تطوير بطاقة لتعليم المفردات باستخدام لعبة Indeks Card Match (بطاقة قائمة على المبارة) بمدرسة تحفيظ عباد الرحمن الابتدائية مالانج

رسالة الماجستير

إعداد

علاء الدين أحمد

الرقم الجامعي: ٢١٠١٠٤٢١٠٠٠٦

قسم تعليم اللغة العربية

كلية الدراسات العليا

جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج

٢٠٢٣

تطوير بطاقة لتعليم المفردات باستخدام لعبة Indeks Card Match (بطاقة قائمة على المبارة) بمدرسة تحفيظ عباد الرحمن الابتدائية مالانج

رسالة الماجستير

مقدمة إلى جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج

لاستيفاء شرط من شروط الحصول على درجة الماجستير

قسم تعليم اللغة العربية

إعداد

علاء الدين أحمد

الرقم الجامعي: ٢١٠١٠٤٢١٠٠٠٦

إشراف

أ. د. الحاج محمد عبد الحميد

رقم التوظيف: ١٩٧٣٠٢٠٢١٩٩٧٣١٠٠٧

د. عبد المنتقم الأنصارى

رقم التوظيف: ١٩٨٤٠٩١٢٢٠١٥٠٣١٠٠٦

قسم تعليم اللغة العربية

كلية الدراسات العليا

جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج

٢٠٢٣

استهلال

قال الله تعالى:

بسم الله الرحمن الرحيم

اِنَّا جَعَلْنٰهُ قُرْاٰنًا عَرَبِيًّا لَّعَلَّكُمْ تَعْقِلُوْنَۚ

sesungguhnya Kami menjadikannya sebagai Al-Qur'an yang berbahasa Arab agar kamu mengerti

Az-Zukhruf [43]:3

الإهداء

أهدي هذا البحث الجامعي إلى:

١. لأبي " صوغيطا " الحاج.
٢. لأمّي " نور حسرة " الحاجة.
٣. لأخي الكبير، والأصدقاء الذين ساعدوني عسى الله يغفر ذنوبهم ويدخلهم في الجنة. بارك الله لهم.

موافقة المشرف

موافقة المشرف

بعد الاطلاع على رسالة الماجستير التي أعدها الطالب

الاسم : علاء الدين أحمد

الرقم الجامعي : ٢١٠١٠٤٢١٠٠٠٦

العنوان : تطوير بطاقة لتعليم المفردات باستخدام لعبة Indeks Card Match (بطاقة قائمة على المبارة) بمدرسة تحفيظ عباد الرحمن الابتدائية مالانجمالانج،

المشرف الأول، ٦يونيو

أ. د. الحاج محمد عبد الحميد

رقم التوظيف: ١٩٧٣٠٢٠٢١٩٩٧٣١٠٠٧

المشرف الثاني، ٦يونيو

د. عبد المنتقم الأنصاري

رقم التوظيف: ١٩٨٤٠٩١٢٢٠١٥٠٣١٠٠٦

اعتماد

رئيس قسم تعليم اللغة العربية

د. الحاج. شهداء الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٧٢٠١٠٢٠٠٥٠١١٠٠١

ج

اعتماد لجنة المناقشة

اعتماد لجنة المناقشة

تقدّم إلى حضرتكم هذه رسالة البحث الماجستير بعنوان: "تطوير بطاقة لتعليم المفردات باستخدام لعبة Indeks Card Match (بطاقة قائمة على المبارة) بمدرسة تحفيظ عباد الرحمن الابتدائية مالانج" التي أعدها الباحث:

الإسم : علاء الدين أحمد

رقم الجامعي : ٢١٠١٠٤٢١٠٠٠٦

قد قدمها الباحث أمام لجنة المناقشة رسالة البحث الماجستير. وذلك في يوم بتاريخ ٥ يونيو ٢٠٢٣ م.

وتتكون لجنة المناقشة من:

١. د. حليمي زهدي رئيسا مناقشا

رقم التوظيف: ١٩٨١٠٩١٦٢٠٠٩٠١١٠٠٧

٢. د. نور قمري مناقشا أساسيا

رقم التوظيف: ١٩٨٤٠٧٠٢٢٠١٦٠٨٠١١٠٩٥

٣. أ. د. الحاج محمد عبد الحميد مشرفا مناقشا

رقم التوظيف: ١٩٧٣٠٢٠٢١٩٩٧٣١٠٠٧

٤. د. عبد المنتقم الأنصاري مشرفا مناقشا

رقم التوظيف: ١٩٨٤٠٩١٢٢٠١٥٠٣١٠٠٦

اعتماد،

عميد كلية الدراسات العليا

د. واحد موري

رقم التوظيف: ١٩٦٩٠٣٠٣٢٠٠٠٠١٠٠٢

الإقرار الطالب

الإقرار الطالب

أنا الموقع أدناه:

الاسم : علاء الدين أحمد

الرقم الجامعي : ٢١٠١٠٤٢١٠٠٠٦

العنوان : تطوير بطاقة لتعليم المفردات باستخدام لعبة Indeks Card Match (بطاقة قائمة على المبارة) بمدرسة تحفيظ عباد الرحمن الابتدائية مالانج

أقر أن هذا البحث أعده لتوفير شرط للحصول على درجة الماجستير في تعليم اللغة العربية كلية الدراسات العليا بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. أحضره وكتبه بنفسى وما زوره من إبداع غيري أو تأليف الأخرين. وإذا ادعى أحد مستقبلا أنه من تأليفه ثم تبين أنه فعلا ليست من بحثي فأنا أتحمل المسؤولية على ذلك ولن تكون المسؤولية على المشرف أو على كلية الدراسات العليا بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.

حرر هذا الإقرار بناء على رغبتى الخاصة ولا يجبرني أحد على ذلك.

مالانج، ٥ يونيو ٢٠٢٣ م

الطالب

علاء الدين أحمد

الرقم الجامعي: ٢١٠١٠٤٢١٠٠٠٦

شكر وتقدير

الحمد لله الذي هدانا لهذا وماكنا لنهتدي لولا أن هدانا الله أشهد أن لا إله إلا الله وحده لا شريك له وأشهد أن محمدا عبده ورسوله لا نبي بعده اللهم صلى وسلم على سيدنا ونبينا وشفيعنا وقرة أعيوننا محمد سيد المرسلين وإمام المهتدين وقائد المجاهدين وعلى اله وأصحابه أجمعين

حمدا وشكرا لله على النعام والهداية حتى يكون الباحث يستطيع لانتهاء كتابة رسالة الماجستير تحت الموضوع: "تطوير بطاقة لتعليم المفردات باستخدام لعبة Indeks Card Match (بطاقة قائمة على المبارة) بمدرسة تحفيظ عباد الرحمن الابتدائية مالانج" بعد حمد الله تعالى أن أتقدم بالشكر والتقدير والعرفان إلى الذين كان لهم فضل في خروج هذا البحث إلى حيز الوجود ولم يبخل أحدهم بشيء طلب الباحث ولم يكن يحدوهم إلا العمل الجاد المخلص ومنهم:

١. فضيلة الأستاذ الدكتور الحاج محمد زين الدين الماجستير، كمدير جامعة مولا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.
٢. فضيلة الأستاذ الدكتور الحاج واحد مورتي الماجستير عميد كلية الدراسات العليا بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.
٣. فضيلة الدكتور الحاج شهداء الماجستير كرئيس قسم تعليم اللغة العربية.
٤. فضيلة الأستاذ الدكتور الحاج محمد عبد الحميد كالمشرف الأول الدكتور عبد المنتقم الأنصاري الماجستير كالمشرف الثاني.
٥. جميع الأساتيذ قسم تعليم اللغة العربية في كلية الدراسات العليا بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.
٦. أبي وأمي وأخي وكل أسرتي الذين قد أعطوني الإعانة والدعاء والنصائح والعاطفة حتى أجتهد في التعلم.

٧. أصدقائي الأعزاء في قسم تعليم اللغة العربية الذي قد ساعدني ولم أستطع أن اذكر اسمه واحدا فواحدا في إتمام هذه الرسالة الماجستير.

مالانج، ٥ يونيو ٢٠٢٣ م

الطالب

علاء الدين أحمد

الرقم الجامعي: ٢١٠١٠٤٢١٠٠٠٦

مستخلص البحث

علاء الدين أحمد، ٢٠٢٣ تطوير بطاقة لتعليم المفردات باستخدام لعبة Indeks Card Match (بطاقة قائمة على المبارة) بمدرسة تحفيظ عباد الرحمن الابتدائية مالانج. رسالة الماجستير في قسم تعليم اللغة العربية كلية دراسات العليا جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشرف: ١) أ. د. الحاج محمد عبد الحميد ٢) د. عبد المنتقم الأنصارى.

الكلمات المفتاحية: تطوير، تعليم المفردات، لعبة، بطاقة قائمة على المبارة.

تعليم مفردات العربية للمدارس الابتدائية يبدأ من الفصل الأول. ومع ذلك، لا يزال استخدام الطريقة يستخدم طريقة المحاضرة، لذلك لا يمكن لبعض الطلاب متابعة الدرس عن كثب، ويشعر بعض الطلاب أيضًا بالملل باستخدام أجهزة العرض وشرائح باور بوينت والسبورات الكتابة. في هذا التدريس، لا يتفاعل الطلاب غالبًا مع الدروس التي يتعلمونها. وهذا يوضح أنه من الضروري تطوير الوسائط على شكل ألعاب حتى يتمكن الطلاب من التفاعل مع الدرس وتحفيزهم على تعلم المفردات العربية. يهدف هذا البحث لوصف تطوير بطاقة لتعليم المفردات باستخدام لعبة Indeks Card Match (بطاقة قائمة على المبارة) بمدرسة تحفيظ عباد الرحمن الابتدائية مالانج: ١) وصف عملية تطوير بطاقة لتعليم المفردات باستخدام لعبة Indeks Card Match (بطاقة قائمة على المبارة) بمدرسة تحفيظ عباد الرحمن الابتدائية مالانج. ٢) وصف صلاحية تطوير بطاقة لتعليم المفردات المطورة باستخدام لعبة Indeks Card Match (بطاقة قائمة على المبارة) بمدرسة تحفيظ عباد الرحمن الابتدائية مالانج. ٣) وصف فعالية تطوير بطاقة لتعليم المفردات المطورة باستخدام لعبة Indeks Card Match (بطاقة قائمة على المبارة) بمدرسة تحفيظ عباد الرحمن الابتدائية مالانج.

فنوع البحث منه هو البحث والتطوير أو يذكر به (Research and Development). خطط ويسط الباحث إجراءات التطوير برج وجال (Borg and Gall) هي (١) تحليل الحاجة والمشكلات، (٢) وجمع المعلومات، (٣) وتصميم المنتج، (٤) وتصديق المنتج، (٥) تحسين المنتج، (٦) تجربة المنتج، (٧) تحسين المنتج، (٨) المنتجات النهائية.

الحصول من هذا البحث هو ١). خطط ويسط الباحث إجراءات التطوير برج وجال إلى ثماني إجراءات. ٢). حصل النتيجة التي تظهر إلى "موافق جدا"، نتيجة استبانة التصديق من خبير التصميم تبلغ إلى قيمة ٩٢،٥٪ وتظهر على درجة صالح جدا، أما نتيجة استبانة التصديق من خبيرة المادة تبلغ إلى قيمة ٩٣،٧٥٪ وتطهر على درجة صالح جدا، نتيجة استبانة التصديق من معلمة المادة اللغة العربية مع ٣ تلاميذ من الصف الرابع الإخون تبلغ إلى قيمة ٩٨،٣٪ وتطهر على درجة صالح جدا. ٣). من حصول المقارنة بين الاختبار القبلي والاختبار البعدي فتحصل أن قيمة test – ٢،٦ . وقد نظر الباحث t-table بالدرجة ١٪ و٥٪. فتجد درجة الدلالة ١٪ بdf٩ = ٢،٢٨١ وفي درجة الدلالة ٥٪ بdf٩ = ١،٨٣٣ . بنظر t-table معروف أن قيمة t-test أكبر من قيمة t-table بdf٩. هكذا أن استخدام بطاقة لتعليم المفردات باستخدام لعبة Indeks Card Match (بطاقة قائمة على المبارة) بمدرسة تحفيظ عباد الرحمن الابتدائية مالانج **فعال**.

ABSTRACT

Alauddin Ahmad, 2023. Development of a vocabulary card using the Index Card Match game at Tahfiz Ibadur Rahman Elementary School Malang. Master's thesis in the Department of Arabic Language Education, College of Postgraduate Studies, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang. Advisord :1) Dr. H. M. Abdul Hamid, M.A. 2) Dr. Abdu Muntaqim Al-Anshory

Keywords: Development, teaching vocabulary, game, Index card match.

Teaching Arabic vocabulary to primary schools starts from the first semester. However, the method still uses the lecture method, so some students cannot follow the lesson closely, and some students also feel bored with using projectors, powerpoint slides, and writing blackboards. In this teaching, students often do not interact with the lessons they are learning. This shows that it is necessary to develop media in the form of games so that students can interact with the lesson and motivate them to learn Arabic vocabulary.

This research aims to describe the development of a vocabulary learning card using the Index Card Match game (game-based card) at Tahfiz Ibadur Rahman Elementary School Malang: Malang. 2) Describe the feasibility of developing a card for teaching vocabulary developed using the Index Card Match game at Tahfiz Ibadur Rahman Elementary School Malang. 3) Describe the effectiveness of developing a card for teaching improved vocabulary using the Index Card Match game at Tahfiz Ibadur Rahman Elementary School Malang.

The type of research is research and development, or it is mentioned (Research and Development). The Borg and Gall development procedures are (1) need and problem analysis, (2) information gathering, (3) product design, (4) product validation, (5) product improvement, (6) product trial, (7) product improvement, (8) final products. The result that appears is 1). In the development process, the researcher carried out many procedures. Researcher plans and mediates Borg and Gall development procedures are (1) Need and Problem Analysis, (2) Information Gathering, (3) Product Design, (4) Product Validation, (5) Product Improvement, (6) Product Testing, (7) product improvement, (8) final products. 2).

The result that appears is “very agreeable”, as a result of the validation questionnaire from the design expert reaches a value of 92.5% and is purified at a very good degree (75% > value > 100%), so the researcher decides that the product is friendly, while the result of the validation questionnaire from the material expert It reaches a value of 93.75% and is purified to a very good degree (75% > value > 100%), so the researcher decides that the product is good. On a very valid score (75% > value > 100%), the researcher decides that the product is friendly.3). From the comparison between the pre-test and the post-test, it turns out that the value of the test is -2.6. To find out whether the pre-test and the post-test were effective or not, the researcher should look at the t-table. The researcher considered the t-table with degrees 1% and 5%. So you find the degree of significance is 1% with 9df = 2,281, and the degree of significance is 5% with 9df = 1,833. By looking at the t-table, it is known that the value of the t-test is greater than the value of the t-table by 9 df.

ABSTRAK

Alauddin Ahmad, 2023. Pengembangan Kartu Pembelajaran Kosakata Menggunakan Index Card Match Game di SD Tahfiz Ibadur Rahman Malang TESIS Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing : 1) Dr. H. M. Abdul Hamid, M.A. 2) Dr. Abdu Muntaqim Al-Anshory

---

Kata kunci: Pengembangan, pengajaran kosa kata, permainan, Index card match.

Pengajaran kosa kata bahasa Arab di sekolah dasar dimulai dari semester pertama. Namun metode yang digunakan masih menggunakan metode ceramah sehingga beberapa siswa tidak dapat mengikuti pembelajaran dengan seksama, dan beberapa siswa juga merasa bosan dengan penggunaan proyektor, slide powerpoint dan papan tulis tulis. Dalam pengajaran ini, siswa sering tidak berinteraksi dengan pelajaran yang mereka pelajari. Hal ini menunjukkan bahwa perlu dikembangkan media berupa permainan agar siswa dapat berinteraksi dengan pelajaran dan memotivasi mereka untuk belajar kosa kata bahasa Arab.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengembangan kartu pembelajaran kosa kata dengan menggunakan permainan *Index Card Match* (permainan berbasis kartu) di SD Tahfiz Ibadur Rahman Malang: Malang. 2) Mendeskripsikan kelayakan pengembangan kartu untuk pengajaran kosa kata yang dikembangkan dengan menggunakan permainan Index Card Match di SD Tahfiz Ibadur Rahman Malang. 3) Mendeskripsikan keefektifan pengembangan kartu untuk pengajaran peningkatan kosa kata dengan menggunakan permainan Index Card Match di SD Tahfiz Ibadur Rahman Malang.

Jenis penelitiannya adalah penelitian dan pengembangan. Prosedur pengembangan Borg dan Gall adalah (1) analisis kebutuhan dan masalah, (2) pengumpulan informasi, (3) desain produk, (4) validasi produk, (5) penyempurnaan produk, (6) uji coba produk, (7) penyempurnaan produk , (8) produk akhir. Hasil yang didapatkan dari penelitian 1). Dalam proses pengembangannya, peneliti melakukan banyak prosedur. Peneliti merencanakan dan memediasi prosedur pengembangan Borg dan Gall adalah (1) Analisis Kebutuhan dan Masalah, (2) Pengumpulan Informasi, (3) Desain Produk, (4) Validasi Produk, (5) Perbaikan Produk, (6) Pengujian Produk, (7) perbaikan produk, (8) produk akhir. 2).

Hasil yang ditunjukkan dari penelitian ini adalah “sangat setuju”, sebagai hasil angket validasi dari ahli desain mencapai nilai 92,5% dan dimurnikan pada derajat sangat baik (75% > nilai > 100%), sehingga peneliti memutuskan bahwa produk ramah, sedangkan hasil angket validasi dari ahli materi mencapai nilai 93,75% dan dinyatakan baik (75% > nilai > 100%), sehingga peneliti memutuskan produk baik.. 3). Pada skor sangat valid (75% > nilai > 100%), peneliti memutuskan bahwa produk tersebut ramah. Dari perbandingan antara pre-test dan post-test, nilai tes tersebut adalah -2,6. Untuk mengetahui apakah pre-test dan post-test efektif atau tidak, peneliti harus melihat t-tabel. Peneliti mempertimbangkan t-tabel dengan derajat 1% dan 5%. Jadi diperoleh derajat signifikansi 1% dengan 9df = 2.281, dan derajat signifikansi 5% dengan 9df = 1.833. Dengan melihat t-tabel diketahui nilai t-test lebih besar dari nilai t-tabel sebesar 9 df.

محتوى البحث

استهلال ..... أ

الإهداء..... ب

موافقة المشرف..... ج

اعتماد لجنة المناقشة..... د

الإقرار الطالب ..... هـ

شكر وتقدير ..... و

مستخلص البحث..... ح

محتوى البحث ..... ك

الفصل الأول..... ١

الإطار العام والدراسات السابقة ١

أ. خلفية البحث ١

ب. أسئلة البحث..... ٥

ج. أهداف البحث ٥

د. أهمية البحث..... ٦

هـ. فروض البحث..... ٦

و. حدود البحث ٧
ز. تحديد المصطلحات ٧
ح. الدراسات السابقة ٨
الفصل الثاني ١٨
الإطار النظري..... ١٨
أ. تعليم المفردات ١٨
ب. وسيلة التعليم..... ٢٠
ج. أهمية وسيلة التعليم (لعبة بطاقة قائمة على المبارة)..... ٢٣
د. لعبة بطاقة قائمة على المبارة ٢٤
الفصل الثالث..... ٢٦
منهج البحث..... ٢٦
أ. مدخل البحث ومنهجه ٢٦
ب. إجراءات التطوير ٢٧
ج. ميدان البحث ٢٨
د. مصادر البيانات ٢٩
هـ. أدوات جمع البيانات..... ٢٩
و. أسلوب تحليل البيانات..... ٣١

الفصل الرابع ٣٥
عرض البينات وتحليلها ٣٥
المبحث الأول: تطوير بطاقة لتعليم المفردات باستخدام لعبة Indeks Card Match (بطاقة قائمة على المبارة) بمدرسة تحفيظ عباد الرحمن الابتدائية مالانج..... ٣٥
المبحث الثاني: صلاحية بطاقة لتعليم المفردات باستخدام لعبة Indeks Card Match (بطاقة قائمة على المبارة) بمدرسة تحفيظ عباد الرحمن الابتدائية مالانج..... ٥٥
المبحث الثالث: فعالية بطاقة لتعليم المفردات باستخدام لعبة Indeks Card Match (بطاقة قائمة على المبارة) بمدرسة تحفيظ عباد الرحمن الابتدائية مالانج..... ٦٥
الفصل الخامس..... ٧١
مناقشة البحث ٧١
أ. عملية تطوير بطاقة لتعليم المفردات باستخدام لعبة Indeks Card Match (بطاقة قائمة على المبارة) بمدرسة تحفيظ عباد الرحمن الابتدائية مالانج ٧١
ب. صلاحية تطوير بطاقة لتعليم المفردات باستخدام لعبة Indeks Card Match (بطاقة قائمة على المبارة) بمدرسة تحفيظ عباد الرحمن الابتدائية مالانج ٧٣
ج. فعالية تطوير بطاقة لتعليم المفردات باستخدام لعبة Indeks Card Match (بطاقة قائمة على المبارة) بمدرسة تحفيظ عباد الرحمن الابتدائية مالانج ٧٤
الفصل السادس..... ٧٦
الخاتمة ٧٦

السيرة الذاتية ٨٢

الملاحق..... ٨٣

الفصل الأول

الإطار العام والدراسات السابقة

أ. خلفية البحث

وسيلة التعليم مهمة في تعليم اللغة الأجنبية، خصوصا لتعليم اللغة العربية. قد كثر البحث أن يثبت فعالة لاستخدام وسيلة التعليم في تعليم اللغة العربية، للأسف، لا يوجد كثيرا من العلمين أن يستخدمها في المدرسة. هناك حال الذي يكون سببا أن المعلمين لا يستخدمونها في عملية التعليم والتعلم. أحد منه هوS قد رأي المعلم استخدام وسيلة التعليم يحتاج إلى كلفة كثيرة ووقت طويل. فلا يأخذ المعلم الفسد للتعليم، حتى التلاميذ يشعرون الملل والكسل. بينما إذا المعلم ذاكي، سيحدث أحوالا كثيرا ونافعا باستخدام وسيلة التعليم دون خروج كلفة كثيرة ووقت طويل.[١]

تعليم مفردات العربية للمدارس الابتدائية يبدأ من الفصل الأول. ومع ذلك، لا يزال استخدام الطريقة يستخدم طريقة المحاضرة، لذلك لا يمكن لبعض الطلاب متابعة الدرس عن كثب، ويشعر بعض الطلاب أيضًا بالملل باستخدام أجهزة العرض وشرائح باور بوينت والسبورات الكتابة. في هذا التدريس، لا يتفاعل الطلاب غالبًا مع الدروس التي يتعلمونها. وهذا يوضح أنه من الضروري تطوير الوسائط على شكل ألعاب حتى يتمكن الطلاب من التفاعل مع الدرس وتحفيزهم على تعلم المفردات العربية.[٢]

---

[1] Umi Mahmudah and Abdul Wahab Rosyidi, *Active Learning Dalam Pembelajaran Bahasa Arab* (Malang: Uin-Maliiki Press, 2008).

[2] Nurul Isnaini and Nurul Huda, "Pengembangan Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Berbasis Permainan My Happy Route Pada Siswa Kelas Viii Mtsn 10 Sleman," *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab dan Kebahasaaraban* 3, no. 1 (2020).

المشكلة التي تحدث بدون وسيلة ممتعة ستأثر إلى نتائج التلاميذ في تعليم اللغة العربية. هذا الحال يحدث في مدرسة تحفيظ عباد الرحمن الذي يظهر أن نتائج التلاميذ لا جيدا في تعليم اللغة العربية، خصوصا في تعليم المفردات. لأنهم يشعرون بالكسل والملل في تعليم اللغة العربية بطريقة مبشرة كطريقة خطبة في بتعليمها حتى الآن. سيكون نجاح عملية التعلم فعالًا مع العديد من العوامل الداعمة. أحدها هو كيف يمكن للمعلم أن يحزم استراتيجيات وأساليب التعلم بشكل جيد من أجل تحقيق الأهداف المرجوة. إحدى استراتيجيات التعلم الحالية هي استراتيجية التعلم النشط (التعلم النشط). يهدف التعلم النشط (التعلم النشط) إلى تحسين استخدام جميع الإمكانات التي يمتلكها الطلاب، بحيث يتمكن جميع الطلاب من تحقيق نتائج تعليمية مرضية وفقًا للسمات الشخصية التي يمتلكونها. تؤكد استراتيجية التعلم النشط (التعلم النشط) على الدور النشط للطلاب في عملية التعلم. تعليم اللغة العربية لكل التلاميذ الذي يملك المادة الدراسية مادة واجبة، لانهم لا يزال يشعر بالكسل والملل في تعليم اللغة العربية، لأنهم يفترضون أن اللغة العربية صعوبة.[٣] تضمن تعليم المفردات.

يعد إتقان مجالات اللغة المختلفة إحدى المهرات التي يجب أن يمتلكها الشخص الذي يريد تعميق دراسة العلوم، سواء كان ذلك الدين أو العلم. يتأثر إتقان اللغة بعدد المهارات التي يجب نطقها صوتيًا، بدءًا من مهارات الكلام والاستماع والقراءة والكتابة. ومع ذلك، لا يمكن أداء هذه المهارة بشكل جيد إذا كان لديك مفردات صغيرة. سيجد شخص ما صعوبة في المواصلة بلغة أجنبية إذا كان يفتقر إلى إتقان المفردات، وكذلك من حيث الكلام أو الاستماع

[3] Syarifah and Ahmad Rodli, "Pengembangan Media Pembelajaran Arabic Corner Mumtāz Untuk Meningkatkan Penguasaan Mufradāt Kelas XI Agama 2 MAN 3 Bantul," *al Mahāra: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 5, no. 2 (2019).

لفهم لغة أجنبية سيكون صعوبًا إذا كانت المفردات المحفوظة قصيرة. لذلك، فإن تعلم المفردات وحفظها هو الجزء الأكثر أهمية لمن يريد حقًا فهم لغة أجنبية بعمق.

عادة في كل لغة أجنبية يجب أن يكون هناك العديد من المهارات التي يجب تدريبها، بدءًا من مهارات الكلام والاستماع والقراssءة والكتابة. ومع ذلك، إذا كان لديك مفردات صغيرة فقط، فمن خلال هذه المهارات لا يمكنك القيام بعمل جيد.التواصل مع نقص في المفردات يعني أنه لا يمكنك نقلها بشكل جيد مع الشخص الآخر، وكذلك الاستماع. إذا سمعت شيئًا لا تسمعه تعرف على المفردات الخاصة به، ثم لا يمكنك استنتاج ما نقله المحاور. لذا فإن تعلم المفردات وحفظها أمر مهم لتعلم لغة أجنبية.[٤]

قد ذكر الباحث عن الوسيلة، إحدى منها ألعاب اللغة. ألعاب اللغة هي وسائط تعليمية تقليدية تُستخدم لمعرفة المزيد عن مفردات اللغة التي تتم دراستها في شكل ألعاب مثل الألغاز المتقاطعة، و*SOS*، و*Scrabble*، والبطاقات، وبطاقات الصور. وما إلى ذلك، ذكرإثنيني البطاقات وألعاب الفلاش من خلال كتابة المفردات والجمل على البطاقات/اللوحات المتوفرة والتي تؤثر على نتائج تعلم الطلاب وتحسين أنماط اللغة للطلاب المبتدئين. ذكر لقمان وآخرون أن تعلم اللغة العربية يتطلب وسائط تعليمية تفاعلية قائمة على الألعاب لجذب انتباه الطلاب وتسهيل عملية التعلم، خاصة لإتقان المفردات.[٥] تحدث عن ألعاب اللغة، هناك لعبة من ألعاب اللغة التي يستخدمها الباحث للتحليل وهي طاقة قائمة على المبارة أو تذكر في اللغة اللاطينية Indeks Card Match.

---

[4] Isnaini and Huda, "Pengembangan Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Berbasis Permainan My Happy Route Pada Siswa Kelas Viii Mtsn 10 Sleman." *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab dan Kebahasaaraban*

[5] Ibid.

بطاقة قائمة على المبارة هي لعبة التي سيلعب الطلاب بطاقة التي تشتمل أسئلة الصورة، ثم يركب الطلاب الإجابة بالأسئلة المتعلقة.[٦] وبهذه اللبعة يمكن أن يجعل الطلاب يساعدون بعضهم البعض أو يتنافسون مع بعضهم البعض لتحقيق أهداف محددة مسبقًا بقواعد معينة. اللعبة كنشاط تنافسي مصطنع أو مصطنع مع أهداف وقواعد وحدود معينة موضوعة في سياق معين.[٧] قد رأى سيلبرمان أن لعبة بطاقة قائمة على المبارة إحدى من طريقة التعليم ممتعة ونشيطة لمراجعة المواد قبها وبعدها بلعبة بطاقة بطريقة تركيب الأسئلة كقطع الورق الذي يحتوى على الأسئلة والإجابة.[٨] يقول مكمون خيراني[٩] أن التعلم عملية نفسية تحدث في التفاعل بين الموضوعات وبيئتهم وتنتج تغييرات في المعرفة والفهم والمهارات والمواقف والعادات التي تكون ثابتة نسبيًا أو تظل إما من خلال الخبرة والممارسة. أو الممارسة. رأي آخر يتعلق بمفهوم التعلم من أحمد سوسانتو[١٠] التعلم هو نشاط يقوم به شخص ما عن عمد في حالة واعية لاكتساب مفهوم أو فهم أو معرفة جديدة بحيث يسمح للشخص بتغيير السلوك الذي ثابت نسبيًا في كل من التفكير والشعور وكذلك في العمل.

بناءً على هذه الظاهرة، صمم الباحث وسيلة التعليم قائمة على الألعاب على شكل خريطة مصغرة للعبة التعاون من الثعابين والسلالم، هذه اللعبة التي يسميها المؤلف بطاقة قائمة على المبارة، بهدف زيادة إتقان الطلاب للمفردات العربية. بطاقة قائمة على المبارة هي مزيج

---

[6] Asnimar, "Penerapan Metode Pembelajaran Index Card Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Penjaskes Siswa Kelas V Sd Negeri 002 Batu Bersurat Asnimar Sd Negeri 002 Batu Bersurat," *Jurnal PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)* 1, no. November (2017): 208–16.

[7] Atsusi Hirumi, *Bermain Permainan Di Sekolah*, ed. Jakarta: Indeks, Jakarta: I. (Jakarta: Jakarta: Indeks, 2014).

[8] Melvin L. Silberman, *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif* (Bandung: Penerbit Nusa Media, 2006).

[9] Makmun Khairani, *Psikologi Pelajar* (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2017).

[10] Ahmad Susanto, *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar* (Jakarta: Kencana, 2013).

من الألعاب والحيوية ومهارات الطلاب اللغوية وفقًا لرسومات المعلم أو الإرشادات التي تم تصورها في اللعبة. هذه اللعبة عبارة عن لعبة ثعابين وسلالم يتم عرضها في خريطة مصغرة. هناك أمل آخر لهذه اللعبة وهو تشجيع الطلاب على فهم إتقان المفردات، لتدريب الوعي الاجتماعي للطلاب وصدقهم.

ب. أسئلة البحث

بناء على خلفية البحث التي ذكرها الباحث قبل قليل، يأتي الباحث بأسئلة البحث الآتية :

١. كيف يتم تطوير بطاقة لتعليم المفردات باستخدام لعبة Indeks Card Match (بطاقة قائمة على المبارة) بمدرسة تحفيظ عباد الرحمن الابتدائية مالانج؟
٢. كيف صلاحية تطوير بطاقة لتعليم المفردات المطورة باستخدام لعبة Indeks Card Match (بطاقة قائمة على المبارة) بمدرسة تحفيظ عباد الرحمن الابتدائية مالانج؟
٣. ما مدى فعالية تطوير بطاقة لتعليم المفردات المطورة باستخدام لعبة Indeks Card Match (بطاقة قائمة على المبارة) بمدرسة تحفيظ عباد الرحمن الابتدائية مالانج؟

ج. أهداف البحث

يهدف هذا البحث إلى ما يلي :

١. وصف عملية تطوير بطاقة لتعليم المفردات باستخدام لعبة Indeks Card Match (بطاقة قائمة على المبارة) بمدرسة تحفيظ عباد الرحمن الابتدائية مالانج.

٢. وصف صلاحية تطوير بطاقة لتعليم المفردات المطورة باستخدام لعبة Indeks Card Match (بطاقة قائمة على المبارة) بمدرسة تحفيظ عباد الرحمن الابتدائبة مالانج.
٣. وصف فعالية تطوير بطاقة لتعليم المفردات المطورة باستخدام لعبة Indeks Card Match (بطاقة قائمة على المبارة) بمدرسة تحفيظ عباد الرحمن الابتدائبة مالانج.

د. أهمية البحث

يرجى الباحث بهذا البحث أن يعطى الاستفادة من جميع جوانب إما من الجانب النظري والجانب الطقبيقي. وهي يلي:

١. جانب النظرية : يرجى من هذا البحث أن يزيد المعلومات والمعارف من تطوير وسيلة لتعليم المفردات بلعبة بطاقة قائمة على المبارة في مدرسة تحفيظ عباد الرحمنمالانج.
٢. جانب الطقبيقية : يرجى من هذا البحث أن يعطى الاستفادة لمن به منها للباحث والمعلم والتلاميذ والمدرسة.

هـ. فروض البحث

يفترض الباحث بأن تطوير وسيلة لتعليم المفردات المطورة بلعبة بطاقة قائمة على المبارة مناسبة وصالحة وفعالة في تعليم المفردات بمدرسة تحفيظ عباد الرحمن مالانج صلاحة.

و. حدود البحث

١. الحدود الموضوعية

حدد الباحث في تطوير وسيلة لتعليم المفردات بللعبة بطاقة قائمة على المبارة في مدرسة تحفيظ عباد الرحمن بمالانج.

٢. الحدود المكانية

قام الباحث في مدرسة الابتدائبة تحفيظ عباد الرحمن بمالانج

٣. الحدود الزمانية

من حيث الحدود الزمانية، يحدد الباحث لهذا البحث من شهر أبريل إلى يونو سنة ٢٠٢٣ م.

ز. تحديد المصطلحات

٤. وسيلة التعليم

الوسائط هي وسيلة لتوجيه الرسائل/المعلومات حول التعلم التي ينقلها المرسل إلى مستلم الرسالة.

٥. المفردات

المفردات هي مجموعة من الكلمات التي تستخدم كأساس للغة. المفردات هي أيضًا الكلمات المستخدمة في تكوين الجمل بحيث تصبح معلومات ينقلها المتحدثون.

٦. Indeks Card Match (بطاقة قائمة على المبارة)

سيلعب الشخص مع الأخرين بطاقة التي تشتمل أسئلة الصورة، ثم يركب الطلاب الإجابة بالأسئلة المتعلقة.

ح. الدراسات السابقة

من الدراسات السابقة التي تتعلق بتطوير وسيلة لتعليم المفردات بللعبة بطاقة قائمة على المبارة في مدرسة تحفيظ عباد الرحمن مالنج.

١. نور الإثنين ونور الهدى، ٢٠٢٠، تطوير وسيلة التعليم العربية لتعلم المفردات My Happy Route. تهدف هذه الدراسة إلى تطوير وسائط التعلم ذات المسار السعيد في تحسين إتقان المفردات العربية في الفصل الثامن مدرسة الدولة التسناوية العاشر سليمان يوجياكارتا. تستخدم هذه الدراسة نموذج البحث والتطوير بورج وجال. أما نتائج البحث فهي: إنشاء وسائط تعلم المفردات العربية على شكل لعبة طريقي السعيد للفصل الثامن على مستوى المدرسة التسناوية بأخذ موضوع الفصل الثالث. أظهرت نتائج الاختبار قيمة إيجابية ملحوظة من الزيادة في درجات التعلم التي ارتفعت من متوسط قيمة ٦٠,٨٥ إلى ٨٢,٩٧ واستجابات الطلاب بنسبة ٨٨٪ والتي أشارت إلى معايير إيجابية. تهدف هذه النتائج إلى تعزيز حماس المعلم في إنشاء وسائط تعلم مفردات إبداعية ومبتكرة تعتمد على الألعاب من أجل زيادة تحفيز

الطلاب على التعلم. الكلمات المفتاحية: تعلم المفردات ، وسائط التعلم، الألعاب، طريقي السعيد.[١١]

٢. محمد حارس زبيدة، ٢٠١٩، تأثير وسائط بطاقة الفلاش (FLASH CARD) على إتقان المفردات العربية. تهدف هذه الدراسة إلى: التعرف على تأثير وسائط الفلاش كارد على إتقان المفردات العربية بين الصنف التجريبي والطبقة الضابطة. هذا البحث هو بحث شبه تجريبي باستخدام الاختبارات. أما نتائج البحث فهي: أوضحت أن بطاقة فلاش الميديا كان لها تأثير ضئيل على إتقان المفردات العربية بين الفصل التجريبي والفئة الضابطة. على نتائج اختبار t باستخدام اختبار t للعينة المستقلة، تم الحصول على قيمة معنوية ٠,٣٤٤، مما يعني أن التعلم باستخدام البطاقات التعليمية كان له تأثير أقل في تحسين إتقان المفردات العربية. ومع ذلك، فإن متوسط درجات نتائج اختبار إتقان المفردات العربية للفئة التجريبية كانت أكبر من فئة الضبط (٧٧,١٤ > ٧٢,٥٠) مما يشير إلى أن إتقان المفردات العربية للفئة التجريبية كان أفضل من فئة الضبط.[١٢]

٣. شارفة ليلي وأحمد رضلي، ٢٠١٩، تطوير وسائل الإعلام التعليمية "الركن العربي ممتاز" لتحسين إتقان الطبقة الحادية عشرة مفردة الدين ٢ رجل ٣ بانتول. تهدف هذه الدراسة إلى تطوير الوسائط التعليمية "الزاوية العربية ممتاز" في تحسين إتقان الطلاب للمفردات وتأثير وسائل الإعلام في الدين الصف الحادي عشر. يستخدم

---

[11] isnaini And Huda, "Pengembangan Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Berbasis Permainan My Happy Route Pada Siswa Kelas Viii Mtsn 10 Sleman." *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab dan Kebahasaaraban*

[12] Muh. Haris Zubaidillah and Hasan Hasan, "Pengaruh Media Kartu Bergambar (Flash Card) Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Arab," *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban* 2, no. 1 (2019), https://doi.org/10.35931/am.v2i1.90.

هذا البحث نموذج البحث والتطوير. أما نتائج البحث فهي: حول تطوير وسائل تعليم اللغة العربية على شكل وسائط تعليمية "ركن عربي ممتاز" للفصل الحادي عشر، الدين ٢ مان ٣ بانتول. بناءً على تقييم الخبير الإعلامي لوسائط التعلم هذه، فإن النتيجة الإجمالية هي ٥٥ من أعلى درجة ٦٠ ولديها جودة "جيدة جدًا" بنسبة ٩٧,٠٠٪، بينما يحصل تقييم خبير المواد لهذه الوسائط على درجة ٤٩ من أعلى درجة ٦٠ وحصلت على جودة "جيد جدًا" بنسبة ٨١,٦٦٪. بعد ذلك ، بناءً على نتائج تجربة المجموعة الواسعة في طلاب الصف الحادي عشر الثاني الدين المدرسة العالية الحكومية بنطول، أظهرت زيادة في إتقان المفردات ، كما يتضح من نتيجة الاختبار البعدي (٧٩,٤) كونها أكبر من درجة الاختبار القبلي (٦١,٢). فضلًا عن نتائج حساب الدلالة بمساعدة تطبيق SPSS ١٨، أن قيمة الدلالة هي ٠,٠٠٠ <٠,٠٥، مما يعني أن هناك فرقًا معنويًا بين متوسط درجات الاختبار قبل استخدام وسيط التعلم "ركن ممتاز" "وبعد استخدام وسائط التعلم. من وصف البحث يمكن الاستنتاج أن وسائط التعلم "ركن العربي ممتاز" لها تأثير على زيادة إتقان المفردات لطلبة الصف الحادي عشر الدين ٢ مان ٣ بانتول.[١٣]

٤. أحمد مجيب وأحمد بصري، ٢٠٢٠، تطوير مادة تعليم المفردات لبرنامج "صباح اللغة" على أساس النظرية السلوكية لطلبة معهد الجامعة. تهدف هذه الدراسة أن توصف تطور المواد التعليمية لمفردات في برنامج "صباح اللغة" على أساس النظرية السلوكية. طريقة البحث المستخدمة هي البحث والتطوير وفقًا لنظرية جال وبورج. تشمل نتائج الدراسة: ١) خطوات تطوير مواد تعلم مفردة في برنامج "شباب اللغة" وهي:

---

[13] Syarifah and Rodli, "Pengembangan Media Pembelajaran Arabic Corner Mumtāz Untuk Meningkatkan Penguasaan Mufradāt Kelas XI Agama 2 MAN 3 Bantul."

تحديد المشكلات وتحليل الاحتياجات، جمع المعلومات كأساس لتطوير المواد، تصميم أطر تعلم المفردات القائمة على النظرية السلوكية، التصميم. أطر كتابة المواد، واختيار الموضوعات والتسلسل، وتصميم المحتوى والتمارين، والمنتجات على شكل كتب، ٢) مواد تعليمية مفيدة للاستخدام في برنامج صباح اللغة معهد الدولة الإسلامي بونوروجو، ٣) مواد تعليمية مبنية على نظرية سلوكية فعالة لمساعدة الطلاب والمعلمين في تحقيق تعلم المفردات.[١٤]

٥. أحمد مرزوق وخفني ونوران، ٢٠١٩، تطوير الوسيلة التعليمية "لودو" لمادّة مفردات اللغة العربية في المدرسة الأزهر الثانوية الإسلامية كيلابا غادينج (Kelapa Gading). هدفت هذه الدراسة إلى تطوير لعبة Ludo كوسيلة إعلام لتحسين تحفيز الطلاب على التعلم ومساعدة الطلاب في الصف الحادي عشر في مدرسة الأزهر الثانوية الإسلامية كيلابا غادينج على القيام بمهمة المفردات؛ لمعرفة جدوى تعلم وسائل الإعلام Ludo بناءً على بحث من خبراء المواد وخبراء الإعلام، ولمعرفة تقييم الطلاب تجاه وسائط التعلم الخاصة بـ Ludo. تم الحصول على نتائج الدراسة من خلال خمس خطوات في إنتاج وسائط التعلم الخاصة بـ Ludo: (١) تحليل احتياجات الطلاب في التعلم. كان يعتبر من المهم تطوير المنتج؛ (٢) تصميم المنتج وهو تصميم لوحة ألعاب وبطاقات أسئلة تحتوي على صور ومفردات عربية؛ (٣) التنمية ؛ تم إجراء عملية تقييم تصميم المنتج من خلال إجراء تقييم. تم إجراء تقييم المنتج من قبل خبراء المواد وخبراء الإعلام؛ (٤) التنفيذ؛ اختبار جدوى تعلم وسائل الإعلام Ludo مع ١٥ طالبًا تجريبيًا ميدانيًا. أجريت التجربة لتحديد فعالية المنتج؛ (٥) التقييم؛ تم

---

[14] Ahmad Mujib and Ahmad Bashori, " تطوير مادة تعليم المفردات لبرنامج 'صباح اللغة' على أساس النظرية السلوكية لطلبة معهد الجامعة," *TSAQOFIYA : Jurusan Pendidikan Bahasa Arab IAIN Ponorogo* 1, no. 2 (2020).

تقديم المنتج بناءً على نتائج الاستبيان لخبراء المواد وخبراء الإعلام وطلاب مدرسة الأزهر الثانوية الإسلامية كيلابا جادينج. مستوى جدوى وسائط تعلم Ludo بناءً على التقييم: (١) أظهر خبير المواد أن متوسط النسبة هو ٩٦٪ (لائق جدًا)؛ (٢) اظهر خبير اعلامي متوسط النسبة ٩٤٪ (لائق جدا). أظهر تسجيل الطلاب في التجربة أن متوسط النسبة هو ٨٩٪ (جيد جدًا). لذلك، فإن Ludo مناسبة لاستخدامها كوسيلة تعليمية.[١٥]

٦. قسينين وترميذي نينورسي ورمضانا فطري، ٢٠١٩، يعنوان البحث هو "تطوير وسائط الجيب في تدريس المفردات" (البحث والتطوير في المدرسة الإبتدائية الحكومية Rukoh Banda Aceh). أهداف البحث منها لمعرفة قدرة الطلاب في إتقان المفردات بتطوير وسيلة لوحة الجيوب في تعليم المفردات، وأما منهج البحث فهو بحث وتطوير بتصميم تمهدية (Pre-Eksperiment)، وأدوات البحث فهي مقابلة وإستبانة وملاحظة مباشرة وإختبار القبلي وإختبار البعدي، فالعينة في هذا البحث هو الطلاب في فصل٥)٣ -٥(عددهم ٢٨، وأما نتائج البحث من هذا البحث هي تطوير وسيلة لوحة الجيوب في تعليم المفرداتوتطبقها فعالية لترقية قدرة الطلاب في تعليم وسيطرة المفردات، وقد عرفت الباحثة بنتيجة الاختبار القبلي والبعدي. ويكون الفرض الصفري مردودا والفرض البديل مقبولا، لإن النتيجة "t" أكبر من النتيجة "t" table هي ٢،٧٩ >٥،٠٨٠> ٢،٦٠.[١٦]

---

[15] Khifni Nurani and Ahmad Marzuq, " تطوير الوسيلة التعليمية "لودو" لمادّة مفردات اللغة العربية في المدرسة الأزهر الثانوية الإسلامية كيلابا غادينج",*Al-Ma'rifah* 16, no. 01 (2019).

[16] Qusaiyen Qusaiyen, Tarmizi Ninoersy, and Ramadana Fitri, "Rukoh Banda Aceh تطوير وسيلة لوحة الجيوب في تعليم المفردات بالمدرسة الإبتدئية الإسلامية الحكومية",*(LISANUNA): Jurnal Ilmu Bahasa Arab dan Pembelajarannya* 8, no. 2 (2019).

٧. ريكا رحمداني، ٢٠٢٠، استخدام وسيلة الصور على استيعاب المفردات العربية. وكان الهدف من هذا البحث هو معرفة استخدام الصور في تطوير استيعاب المفردات لدى طلاب الصف السابع بالمدرسة الثانوية الإسلامية الرابعة تبانولي. الجنوب، ويصف تطوير فهم المفردات وجمع الأدلة من خلال الاختبار، وهذا البحث هو مركز لتطبيق استخدام أدوات الصورة.هذا النوع من البحث هو "البحث الإجرائي" وأسلوب البحث هو البحث الإجرائي. عدد الطلاب يتكون من خمسة وعشرين طالب وطالبة. جامع البيانات هو اختبار. تم إجراء تحليل البيانات بواسطة الطريقة. وصفي نوعي. وأما نتيجة هذا البحث تريأن ترقى قدرة استيعاب المفردات بوسيلة الصور، وتوجد من خلالاختبار لكل الدور. من قبل اللقاء ٣٢ %، في الدور الأول تدل ترقية بدرجة أحسن من قبل الدور قد وصلت الدرجة ٦٠ % وكذالك في الدور الثانى تدل ترقية بدرجة احسن من قبل الدور قد وصلت الدرجة ٨٨ %. نظر من النتيجة العمل قبل اللقاء، الدور الأول الى الدور الثانى تدل الترقية جملة الدرجة التي تتواجد في كل الإمتحان. [١٧]

ومن الدراسات السابقة استخلص الباحث أن الباحث الذي سيقوم الباحث بموضوع تطوير "وسيلة لتعليم المفردات بللعبة بطاقة قائمة على المبارة (Indeks Card Match) في مدرسة تحفيظ عباد الرحمن بمالانج" والدراسات السايقة بينها متساوية وهي تركيز على تطوير وسيلة التعليم لتعليم المفردات. ووجد الباحث الاختلافات أيضا، وهي نوعية وسائل التعليم التي يستخدمها الدراسات السابقة المختلفة، وكذلك هذا البحث الذي يطور وسيلة

---

[17] Rika Rahmadani, "استخدام وسيلة الصور على استيعاب المفردات العربية," *Thariqah Ilmiah: Jurnal ilmu-ilmu kependidikan dan Bahasa Arab* 7, no. 2 (2020).

تعليم المفردات بللعبة بطاقة قائمة على المبارة (Indeks Card Match) ويمكن استخلاص أوجه المتساوية والاختلافات بين هذا البحث والدراسات السابقة في الجدول الآتي:

جدول ١،١

أوجه المتساوية والاختلافات بين هذا البحث والدراسات السابقة:

رقم	الاسم الباحث وسنة	موضوع	متساوية	الاختلافات	أصلي البحث
١.	نور الإثنين ونور الهدى (٢٠٢٠)	تطوير وسيلة التعليم العربية لتعلم المفردات My Happy Route.	تستخدم هذه الدراسة نموذج Borg and Gall البحث والتطوير (R&D).	وسيلة التعليم المطورة في هذا البحث هي My Happy Route	تهدف هذه الدراسة إلى تطوير وسائط التعلم ذات المسار السعيد في تحسين إتقان المفردات العربية في الفصل الثامن MTsN 10 سليمان يوجياكارتا.
٢.	محمد حارس زبيدة (٢٠١٩)	تأثير وسائط بطاقة الفلاش FLASH) (CARD على إتقان المفردات العربية.	تركيز تعليم المفردات العربية	تستخدم هذه الدراسة نهجًا كميًا لنوع البحث التجريبي.	تهدف هذه الدراسة إلى: التعرف على تأثير وسائط الفلاش كارد على إتقان المفردات العربية بين الصنف التجريبي والطبقة الضابطة.

٣.	شارفة ليلي وأحمد رضلي (٢٠١٩)	تطوير وسائل الإعلام التعليمية "الركن العربي ممتاز" لتحسين إتقان الطبقة الحادية عشرة مفردة الدين ٢ رجل ٣ بانتول.	يستخدم هذا البحث نموذج البحث والتطوير. وتركيز على تعليم المفردات العربية.	استخدم الوسائط التعليمية "الزاوية العربية ممتاز"(Arabic Corner Mumtāz) في تحسين إتقان الطلاب للمفردات	تهدف هذه الدراسة إلى تطوير الوسائط التعليمية "الركن العربية ممتاز"(Arabic Corner Mumtāz) في تحسين إتقان الطلاب للمفردات وتأثير وسائل الإعلام في الدين الصف الحادي عشر.
٤.	أحمد مجيب وأحمد بصري (٢٠٢٠)	تطوير مادة تعليم المفردات لبرنامج "صباح اللغة" على أساس النظرية السلوكية لطلبة معهد الجامعة.	طريقة البحث المستخدمة هي البحث والتطوير وفقًا لنظرية جال وبورج.	تطور المواد التعليمية لمفردات في برنامج "صباح اللغة"	تهدف هذه الدراسة أن توصف تطور المواد التعليمية لمفردات في برنامج "صباح اللغة" على أساس النظرية السلوكية.
٥.	أحمد مرزوق وخفني ونوران	تطوير الوسيلة التعليمية "لودو" لمادّة مفردات اللغة العربية في المدرسة الأزهر الثانوية	تركيز على تعليم المفردات العربية	استخدم الباحث طريقة البحث التطويري على نموذج التطوير لديك وكري (Dick and	يهدف هذا البحث لتطوير الوسيلة التعليمية لودو لمادّة مفردات اللغة العربية, لترقية رغبة التعلم الطلاب في الفصل إحدى عشر في المدرسة

		الإسلامية كيلابا غادينج.		(Carry ADDIE بالرمز Analyze,) design, develop, implement, evaluate).	الأزهر الثانوية الإسلامية كيلابا غادينج من أجل معرفة أهلية الوسيلة التعليمية على أساس التقييم من مؤهل المادة و مؤهل الوسيلة ومعرفة تقييم طلاب المدرسة الأزهر الثانوية الإسلامية كيلاباغادينج في هذه الوسيلة.
٦.	قسينين وترميذي نينورسي ورمضانا فطري (٢٠١٩)	تطوير وسيلة لوحة الجيوب في تعليم المفردات بمدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية Rukoh Banda Aceh.	تركيز على تعليم المفردات العربية	تطور وسيلة لوحة الجيوب في المواد التعليمية لمفردات	اختار الباحث هذا العنوان لأن الطلاب في المدرسة من الركوع ليسوا متحمسين ومتحمسين لمتابعة تعلم اللغة العربية، وذلك لأن المعلمين في المدرسة نادراً ما يستخدمون الأساليب والوسائط التي تتناسب مع ما يتعلمونه.

٧.	ريكا رحمداني (٢٠٢٠)	استخدام وسيلة الصور على استيعاب المفردات العربية.	تركيز على تعليم المفردات العربية	هذا النوع من البحث هو البحث الإجراء (Classroom Action Research).	وكان الهدف من هذا البحث هو معرفة استخدام الصور في تطوير استيعاب المفردات لدى طلاب الصف السابع بالمدرسة الثانوية الإسلامية الرابعة تبانولي.

الفصل الثاني

الإطار النظري

أ. تعليم المفردات

١. تعريف تعليم المفردات

اللغة العربية هي لغة أجنبية تتم دراستها على نطاق واسع في العالم. لذلك، من الضروري دراسة وجود تعلم لغة مناسب لغير العرب. يمكن تعلم اللغات الأجنبية بما في ذلك اللغة العربية في هذه الحالة بطرق وأساليب مختلفة. وبالمثل مع تعلم المفردات.[١٨]

المفردات هي مجموعة من الكلمات التي تستخدم كأساس للغة. المفردات هي أيضًا الكلمات المستخدمة في تكوين الجمل بحيث تصبح معلومات ينقلها المتحدثون. يمكن رؤية ثراء اللغة من خلال مقدار الحفظ واستخدام المفردات، سواء من حيث الكلام أو الكتابة. في هذه الحالة، يُظهر أن المفردات مهمة جدًا حتى تتمكن من التحدث جيدًا وطلاقة.[١٩]

إن المفردات لها دور في جودة لغة الفرد. الشخص الذي لديه مفردة كثيرة هو أيضًا يؤثر ذلك الفرد جدًا في جودة لغته.[٢٠] ذلك فرد الذي لديه مفردات كثيرة، سيجد له التواصل بسهولة وطلاقة مع الآخرين. وبالتالي، فإن إتقان المفردات من قبل شخص ما أمر مهم

---

[18] Umi Hijriyah, *ANALISIS PEMBELAJARAN MUFRODAT DAN STRUKTUR BAHASA ARAB DI MADRASAH IBTIDAIYAH* (Surabaya: CV. GEMILANG, 2018).

[19] Hasna Qonita Khansa, "Strategi Pembelajaran Bahasa Arab," *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab II* (2016): 53–62, prosiding.arab-um.com.

[20] Afifah Akmalia, La Tadzarney Varda, and Wasiatur Rizqiyah, "Pengembangan Kartu Kata Bergambar (Flash Card) Untuk Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Kosa Kata Di Madrasah Ibtidaiyyah Kelas III," *Prosiding Semnasbama* IV, no. 2 (2020).

للغاية.[٢١]المفردات إحدى مهم من اللغة لاستعمال لسان أو كتابة وهي أيضا إحدى من قاعدة مهمة لمهارات اللغة العربية.[٢٢]

٢. أهداف تعليم المفردات

يهدف تعليم المفردات إلى تحقيق ما يلي[٢٣]:

١. تعريف المفردات الجديدة إلى التلاميذ للقرائة والإستماع.

٢. ممارسة التلاميذ ليتلو المفردات في مهارة الكلام والقراءة.

٣. فهم معنى المفردات إما دلالة أو معجمية أو عند استخدامها في سياق جمل معينة.

٤. قادر على تقدير المفردات وتشغيلها في التعبير الشفوي والمكتوب وفقًا للسياق.

٣. أصول تعليم المردات

في تعليم المفردات يجب المعلم أن يعد المفردات المحددة للتلاميذ. ولذلك، يجب المعلم أن يستخدم الأصول والمعاير. أما أصول المفردات الذي سيعلم المعلم إلى التلاميذ فهي[٢٤]:

١. توطر : اختيار المفردات المستخدمة

---

[21] Neneng Eliana, "Analisis Kemampuan Menulis Kosakata Bahasa Indonesia Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Dasar* 11, no. 1 (2020).

[22] Abdul Hamid, *Mengukur Kemampuan Bahasa Arab Untuk Studi Islam* (Malang: Uin-Maliiki Press, 2010).

[23] Ibid.

[24] M Abdul Hamid, Uril Baharuddin, and Bisri Mustofa, *Pembelajaran Bahasa Arab* (Malang: Uin-Maliiki Press, 2008).

٢. توزع : اختيار المفردات التي مستخدمة كثيرة في بلاد العرب، وأيضا ليست من بلاد العرب.
٣. متاحية : اختيار المفردات المحددة والمعنى المحدد أيضا وهو توزع المفردات المستخدمة في قسم محدد.
٤. ألفة : اختيار المفردات المشهورة وتركها التي لا تستخدم في اليومية.
٥. شمول : اختيار المفردات المستخدمة في كل قسم.
٦. أهمية : اختيار المفردات المستخدمة التي يستخدمها التلاميذ غالبا في اليومية.
٧. عروبة : اختيار المفردات العربية المستخدمة المشهورة ولو يوجدها المفردات اللاتينية في اللغة الأجنبية.

ب. وسيلة التعليم

١. تعريف وسلية التعليم

ذكر نوهون ماهنون ذات مرة أن كلمة "ميديا" تأتي من الكلمة اللاتينية "وسيط" والتي تعني "وسيط" أو "مقدمة". علاوة على ذلك، فإن الوسائط هي وسيلة لتوجيه الرسائل / المعلومات حول التعلم التي ينقلها المرسل إلى مستلم الرسالة. في غضون ذلك، بحسب بسيار الدين نقلاً عن AECT (جمعية التعليم وتكنولوجيا الاتصالات) "الإعلام لغة يتم تشكيلها بهدف نقل المعلومات".[٢٥]

[25]Abdul Wahab Rosyidi, "Media Pembelajaran Bahasa Arab," *Malang: UIN-Malang Press* (2004): 27.

غالبًا ما يفرق الناس بين الوسائط والدعائم. يكمن الاختلاف بين المصطلحين في وظيفتهما وليس في جوهرهما. سيشار إلى مورد التعلم على أنه أداة مساعدة مرئية إذا تم استخدامه كوسيلة مساعدة للتعلم، وسيشار إلى مورد التعلم على أنه وسيلة إعلام إذا كان سيصبح جزءًا لا يتجزأ من عملية التعلم بأكملها أو النشاط الذي يجب أن يكون هناك المساءلة بين المعلم والمصادر الأخرى.[٢٦]

كلمة media مأخوذة من اللاتينية والتي تعني الجمع من كلمة "وسيط" والتي تعني حرفياً وسيط أو مقدمة. في حين أن كلمة "الوسائل" في اللغة العربية هي صيغة الجمع "وسيلة". وفقًا لنور السنيني، تعد وسائل الإعلام أداة تهدف إلى نقل المواد التعليمية. يمكن تصميم الوسائط لتكون مرئية وسمعية ومرئية.[٢٧]

٢. خصائص وسيلة التعليم

طرح غيرلاش وإيلي ثلاث خصائص وسيلة التعليم استشهد بها محمد حسن[٢٨]، منها:

١. التثبيت

هذه الخاصة توصف أن الوسيلة مسجلة ومحتفظ ومعيد النظر في الحال أو المعوضوع. هذه الخاصة لا تعرف الوقت لتسجيل عن الحال أو المعوضوع، مثلا تسونامي والزلازل والفيضانات وما إلى ذلك. هذه الخاصة مهمة شديدة لأنها مستخدمة بكل وقت.

---

[26] Ibid.
[27] Sukiman, "Pengembangan Media Pembelajaran," *Yogyakarta: Insan Madani* (2012): 27.
[28] Muhammad Hasan et al., *Media Pembelajaran*, *Tahta Media Group* (Sukoharjo: Tahta Media Group, 2021).

٢. المتلاعبة

قد غير الحال أو المعوضوع لأن الوسيلة تملك هذه الخاصة تسمى المتلاعبة. يمكن تقديم الأحداث التي تستغرق أيامًا أو حتى شهورًا للطلاب في وقت أقصر من خمس إلى عشر دقائق. على سبيل المثال، تسجيل عملية الحج واختصارها إلى خمس إلى عشر دقائق.

٣. التوزيعي

تسمح الخصائص التوزيعية للوسيلة بنقل الحال أو المعوضوع عبر الفضاء، وفي نفس الوقت يتم تقديم الحدث إلى عدد كبير من الطلاب مع نفس الحافز التجريبي نسبيًا فيما يتعلق بالحدث.

على سبيل المثال، تسجيلات الفيديو أو الصوت الذي يتم توزيعه عبر محركات أقراص فلاش أو الروابط التي وصل إليها باستخدام الإنترنت. بمجرد تسجيل المعلومات بأي تنسيق وسيلة، يمكن إعادة إنتاجها أي عدد من المرات وتكون جاهزة للاستخدام في وقت واحد في أماكن مختلفة أو استخدامها بشكل متكرر في مكان واحد.

٣. وظيفة وسيلة التعليم

قد رأى كيم وديطان استشهد بها محمد حسن، وسيلة التعليم ثلاث وظائف التي يستخدمها الشخص أو المجموعة الصغيرة أو الكبيرة. الوظيفة الأولى، تأثير الرغبة أو العمل. تستطيع وسيلة التعليم أن تكون تقنيات الدراما أو الترفيه. الحصول الذي مقدر هو يلد رغبة ويثير الطلاب للعمل. الوظيفة الثانية، إعطاء المعلومات. استخدام وسيلة التعليم لإعطاء المعلومات أمام مجموعة من الطلاب. محتوى وشكل العرض التقديمي عامان للغاية، وتعمل

كمقدمة أو ملخص تقرير أو معرفة خلفية. الوظيفة الثانية، أهداف التعليم. تعمل الوسيلة التعليم لتهدف التعليم التي يجب أن تشرك وسيلة التعليم الطلاب عقليًا وكذلك في شكل أنشطة حقيقية حتى يمكن أن يحدث التعلم. تستطيع أن تكون وسيلة التعليم منتظمة إذا تنظر من جانب التعيلم ليكون دراسة ناجحة. ومع ذلك، يجب وسيلة التعليم أن تعطي خبرة ممتعة وتملأ حاجة الطلاب في التعليم.[٢٩]

٤. أهداف وسيلة التعليم

أما أهداف وسيلة التعليم لتتمكن من تحقيق أقصى استفادة منه بين التلاميذ والمعلم. وبذلك، سيستقبل التلاميذ المعلومات الصحيحة من المعلم بوقت قصير بدون عملية طويلة حتى أن يشعر التلاميذ بالملل والكسل في عمليي التعليم والتعلم.[٣٠]

ج. أهمية وسيلة التعليم (لعبة بطاقة قائمة على المبارة)

قد ذكر الباحث أن الوسيلة مرسلة رسالة من المرسل إلى المستلم. أما أهمية هذه الوسيلة (لعبة بطاقة قائمة على المبارة) التي تكون أداة لمساعدة عملية التعليم والتعلم جيدا. فهذه اللعبة تسمى لعبة بطاقة قائمة على المبارة ستكون عملية التعليم والتعلم جيدة وممتعة في جانب تعرف مفردات جديدة، متحمس للفوز اللعبة، مساعدة نمو مهارة الطفل، تعطي تجربة حقيقة للطفل في اللعبة حتى يكون الطفل أن يفعل شيئا بشكل مستقل.

---

[29] Ibid.
[30] Mahmudah and Rosyidi, *Active Learning Dalam Pembelajaran Bahasa Arab*.

د. لعبة بطاقة قائمة على المبارة

١. تعريف لعبة بطاقة قائمة على المبارة

لعبة بطاقة قائمة على المبارة هي طريقة التعليم يحصل فيها الطلاب على بطاقة تحتوي على سؤال ويبحث التلاميذ عن بطاقة أخرى تحتوي على إجابات تتطابق مع الأسئلة التي يحصلون عليها. سيلعب التلاميذ بطاقة التي تشتمل أسئلة الصورة، ثم يركب الطلاب الإجابة بالأسئلة المتعلقة.[٣١] تعريف آخر للعبة بطاقة قائمة على المبارة هي دراسة ممتعة حيث يتم استخدامه لتكرار المواد التي تم تقديمها من قبل، ومع ذلك، لا يزال من الممكن تدريس مادة جديدة باستخدام هذه الإستراتيجية مع الملاحظات، يتم إعطاء الطلاب مهمة دراسة الموضوع ليتم تدريسه أولاً، بحيث عند دخول الطلاب الفصل بالفعل مخزون من المعرفة.[٣٢] قد رأى سيلبرمان أن لعبة بطاقة قائمة على المبارة إحدى من طريقة التعليم ممتعة ونشيطة لمراجعة المواد قبها وبعدها بلعبة بطاقة بطريقة تركيب الأسئلة كقطع الورق الذي يحتوى على الأسئلة والإجابة.[٣٣] هذه اللعبة ليست فقط متعلقة با الأسئلة الصورة والمعاني ولكن هناك قواعد لقطع الكلمات التي يتم ترتيبها وترتيب قواعد اللغة.[٣٤]

---

[31] Asnimar, "PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN INDEX CARD MATCH UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PENJASKES SISWA KELAS V SD NEGERI 002 BATU BERSURAT Asnimar SD Negeri 002 BATU BERSURAT."

[32] Estri Desi, Sowiyah, and Yulina, "Pengaruh Index Card Match Dan Media Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sd," *Jurnal Pendidikan Dasar* 6, no. 12 (2019): 1–12.

[33] Silberman, *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*.

[34] Andrew Wright, David Betterbridge, and Michael Buckby, *Games for Language Learning* (Cambridge: Cambridge University Press, 2006).

٢. طريقة لعبة بطاقة قائمة على المبارة

حسب رأي أندرو رايت وديفيد بيتريدج ومايكل باكبي عن طريقة لعبة بطاقة قائمة على المبارة إلى طريقة ما يلي[٣٥]:

١. يحضر المعلم عدة بطاقات تحتوي على عدة أسئلة، جزء منها إجابة عن بطاقة أسئلة والأخرى عبارة عن بطاقة إجابة.
٢. يقوم المعلم بخلط البطاقات هكذا مختلطة بين والأسئلة والإجابة.
٣. يطلب المعلم من كل طالب أن يأخذ بطاقة بها سؤال/جواب مكتوب عليها.
٤. يطلب المعلم من كل طالب العثور على زوج من البطاقات التي تطابق بطاقته.
٥. يوجه المعلم تعليمات لكل طالب وجد شريكه أن يجلس قريبًا ويطلب منهم عدم ذكر المواد التي يحصلون عليها لأصدقائهم الآخرين.
٦. يطلب المعلم من كل زوج بدوره قراءة الأسئلة بصوت عالٍ للأصدقاء الآخرين. ثم يتم الرد على الأسئلة من قبل الأزواج الآخرين.
٧. يتوصل المعلم مع الطلاب إلى استنتاجات حول الموضوع.

---

[35] Ibid.

الفصل الثالث

منهج البحث

أ. مدخل البحث ومنهجه

استخدم الباحث لهذا البحث المدخل. المدخل الكيفي والكمى. استخدم الباحث المخدل الكيفي لوصف كيفية خطوات تطوير الوسائل التعليمية لتعليم المفردات باستخدام الوسائل المتعددة التفاعلية. أما المدخل الكمي استخدمها الباحث لقياس فعالية استخدام تلك الوسائل لتعليم المفردات. فنوع البحث منه هو البحث والتطوير أو يذكر به (Research and Development).

هذا البحث عبارة عن بحث تنموي يستخدم نموذج تطوير Borg and Gall والذي يقصره الباحثون على المرحلة العاشرة، وهي: (١) تحليل الحاجة والمشكلات، (٢) وجمع المعلومات، (٣) وتصميم المنتج، (٤) وتصديق المنتج، (٥) تحسين المنتج، (٦) تجربة المنتج، (٧) تحسين المنتج، (٨) المنتجات النهائية. كانت موضوعات الاختبار هي طلاب الفصل الرابع من مدرسة تحفيظ عباد الرحمن، وخبراء المواد، وخبراء الإعلام. تقنيات جمع البيانات باستخدام الملاحظة والمقابلات والاختبارات. يستخدم تصميم تجربة المنتج تجربة One Group Pretest-Postest Design.[٣٦]

[36] Eny Winaryati et al., *Cercular Model of RD&D (Model RD&D Pendidikan Dan Sosial)* (Yogyakarta: PENERBIT KBM INDONESIA, 2021).

ب. إجراءات التطوير

كانت الخطوات التي قام الباحث لهذا البحث هي منهج البحث المستخدم لحصول على إنتاج معين وتجربة فعالية تتكون من تسع خطوات وهي كما يلي:

١. تحليل الحاجة والمشكلة

تحليل الحاجة والمشكلة هو الخطوة الأولى التي حدد الباحث قبل أن يخطط شيء ما.

٢. جمع المعلومات

جمع الباحث المعلومات والمراجع المتعلقة لإنتاج تطوير بطاقة لتعليم المفردات باستخدام لعبة Indeks Card Match (بطاقة قائمة على المبارة) بمدرسة تحفيظ عباد الرحمن الابتدائبة مالانج في مدرسة تحفيظ عباد الرحمن بمالانج. ثم وجد الباحث المنتج وحل المشكلات.

٣. تصميم المنتج

بعد تحليل الحاجة وجمع المعلومات، قام الباحث بتصميم المنتج لعبة Indeks Card Match (بطاقة قائمة على المبارة)، بدءًا من تصميم الصور وتصميم الألعاب وتصميم المواد المتعلقة.

٤. تصديق المنتج

هدف تصديق المنتج إلى الجبراء لتحسين وتقييم الوسيلة إذا تكون جيدا ومفيدا. ثم صدقها الخبراء عن المواد والتصميم في لعبة Indeks Card Match (بطاقة قائمة على المبارة) من حيث اللغة المواد التي تتعلق بوثائق مستخدمة. وبعدها سيعطي الخبراء الاقتراحات والإشادات لتحسين المنتج.

٥. تحسين المنتج

قام الباحث بتحسين المنتج عن أخطاءه الذي يفحص الخبراء ويتقدم الباحث عن الاقتراحات والإشادات منهم.

٦. تجربة المنتج

جرب الباحث المنتج المطور للفرقة. أعطى الباحث الإختبار القبلي والبعدي لمعرفة فعالية المنتج ونتيجة التلاميذ في تعليم المفردات.

٧. تحسين المنتج

قام الباحث بتحسين المنتج ما أراء المدارس والتلاميذ، ثم زاد الباحث مما في المنتج ونقص ما خطاء فيه.

٨. المنتج النهاءي

المنتج النهاي هو إشترك الباحث عن حسب الخبراء والمدارس وأراء التلاميذ لوسيلة لعبة Indeks Card Match (بطاقة قائمة على المبارة).

ج. ميدان البحث

ميدان البحث هو مكان فيه يقوم الباحث في بحث العلمي. أما ميدان البحث فاختار بمدرسة تحفيظ عباد الرحمن مالانج.

د. مصادر البيانات

مصادر البيانات هي شيء الذي منه يحصل البيانات. أما البيانات هي ما تحصل من مصادر البيانات. تنقسم مصادر البيانات إلى قسمين، هما المصادر الأساسية والمصادر الثانوية.

١. المصادر الأساسية

المصادر الأساسية هي البيانات التي تحصل من المصادر الإنسانية بوسيلة مقابلة أو الإستبانة أو الإختبار التي تتعلق بمعرفة مشكلة البحث. أخذ الباحث بيانات من هذه المصادر هي الخبراء والمعلم والتلاميذ في مدرسة تحفيظ عباد الرحمن.

٢. المصادر الثانوية

المصادر الثانوية هي البيانات التي تأخذ من الوثائق المكتوبة وقانون الحكمية وغير ذلك. أخذ الباحث بيانات من هذه المصادر هي من الكتب والمراجع التي تتعلق بمواد التي تستخدم.

هـ. أدوات جمع البيانات

استخدم الباحث الطرائق التي تناسب المدخل البحث التطوير، فهي:

١) الملاحظة

الملاحظة هي طريقة لجمع البيانات من خلال ملاحظة كائن البحث والتي يلاحظها الباحث مباشرة. للحصول على إجابات أو معلومات حسب الحاجة لكل متغير، يجب على الباحثين استخدام الأعضاء الحسية مثل البصر والشم والسمع واللمس). في عملية الملاحظة، لا ينبغي أن يكون الموضوع أو الشيء

الذي تتم ملاحظته أو مراقبته معروفاً، على سبيل المثال السلوك البشري وطرق العمل والمظاهر السريرية والظروف والمواقف في كل من البيئة ووصف الحياة الاجتماعية للشخص والتغيرات في إجراء التجارب.[٣٧] لاحظ الباحث طلاب الصف الرابع الذين ينفذون عملية التدريس والتعلم من أجل الحصول على بيانات لطرح الأسئلة وتصميم لعبة Indeks Card Match (بطاقة قائمة على المبارة).

٢) المقابلة

قام الباحث بمقابلات بإعطاء الأسئلة كما يحتاج الباحث. ثم نال إجابات على الأسئلة بالكتابة أو التسجيل مباشرة.[٣٨] والمراد بها البيانات بالتسائل من جهة واحدة منظمة باعتماد على أهدف البحث. قام الباحث بإجراء مقابلات مع مدير المدارس والمعلمين حول عملية التدريس والتعلم وتصميم اللعبة.

٣) الاستبانة

الإستبانة هي طريقة جمع البيانات بجدول الأسئلة أو الاستبيان التي إجابة احتياجات كل متغير بحثي.[٣٩] استخدم الباحث الاستبانة لمعرفة وجمع المعلومات والبيانات عن الاحتياجات حول مناسبة الوسائل المطورة وفعاليتها من المدير والمدارس وأراء التلاميذ عن الوسيلة المطورة.

---

[37] Muhammad Darwin et al., *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif* (Bandung: CV. Media Sains Indonesia, 2021).
[38] Ibid.
[39] Ibid.

٤) الإختبار

الإختيار هو طريقة البيانات التي تتعلق بقيمة القدرة أو المهارة أو الإتقان أو الكفاءة.[٤٠] استعداد السؤال هو عمل بسيط في الإختبار، وفي هذا القسم بحث واستعد الباحث الإختبار الجيد والقيمة الجيدة. استخدم الباحث الإختبار لقياس نتيجة التلاميذ في تعليم المفردات. يجرب الباحث هذا الإختبار مرتين وهما الإختبار القبلي والإختبار البعدي. الإختبار القبلي لقياس كل التلاميذ في التجربة التعليمية، أما الإختبار البعدي لمعرفة ما مدى الوسيلة المطورة.

و. أسلوب تحليل البيانات

١. البيانات الكيفية

قام الباحث بتحليل البيانات من الملاحظة والمقابلة التي تتعلق بتطوير وسيلة لتعليم المفردات بلعبة Indeks Card Match (بطاقة قائمة على المبارة) في مدرسة تحفيظ عباد الرحمن بمالانج في الصف الرابع. البيانات من الملاحظة والمقابلة مع مدير المدارس والمعلمين حول عملية التدريس والتعلم وتصميم اللعبة ستكون البيانات الأساسية لتطوير وسيلة لتعليم المفردات بلعبة Indeks Card Match (بطاقة قائمة على المبارة) في مدرسة تحفيظ عباد الرحمن بمالانج. أما طريقة تحليل البيانات التي اتسخدمها الباحث هي طريقة تحليل البيانات عند ميلس وهوبيرمان (Miles and Huberman) وتكون تحليل البيانات من

[40] Suwartono, "Dasar-Dasar Metodologi Penelitian," *ANDI Yogyakarta* (2014): 1–197.

ثلاث خطوات: تنظيم البيانات (Data Reduction)، عرض البيانات (Data Display)، واستنتاج البيانات[٤١] (Conclusion/ Verification)

٢. البيانات الكمية

قام الباحث بتحليل البيانات الكمية من الإختبار والاستبانة عن الاحتياجات حول مناسبة الوسائل المطورة وفعاليتها من المدير والمدارس وأراء التلاميذ عن الوسيلة المطورة بالأسلوب الإحصاء الوصفي. ويقوم الباحث بتحليل من الاستبانة للخبراء والمدارس والتلاميذ بالرمز مقياس ليكريت (Skala Likert) الآتي:

أ) إعطاء النتيجة في كل الأجوبة من الستبانة:[٤٢]

الجدول ٣,٢

النتيجة في كل الأجوبة من الاستبانة[٤٣]

النتيجة	الأجوبة
٤	جيد جدا
٣	جيد
٢	مقبول

[41] Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta: Rineka Cipta, 2020).
[42] Ismail Nurdin and Sri Hartati, *Metodologi Penelitian Sosial* (Surabaya: Media Sahabat Cendekia, 2019).
[43] Suwartono, "Dasar-Dasar Metodologi Penelitian."

١	ناقص

الجدول ٣,٣

النتيجة الأجوبة للاستبانة من التلاميذ[٤٤]

النتيجة	الأجوبة
٤	موافق جدا
٣	موافق
٢	غير موافق
١	غير موافق جدا

ب)عرض البيانات في جدول نتيجة الاستبانة. ثم عرض الباجث النتيجة في شكل التقديم.[٤٥]

$$p = \frac{\sum x}{\sum xi} \times \%١٠٠$$

p = نسبة مائوية

x = نتيجة

Xi = مجموعة النتيجة

وهذه هي وصف النتيجة من الاستبانة:[٤٦]

[44] Ibid.
[45] Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*.
[46] Ibid.

الجدول ٣,٤

وصف النتيجة من الاستبانة

النتيجة	بيان
٧٥٪ < قيمة ≤ ١٠٠٪	موافق جدا
٥٠٪ < قيمة ≤ ٧٥٪	موافق
٢٥٪ < قيمة ≤ ٥٠٪	غير موافق
١٪ < قيمة ≤ ٢٥٪	غير موافق جدا

واستخدم الباحث المقياسي المعجلي لتحليل نتائج الإختبار القبلي والإختبار البعدي، يحلل الباحث هذه النتائج مستعينا بالإختبار T. (Uji T). فيستخدم الباحث بالرموز:

$$t = \frac{md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}}$$

t = نتيج من الإختبار القبلي والبعدي

md = نتيجة متوسط من فروق

$\sum x^2 d$ = X^2d نتيجة من مجموعة

N = عدد التلاميذ

الفصل الرابع

عرض البينات وتحليلها

المبحث الأول: تطوير بطاقة لتعليم المفردات باستخدام لعبة Indeks Card Match (بطاقة قائمة على المبارة) بمدرسة تحفيظ عباد الرحمن الابتدائية مالانج

يختار الباحث هذا التطوير كوسيلة التي تساعد عملية التعليم والتعلم لمساعدة التعليم المفردات بموضوع " بطاقة لتعليم المفردات باستخدام لعبة Indeks Card Match (بطاقة قائمة على المبارة) بمدرسة تحفيظ عباد الرحمن الابتدائية مالانج". هذه الوسيلة ستكون بشكل البطاقة. يستخدم الباحث لهذا البحث المدخل. المدخل الكيفي والكمى. استخدم الباحث المخدل الكيفي لوصف كيفية خطوات تطوير الوسائل التعليمية لتعليم المفردات باستخدام الوسائل المتعددة التفاعلية. قام الباحث في عملية التطوير الإجراءات الكثيرة. خطط ويسط الباحث إجراءات التطوير برج وجال (Borg and Gall) هي (١) تحليل الحاجة والمشكلات، (٢) وجمع المعلومات، (٣) وتصميم المنتج، (٤) وتصديق المنتج، (٥) تحسين المنتج، (٦) تجربة المنتج، (٧) تحسين المنتج، (٨) المنتجات النهائية.

أما هذه الإجراءات تناسب بالإجراءات التي قام بها الباجث في الفصل الرابع وهي خطوات بورغ وغال. والبيان كما يلي:

١) تحليل الحاجة والمشكلات

الخطوة الأولى في تطوير بطاقة لتعليم المفردات باستخدام لعبة بطاقة قائمة على المبارة هي تحليل الحاجة والمشكلات. سيقوم الباحث بتحليل الحاجة والمشكلات بقيام بالمقابلة مع موضوع التجربة (معلم تعليم اللغة العربية بمدرسة

تحفيظ عباد الرحمن الابتدائية مالانج. يأخذ الباحث مدرسة تعليم اللغة العربية وهي الأستاذة يسمين التاريخ ٢٣ مايو ٢٠٢٣.

قد وجد الباحث أن عملية تعليم اللغة العربية مازال يستخدم طريقة المحافظة حتى يشعروا التلاميذ بالكسل والملل في تعليم اللغة العربية خصوصا في تعليم المفردات. ثم وجد الباحث أن التلاميذ لا يستطيع الإجابة العربية مبشرة لأن المعلمة عربية. ثم وجد الباحث أن التلاميذ لا يراقز إلى الدراسة في عملية تعليم اللغة العربية. هذا الحال يحدث في مدرسة تحفيظ عباد الرحمن الذي يظهر أن نتائج التلاميذ لا جيدا في تعليم اللغة العربية، حتى هذا الحال يأثر إلى رغبة التلاميذ في تعليم اللغة العربية خصوصا في تعليم المفردات. أما المشكلة الأخرى التي تشمل في عملية التعليم والتعلم اللغة العربية هي حدد استخدام الوسيلة التعليم، لأنها محدودة فيها. فلما يختار الباحث تطوير الوسيلة التعليم لمساعدة التعليم العربية بمدرسة تحفيظ عباد الرحمن الابتدائية مالانج في الفصل الرابع وهو بطاقة لتعليم المفردات باستخدام لعبة بطاقة قائمة على المبارة، لأن التلاميذ يشعرون بالسعادة بالعبة، واللعبة تسمى بطاقة قائمة على المبارة.

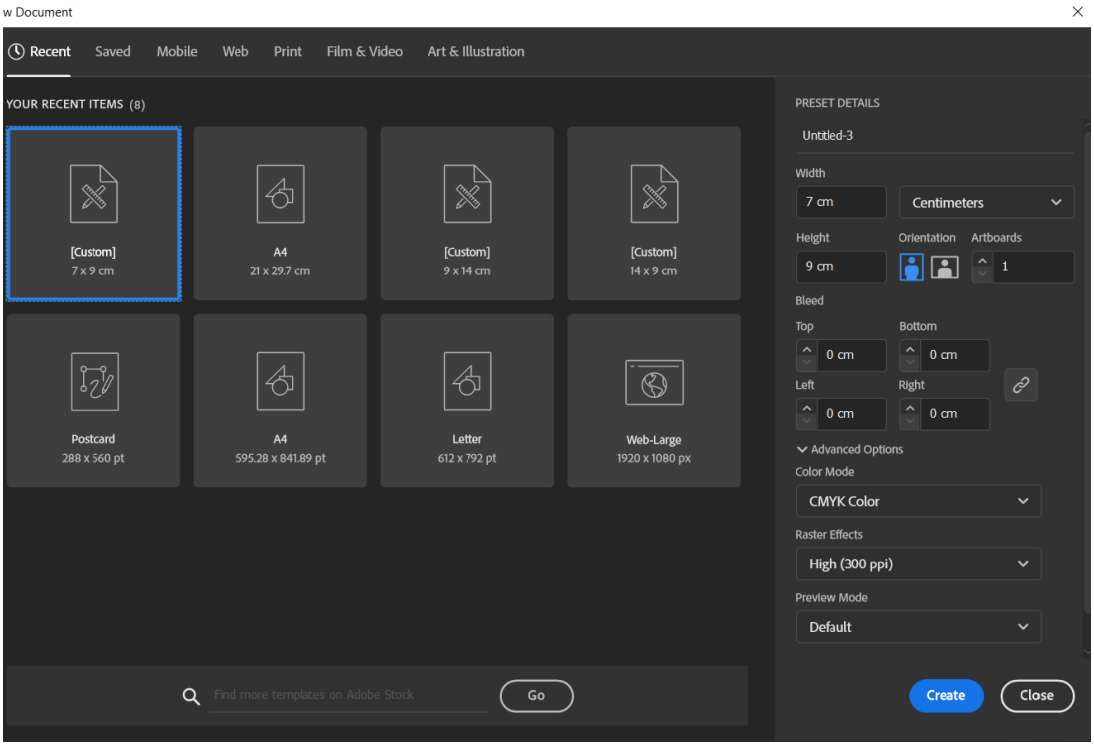
٢) جمع المعلومات

الخطوة الثانية هي جمع المعلومات. يجمع الباحث المعلومات التي تتعلق بتعليم اللغة العربية بمدرسة تحفيظ عباد الرحمن الابتدائية مالانج في الفصل الرابع لتعليم المفردات. ووجد الباحث المعلمومات الكتاب المستخدم في تلك المدرسة تسمى "أحب اللغة العربية"ويستخدم المعلم والمدير منهج المستقل أو يسمى "Merdeka".

٣) تصميم المنتج

في هذه الخطوة، يستخدم الباحث تطبيقا باسم أدوبي إيلوستراطار لتصميم أمام البطاقة وورأ البطاقة. أما محتوى البطاقة يأخذ الباحث من عدد المواقع. وهذه الإجراءات لتصميم البطاقة:

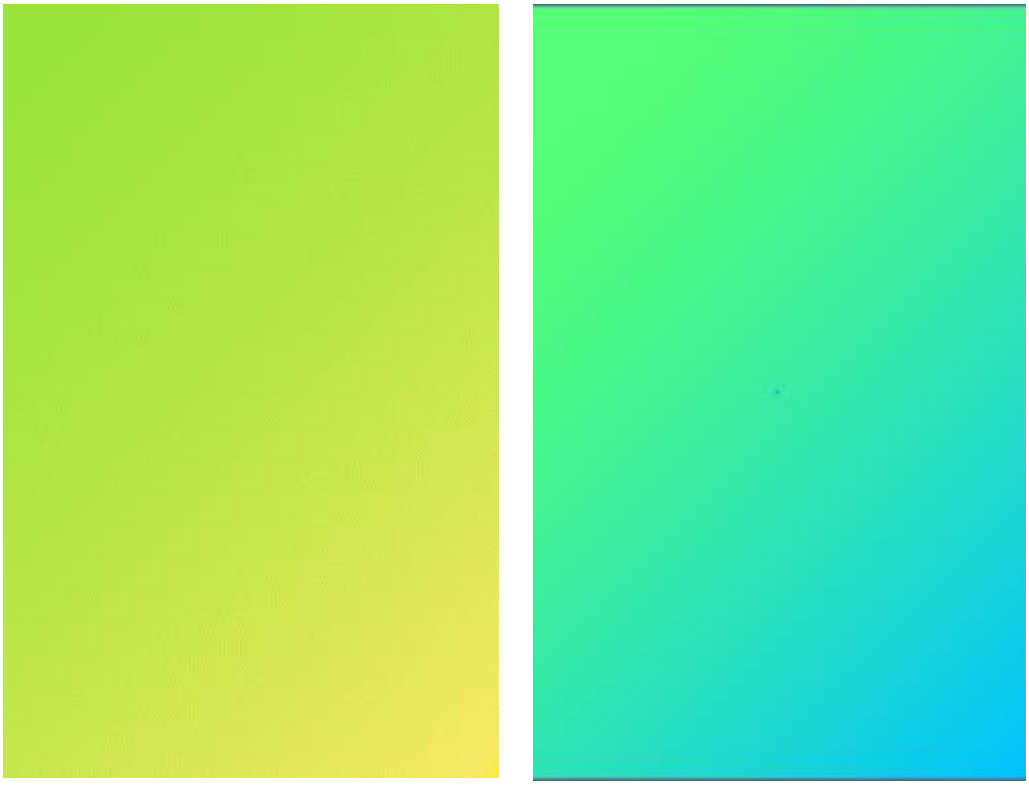
الأول، يحدد الباحث طول وعرض البطاقة. وهذا المقاس هو ٩ سنتيمتر مول ٧ سنتيمتر عرض. يخطط الباحث هذا المقاس لكي يرون الطلاب البطاقة جيدا.



الصورة ٤،١

مقاس طول وعرض البطاقة في أدوبي إيلوستراطار (Adobe Ilustrator)

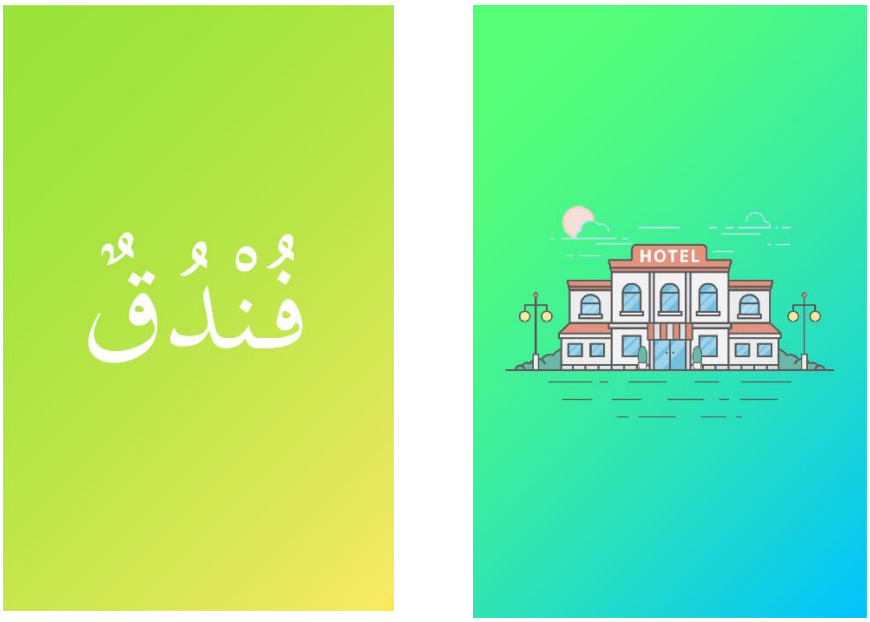
الثاني، بعد تحديد طول وعرض البطاقة، يصنع الباحث الخلفيات للبطاقة. يحتاج الباحث عدد اللوني حتى سيصنع الباحث التدرج اللوني للخلفيات البطاقة. ويصنع الباحث التدرجين اللوني لفرق بين بطاقة الصورة وبطاقة الترجمة.ويختار الباحث هذا تدرج الخلفيات لأمام بطاقة الصورة وأمام بطاقة الترجمة لأن الباحث يختار تصميمات لطيفة للأطفال. فهذا تدرج الخلفيات لأمام بطاقة الصورة وأمام بطاقة الترجمة:



الصورة ٤,٢

تدرج الخلفيات أمام بطاقة الصورة (يمين) وأمام بطاقة الترجمة (شمال)

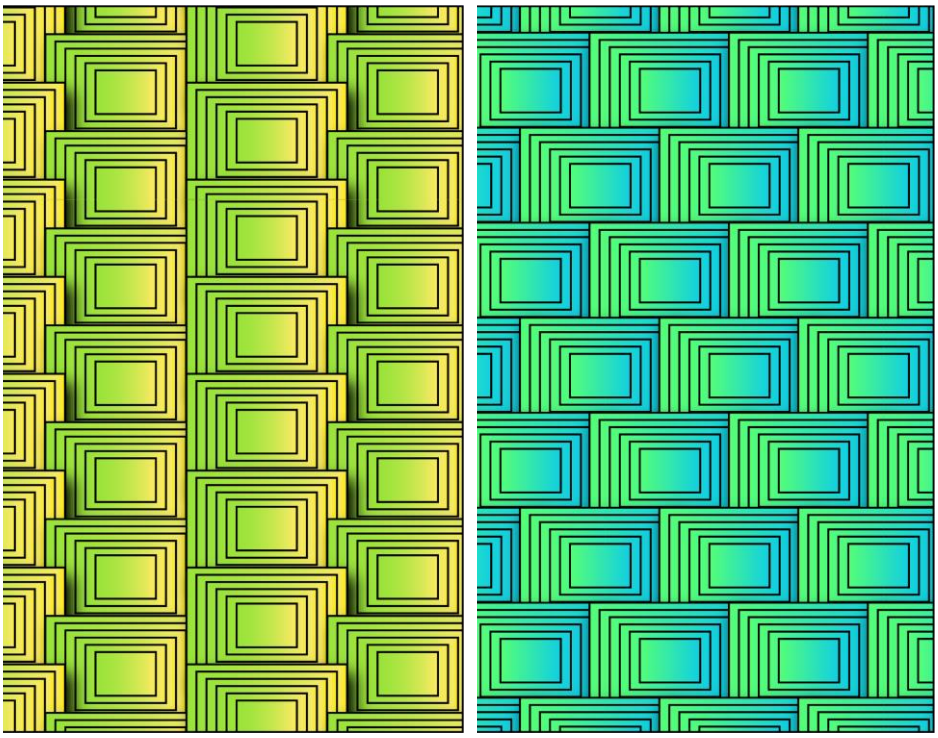
الثالث، يعطى الباحث الصورة والترجمة أمام البطاقة. ليعطى الصورة، يبحثها الباحث في www.pngwing.com ويأخذها الباحث ما تتعلق بكتاب مستخدم في مدرسة تحفيظ عباد الرحمن. أما ليعطى الترجمة يكتبها الباحث في البطاقة التي تستخدم لتدلها فيها، يستخدم الباحث خط Traditional Arab لكل كتابة الترجمة، ثم يستخدم الباحث الحركة لكل حرف ليسهل التلاميذ أن يقرأها.



الصورة ٤,٣

تدرج الخلفيات أمام بطاقة الصورة (يمين) وأمام بطاقة الترجمة (شمال)

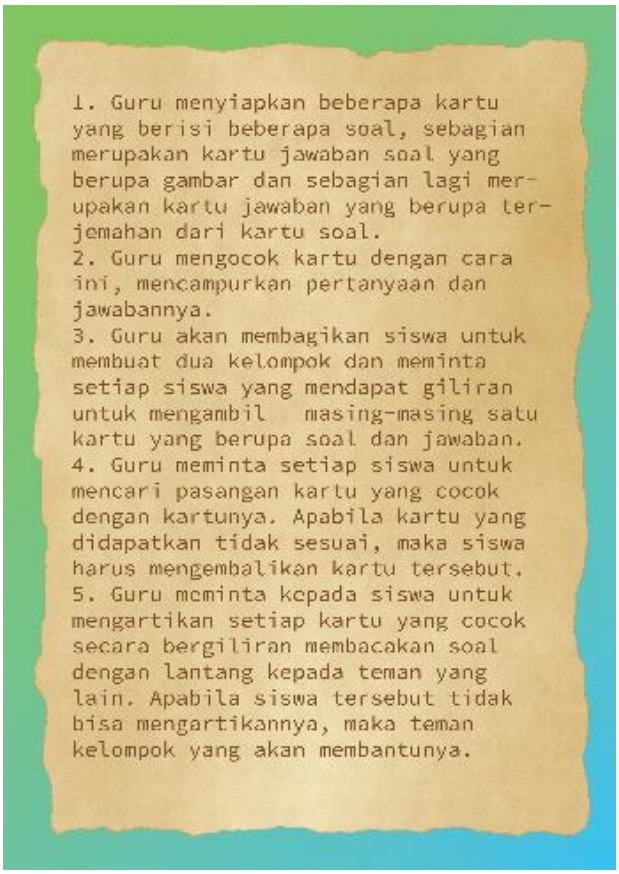
الرابع، صمم الباحث ورأ البطاقة. يصنع الباحث مربع إلى مربع آخر حتى يجمعهم الباحث إلى مكان واحد. ثم يقوم الباحث بضبط المربعات في صف من التصاميم بحيث تكون التصاميم كثيرة. يختار الباحث هذا التصميم لأن الباحث يختار تصميمات لطيفة للأطفال. أما لون خلفيات البطاقة، يشترك الباحث أمام خلفيات البطاقة لورأ خلفيات البطاقة، فلونهما متماثلان.



الصورة ٤،٣

تدرج الخلفيات ورأ بطاقة الصورة (يمين) وورأ بطاقة الترجمة (شمال)

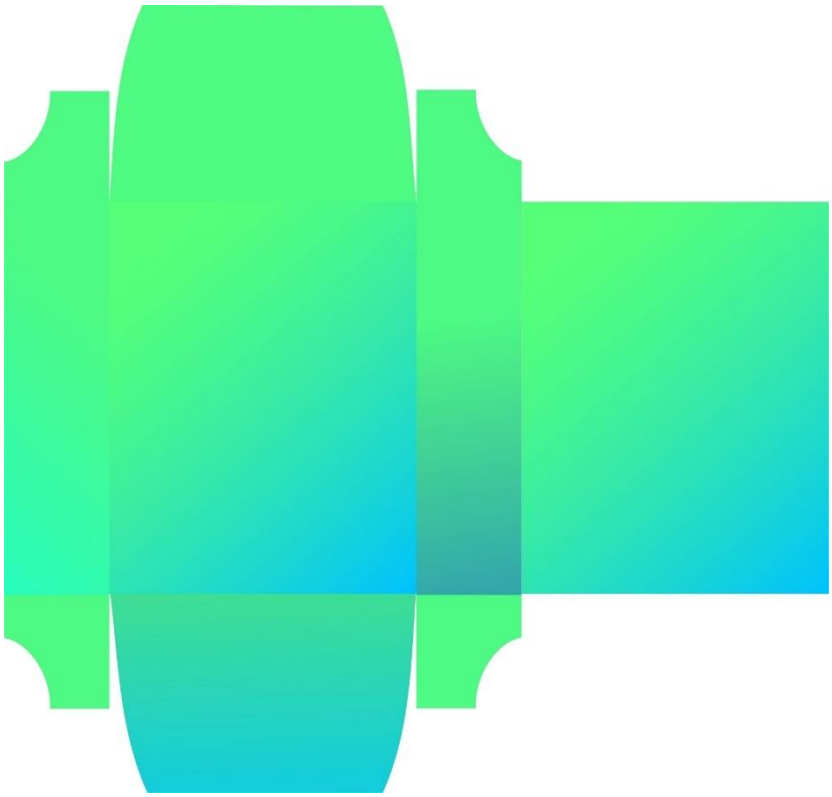
الخامس، قد قام الباحث بتصميم ورق الإفتراحات. يستخدم الباحث تصميم تدرج الخلفيات لخلفيات البطاقة، ثم يزيد ورقا فارغا ويكتب قواعد اللعبة.



الصورة ٤,٤

تصميم دليل الاستخدام

السادس، قد قام الباحث بتصميم لمكان البطاقة. أخذ الباحث نموذجًا موجودًا على الإنترنيت، ثم قام بتغيير اللون ليناسب موضوع البطاقة



الصورة ٤٥

تصميم لمكان البطاقة

٤) تصديق المنتج

بعد القيام بتصميم المنتج، قام الباحث بالاستبانة عن تصديق البطاقة لتعليم المفردات المطورة لمعرفة صلاحية بطاقة لتعليم المفردات المطورة إلى خبيرين، وحصل الباحث نتائج الاستبانة كما يلي:

أ) قام الباحث بالاستبانة مع خبير التصميم البطاقة لتعليم المفردات المطورة هو أستاذ د. ر. توفيق الرحمن الماجستير التاريخ ٢٣ مايو ٢٠٢٣ وقدمه الباحث الاستبانة لمعرفة التعليق على تصميم بطاقة لتعليم المفردات المطورة من خلال اختيار الصورة وتصميم الخلفيات. وأما الحصول على نتيجة الاستبانة من خبير التصميم البطاقة لتعليم المفردات المطورة كما يلي:

جدول ١،٤

نتيجة الاستبانة من أستاذ د. ر. توفيق الرحمن الماجستير كخبير التصميم البطاقة لتعليم المفردات المطورة

رقم	المؤشرات	تقييم			
		١	٢	٣	٤
	تخطيط				
١	سهولة القراءة / سهولة القراءة والكتابة				√
٢	أنواع الكتابة الشيقة				√
٣	دقة الصورة / وضوح الصورة				√
٤	حجم الخط				√
٥	دقة حجم البطاقة				√
٦	اختيار نوع البطاقة			√	

	لون				
٧	ألوان الكتابة مثيرة للاهتمام				√
٨	ألوان صورة مثيرة للاهتمام			√	
٩	لون خلفية مثيرة للاهتمام			√	
١٠	لون وتصميم الظهر مثير للاهتمام			√	

أما تحسين المنتج والافتراحات من أستاذ د. ر. توفيق الرحمن الماجستير هو ملصق وملف تعريف المطور في زيادة غطاء

ب) ثم قام الباحث بالاستبانة مع خبيرة المادة البطاقة لتعليم المفردات المطورة هي د. ليل فطريانتي الماجستير التاريخ ١٧ مايو ٢٠٢٣ وقدمه الباحث الاستبانة لمعرفة التعليق على المادة البطاقة لتعليم المفردات المطورة من خلال إختيار أنواع الخط وحجم الكتابة. وأما الحصول على نتيجة الاستبانة من خبير المادة البطاقة لتعليم المفردات المطورة كما يلي:

جدول ٤،٢

نتيجة الاستبانة من د. ليل فطريانتي الماجستير كخبيرة المادة البطاقة لتعليم المفردات المطورة

رقم	المؤشرات	تقييم			
		١	٢	٣	٤
	مادة				
١	صحة الحروف				√
٢	دقة / وضوح نوع الصورة			√	
٣	سهولة الاستخدام				√
٤	وضوح دليل مستخدم البطاقة / توفر دليل المستخدم			√	
٥	حقيقة كتابة حرف العلة				√
٦	مطابقة الصورة / دقة الصورة والمفردات				√
٧	سهولة قراءة الكتابة سهلة القراءة				√
٨	التوافق مع أهداف التعلم من مفردات				√

أما تحسين المنتج والافتراحات أستاذة د. ليل فطريانتي الماجستير صياغة مبسطة في دليل المستخدم.

ج) ثم قام الباحث بالاستبانة مع معلمة المادة اللغة العربية مع ٣ تلاميذ من الصف الرابع الإخون في مدرسة تحفيظ عباد الرحمن الابتدائية مالانج وهي أستاذة يسمين التاريخ ٢٣ مايو ٢٠٢٣ وقدمه الباحث الاستبانة لمعرفة التعليق على المادة البطاقة لتعليم المفردات المطورة من خلال إختيار المفدرة وأنواع الخط وحجم الكتابة. وأما الحصول على نتيجة الاستبانة من معلمة المادة اللغة العربية للبطاقة لتعليم المفردات المطورة كما يلي:

جدول ٣،٤

نتيجة الاستبانة من أستاذة يسمين كمعلمة المادة اللغة العربية للبطاقة لتعليم المفردات المطورة

الرقم	المؤشرات	التفييم			
		١	٢	٣	٤
	التنسيق (التصميم)				
١	*سهولة القراءة / سهولة القراءة والكتابة*				√
٢	*أنواع الكتابة الشيقة*				√
٣	*دقة الصورة / وضوح الصورة*				√

٤	*حجم الخط*				√
٥	*دقة حجم البطاقة*			√	
٦	*اختيار نوع البطاقة*				√
٧	*سهولة القراءة / سهولة القراءة والكتابة*				√
	المحتوى (المواد)				
٨	*صحة الحروف*				√
٩	*دقة / وضوح نوع الصورة*				√
١٠	*سهولة الاستخدام*				√
١١	وضوح دليل مستخدم البطاقة / توفر دليل المستخدم				√
١٢	*حقيقة كتابة حرف العلة*				√
١٣	*مطابقة الصورة / دقة الصورة والمفردات*				√
١٤	*سهولة قراءة الكتابة سهلة القراءة*				√
١٥	*التوافق مع أهداف التعلم من مفرودات*				√

أما تحسين المنتج وإقتراحات من المعلمة العربية هي تغيير لون البطاقة ولون الخط.

٥) تحسين المنتج

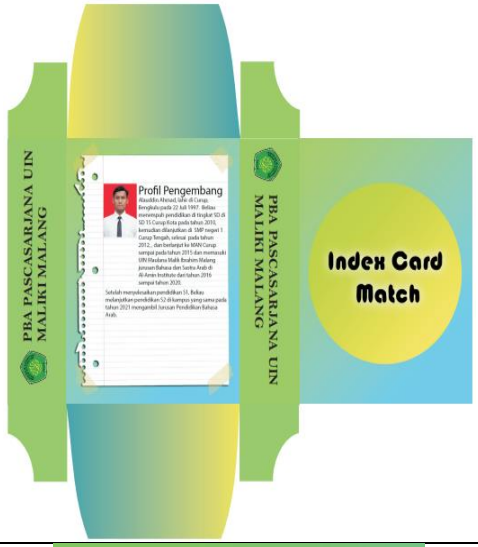
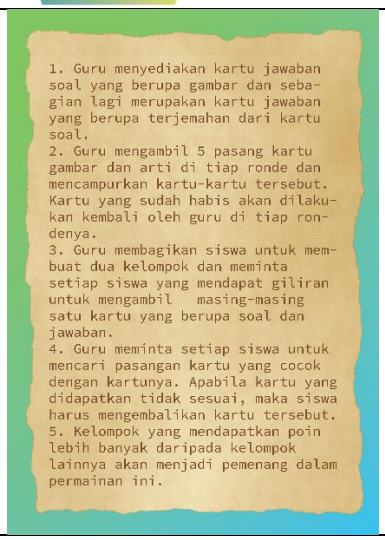
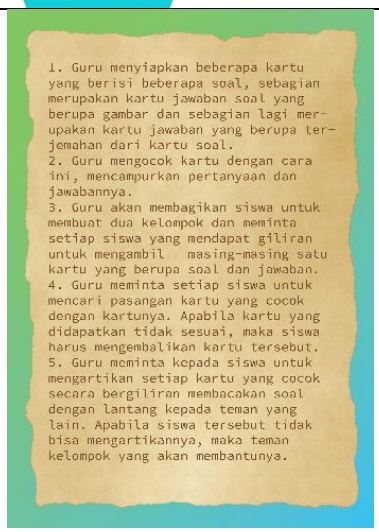
بعد القيام بتصديق المنتج من الخبرين، قد قام الباحث بتحسين المنتج الذي يأتي خبير التصميم وخبير المادة للبطاقة لتعليم المفردات المطورة، أما تحسين المنتج من الافتراحات من أستاذ د. ر. توفيق الرحمن الماجستير وأستاذة د. ليل فطريانتي الماجستير هي:

١) ملصق وملف تعريف المطور في زيادة غطاء

٢) وصياغة مبسطة في دليل المستخدم.

جدول ٤،٤

التحسين من خبير التصميم وخبيرة المادة

معلومة	التحيسن	الخطاء
زيادة ملصق وملف تعريف المطور في غطاء		
صياغة مبسطة في دليل المستخدم		

٦) تجربة المنتج

قد قام الباحث تجربة المنتج إلى التلاميذ في الصف الرابع من مدرسة تحفيظ عباد الرحمن مالانج. اختار الباحث الصف الرابع الإخون لتجربة المنتج بأول الوقت. الصف الرابع الإخون يتكون من ١٠ أطفال.قد قام الباحث بهذا العمل لمعرفة فعالية من هذه الوسيلة ويمكن التلاميذ أن يعرفوا الوسيلة أو المنتج. لمعرفة فعاليتها، يعطى الباحث الإختبار القبلي لكل تلاميذ فيه لمعرفة أثر تعليم مفردات.

٧) تحسين المنتج

بعد أن وجد الباحث الإرشادات من المعلمة اللغة العربية وهي الأستاذة يسمين، قد قام الباحث بتحسين المنتج الثاني الذي تأتي المعلمة اللغة العربية وهي الأستاذة يسمين للبطاقة لتعليم المفردات المطورة، أما تحسين المنتج من إقتراحات المعلمة العربية هي:

أ) تغيير لون البطاقة ولون الخط.

جدول ٤،٦

التحسين من المعلمة اللغة العربية

الخطاء	التحيسن	معلومة
		تغيير لون البطاقة الترجمة. ما زال لون الخط أبيض لأنه مناسب للون خلفية البطاقة.

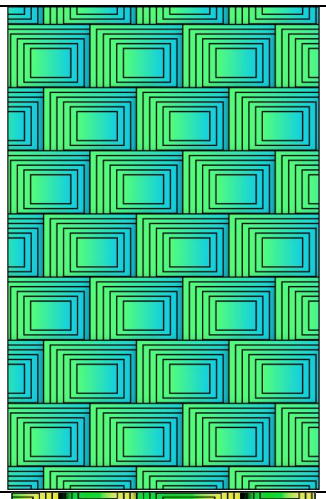
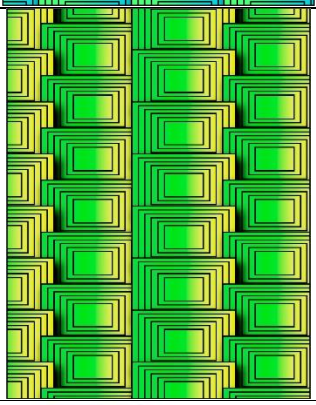
٨) المنتجات النهائية

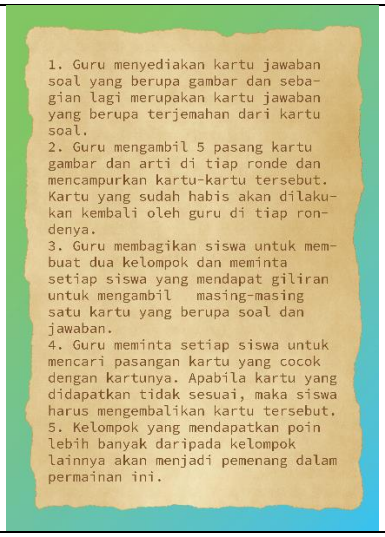
قد تم إجراءات تطوير بطاقة لتعليم المفردات باستخدام لعبة Indeks Card Match (بطاقة قائمة على المبارة) بمدرسة تحفيظ عباد الرحمن الابتدائية مالانج. ثم وجد الباحث تصميم المنتج الآخر للبطاقة. أما تصميم المنتج الآخر كما يلي:

جدول ٨، ٤

المنتجات النهائية

الرقم	البينات	الصورة
١	أمام بطاقة الصورة	
٢	ورأ بطاقة الترجمة	

٣	ورأ بطاقة الصورة	
٤	ورأ بطاقة الترجمة	
٥	ملف تعريف	

٦	دليل المستخدم		

المبحث الثاني: صلاحية بطاقة لتعليم المفردات باستخدام لعبة Indeks Card Match (بطاقة قائمة على المبارة) بمدرسة تحفيظ عباد الرحمن الابتدائية مالانج

ولمعرفة صلاحية هذه الوسيلة، قام الباحث بوزع الاستبانة إلى الخبيرين واستخدم الباحث نموذج مقياس ليكيرت (Skala Likert) الحساب نتيجة الاستبانة التي تتكون من أربع درجات التقويم وأما المعيار لكل درجة فهي:

النتيجة في كل الأجوبة من الاستبانة

النتيجة	الأجوبة
٤	جيد جدا
٣	جيد
٢	مقبول
١	ناقص

ولوصف نتائج الاستبانة ويصنفها، وضع الباحث المعايير الآتية:

وصف النتيجة من الاستبانة

النتيجة	بيان
٧٥٪ < قيمة ≤ ١٠٠٪	موافق جدا
٥٠٪ < قيمة ≤ ٧٥٪	موافق
٢٥٪ < قيمة ≤ ٥٠٪	غير موافق
١٪ < قيمة ≤ ٢٥٪	غير موافق جدا

جدول ٩،٤

نتيجة الاستبانة من أستاذ د. ر. توفيق الرحمن الماجستير كخبير التصميم البطاقة لتعليم المفردات المطورة

رقم	المؤشرات	تقييم			
		١	٢	٣	٤
	تخطيط				
١	سهولة القراءة / سهولة القراءة والكتابة				√
٢	أنواع الكتابة الشيقة				√
٣	دقة الصورة / وضوح الصورة				√
٤	حجم الخط				√
٥	دقة حجم البطاقة				√
٦	اختيار نوع البطاقة			√	
	لون				
٧	ألوان الكتابة مثيرة للاهتمام				√
٨	ألوان صورة مثيرة للاهتمام				√
٩	لون خلفية مثيرة للاهتمام			√	
١٠	لون وتصميم الظهر مثير للاهتمام			√	

جدول ٤،١٠

نتيجة الاستبانة من خبير التصميم

رقم	المؤشرات	X	Xi	أرقام النسبة المئوية
	تخطيط			
١	سهولة القراءة / سهولة القراءة والكتابة	٤	٤	١٠٠٪
٢	أنواع الكتابة الشيقة	٣	٤	١٠٠٪
٣	دقة الصورة / وضوح الصورة	٤	٤	١٠٠٪
٤	حجم الخط	٤	٤	١٠٠٪
٥	دقة حجم البطاقة	٤	٤	١٠٠٪
٦	اختيار نوع البطاقة	٤	٤	٧٥٪
	لون			
٧	ألوان الكتابة مثيرة للاهتمام	٤	٤	١٠٠٪
٨	ألوان صورة مثيرة للاهتمام	٤	٤	١٠٠٪
٩	لون خلفية مثيرة للاهتمام	٣	٤	٧٥٪
١٠	لون وتصميم الظهر مثير للاهتمام	٣	٤	٧٥٪
	عدد إجمالي	٣٧	٤٠	

يتضح من الجدول السابق أن نتيجة تصديق الخبير من خبير التصميم للمنتج المطور كما يلي:

تصديق الخبير لتصميم البطاقة لتعليم المفردات المطورة بالتقدير "جيد جدا" أو بالدرجة "٤" هي: سهولة القراءة / سهولة القراءة والكتابة، دقة الصورة / وضوح الصورة، حجم الخط، دقة حجم البطاقة، أنواع الكتابة الشيقة، ألوان الكتابة مثيرة للاهتمام، و ألوان صورة مثيرة للاهتمام.

أما تصديق الخبير لتصميم البطاقة لتعليم المفردات المطورة بالتقدير"جيد" أو بالدرجة "٣" هي: اختيار نوع البطاقة، لون خلفية مثيرة للاهتمام، ولون وتصميم الظهر مثير للاهتمام.

واستخدم الباحث الرمز لمعرفة نتائج الاستبانة على القيمة المؤية وهو:

$$p = \frac{\sum x}{\sum xi} \times \%١٠٠$$

$$p = \frac{٣٧}{٤٠} \times \%١٠٠$$

$$p = \%٩٢،٥$$

نتيجة استبانة التصديق من خبير التصميم أستاذ د. ر. توفيق الرحمن الماجستير الماجستير تبلغ إلى قيمة ٩٢،٥٪ ولهي على درجة صالح جدا (٧٥٪> قيمة> ١٠٠%) فيقرر الباحث أن المنتاج موافق جدا.

والخبيرة الثانية هي د. ليل فطريانتي الماجستير، وهي خبيرة المادة. أما تعرض النتيجة الحصول منها كما في الجدول يلي:

جدول ٤،١١

نتيجة الاستبانة من د. ليل فطريانتي الماجستير كخبير المادة البطاقة لتعليم المفردات المطورة

رقم	المؤشرات	تقييم			
		١	٢	٣	٤
	مادة				
١	صحة الحروف				√
٢	دقة / وضوح نوع الصورة			√	
٣	سهولة الاستخدام				√
٤	وضوح دليل مستخدم البطاقة / توفر دليل المستخدم			√	
٥	حقيقة كتابة حرف العلة				√
٦	مطابقة الصورة / دقة الصورة والمفردات				√
٧	سهولة قراءة الكتابة سهلة القراءة				√
٨	التوافق مع أهداف التعلم من مفردات				√

جدول ٤،١٢

نتيجة الاستبانة من خبير المادة

رقم	المؤشرات	X	Xi	أرقام النسبة المئوية
	مادة			
١	صحة الحروف	٤	٤	٪١٠٠
٢	دقة / وضوح نوع الصورة	٣	٤	٪٧٥
٣	سهولة الاستخدام	٤	٤	٪١٠٠
٤	وضوح دليل مستخدم البطاقة / توفر دليل المستخدم	٣	٤	٪٧٥
٥	حقيقة كتابة حرف العلة	٤	٤	٪١٠٠
٦	مطابقة الصورة / دقة الصورة والمفردات	٤	٤	٪١٠٠
٧	سهولة قراءة الكتابة سهلة القراءة	٤	٤	٪١٠٠
٨	التوافق مع أهداف التعلم من مفردات	٤	٤	٪١٠٠
	عدد الإجماتي	٣٠	٣٢	

يتضح من الجدول السابق أن نتيجة تصديق الخبير من خبيرة المادة للمنتج المطور كما يلي:

تصديق الخبير لمادة البطاقة لتعليم المفردات المطورة بالتقدير "جيد جدا" أو بالدرجة "٤" هي: صحة الحروف، سهولة الاستخدام، حقيقة كتابة حرف العلة، مطابقة الصورة/دقة الصورة والمفردات، سهولة قراءة الكتابة سهلة القراءة، التوافق مع أهداف التعلم من مفردات، وضوح دليل مستخدم البطاقة / توفر دليل المستخدم.

أما تصديق الخبير لتصميم البطاقة لتعليم المفردات المطورة بالتقدير"جيد" أو بالدرجة "٣" هي: وضوح دليل مستخدم البطاقة / توفر دليل المستخدم، دقة / وضوح نوع الصورة

واستخدم الباحث الرمز لمعرفة نتائج الاستبانة على القيمة المؤية وهو:

$$p = \frac{\sum x}{\sum xi} \times \%١٠٠$$

$$p = \frac{٣٠}{٣٢} \times \%١٠٠$$

$$p = \%٩٣،٧٥$$

نتيجة استبانة التصديق من خبيرة المادة البطاقة لتعليم المفردات المطورة هي د. ليل فطريانتي الماجستير تبلغ إلى قيمة ٩٣،٧٥% ولهي على درجة صالح جدا (٧٥٪< قيمة< ١٠٠%) فيقرر الباحث أن المنتاج موافق جدا.

والثالثة هي الأستاذة يسمين ، وهي المعلمة المادة اللغة العربية. أما تعرض النتيجة الحصول منها كما في الجدول يلي:

جدول ٤،١٣

نتيجة الاستبانة من الأستاذة يسمين

الرقم	المؤشرات	التقييم			
		١	٢	٣	٤
	التنسيق (التصميم)				
١	*سهولة القراءة / سهولة القراءة والكتابة*				√
٢	*أنواع الكتابة الشيقة*				√
٣	*دقة الصورة / وضوح الصورة*				√
٤	*حجم الخط*				√
٥	*دقة حجم البطاقة*			√	
٦	*اختيار نوع البطاقة*				√
٧	*سهولة القراءة / سهولة القراءة والكتابة*				√
	المحتوى (المواد)				
٨	*صحة الحروف*				√
٩	*دقة / وضوح نوع الصورة*				√
١٠	*سهولة الاستخدام*				√
١١	وضوح دليل مستخدم البطاقة / توفر دليل المستخدم				√
١٢	*حقيقة كتابة حرف العلة*				√
١٣	*مطابقة الصورة / دقة الصورة والمفردات*				√
١٤	*سهولة قراءة الكتابة سهلة القراءة*				√
١٥	*التوافق مع أهداف التعلم من مفرودات*				√

جدول ٤،١٣

نتيجة الاستبانة من الأستاذة يسمين

الرقم	المؤشرات	X	Xi	أرقام النسبة المئوية
	التنسيق (التصميم)			
١	سهولة القراءة / سهولة القراءة والكتابة	٤	٤	١٠٠٪
٢	أنواع الكتابة الشيقة	٤	٤	١٠٠٪
٣	دقة الصورة / وضوح الصورة	٤	٤	١٠٠٪
٤	حجم الخط	٤	٤	١٠٠٪
٥	دقة حجم البطاقة	٣	٤	٧٥٪
٦	اختيار نوع البطاقة	٤	٤	١٠٠٪
٧	سهولة القراءة / سهولة القراءة والكتابة	٤	٤	١٠٠٪
	المحتوى (المواد)			
٨	صحة الحروف	٤	٤	١٠٠٪
٩	دقة / وضوح نوع الصورة	٤	٤	١٠٠٪
١٠	سهولة الاستخدام	٤	٤	١٠٠٪
١١	وضوح دليل مستخدم البطاقة / توفر دليل المستخدم	٤	٤	١٠٠٪

١٢	حقيقة كتابة حرف العلة	٤	٤	٪١٠٠
١٣	مطابقة الصورة / دقة الصورة والمفردات	٤	٤	٪١٠٠
١٤	سهولة قراءة الكتابة سهلة القراءة	٤	٤	٪١٠٠
١٥	التوافق مع أهداف التعلم من مفرودات	٤	٤	٪١٠٠
عدد الإجماتي		٥٩	٦٠	

يتضح من الجدول السابق أن نتيجة تصديق الخبير من الأستاذة يسمين للمنتج المطور كما يلي:

تصديق الخبير لمادة البطاقة لتعليم المفردات المطورة بالتقدير "جيد جدا" أو بالدرجة "٤" هي: سهولة القراءة / سهولة القراءة والكتابة، أنواع الكتابة الشيقة، دقة الصورة / وضوح الصورة، حجم الخط، اختيار نوع البطاقة، سهولة القراءة / سهولة القراءة والكتابة، صحة الحروف سهولة الاستخدام، وضوح دليل مستخدم البطاقة / توفر دليل المستخدم، حقيقة كتابة حرف العلة، مطابقة الصورة / دقة الصورة والمفردات، سهولة قراءة الكتابة سهلة القراءة، والتوافق مع أهداف التعلم من مفردات.

أما تصديق الخبير لتصميم البطاقة لتعليم المفردات المطورة بالتقدير"جيد" أو بالدرجة "٣" هي: دقة حجم البطاقة.

واستخدم الباحث الرمز لمعرفة نتائج الاستبانة على القيمة المؤية وهو:

$$p = \frac{\sum x}{\sum xi} \times \%١٠٠$$

$$p = \frac{٥٩}{٦٠} \times \%١٠٠$$
$$p = \%٩٨،٣$$

نتيجة استبانة التصديق من معلمة المادة اللغة العربية مع ٣ تلاميذ من الصف الرابع الإخون تبلغ إلى قيمة ٩٨،٣% ولهي على درجة لائق جدا (٧٥٪< قيمة< ١٠٠%) فيقرر الباحث أن المنتاج موافق جدا.

المبحث الثالث: فعالية بطاقة لتعليم المفردات باستخدام لعبة Indeks Card Match (بطاقة قائمة على المبارة) بمدرسة تحفيظ عباد الرحمن الابتدائية مالانج

ولمعرفة فعالية هذه الوسيلة بطاقة لتعليم المفردات باستخدام لعبةIndeks Card Match (بطاقة قائمة على المبارة) بمدرسة تحفيظ عباد الرحمن الابتدائية مالانج، يستخدم الباحث المقياسي المعجلي لتحليل نتائج الإختبار القبلي والإختبار البعدي، يحلل الباحث هذه النتائج مستعينا بالإختبار T. (Uji T). فيستخدم الباحث بالرموز:

$$t = \frac{md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}}$$

t = نتيج من الإختبار القبلي والبعدي

md = نتيجة متوسط من فروق

$\sum x^2 d = X^2 d$ نتيجة من مجموعة

N = عدد التلاميذ

وحصل الباحث نتيجة الإختبار القبلي والإختبار البعدي لطلبة الصف الرابع الإخون في مدرسة تحفيظ عباد الرحمن الابتدائية مالانج، كما في الجدول التالي:

جدول ٤،١٤

نتيجة من الإختبار القبلي والإختبار البعدي

الرقم	الاسم	الإختبار القبلي	الإختبار البعدي
١	محمد فتر مهرم	٧٢	٩٢

٢	شفيق أخرن الفهري	١٠٠	١٠٠
٣	إبراهيم بكر الفجر	٨٤	٩٦
٤	سلمان بن محمد فتحي	٨٠	٩٢
٥	محمد حفيد الرحيم	٨٤	١٠٠
٦	محمد أبريزام زفران الفاتح	١٠٠	١٠٠
٧	فرازي بريليان	٩٦	١٠٠
٨	سياف سيف الدين عرفان	٩٦	١٠٠
٩	محمد خزينة الأسراري الفاتح	١٠٠	١٠٠
١٠	عاكف مزروق	٩٦	٩٦
مجموعة		**٩٠٨**	**٩٧٦**
متوسط		**٩٠،٨**	**٩٧،٦**

بناء على الجدول أن المتوسط لنتيجة الاختبار القبلي = ٩٠،٨ والمتوسط لنتيجة الاختبار البعدي = ٩٧،٦ بشكل عام نستطيع أن نستنتج فإن كفائة الطلبة زيادة بعد استخدام الإنتاج (التطبيق) لأن المتوسط من نتيجة الاختبار البعدي أكبر من متوسط

نتيجة الاختبار القبلي. ثم حصل الباحث الفرق بين نتيجة الاختبار القبلي والاختبار البعدي

جدول ٤،١٥

الفرق بين نتيجة من الإختبار القبلي والإختبار البعدي

الرقم	الإختبار القبلي	الإختبار البعدي	الفروق/D	D^2	Xd	X^2d
١	٧٢	٩٢	٢٠	٤٠٠	١٣،٢-	١٧٤،٢٤
٢	١٠٠	١٠٠	٠	٠	٦،٨	٤٦،٢٤
٣	٨٤	٩٦	١٢	١٤٤	٥،٢-	٢٧،٠٤
٤	٨٠	٩٢	١٢	١٤٤	٥،٢-	٢٧،٠٤
٥	٨٤	١٠٠	١٦	٢٥٦	٩،٢-	٨٤،٦٤
٦	١٠٠	١٠٠	٠	٠	٦،٨	٤٦،٢٤
٧	٩٦	١٠٠	٤	١٦	٢،٨	٤٦،٢٤
٨	٩٦	١٠٠	٤	١٦	٢،٨	٤٦،٢٤
٩	١٠٠	١٠٠	٠	٠	٦،٨	٤٦،٢٤
١٠	٩٦	٩٦	٠	٠	٦،٨	٤٦،٢٤
مجموعة	**٩٠٨**	**٩٧٦**	**٦٨**	**٩٧٦**	**-**	**٥٩٠،٤**
متوسط	**٩٠،٨**	**٩٧،٦**	**٦،٨**	**٩٧،٦**	**-**	

بناء على هذا الجدول عرف أن المتوسط لنتيجة الاختبار البعدي (x) = ٩٧،٦ والمتوسط لنتيجة الاختبار القبلي (y) = ٩٠،٨ والمتوسط من الفروق بين نتيجة الاختبار

القبلي ونتيجة الاختبار البعدي (md) =٦،٨ ومجموعة الفروق = (∑d) ٦٨ ومجموعة مربع الفروق = x^2d (∑x^2d) ٥٩٠،٤ .وعدد اللتلاميذ (N) = ١٠. فتجد قيمة -t كما يلي:

$$t = \frac{md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}}$$

$$t = \frac{٦،٨}{\sqrt{\frac{٥٩٠،٤}{١٠(١٠-١)}}}$$

$$t = \frac{٦،٨}{\sqrt{\frac{٥٩٠،٤}{٩٠}}}$$

$$t = \frac{٦،٨}{\sqrt{\frac{٥٩٠،٤}{٩٠}}}$$

$$t = \frac{٦،٨}{\sqrt{٦،٥٦}} \quad t = \frac{٦،٨}{٢،٦}$$

$$t = ٢،٦$$

من حصول المقارنة بين الاختبار القبلي والاختبار البعدي فتحصل أن قيمة test – ٢،٦ . لمعرفة حصل الإختبار القبلي والاختبار البعدي فعال أم لا، ينبغي الباحث أن ينظر t-table. وقد نظر الباحث t-table بالدرجة ١٪ و٥٪. فتجد درجة الدلالة ١٪ بdf٩ =

٢،٢٨١ وفي درجة الدلالة ٥٪ بdf٩ = ١،٨٣٣ . بنظر t-table معروف أن قيمة t-test أكبر من قيمة t-table بdf ٩.

لإن القيمة أكبر فالفرض الصفر (H_0) مردود والفرض البديل (Ha) مقبول. هكذا أن استخدام بطاقة لتعليم المفردات باستخدام لعبة Indeks Card Match (بطاقة قائمة على المبارة) بمدرسة تحفيظ عباد الرحمن الابتدائية مالانج **فعال**.

الفصل الخامس

مناقشة البحث

بحث الباحث مناقشة البحث بعد انتهاء عملية التعليم والبحث العلمي عن تطوير بطاقة لتعليم المفردات باستخدام لعبة Indeks Card Match (بطاقة قائمة على المبارة) بمدرسة تحفيظ عباد الرحمن الابتدائية مالانج، فحصل الباحث على الإستنتاج الأخير، كما يلي:

أ. عملية تطوير بطاقة لتعليم المفردات باستخدام لعبة Indeks Card Match (بطاقة قائمة على المبارة) بمدرسة تحفيظ عباد الرحمن الابتدائية مالانج

الوسيلة التعليمية التي طورها الباحث في تعليم المفردات هي بطاقة قائمة على المبارة. كما أن هذه الوسيلة من أنواع اللعبة التي تحتوي على سؤال وإجابات. كما شرح أسنيمار أن هذه الوسيلة أو اللعبة تحتوي على سؤال ويبحث التلاميذ عن بطاقة أخرى تحتوي على إجابات تتطابق مع الأسئلة التي يحصلون عليها. سيلعب التلاميذ بطاقة التي تشتمل أسئلة الصورة، ثم يركب الطلاب الإجابة بالأسئلة المتعلقة[٤٧].

وسمى الباحث هذا المنتج المطور هي Indeks Card Match (بطاقة قائمة على المبارة). يستخدم هذا الاسم بسبب هذا الاسم مشهور الذي تحتوي اللعبة على في أي سؤال و بلإجابات متعلقة.

بدأ الباحث عملية تطوير بطاقة لتعليم المفردات باستخدام لعبة Indeks Card Match (بطاقة قائمة على المبارة) بمدرسة تحفيظ عباد الرحمن الابتدائية مالانج بتحليل

---

[47] Asnimar, "PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN INDEX CARD MATCH UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PENJASKES SISWA KELAS V SD NEGERI 002 BATU BERSURAT Asnimar SD Negeri 002 BATU BERSURAT."

الحاجة والمشكلات. فوجد الباحث المشكلة التي تتعلق بعمليتها. مازال يستخدم طريقة المحافظة حتى يشعروا التلاميذ بالكسل والملل في تعليم اللغة العربية خصوصا في تعليم المفردات. ثم وجد الباحث أن التلاميذ لا يستطيع الإجابة العربية مبشرة لأن المعلمة عربية. ثم وجد الباحث أن التلاميذ لا يراقز إلى الدراسة في عملية تعليم اللغة العربية. هذا الحال يحدث في مدرسة تحفيظ عباد الرحمن الذي يظهر أن نتائج التلاميذ لا جيدا في تعليم اللغة العربية، حتى هذا الحال يأثر إلى رغبة التلاميذ في تعليم اللغة العربية خصوصا في تعليم المفردات. أما المشكلة الأخرى التي تشمل في عملية التعليم والتعلم اللغة العربية هي حدد استخدام الوسيلة التعليم، لأنها محدودة فيها.

ثم لجمع البيانات يحمع الباحث المعلومات التي تتعلق بتعليم اللغة العربية بمدرسة تحفيظ عباد الرحمن الابتدائية مالانج في الفصل الرابع لتعليم المفردات. ووجد الباحث المعلومات الكتاب المستخدم في تلك المدرسة تسمى "أحب اللغة العربية"ويستخدم المعلم والمدير منهج المستقل أو يسمى ''Merdeka''.

صمم الباحث المقاس ب٩ سنتيمتر مول ٧ سنتيمتر عرض، طول وعرض البطاقة، الخلفيات للبطاقة، مربع إلى مربع آخر حتى يجمعهم الباحث إلى مكان واحد، وتصميم تدرج الخلفيات لخلفيات البطاقة في أدوبي إيلوستراطار (Adobe Ilustrator). وأخذ الباحث نموذجًا موجودًا على الإنترنيت.

وسأل الباحث التعليقات والإقتراحات من الخبرين ومعلمة المادة اللغة العربية وتلاميذها، لأن هذا المنتج يطور لهم. جرى الباحث بهذه العملية كي يصير هذا المنتج أحسنا. أما التعليقات والإقتراحات منهم هي زيادة ملصق وملف تعريف المطور في الغطاء وتحيسن دليل الاستخدام لتبسيط الجملة فيه و تغيير لون البطاقة الترجمة وتغيير لون الخط.

ب. صلاحية تطوير بطاقة لتعليم المفردات باستخدام لعبة Indeks Card Match (بطاقة قائمة على المبارة) بمدرسة تحفيظ عباد الرحمن الابتدائية مالانج

قبل طبق الباحث المنتج المطور في التجربة المنتج، فأقام الباحث بتصيق الخبراء.تصديق المنتج من الخبرين، فخبير التصميم هو أستاذ د. ر. توفيق الرحمن الماجستير، ثم خبيرة المادة هي د. ليل فطريانتي الماجستير، ومعلمة المادة اللغة العربية مع ٣ تلاميذ من الصف الرابع الإخون.

أما صلاحية التطوير يستخدم الباحث الاستبانة لمعرفة النتيجة عن هذا المنتج. وحصل النتيجة التي تظهر إلى "موافق جدا"، نتيجة استبانة التصديق من خبير التصميم أستاذ د. ر. توفيق الرحمن الماجستير تبلغ إلى قيمة ٩٢،٥٪ وتطهر على درجة صالح جدا (٧٥٪> قيمة> ١٠٠%) فيقرر الباحث أن المنتج صديق، أما نتيجة استبانة التصديق من خبيرة المادة البطاقة لتعليم المفردات المطورة هي د. ليل فطريانتي الماجستير تبلغ إلى قيمة ٩٣،٧٥٪ وتطهر على درجة صالح جدا (٧٥٪> قيمة> ١٠٠%) فيقرر الباحث أن المنتاج صديق، نتيجة استبانة التصديق من معلمة المادة اللغة العربية مع ٣ تلاميذ من الصف الرابع الإخون تبلغ إلى قيمة ٩٨،٣٪ وتطهر على درجة صالح جدا (٧٥٪> قيمة> ١٠٠%) فيقرر الباحث أن المنتاج صديق.

قد وجد الباحث أن الحصول مناسب بالمادة في الباب الثاني، كما قال رشيدي ومحمودة أن هذه الوسيلة تناسب بأهداف وسيلة التعليم. أما أهداف وسيلة التعليم لتتمكن من تحقيق أقصى استفادة منه بين التلاميذ والمعلم. وبذلك، سيستقبل التلاميذ المعلومات الصحيحة من المعلم بوقت قصير بدون عملية طويلة حتى أن يشعر التلاميذ

بالملل والكسل في عمليي التعليم والتعلم.[٤٨] وكما قال محمد حسن أن هذه الوسيلة تحتوي إلى وظيفة وسيلة التعليم وهي تستطيع أن تكون وسيلة التعليم منتظمة إذا تنظر من جانب التعيلم ليكون دراسة ناجحة. ومع ذلك، يجب وسيلة التعليم أن تعطي خبرة ممتعة وتملأ حاجة الطلاب في التعليم.[٤٩]

ج. فعالية تطوير بطاقة لتعليم المفردات باستخدام لعبة Indeks Card Match (بطاقة قائمة على المبارة) بمدرسة تحفيظ عباد الرحمن الابتدائية مالانج

يختار الباحث تطوير الوسيلة التعليم لمساعدة التعليم العربية بمدرسة تحفيظ عباد الرحمن الابتدائية مالانج في الفصل الرابع وهو بطاقة لتعليم المفردات باستخدام لعبة بطاقة قائمة على المبارة، لأن التلاميذ يشعرون بالسعادة بالعبة، واللعبة تسمى بطاقة قائمة على المبارة.

من حصول المقارنة بين الاختبار القبلي والاختبار البعدي فتحصل أن قيمة test – ٢،٦ . لمعرفة حصل الإختبار القبلي والاختبار البعدي فعال أم لا، ينبغي الباحث أن ينظر t-table. وقد نظر الباحث t-table بالدرجة ١٪ و٥٪. فتجد درجة الدلالة ١٪ بdf٩ = ٢،٢٨١ وفي درجة الدلالة ٥٪ بdf٩ = ١،٨٣٣ . بنظر t-table معروف أن قيمة t-test أكبر من قيمة t-table بdf ٩. لإن القيمة أكبر فالفرض الصفر (H_0) مردود والفرض

[48] Mahmudah and Rosyidi, *Active Learning Dalam Pembelajaran Bahasa Arab*.
[49] Hasan et al., *Media Pembelajaran*.

البديل (Ha) مقبول. هكذا أن استخدام بطاقة لتعليم المفردات باستخدام لعبة Indeks Card Match (بطاقة قائمة على المبارة) بمدرسة تحفيظ عباد الرحمن الابتدائية مالانج **فعال**.

قد وجد الباحث أن الحصول مناسب بالمادة في الباب الثاني، الشخص الذي لديه مفردة كثيرة هو أيضًا يؤثر ذلك الفرد جدًا في جودة لغته.[٥٠] ذلك فرد الذي لديه مفردات كثيرة، سيجد له التواصل بسهولة وطلاقة مع الآخرين. وبالتالي، فإن إتقان المفردات من قبل شخص ما أمر مهم للغاية.[٥١]المفردات إحدى مهم من اللغة لاستعمال لسان أو كتابة وهي أيضا إحدى من قاعدة مهمة لمهارات اللغة العربية.[٥٢]

[50] Akmalia, Varda, and Rizqiyah, "Pengembangan Kartu Kata Bergambar (Flash Card) Untuk Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Kosa Kata Di Madrasah Ibtidaiyyah Kelas III."
[51] Eliana, "Analisis Kemampuan Menulis Kosakata Bahasa Indonesia Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar."
[52] Abdul Hamid, *Mengukur Kemampuan Bahasa Arab Untuk Studi Islam* (Malang: Uin-Maliiki Press, 2010).

الفصل السادس

الخاتمة

أ. الخلاصة

اعتمادا على البيانات التي حصل عليها الباحث ثم يقوم بتحليلها فيمكن الباحث أن يلخص الباحث البنتائج البحث كما يلي:

١. قام الباحث بتطوير بطاقة لتعليم المفردات باستخدام لعبة Indeks Card Match (بطاقة قائمة على المبارة) بمدرسة تحفيظ عباد الرحمن الابتدائية مالانج باستخدام نموذج برج وجال (Borg and Gall) الذي يتكون من (١) تحليل الحاجة والمشكلات، (٢) وجمع المعلومات، (٣) وتصميم المنتج، (٤) وتصديق المنتج، (٥) تحسين المنتج، (٦) تجربة المنتج، (٧) تحسين المنتج، (٨) تجربة المنتج، (٩) المنتجات النهائية. صمم الباحث المقاس ب٩ سنتيمتر مول ٧ سنتيمتر عرض، طول وعرض البطاقة، الخلفيات للبطاقة، مربع إلى مربع آخر حتى يجمعهم الباحث إلى مكان واحد، وتصميم تدرج الخلفيات لخلفيات البطاقة في أدوبي إيلوستراطار (Adobe Ilustrator). وأخذ الباحث نموذجًا موجودًا على الإنترنيت. وسأل الباحث التعليقات والإقتراحات من الخبرين ومعلمة المادة اللغة العربية وتلاميذها، لأن هذا المنتج يطور لهم. جرى الباحث بهذه العملية كي يصير هذا المنتج أحسنا. أما التعليقات والإقتراحات منهم هي زيادة ملصق وملف تعريف المطور في الغطاء وتحيسن دليل الاستخدام لتبسيط الجملة فيه و تغيير لون البطاقة الترجمة وتغيير لون الخط.

٢. أقام الباحث بتصيق الخبراء.تصديق المنتج من الخبرين ومعلمة المادة اللغة العربية مع ٣ تلاميذ من الصف الرابع الإخون. حصل النتيجة التي تظهر إلى "موافق جدا"، نتيجة استبانة التصديق من خبير التصميم تبلغ إلى قيمة ٩٢،٥٪ وتطهر على درجة صالح جدا (٧٥٪> قيمة> ١٠٠%) فيقرر الباحث أن المنتج صديق، أما نتيجة استبانة التصديق من خبيرة المادة تبلغ إلى قيمة ٩٣،٧٥٪ وتطهر على درجة صالح جدا (٧٥٪> قيمة> ١٠٠%) فيقرر الباحث أن المنتاج صديق، نتيجة استبانة التصديق من معلمة المادة اللغة العربية مع ٣ تلاميذ من الصف الرابع الإخون تبلغ إلى قيمة ٩٨،٣٪ وتطهر على درجة صالح جدا (٧٥٪> قيمة> ١٠٠%) فيقرر الباحث أن المنتاج صديق.

٣. من حصول المقارنة بين الاختبار القبلي والاختبار البعدي فتحصل أن قيمة test – ٢،٦ . لمعرفة حصل الإختبار القبلي والاختبار البعدي فعال أم لا، ينبغي الباحث أن ينظر t-table. وقد نظر الباحث t-table بالدرجة ١٪ و٥٪. فتجد درجة الدلالة ١٪ بdf٩ = ٢،٢٨١ وفي درجة الدلالة ٥٪ بdf٩ = ١،٨٣٣ . بنظر t-table معروف أن قيمة t-test أكبر من قيمة t-table بdf ٩.لإن القيمة أكبر فالفرض الصفر (H_0) مردود والفرض البديل (Ha) مقبول. هكذا أن استخدام بطاقة لتعليم المفردات باستخدام لعبة Indeks Card Match (بطاقة قائمة على المبارة) بمدرسة تحفيظ عباد الرحمن الابتدائية مالانج **فعال**.

ب. الاقتراحات

بناء على البنتائج البحث ينبغي الباحث على تقديم المقترحات الهامة التالية:

١. قد قام الباحث بتطوير بطاقة لتعليم المفردات باستخدام لعبة Indeks Card Match (بطاقة قائمة على المبارة)، يرجو الباحث أن يكون هذا البحث مرجعا لكتابة البحث العلمي المتعلقة بهذا المعوضع لغيرها من الباحثين.

٢. قد عمل البطاقة التي يتخصص إلى تعليم المفردات يرجو الباحث إلى الباحثين الآخرين أن يطوروا الوسيلة الأخرى لتعليم المفردات.

٣. يرجو الباحث أن يكون هذا البحث مفيد لمدرّس اللغة العربية لتعليم المفردات العربية.

المراجع

Akmalia, Afifah, La Tadzarney Varda, and Wasiatur Rizqiyah. “Pengembangan Kartu Kata Bergambar (Flash Card) Untuk Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Kosa Kata Di Madrasah Ibtidaiyyah Kelas III.” *Prosiding Semnasbama* IV, no. 2 (2020).

Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta, 2020.

Asnimar. “PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN INDEX CARD MATCH UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PENJASKES SISWA KELAS V SD NEGERI 002 BATU BERSURAT Asnimar SD Negeri 002 BATU BERSURAT.” *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)* 1, no. November (2017): 208–216.

Darwin, Muhammad, Marianne Reynelda Mamondol, Salman Alparis Sormin, Yuliana Nurhayati, Hardi Tambunan, Diana Sylvia, Made Dwi Mertha Adnyana, Budi Prasetiyo, Pasionista Vianitati, and Antonius Adolf Gebang. *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif*. Bandung: CV. Media Sains Indonesia, 2021.

Desi, Estri, Sowiyah, and Yulina. “Pengaruh Index Card Match Dan Media Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sd.” *Jurnal Pendidikan Dasar* 6, no. 12 (2019): 1–12.

Eliana, Neneng. “Analisis Kemampuan Menulis Kosakata Bahasa Indonesia Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan Dasar* 11, no. 1 (2020).

Hamid, Abdul. *Mengukur Kemampuan Bahasa Arab Untuk Studi Islam*. Malang: UIN-MALIIKI PRESS, 2010.

Hamid, M Abdul, Uril Baharuddin, and Bisri Mustofa. *Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: UIN-MALIIKI PRESS, 2008.

Hasan, Muhammad, Milawati, Darodjat, HarahapTuti Khairani, Tasdin Tahrim, Ahmad Mufit Anwari, Azwar Rahmat, Masdiana, and I Made Indra. *Media Pembelajaran*. *Tahta Media Group*. Sukoharjo: Tahta Media Group, 2021.

Hasna Qonita Khansa. “Strategi Pembelajaran Bahasa Arab.” *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab II* (2016): 53–62. prosiding.arab-um.com.

Hijriyah, Umi. *ANALISIS PEMBELAJARAN MUFRODAT DAN STRUKTUR BAHASA ARAB DI MADRASAH IBTIDAIYAH*. Surabaya: CV. GEMILANG, 2018.

Hirumi, Atsusi. *Bermain Permainan Di Sekolah*. Edited by Jakarta: Indeks. Jakarta: I. Jakarta: Jakarta: Indeks, 2014.

Isnaini, Nurul, and Nurul Huda. "Pengembangan Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Berbasis Permainan My Happy Route Pada Siswa Kelas Viii Mtsn 10 Sleman." *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab dan Kebahasaaraban* 3, no. 1 (2020).

Khairani, Makmun. *Psikologi Pelajar*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2017.

Mahmudah, Umi, and Abdul Wahab Rosyidi. *Active Learning Dalam Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: UIN-MALIIKI PRESS, 2008.

Mujib, Ahmad, and Ahmad Bashori. " تطوير مادة تعليم المفردات لبرنامج 'صباح اللغة' على أساس النظرية السلوكية لطلبة معهد الجامعة." *TSAQOFIYA : Jurusan Pendidikan Bahasa Arab IAIN Ponorogo* 1, no. 2 (2020).

Nurani, Khifni, and Ahmad Marzuq. " تطوير الوسيلة التعليمية 'لودو' لمادّة مفردات اللغة العربية في المدرسة الأزهر الثانوية الإسلامية كيلابا غادينج." *Al-Ma'rifah* 16, no. 01 (2019).

Nurdin, Ismail, and Sri Hartati. *Metodologi Penelitian Sosial*. Surabaya: Media Sahabat Cendekia, 2019.

Qusaiyen, Qusaiyen, Tarmizi Ninoersy, and Ramadana Fitri. "Rukoh Banda Aceh تطوير وسيلة لوحة الجيوب في تعليم المفردات بالمدرسة الإبتدئية الإسلامية الحكومية."*لسانـنـا (LISANUNA): Jurnal Ilmu Bahasa Arab dan Pembelajarannya* 8, no. 2 (2019).

Rahmadani, Rika. "استخدام وسيلة الصور على استيعاب المفردات العربية." *Thariqah Ilmiah: Jurnal ilmu-ilmu kependidikan dan Bahasa Arab* 7, no. 2 (2020).

Rosyidi, Abdul Wahab. "Media Pembelajaran Bahasa Arab." *Malang: UIN-Malang Press* (2004): 27.

Silberman, Melvin L. *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung: Penerbit Nusa Media, 2006.

Sukiman. "Pengembangan Media Pembelajaran." *Yogyakarta: Insan Madani* (2012): 27.

Susanto, Ahmad. *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana, 2013.

Suwartono. "Dasar-Dasar Metodologi Penelitian." *ANDI Yogyakarta* (2014): 1–197.

Syarifah, and Ahmad Rodli. "Pengembangan Media Pembelajaran Arabic Corner Mumtāz Untuk Meningkatkan Penguasaan Mufradāt Kelas XI Agama 2 MAN 3 Bantul." *al Mahāra: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 5, no. 2 (2019).

Winaryati, Eny, Muhammad Munsarif, Mardiana, and Suwahono. *Cercular Model of RD&D (Model RD&D Pendidikan Dan Sosial)*. Yogyakarta: PENERBIT KBM INDONESIA, 2021.

Wright, Andrew, David Betterbridge, and Michael Buckby. *Games for Language Learning*. Cambridge: Cambridge University Press, 2006.

Zubaidillah, Muh. Haris, and Hasan Hasan. "PENGARUH MEDIA KARTU BERGAMBAR (FLASH CARD) TERHADAP PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA ARAB." *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab dan Kebahasaaraban* 2, no. 1 (2019).

السيرة الذاتية

الاسم : علاء الدين أحمد

حمل الميلاد وتاريخه : جورزف، ٢٢ يوليو ١٩٩٧

الجنيسة : الإندونيسية

العنوان : شارع غاجاه مدى ٢ رقم ٣٨ جورزف، بنجكولو

رقم الجدول : ٠٨١٢٧١٩٩٣٥٠١

البريد الاليكبروني : alauddinahmad324@gmail.com

المستوى الدراسي	السنة
المدرسة الابتدائية ١٥ جورزف المدينة	٢٠٠٤-٢٠١٠م
المدرسة الثانوية الحكومية ١ جورزف الوسطى	٢٠١٠-٢٠١٢م
المدرسة العلية الحكومية ١ جورزف	٢٠١٢-٢٠١٥م
جامعة مولانا مالك إبراهيم مالانج بقسم اللغة العربية وآدابها	٢٠١٦-٢٠٢٠م

الملاحق

١. الرسلات

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
PASCASARJANA
Jalan Ir. Soekarno No.34 Dadaprejo Kota Batu 65323, Telepon (0341) 531133, Faksimile (0341) 531130
Website: https://pasca.uin-malang.ac.id/, Email: pps@uin-malang.ac.id

Nomor : B-233/Ps/TL.00/05/20 19 Mei 2023
Lampiran : -
Perihal : **Permohonan Izin Penelitian**

Yth. Bapak / Ibu Kepala
MI Tahfiz Ibadurrahman Malang
di – Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penyelesaian tugas akhir studi, kami mohon dengan hormat kepada Bapak/Ibu berkenan memberikan izin penelitian serta pengumpulan data dan informasi terkait objek penelitian yang dilakukan oleh mahasiswa kami berikut ini:

Nama	:	Alauddin Ahmad
NIM	:	210104210006
Program Studi	:	Magister Pendidikan Bahasa Arab
Dosen Pembimbing	:	1. Prof. Dr. H.M. Abdul Hamid, S.Ag, M.A 2. Dr. Abdul Muntaqim Al Anshory S.Hum., M.Pd.
Judul Penelitian	:	تطوير بطاقة لتعليم المفردات باستخدام لعبة (Indeks Card Match) بطاقة قائمة على المبارة (بمدرسة تحفيظ عباد الرحمن الابتدائية مالانج

Demikian surat permohonan izin penelitian ini kami sampaikan, atas perhatian dan izin yang diberikan, kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Direktur,

Wahidmurni

٢. الاستبانة

ANGKET PENILAIAN TERHADAP MEDIA KARTU UNTUK PEMBELAJARAN KOSAKATA DENGAN MENGGUNAKAN PERMAINAN INDEKS CARD MATCH DI SEKOLAH TAHFIZ IBADURRAHMAN MALANG

Kpd Yth. Dr. Laily Fitriani, M.Pd

Di

UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penulisan tesis untuk menyelesaikan program S2 Pendidikan Bahasa Arab UIN Maulana Malik Ibrahim, peneliti mengembangkan produk berupa media media kartu untuk pembelajaran kosakata dengan menggunakan permainan *indeks card match* .

Selanjutnya agar produk pengembangan ini benar-benar menjadi sebuah sarana yang dapat membantu siswa dalam proses belajar bahasa Arab khususnya pembalajaran mufrodat, maka peneliti memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket ini sebagai **Ahli Materi.**

Adapun skala penilaian yang digunakan adalah sebagai berikut:

SKALA PENILAIAN (TANGGAPAN)			
1	2	3	4
Kurang Baik	Cukup Baik	Baik	Sangat Baik

Jawaban, komentar maupun saran dari Bapak akan sangat bermanfaat bagi peneliti untuk melakukan perbaikan-perbaikan sehingga dapat meningkatkan kualitas produk (kartu) yang peneliti kembangkan ini.

Wassalamu Alaikum Wr. Wb.

Malang, 17 Mei 2023

Peneliti,

Alauddin Ahmad

NIM. 210104210006

ANGKET PENILAIAN TERHADAP MEDIA KARTU UNTUK PEMBELAJARAN KOSAKATA DENGAN MENGGUNAKAN PERMAINAN INDEKS CARD MATCH DI SEKOLAH TAHFIZ IBADURRAHMAN MALANG

Petunjuk Pengisian:

1. Mohon Bapak/Ibu memilih salah satu jawaban yang sesuai dengan memeberikan tanda *check list* (√) pada salah satu kolom penilaian yang tersedia.

   Keterangan:

   1 = Kurang

   2 = Cukup

   3 = Baik

   4 = Sangat Baik

2. Berikan kesimpulan dan saran-saran pada kolom yang telah disediakan untuk perbaikan media pembelajaran ini.

No	Indikator	Penilaian			
		1	2	3	4
	Materi				
1	Kebenaran tulisan huruf				✓
2	Keakuratan/kejelasan jenis gambar			✓	
3	Kemudahan pengguna				✓
4	Kejelasan petunjuk pengguna kartu/ketersediaan petunjuk pengguna			✓	
5	Kebenaran tulisan harakat				✓
6	Kecocokan gambar/ketepatan gambar dan kosa katanya				✓
7	Keterbacaan tulisan mudah dibaca				✓
8	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran mufrodat				✓

Kesimpulan dan saran-saran secara umum terhadap produk yang dikembangkan ini:

Perlu memperbaiki petunjuk penggunaan harta agar jelas.

Validator Ahli Materi

Dr. Laily Fitriani, M.Pd

ANGKET PENILAIAN TERHADAP MEDIA KARTU UNTUK PEMBELAJARAN KOSAKATA DENGAN MENGGUNAKAN PERMAINAN INDEKS CARD MATCH DI SEKOLAH TAHFIZ IBADURRAHMAN MALANG

Kpd Yth. Dr. H. R. Taufiqur Rochman, MA

Di

UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penulisan tesis untuk menyelesaikan program S2 Pendidikan Bahasa Arab UIN Maulana Malik Ibrahim, peneliti mengembangkan produk berupa media media kartu untuk pembelajaran kosakata dengan menggunakan permainan *indeks card match* .

Selanjutnya agar produk pengembangan ini benar-benar menjadi sebuah sarana yang dapat membantu siswa dalam proses belajar bahasa Arab khususnya pembalajaran mufrodat, maka peneliti memohon kesediaan Bapak untuk mengisi angket ini sebagai **Ahli Desain.**

Adapun skala penilaian yang digunakan adalah sebagai berikut:

SKALA PENILAIAN (TANGGAPAN)			
1	2	3	4
Kurang Baik	Cukup Baik	Baik	Sangat Baik

Jawaban, komentar maupun saran dari Bapak akan sangat bermanfaat bagi peneliti untuk melakukan perbaikan-perbaikan sehingga dapat meningkatkan kualitas produk (kartu) yang peneliti kembangkan ini.

Wassalamu Alaikum Wr. Wb.

Malang, 23 Mei 2023

Peneliti,

Alauddin Ahmad

NIM. 210104210006

ANGKET PENILAIAN TERHADAP MEDIA KARTU UNTUK PEMBELAJARAN KOSAKATA DENGAN MENGGUNAKAN PERMAINAN INDEKS CARD MATCH DI SEKOLAH TAHFIZ IBADURRAHMAN MALANG

Petunjuk Pengisian:

1. Mohon Bapak/Ibu memilih salah satu jawaban yang sesuai dengan memeberikan tanda *check list* (√) pada salah satu kolom penilaian yang tersedia.

   Keterangan:

   1 = Kurang

   2 = Cukup

   3 = Baik

   4 = Sangat Baik

2. Berikan kesimpulan dan saran-saran pada kolom yang telah disediakan untuk perbaikan media pembelajaran ini.

No	Indikator	Penilaian			
		1	2	3	4
	Layout				
1	Keterbacaan/tulisan mudah dibaca				✓
2	Jenis tulisan menarik				✓
3	Keakuratan Gambar/Kejelasan gambar				✓
4	Ukuran Huruf				✓
5	Ketepatan ukuran kartu				✓
6	Pemilihan jenis kartu			✓	
	Warna				
7	Warna tulisan menarik				✓
8	Warna gambar menarik				✓
9	Warna latar belakang menarik			✓	
10	Warna dan desain bagian belakang menarik			✓	

Kesimpulan dan saran-saran secara umum terhadap produk yang dikembangkan ini:

Kartu "Index Card Match" sudah didesan dengan sangat baik dan layak / valid untuk diujicoba di lapangan / kelas agar diketahui efektivitas dan efisiensinya dalam pembelajaran Bahasa Arab, khususnya di level dasar.

Validator Ahli Desain

Dr. H. R. Taufiqur Rochman, MA

ANGKET PENILAIAN TERHADAP MEDIA KARTU UNTUK PEMBELAJARAN KOSAKATA DENGAN MENGGUNAKAN PERMAINAN INDEKS CARD MATCH DI SEKOLAH TAHFIZ IBADURRAHMAN MALANG

Kpd Yth.

Guru Pengampu Mata Pelajaran Bahassa Arab

Di

MI Tahfiz Ibadurrahman Malang

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penulisan tesis untuk menyelesaikan program S2 Pendidikan Bahasa Arab UIN Maulana Malik Ibrahim, peneliti mengembangkan produk berupa media media kartu untuk pembelajaran kosakata dengan menggunakan permainan *indeks card match* .

Kartu ini didesain untuk siswa yang sedang mempelajari Bahasa Arab. Berkaitan dengan penyusunan kartu tersebut, peneliti bermaksud melakukan uji efektivitas terhadap produk (kartu) yang dikembangkan.

Oleh karena itu, peneliti memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap kualitas produk yang telah dikembangkan melalui angket ini. Hasil pengisian angket akan digunakan untuk menyempurnakan produk yang dikembangkan agar produk bermanfaat bagi pihak yang membutuhkan di masa datang. Sebelumnya, peneliti mengucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu untuk berpartisipasi dalam pengisian angket ini.

Adapun petunjuk pengisian angket adalah sebagai berikut:

1. Sebelum mengisi angket yang tersedia, dimohon Bapak/Ibu terlebih dahulu melihat produk (kartu) yang peneliti kembangkan.
2. Berilah tanda (√) pada kolom skor penilaian dengan ketentuan sebagai berikut:
   a. Skor 1 : kurang baik, kurang tepat, kurang sesuai, kurang jelas, kurang menarik.
   b. Skor 2 : cukup baik, cukup tepat, cukup sesuai, cukup jelas, cukup menarik.
   c. Skor 3` : baik, tepat, sesuai, jelas, menarik.
   d. Skor 4 : sangat baik, sangat tepat, sangat sesuai, sangat jelas, sangat menarik.
3. Kesimpulan dan saran ini mohon ditulis pada kolom yang telah disediakan.

4. Pengisian angket ini bertujuan untuk mengukur tingkat keefektifitasan produk yang telah dikembangkan sehingga kecermatan dalam penelitian produk sangat diharapkan.

Jawaban, komentar maupun saran dari Bapak akan sangat bermanfaat bagi peneliti untuk melakukan perbaikan-perbaikan sehingga dapat meningkatkan kualitas produk (kartu) yang peneliti kembangkan ini.

Wassalamu Alaikum Wr. Wb.

Malang, 19 Mei 2023
Peneliti,

Alauddin Ahmad
NIM. 210104210006

Dipindai dengan CamScanner

Identitas Respoden

Nama : Yasmin hisham ياسمين هشام أحمد

Jabatan : معلمة لغة عربية

Instansi : MI Tahfiz Dar durratiman

Alamat Instansi : بالقرب من منزلة ألمن ألمن

Pendidikan :

No	Indikator	Penilaian			
		1	2	3	4
	Aspek Format (Desain)				
1	Keterbacaan/tulisan mudah dibaca				✓
2	Jenis tulisan menarik				✓
3	Keakuratan Gambar/Kejelasan gambar				✓
4	Ukuran Huruf				✓
5	Ketepatan ukuran kartu			✓	
6	Pemilihan jenis kartu				✓
7	Keterbacaan/tulisan mudah dibaca				✓
	Aspek Isi (Materi)				
8	Kebenaran tulisan huruf				✓
9	Keakuratan/kejelasan jenis gambar				✓
10	Kemudahan pengguna				✓
11	Kejelasan petunjuk pengguna kartu/ketersediaan petunjuk pengguna				✓
12	Kebenaran tulisan harakat				✓
13	Kecocokan gambar/ketepatan gambar dan kosa katanya				✓
14	Keterbacaan tulisan mudah dibaca				✓
15	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran mufrodat				✓

Dipindai dengan CamScanner

Kesimpulan dan saran-saran secara umum terhadap produk yang dikembangkan ini:

تغيير لون الكرت ولون الخط ، المزيد من الكروت والكلمات .

indai dengan CamScanner

٣. عملية التعليم

٤. تصميم البطاقة

1. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa soal, sebagian merupakan kartu jawaban soal yang berupa gambar dan sebagian lagi merupakan kartu jawaban yang berupa terjemahan dari kartu soal.
2. Guru mengocok kartu dengan cara ini, mencampurkan pertanyaan dan jawabannya.
3. Guru akan membagikan siswa untuk membuat dua kelompok dan meminta setiap siswa yang mendapat giliran untuk mengambil masing-masing satu kartu yang berupa soal dan jawaban.
4. Guru meminta setiap siswa untuk mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartunya. Apabila kartu yang didapatkan tidak sesuai, maka siswa harus mengembalikan kartu tersebut.
5. Guru meminta kepada siswa untuk mengartikan setiap kartu yang cocok secara bergiliran membacakan soal dengan lantang kepada teman yang lain. Apabila siswa tersebut tidak bisa mengartikannya, maka teman kelompok yang akan membantunya.