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

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

ملخص: يهدف من هذا إلى تحديد مشكلات تعليم اللغة العربية لدى الطلاب المرحلة المتوسطة في مدرسة الجمعية الوصلية ميدان. ولبحث يواجه إلى بحث وتطوير يعنى أنه عملية أؤ خطوات لتطوير المنتجة الجديدة للتعلم أو تكملة المنتجة الملعوبة والأورق التي تحديف إلى: التعريف على تأثير الوسائل الصورة لإنشاء المفردات العربية.طريقة البحث الطريقة المستخدمة هي البحث والتطوير (R&D) الطراز الرابع (4D) عن طريق تطوير وسائط بطاقات الصور.من نتائج البحث استنتجت أن وسيلة التعليم القائمة على لعب البطاقة لترقية اتقان المفردات لدى طلاب الصف السابع في المدرسة المتوسطة الجمعية الوصلية كيلومتر السادس ميدان حاولت الباحثة التغلب على مشكلة عدم اهتمام الطلاب بتحسين المفردات. بعد عدة تجارب مع وسائط لعبة الورق هذه، أظهرت النتائج أن استخدام هذه الوسائط كان مجديًا للطلاب ولم يواجه الطلاب عقبات في فهم دروس المفردات.

الكلمات الرئيسية: وسيلة، لعب البطاقة، تعليم اللغة العربية

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

Keywords: Medium, Card Game, Arabic Language Learning

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui problematika pembelajaran Bahasa Arab terkhusus bagi siswa MTS di MTS Al-Jam'iyyatul Washliyah km.6 Medan. Penelitian ini merupakan Research and Development (R&D) yaitu suatu penelitian yang merupakan proses atau langkah – langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan prodak pembelajaran yang telah ada . Produk yang penulis ciptakan ialah sebuah permainan kartu yang bertujuan untuk: mengetahui pengaruh media kartu bergambar (flashcard) untuk kosa kata bahasa Arab. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode reserch and develovment (R&D) model four D (4D) dengan suatu produk baru atau menyempurnakan prodak pembelajaran yang telah ada . Produk yang penulis ciptakan ialah sebuah permainan kartu yang bertujuan untuk: mengetahui pengaruh media kartu

bergambar (flashcard) untuk kosa kata bahasa Arab. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode reserch and develovment (R&D) model four D (4D) dengan mengembangakan media kartu bergambar. Dari hasil penelitian disimpulan bahwa Media Pembelajaran Permainan Kartu Untuk Meningkatkan Kemampuan Mufrodat Pada Siswa Kelas VII MTs Swasta Al- Jam'iyatul Washliyah Km.6 yang dilakukan peneliti untuk mengatasi masalah kurangnya minat siswa dalam meningkatkan mufrodat. Setelah beberapa kali ujicoba dengan media permainan kartu ini menunjukkan hasil layak digunakan bagi siswa dan siswa tidak mengalami hambatan dalam memahami pelajaran mufrodat.

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

مقدمة

اللغة العربية هي إحدى اللغات الأجنبية التي يدرسها الشعب الإندونيسي على نطاق واسع، بما في ذلك الطلاب الإندونيسيون. كما أن اللغة العربية هي إحدى اللغات العالمية التي يجب إتقانها، والمسلمون مطالبون بالفعل بمعرفة اللغة العربية وفهمها وإجادتها. لأن كتاب الإسلام المقدس (القرآن الكريم) يستخدم اللغة العربية، وكذلك كتب الفقه والحديث أو الكتب التي تشرح حياة المسلمين كلها تقريبًا تستخدم اللغة العربي.[1] لذلك، من الضروري دراسة وجود تعلم اللغة العربية المناسب

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

للمتعلمين غير العرب. يمكن تعلم اللغات الأجنبية بما في ذلك في هذه الحالة اللغة العربية بوسائط وأساليب مختلفة.

توصف البيئة اللغوية بأنها عامل العوامل الخارجية والداخلية في تعلم اللغة، خاصة في اللغة العربية لأنها يمكن أن تحفز الطلاب على تحسين معرفتهم باللغة وتشجيعهم على استخدامها في حياتهم اليومية.[٢] تعتبر الأساليب التعليمية عاملاً مهماً في العملية التعليمية للتعلم. وللأساليب التعليمية دور مهم في تدريس مادة ما، وهذا يرجع إلى نجاح التدريس في تحقيق الأهداف المرجوة من التدريس. لم تعد الطريقة المستخدمة في ذلك صالحة. بل إن الطريقة التي قد تكون أهم من المادة والأساتذة، وهي مدى قوام وهيبة علم الأساتذة، فإذا لم يختار الفرعون الطريقة الصحيحة فلا يمكن أن يكون ذلك على قدر ما هو عليه من الأهمية. وهذا لا يعني إغفال أهمية المادة وأساتذتها، إذ لا فائدة أيضاً من الأساليب المتفوقة في غياب الأساتذة والمواد، بل لا بد من وجود أساتذة وأساتذة.

للأسف، لا يبدو أن تعلم اللغة العربية في بلدنا يسير على ما يرام. ويتضح ذلك من خلال نمط تعلم اللغة العربية المطبق في مختلف المدارس. فتعلم اللغة العربية المطبق في مختلف المدارس لا يعدو كونه مجرد نقل للمعرفة من المعلم إلى الطلاب من خلال التواصل في اتجاه واحد

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

حيث يصبح الطالب مجرد كائن سلبي عند تعلم اللغة العربية في الفصل الدراسي. لأنه من الممكن للمعلم أن يختار من كل طريقة الطريقة التي تناسب احتياجات طلابه والموقف التعليمي الذي يوجد فيه المعلم.[٣] من المعروف أن مهمة الطلاب هي فقط حفظ المفردات المطلوبة حتى يتمكنوا من حل الأسئلة التي ستُلقى عليهم. هذا هو الحال مع تعلم المفردات. المفردات هي أحد عناصر اللغة التي يجب أن يمتلكها متعلمي اللغة الأجنبية بما في ذلك اللغة العربية. إن وجود مفردات عربية كافية يمكن أن يدعم الشخص في التواصل والكتابة باللغة.

منهجية البحث

وفقًا لسوجييونو: طريقة البحث والتطوير هي طريقة بحثية تُستخدم لإنتاج منتجات معينة واختبار فعالية هذه المنتجات.[٤] ولإنتاج منتجات معينة، يتم استخدام الأبحاث لتحليل الاحتياجات واختبار فعالية هذه المنتجات حتى تتمكن من العمل في المجتمع الأوسع نطاقاً، فإن البحث مطلوب لاختبار فعالية المنتج بحيث تنتج النتيجة النهائية لهذا البحث منتجًا إعلاميًا للبطاقة.

يتوافق نموذج البحث والتطوير المستخدم في هذه الدراسة مع تدفق ثياغاراجان، وهو نموذج رباعي الأبعاد (4-D). ويتكون تدفق

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

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

التطوير عند ثياغاراجان وفقًا لتريانتو (٢٠١٠: ١٨٩) يتكون هذا النموذج التطويري من أربع مراحل، وهي التعريف (التعريف)، والتصميم (التصميم)، والتطوير (التطوير) (١) التعريف (التعريف)، (٢) التصميم (التصميم)، (٣) التطوير (التطوير)، (٤) النشر (النشر). وتتمثل خطوات إجراء البحث فيما يلي: ١) المشكلة، ٢) جمع البيانات، ٣) تصميم المنتج، ٤) تصميم المنتج، ٤) التحقق من صحة التصميم، ٥) مراجعة المنتج، ٦) تجربة المنتج، ٧) اختبار الاستخدام، ٨) اختبار الاستخدام، ٨) المنتج النهائي.[٥] استخدم الباحثون في هذه الدراسة أسلوب البحث والتطوير (R&D)، الذي يطور منتجًا جديدًا ثم يتم اختبار فعاليته من خلال عدة خطوات لإنتاج منتج مناسب وفعال. وقد تم تصميم هذا البحث باستخدام نموذج التطوير رباعي الأبعاد (D4)، والخطوات في هذه الدراسة هي مراحل التعريف والتصميم والتطوير والنشر.

نتائج البحث والمناقشة

تعريف وسائط البطاقة

كلمة الوسائط أو الوسيلة مشتقة من اللاتينية التي تعني الوسيط، أي في الوسط. ووسائط التعلُّم هي الوسيلة التي تطلب العلم إما بنفسها أو تحتاج إلى مساعدة الآخرين الذين يستعينون بها في تغيير

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

السلوك وسائط التعلم هي جسر يوصل المعرفة إلى المتعلمين. من بين وسائط تعلم اللغة العربية لعبة الورق. فألعاب الورق ستسهل على المتعلمين فهم المادة التعليمية التي كتبها المعلم الذي له دور في وسائط البطاقات التي سيلعبها الطلاب، كما أن هناك أنواعًا مختلفة من الألعاب التي ستسهل على المتعلمين استكشاف اللغة العربية، ومنها ألعاب الورق التي يطبقها الباحثة، وإن كان للمعلمين دور في ذلك أيضًا.[٦]

يقول أزهر أرسياد في كتابه: "وسائط بطاقات الفلاش كارد هي بطاقة تحتوي على صور أو نصوص أو رموز تذكّر أو تقود الطلاب إلى شيء ما يتعلق بالصورة". يبلغ قياس بطاقات الفلاش عادةً ٨ × ١٢ سم، أو يمكن تعديلها حسب حجم الفصل الذي يواجهه المعلم. الصور الموجودة في بطاقات فلاش هي عبارة عن سلسلة من الرسائل المقدمة مع وصف لكل صورة مدرج في الخلف. ولكي يتمكن المتعلمون من قراءة الرسائل الموجودة فيها بسهولة، يجب أن تكون الكتابة والصور أكبر قليلاً وأكثر وضوحاً. الجمل والتعبيرات التي يشيع استخدامها في البطاقات التعليمية هي موضوعات عن الأشياء، والحيوانات، والفواكه، وأفراد الأسرة، والأدوات المدرسية وما إلى ذلك، وتعتبر وسائط البطاقات التعليمية من وسائط التعلم الشيقة التي يمكن تطويرها.

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

وسيلة التعليم القائمة على لعب البطاقة لترقية اتقان المفردات لدى طلاب الصف السابع في المدرسة المتوسطة الجمعية الوصلية كيلومتر السادس ميدان.

وبناءً على نتائج الملاحظات التي قام بها الباحثة في موضوع البحث، أي في مدرسة متوسطة في سواستا الجامعة الوشلية كم ٦، أن معظم الطلاب يعتبرون دروس اللغة العربية مجرد بلاء. ومن الطبيعي أن يحاول المعلم التغلب على صعوبات الطلاب في إتقان مادة اللغة العربية رغم أن ذلك لن ينتج إلا طلاباً سلبيين. فالطلاب في مستوى المدرسة التصنوية أنفسهم يتمتعون بقدرات غير متجانسة بسبب خلفيتهم التعليمية السابقة.

وتظهر نتائج المقابلات أيضًا أن من بين طلاب المدرسة التسناوية في المدرسة التسناوية المتوسطة في المدرسة الثانوية في المدرسة الثانوية في كم ٦ هناك خريجو مدارس ذات خلفية دينية وبعضهم خريجو مدارس ذات خلفية عامة. لا يزال هناك العديد من الطلاب الذين لم يتلقوا دروسًا في اللغة العربية على الإطلاق. وهذا من شأنه أن يسبب مشكلة في التدريس، خاصة في الكفاءات الأساسية لعنصر مهم جدًا في اللغة العربية، ألا وهو المفردات. ولتحقيق التوقعات وحل هذه المشكلة، سيعمل الباحثون على تطوير تطبيق وسائط التعلم بالبطاقات المصورة لمساعدة الطلاب على حفظ المفردات وإتقانها بسهولة أكبر. لذلك من

المأمول أن يكون هذا التعلم أكثر تشويقًا بالإضافة إلى زيادة دافعية الطلاب ونشاطهم في تعلم اللغة العربية.

حيث أن موضوع البحث حول استخدام ألعاب الورق التي قام بها الباحثون هو الصف السابع مكرر MTS الوصلية كم ٦. وقد أجرى الباحثون اختباراً قبلياً لجمع البيانات عن قدرات الطلاب، قبل تطبيق ألعاب البطاقات لتحسين قدرة المفردات لدى الطلاب /أنا الباحثين، وأجرى الباحثون اختباراً بعدياً بعد استخدام ألعاب البطاقات (فلاش كارد) في تعلم اللغة العربية. ولكي نكون أكثر تحديداً في قياس قدرة الطلاب على المفردات، أجرى الباحثون اختباراً قبلياً شمل ٢٦ طالباً وطالبة، استخدمت الباحثة بيانات الاستبيان من ١٠ أسئلة تتعلق بقدراته في مجال المفردات. من البيانات التي تم جمعها، أظهرت نتائج الاختبار القبلي ما يلي:

القيمة	X_n	F_n	$X_n.F_n$
−٤٠	٦٠	١٠	٦٠٠
٦٠	٦٧	٩	٦٠٣
− ٦١	٧٨	٣	٢٣٤
٧٠	٨١	٢	١٦٢
−٧١	٩٢	٢	١٨٤
٨٠			
−٨١			

٩٠ -٩١ ١٠٠			

$$\overline{X} = \frac{\sum f_n \cdot x}{f_n} = \frac{١.٧٨٣}{٢٧} = ٥٨,٦٨$$

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

خطوات البدء بلعبة وسائط تعلم البطاقات التعليمية وهي

١. توضع البطاقات التي يتم ترتيبها على مستوى الصدر وتكون في مواجهة الطالب.

٢. تُسحب بطاقة واحدة في كل مرة بعد انتهاء المعلم من الشرح أمام الفصل.

٣. أعط البطاقات التي تم شرحها للطلاب الذين يجلسون بالقرب من المعلم. اطلب من الطالب ملاحظة البطاقة واحدة تلو الأخرى، ثم مررها إلى طالب آخر حتى يحصل عليها جميع الطلاب.

٤. إذا كان العرض عبارة عن لعبة، ضع البطاقات في صندوق بشكل عشوائي ولا داعي لترتيبها، جهز الطلاب الذين سيتنافسون مثلاً ثلاثة أشخاص يقفون في صف، ثم يعطي المعلم الأوامر.

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

١. يتم تقسيم الطلاب إلى عدة مجموعات

٢. تحمل كل مجموعة عدة بطاقات يقدمها مدرس اللغة العربية تتكون من عدة بطاقات عربية وترجمتها.

٣. يُمنح الطلاب بضع دقائق لحفظ المفردات والترجمات الموجودة على البطاقات.

وسيلة التعليم القائمة على لعب البطاق

الشكل ١: يتم فتح البطاقات وعرضها على الطلاب

.الشكل ٢: يتم خلط البطاقات

الشكل ٣: الطلاب الذين يطابقون البطاقات

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

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

$$X = \frac{\sum f_n . x}{f_n} = \frac{٢٠٢١٧}{٢٦} = ٨٥,٢٦$$

الخاتمة

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

المراجع

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

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

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

Rahim Marpaung, Willi, and Zulfahmi Lubis. "STRATEGI PENERAPAN LINGKUNGAN BAHASA ARAB

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

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

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

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

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

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