ARKHAS: Journal of Arabic Language Teaching
Vol. 5 No. 2 (2025) : 203-216
Available online at https://jurnalpasca.uinkhas.ac.id/index.php/ARKHAS/

تطوير وسيلة التعليم المبنية على البطاقات المصورة على المادة "البيت" لطلبة الصف السابع بالمدرسة الثانوية داتوك سليمان للبنين

The Development of Picture Card-Based Teaching Media for the Lesson *"Al-Bayt"* (The House) among Seventh-Grade Students at Datok Sulaiman Boys' Secondary School

Nini Angriani[1], Mardi Takwim[2], Aishiyah Saputri Laswi[3]
[1,2,3]IAIN Palopo, Indonesia
Email: 2102518443@iainpalopo.ac.id[1], marditakwim@uinpalopo.ac.id[2], aishiyahsaputrilaswi@iainpalopo.ac.id[3]

Article Information:

Received June 17, 2025
Revised September 21, 2025
Accepted September 27, 2025
Published November 2, 2025

Keywords:*Learning Media, Picture Cards, Al-Bait, Dropping Word.*

Abstract:
This research aims to determine the development process, the validity level of the product, the practicality of the product, and the effectiveness of the developed product. This type of research is research and development (R&D), adapting the 4D development model, which consists of four stages: define, design, development, and disseminate. The subjects of this research were the seventh-grade students of Madrasah Tsanawiyah Datuk Sulaiman Palopo. Data collection techniques used were observation, interviews, validation sheets, student response questionnaires, documentation, and tests. Data were analyzed using quantitative data analysis techniques. The results of this development research showed that the comic learning media had passed the validation stages by experts with the following results: (1) validation from media experts obtained a score of 95%; (2) validation from subject matter experts obtained a score of 98.33%; (3) validation from practitioner experts reached a score of 95%, and the practicality trial resulted in an average score of 87.67%; (4) product feasibility/effectiveness test resulted in an average score of 86.56%. Based on the validation results from the three expert validators and the practicality test results, it can be concluded that the use of picture cards as a learning medium is feasible, fulfilling the criteria of being valid, practical, and effective, and thus can be applied in Arabic language learning.

مستخلص البحث:

يهدف هذا البحث إلى معرفة عملية التطوير ومستوى صلاحية المنتج ومستوى التطبيق العملي للمنتج ومستوى فعالية المنتج المطور. هذا النوع من البحث هو البحث والتطوير (R&D) من خلال تكييف نموذج التطوير رباعي الأبعاد الذي يتكون من أربع مراحل ، وهي التعريف والتصميم والتطوير والنشر. موضوع هذه الدراسة هو طالب الصف السابع في مدرسة تساناوية داتوك سليمان فالوفو. تستخدم تقنيات جمع البيانات الملاحظة والمقابلات وأوراق التحقق واستبيانات رد الطلاب والتوثيق والاختبارات. تم تحليل البيانات باستخدام تقنيات تحليل البيانات الكمية. تظهر نتائج هذه الدراسة التنموية أن وسيلة التعلم الهزلي قد مرت بمرحلة التحقق من الصحة من قبل الخبراء بالنتائج التالية: (١) تم التحقق من صحة خبراء التعليم للحصول على درجة ٩٥٪. (٢) حصل التحقق من صحة خبراء المادة على درجة ٩٨،٣٣٪ ؛ (٣) وصلت الدقة من الممارسين

الكلمات المفتاحية: الوسيلة التعليمية، بطاقات المصورة، البيت

الخبراء إلى ٩٥٪ ، وحصلت نتائج اختبار التطبيق العملي على متوسط نسبة مئوية ٨٧,٦٧٪ ؛ (٤) اختبار جدوى / فعالية المنتج بمتوسط درجة ٨٦,٥٦٪. بناء على نتائج التحقق من صحة المدققين الخبراء الثلاثة ونتائج اختبارات التطبيق العملي ، يمكن استنتاج أن استخدام البطاقات المصورة كوسيلة تعليمية ممكن مع استيفاء معايير صحيحة وعملية وفعالة بحيث يمكن تطبيقها في تعلم اللغة العربية.

Correspondent Author: 2102518443@iainpalopo.ac.id (Nini Angriani)

How to cite: Angriani, N., Takwim, M., & Laswi, A. S. (2025). تطوير وسيلة التعليم المبنية على البطاقات المصورة على المادة "البيت" للبنين سليمان داتوك الثانوية بالمدرسة السابع الصف لطلبة . Journal of Arabic Language Teaching, 5(2), 203–216. https://doi.org/10.35719/arkhas.v5i2.2343

Publisher: Arabic Language Education Department, Postgraduate of UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

المقدمة

في تعلّم اللغة العربية لدى طلاب الصف السابع في مدرسة متوسطة داتوق سليمان فالوفو، وجدت بعض التحديات البارزة ، منها محدودية الحصيلة اللغوية لدى الطلاب نتيجة خلفياتهم التعليمية السابقة، إضافةً إلى استخدام أساليب تعليمية ما زالت تقليدية (Annisa et al., 2025). وقد أثّر ذلك في ضعف فهم الطلاب للمادة الدراسية وقلة دافعيتهم في متابعة عملية التعلّم (Aluwi & Abdul Ghani, 2023) . ومن هنا، كان اختيار وسيلة البطاقات المصورة مناسبا، لما لها من قدرة على تقديم تصور بصري ملموس وجاذب وسهل الفهم، مما يساعد الطلاب على إثراء مفرداتهم وتنمية مهاراتهم اللغوية. وإضافة إلى ذلك، فإن استخدام هذه الوسيلة أحدث أثرا تحويليا في العملية التعليمية، إذ ساهم في خلق جو تعليمي أكثر تفاعلية ومتعة وتعاونية (Sri Rezeki, 2024; Wibowo et al., 2024). وبذلك، لا يقتصر الأمر على تحسين نتائج التعلّم فحسب، بل يدفع الطلاب أيضًا إلى أن يكونوا أكثر نشاطًا وثقة بالنفس، وقادرين على توظيف مفردات اللغة العربية في حياتهم اليومية.

تُعدّ بطاقات الصور من الوسائل التعليمية البصرية الفعالة التي تساهم في دعم عملية التعلّم (Oktaviani & Isdaryanti, 2024)، إذ تمكّن من تحويل المفاهيم المجردة إلى صور ملموسة وجذابة يسهل على المتعلمين استيعابها (Everhard Markiano Solissa et al., 2023; Parawansa et al., 2022). وقد أظهرت دراسة أُجريت من قبل بوتري أُكتافياني أن استخدام بطاقات الصور الصوتية المبنية على *E-Flashcard Quizlet* لا يساعد المتعلمين على فهم المادة بصورة أفضل فحسب، بل يرفع أيضًا من دافعيتهم ويخلق جوا تعليميا تفاعليا (Fitriyani & Sari, 2024; Oktaviani & Isdaryanti, 2024). وفي مجال الجغرافيا، توصل أولين نيام إلى أن بطاقات الصور وسيلة تعليمية صالحة للاستعمال لما لها من دور

في زيادة نشاط المتعلمين، وتوضيح المفاهيم بصورة أكثر وضوحا، فضلًا عن حصولها على مصداقية عالية من خبراء المادة وخبراء الوسائط (Heryanti, 2020; Niam, 2023; Sari et al., 2024). كما أكّد أحمد وحيدي هذه النتائج من خلال بحثه الذي بين أنّ استخدام بطاقات الصور أسهم بشكل ملحوظ في تحسين مهارات القراءة المبكرة لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية، حيث ارتفعت نسبة الإتقان من ٥٥,٢٥% إلى ٩٠,٢٢% بعد تطبيقها (Ahmad Wahyudi, 2024; Sabri et al., 2023). وبناء على ذلك، يمكن اعتبار بطاقات الصور وسيلة تعليمية مناسبة وقابلة للتكيف مع مختلف المواد الدراسية، سواء في العلوم أو الجغرافيا أو اللغة، نظرا لميزتها في تجسيد المحتوى، وتنمية الدافعية، وتشجيع مشاركة المتعلمين الفعالة في عملية التعليم.

تلعب وسائل التعليم دورا مهما في تحسين جودة عملية التعلم لدى المتعلمين. فقد أظهرت دراسة إدواردز وشين أن الإفراط في تعدد المهام باستخدام الوسائط يؤدي إلى إبطاء عملية التعلم الضمني (Murphy & Shin, 2022; Zamanzadeh & Rice, 2021)، وذلك بسبب صعوبة المتعلم في تصفية المعلومات ذات الصلة من بين المشتتات المختلفة (Chang & Thorson, 2023; Edwards & Shin, 2017). ويتفق ذلك مع ما أكده أونكافر وآخرون بأن تعدد المهام الإعلامي يؤثر سلبا على الوظائف المعرفية والأكاديمية، بما في ذلك انخفاض مستوى الانتباه، وضعف الذاكرة طويلة المدى، وتراجع التحصيل الدراسي (Alho et al., 2022; Beuckels et al., 2021; Uncapher et al., 2017). وعلى النقيض من ذلك، شددت دراسة غليكو وآخرون على فاعلية استخدام الوسائط الملموسة مثل البطاقات المصورة، حيث ثبت أنها تعزز مهارات القراءة لدى تلاميذ المدارس الابتدائية من خلال تنمية الدافعية والتركيز وفهم الحروف والكلمات (Gleko Veronika et al., 2023). وبناء على ذلك، فإن اختيار الوسائط التعليمية ينبغي أن يراعي حاجات المتعلمين لضمان تحقيق الفائدة المثلى.

تُعدّ التربية جانباً أساسياً في تكوين شخصية المتعلمين ومعرفتهم، ومن أجل تحقيق عملية تعليمية فعالة، لا بد من استخدام أساليب ووسائل تعليمية مبتكرة وجذابة (Syrovatko et al., 2023). ومن بين الوسائل التي يمكن أن تساهم في ذلك هي بطاقات الصور، حيث أظهرت الوسائط البصرية كبطاقات الصور فعاليتها في زيادة دافعية الطلاب نحو التعلم لقدرتها على تقديم المعلومات بطريقة أكثر تشويقاً وأسهل للفهم (Elsa Kaniawati et al., 2023; Exposto, 2022). ويسهم استخدام بطاقات الصور في توفير تمثيل ملموس للمفاهيم الصعبة، مما يساعد الطلاب على تصور وفهم المادة الدراسية بشكل أفضل، ويجعل عملية التعلم أكثر نشاطاً وجاذبية وفعالية في تعزيز الفهم العميق والاحتفاظ بالمعلومات

على المدى الطويل (Pasaribu et al., 2025; Saputra, 2023). بالإضافة إلى ذلك، فإن تطبيق طريقة لعبة الكلمات الساقطة (Dropping Word) يعد استراتيجية تعليمية تُشرك الطلاب بفعالية في عملية التعلم، حيث تتيح لهم التفاعل المباشر مع المادة التعليمية من خلال أنشطة ترفيهية وتنافسية. ويساهم دمج هذه الطريقة مع استخدام بطاقات الصور في رفع دافعية الطلاب للتعلم، خاصة عند التعامل مع المفاهيم المجردة أو المعقدة (Martello, 2017).

تُعدُّ الوسائل البصرية من الوسائل التعليمية الفعالة في تعليم اللغة العربية، لا سيما في تحسين اكتساب الطلاب للمفردات (Ayatullah Muhaimin & Grean Thoms, 2025). وقد أظهرت عدة دراسات أن استخدام الوسائل البصرية يسهم بشكل ملحوظ في مساعدة الطلاب على اكتساب المفردات وفهمها وتذكّرها (Mahmudah, 2025). ذكرت أن استخدام البطاقات المصورة يسهم في زيادة امتلاك المفردات، لأنّ الصور تُسهل ربط الكلمة بمعناها بطريقة محسوسة ومرئية (Gading et al., 2019). كما وجد أن استخدام بطاقات *الفلاش كارد* له تأثير إيجابي على نتائج تعلم الطلاب، حيث لوحظ تحسن في الأداء بعد استخدام هذه الوسيلة في عملية التعليم (Xodabande et al., 2022). من خلال بحثها في مدرسة "المحمدية سلاكا" في منطقة إنريكانغ أن وسيلة *وورد وول* فعالة في تحسين اكتساب الطلاب للمفردات. وبينت في دراستها بمدرسة "المكرمة" في كارانج جاتي، سامبانغ، سيلاكاب، أن استخدام الصور يساعد الطلاب على فهم المفردات العربية وتذكّرها بسهولة. وبناء على هذه النتائج، يمكن القول إن الوسائل البصرية مثل البطاقات المصورة، والفلاش كارد *(flash card)*، ووورد وول *(word wal)* ، والصور عموماً تُعدّ من الاستراتيجيات التعليمية الفعالة في تعليم المفردات باللغة العربية.

على الرغم من أن الدراسات السابقة أظهرت فعالية وسائط البطاقات المصورة في تحسين إتقان المفردات العربية، إلا أنه لا تزال هناك فجوة من حيث دمج أساليب الألعاب التي يمكن أن تزيد من المشاركة النشطة للطلاب بشكل أكثر شمولا. وقد ركزت معظم الدراسات السابقة بشكل أكبر على جوانب صحة وفعالية وسائل الإعلام بشكل عام دون دمج نهج تعليمي تفاعلي وتنافسي. بالإضافة إلى ذلك، فإن المواد التي تم تطويرها عامة بشكل عام، ولا تتناول على وجه التحديد موضوع "البيت" ذي الصلة بسياق الحياة اليومية للطلاب. تم إجراء هذا البحث لمعالجة هذه الفجوة من خلال تطوير وسائط بطاقة الصور القائمة على لعبة *Dropping Word* التي لا تعزز إتقان المفردات فحسب ، بل تزيد أيضا من مشاركة الطلاب النشطة في عملية التعلم (Yasmin Hussain, 2024). من خلال هذا النهج، من المأمول أن يتم خلق جو تعليمي أكثر متعة وسياقيا، وسيكون قادرا على تشجيع الاحتفاظ

بالمواد على النحو الأمثل، خاصة في سياق تعلم اللغة العربية في المدرسة الثانوية داتوك سليمان للبنين فالوفو.

لا يزال تعلم اللغة العربية في المدارس يواجه العديد من التحديات، لا سيما في جانب إتقان المفردات الأساسية (Al-Hamad, 2020). ومن بين الأسباب الرئيسة لذلك هو الاعتماد المستمر على الوسائل التقليدية التي غالباً ما تفشل في جذب اهتمام الطلاب بالتعلم، خصوصاً أولئك الذين لا يملكون خلفية تعليمية دينية (Maulidhah et al., 2023). ويؤدي غياب الوسائط التعليمية السياقية والمتماشية مع المناهج الدراسية إلى جعل عملية التعلم رتيبة ولا تستجيب لأنماط التعلم المختلفة، مما يسفر عن انخفاض الدافعية وضعف قدرة الطلاب على الاحتفاظ بالمعلومات. وفي هذا السياق، تُعد الوسائط المرئية مثل بطاقات الصور أداة فعالة قادرة على نقل المفاهيم بطريقة ممتعة وسهلة الفهم. وعند دمجها مع طريقة لعبة "Dropping Word"، فإنها تُسهم في خلق بيئة تعليمية تفاعلية وممتعة وتشاركية. وتُعتبر مفردات موضوع "البيت"، نظراً لارتباطها بالحياة اليومية للمتعلمين، من الموضوعات المناسبة لتطوير هذه الوسائط حولها (Mulyani & Sholeh, 2023). وعليه، تهدف هذه الدراسة إلى تصميم وتقييم فاعلية وجدوى وسائط تعليمية تعتمد على بطاقات الصور بطريقة *"Dropping Word"*، وذلك لمعالجة ضعف اكتساب المفردات في صفوف دارسي اللغة العربية، فضلاً عن إثراء مرجعية الوسائط التعليمية التي تلبي حاجات المتعلمين المعاصرين.

تُعدّ مشكلة ضعف المفردات لدى طلاب الصف السابع في مدرسة داتوك سليمان المتوسطة في بالوبو محورا رئيسا لهذه الدراسة (Faiqoh & Baity, 2024). فقد أظهرت الملاحظات الأولية والمقابلات مع معلمي اللغة العربية أن أغلب الطلاب قدموا من مدارس ابتدائية لا تُولي اهتماما كافيا بتعليم اللغة العربية، مما أدى إلى قصور واضح في الحصيلة اللغوية لديهم (Babayiğit et al., 2021)، رغم أن المفردات تُعدّ عنصرا أساسيا في تعلم اللغة واكتساب المهارات الأربع. إضافة إلى ذلك، فإن طرق التدريس المتبعة غالبا ما تعتمد على الأساليب التقليدية وتفتقر إلى استخدام الوسائل التعليمية الحديثة والجذابة، مما يقلل من فاعلية العملية التعليمية ويضعف دافعية الطلاب (Rohman et al., 2023)، ومن هنا، برزت الحاجة إلى تطوير وسيلة تعليمية مبتكرة تعتمد على البطاقات المصورة، إذ أثبتت الدراسات أنها وسيلة فعالة في تعليم المفردات نظرا لطبيعتها البصرية وسهولة تذكرها. وتركز هذه الدراسة على تطوير بطاقات مصورة لموضوع "البيت" بوصفه موضوعا قريبا من حياة الطلاب اليومية، مما يسهم في تحسين استيعابهم وتفاعلهم مع المفردات الجديدة.

منهج البحث

تم اختيار موضوع تطوير وسيلة تعليمية لمفردات اللغة العربية لأن المفردات تُعدُّ عنصراً أساسياً يحدد بشكل كبير قدرة الطلاب على فهم اللغة العربية واستخدامها بفعالية. تستخدم هذه الدراسة منهج البحث والتطوير (Research and Development) بالاعتماد على نموذج التطوير الرباعي الأبعاد (4D) الذي طوره Panda & Bartel, (1972)، ويتضمن أربع مراحل رئيسية: التحديد *(Define)*، التصميم *(Design)*، التطوير *(Develop)*، والنشر *(Disseminate)*. تم جمع البيانات باستخدام منهجين: الكمي والنوعي. اشتملت الأساليب الكمية على تطبيق الاختبارات القبلية والبعدية، وتحليل نتائجها باستخدام أدوات إحصائية مناسبة، فيما تمثلت الأساليب النوعية في إجراء المقابلات، وتحليل الملاحظات، وتفسير ردود أفعال الطلاب والمعلمين وتفاعلهم مع الوسيلة المطورة (Miles & Huberman, 2014). هذا الجمع بين الطريقتين أتاح فهماً أعمق لمدى فاعلية الوسيلة التعليمية المطورة، مما يعزز موثوقية النتائج المستخلصة. وقد تم تقييم صلاحية الوسيلة من قبل خبراء في المحتوى التربوي والتقني لضمان دقة وملاءمة المادة التعليمية المقدمة.

شملت مصادر البيانات في هذا البحث طلاب الصف السابع باعتبارهم العينة الرئيسة، بالإضافة إلى خبراء المادة، وخبراء الوسائط التعليمية، ومعلمي اللغة العربية. وقد تم اختيارهم بأسلوب هادف بما يتناسب مع أهداف البحث. جُمعت البيانات باستخدام أدوات متعددة، مثل: الملاحظة الصفية، المقابلات المنظمة وشبه المنظمة، الاستبيانات، استمارات التحقق من الصلاحية، التوثيق، وكذلك الاختبارات القبلية والبعدية. كما استُخدم أسلوب التثليث *(Triangulation)* لتعزيز صدق البيانات وثباتها (Bans-Akutey & Tiimub, 2021; Sciberras & Dingli, 2023). خضعت البيانات الكمية للتحليل الإحصائي الوصفي من خلال النسب المئوية والمتوسطات الحسابية لمعرفة درجة الصلاحية والفعالية للوسيلة التعليمية المطورة، في حين تم تحليل البيانات النوعية تحليلاً موضوعيا لاستكشاف الملاحظات والمقترحات الممكنة لتحسين المنتج النهائي. ومن خلال هذا النهج، يهدف البحث إلى تطوير وسيلة تعليمية تفاعلية وفعالة تُسهم في تحسين جودة تعليم المفردات في اللغة العربية.

نتائج البحث والمناقشة

نتائج البحث

أظهرت نتائج البحث أن وسيلة التعليم باستخدام البطاقات المصورة مع طريقة *Dropping Word* فعالة في تحسين

لعبة اكتساب الطلاب للمفردات في موضوع "البيت". وبناءً على نتائج التحقق من قبل خبير المادة، حصلت الوسيلة على درجة صلاحية بلغت ٩٨،٣٣٪، ومن خبير الوسائط على درجَة بلغت ٩٥٪، مما يدل على أن الوسيلة تعتبر صالحة جدًا. أما من حيث الجانب العملي، فقد حصلت الوسيلة على درجة ٨٧،٦٧ ٪ من خلال تجربة المعلمين، في حين أظهر الطلاب استجابة إيجابية جدًا تجاه استخدام الوسيلة التفاعلية. كما أظهرت نتائج الاختبار القبلي والبعدي تحسنًا كبيرا في اكتساب الطلاب للمفردات بعد استخدام الوسيلة، حيث بلغ متوسط نسبة التحسن *(N-Gain)* ٨٦،٥٦٪، مما يدل على فعالية الوسيلة بدرجة عالية .

تُظهر هذه الدراسة أن استخدام وسيلة التعليم المتمثلة في البطاقات المصورة مع طريقة لعبة *Dropping Word* قد ساهم بشكل ملحوظ في تنمية الحصيلة اللغوية لدى الطلاب، حيث أثبتت نتائج الاختبار القبلي والبعدي حصول معدل كسب *(N-Gain)* قدره ٠,٨٧ أو بنسبة ٨٦,٥٦٪ وهو ضمن الفئة العالية. ويشمل هذا التطور زيادة عدد المفردات المكتسبة وفهم معانيها وكذلك القدرة على استخدامها في السياق المناسب. أما العامل الرئيس الذي أثّر في نجاح هذه الوسيلة فهو الصور الجذابة المقرونة بالتفاعل النشط من خلال أسلوب اللعب، مما جعل عملية التعلم أكثر متعة ودافعية للطلاب. ومن الناحية التربوية، فإن هذا النجاح لم يقتصر على تنمية المفردات فحسب، بل أسهم أيضًا في تعزيز دافعية التعلم، وإيجاد بيئة صفية تفاعلية، وتنمية المهارات الاجتماعية لدى الطلاب. وبذلك فإن هذه الوسيلة قابلة للتعميم في تعليم اللغة العربية في مستويات وموضوعات أخرى بوصفها إستراتيجية مبتكرة تتسم بالصدق، والعملية، والفاعلية.

مناقشة البحث

أظهرت نتائج الدراسة أن وسائط التعلم القائمة على البطاقة المصورة التي تم تطويرها باستخدام طريقة لعبة *Dropping Word* كان لها تأثير إيجابي على إتقان الطلاب للمفردات العربية. يتضح ذلك من خلال نتائج التحقق من صحة خبراء المواد والإعلام بدرجات ٩٨,٣٣٪ و ٩٥٪ على التوالي، والتي تم تصنيفها على أنها صالحة جدا. حصل اختبار التطبيق العملي الذي أجراه المعلم على درجة ٨٧,٦٧٪ ، بينما أظهرت نتائج استبيان الطالب استجابة إيجابية للغاية لوسائل الإعلام. بالإضافة إلى ذلك ، أظهرت البيانات من نتائج الاختبار التمهيدي واللاحق زيادة كبيرة في إتقان المفردات ، بمتوسط قيمة كسب ٨٦,٥٦٪. وبالتالي ، فقد أثبتت هذه الوسيلة أنها ليست صالحة وعملية فحسب ، بل

فعالة أيضا في تحسين نتائج تعلم الطلاب ، خاصة في الموضوعات القريبة من الحياة اليومية.

الجدول ١

الرقم	النتيجة	نسبة الخبرية للاستخدام	الفئة
١	خبير الوسيلة	٩٥%	مناسب جدا للاستخدام
٢	خبير المادة	٩٨,٣٣%	مناسب جدا للاستخدام
٣	مدرس اللغة العربية	٩٥%	مناسب جدا للاستخدام
٤	الطلبة	٨٧,٦٧%	مناسب جدا للاستخدام
٥	إختبار فاعلية	٨٦,٥٦%	فعال جدا للاستخدام

تشير نتائج هذا البحث إلى أن استخدام الوسائط التعليمية البصرية مثل بطاقات الصور، عند دمجها مع أسلوب لعبة *Dropping Word* ، يسهم بشكل كبير في تحسين فهم الطلاب للمفردات العربية وتحصيلهم لها. ويمكن تفسير هذا النجاح بعدة عوامل. أولاً، تساعد الوسائط البصرية الطلاب على ربط الصور بالكلمات التي يتعلمونها، حيث توفّر الصور تمثيلاً ملموساً للمفاهيم المجردة، مما يسهم في تسريع الفهم وتعزيز الذاكرة طويلة المدى. ثانياً، يسهم إدماج عنصر اللعبة في خلق بيئة تعليمية ممتعة وتنافسية، مما يزيد من تفاعل الطلاب ومشاركتهم الفعالة داخل الصف. ثالثاً، إن اختيار موضوع تعليمي يرتبط بالسياق الحياتي للطلاب، كموضوع "البيت"، يساعدهم على ربط التعلم بتجاربهم اليومية. وتتفاعل هذه العوامل بشكل تكاملي لدعم تحفيز الطلاب وزيادة اهتمامهم وتحسين نتائج تعلمهم في مادة اللغة العربية. وبالتالي، فإن تطوير وسيلة تعليمية قائمة على الوسائط البصرية والألعاب التعليمية يعد استراتيجية فعالة لتحسين عملية تعليم المفردات في المرحلة الإعدادية.

آثار تطبيق هذه الوسائط واسعة جدا. يصبح الطلاب الذين كانوا سلبيين في الأصل أكثر حماسا ومشاركين بنشاط في عملية التعلم. يتم مساعدة المعلمين أيضا بشكل أكبر لأن لديهم وسائل مساعدة مرئية وتفاعلية تسهل توصيل المواد. فيما يتعلق بمخرجات التعلم ، تظهر الزيادة في درجات ما بعد الاختبار أن الطلاب لا يفهمون المفردات نظريا فحسب ، بل يمكنهم أيضا استخدامها في السياق الصحيح. بالإضافة إلى ذلك ، تشجع أنشطة التعلم الممتعة على تكوين مناخ إيجابي وتعاوني في الفصول

الدراسية. هذا يعزز الحجة القائلة بأن نهج التعلم القائم على الألعاب والوسائط المرئية قادرة على تحسين مشاركة الطلاب ، وزيادة الاحتفاظ بالمواد ، وتسريع تحقيق الكفاءات الأساسية المستهدفة في المناهج الدراسية.

عند مقارنتها بالأبحاث السابقة ، فإن نتائج هذه الدراسة لها عدد من أوجه التشابه والاختلاف. على سبيل المثال، تظهر الأبحاث التي أجراها عناية وسابوترا وآخرون أن وسائط البطاقات التعليمية وبطاقات الصور فعالة في تحسين إتقان المفردات العربية. ومع ذلك ، في هذه الدراسة ، لم يطور الباحث الوسائط المرئية فحسب ، بل قام أيضا بدمج طريقة لعبة *Dropping Word* التنافسية والتفاعلية. يعد هذا عاملا مهما في التميز لأنه ثبت أن نهج اللعبة يضيف بعدا للتحفيز ومشاركة الطلاب النشطة (Zarrati et al., 2024). بالإضافة إلى ذلك، فإن التركيز على مادة *البيت* كجزء من التجربة السياقية للطالب يضيف إلى قوة الإعلام المتطور، مما يجعله ليس فقط وسيلة تعليمية، بل أيضا أداة لبناء روابط بين الموضوع والحياة الواقعية للطالب (Strauber et al., 2020).

بناء على هذه النتائج والتحليلات ، يوصي الباحث بأن يفكر معلمو اللغة العربية في استخدام وسائط التعلم التفاعلية مثل بطاقات الصور جنبا إلى جنب مع طرق الألعاب لمواد المفردات (Hasanah et al., 2024). في المستقبل ، يمكن تطوير وسائل الإعلام من خلال توسيع نطاق المادة ، على سبيل المثال حول مواضيع أخرى في المناهج العربية. من الناحية المنهجية ، أثبت نهج البحث والتطوير القائم على النموذج ٤D أنه منهجي وممكن للاستخدام في تطوير المنتجات التعليمية. بالإضافة إلى ذلك، تحتاج السياسات التعليمية على مستوى المدارس والوزارة أيضا إلى دعم تطوير وتنفيذ وسائط وألعاب التعلم المرئية كجزء من ابتكارات التعلم السياقية والموجهة نحو الطلاب. هذا مهم للإجابة على التحدي المتمثل في انخفاض الحافز ومشاركة الطلاب في دروس اللغات الأجنبية ، وخاصة اللغة العربية (Dwiputra, Anis., Azis., & Haliq, 2017).

الخاتمة

بناء على نتائج البحث والتحليل الذي تم إجراؤه ، تبين أن الوسائط التعليمية القائمة على بطاقات الصور بطريقة لعبة *Dropping Word* أثبتت فعاليتها في زيادة إتقان الطلاب لمفردات مادة

البيت. يظهر التحقق من صحة خبراء المواد والإعلام أن المنتجات المطورة تتمتع بمستوى عال جدا من الصلاحية، بنسبة ٩٨,٣٣٪ و ٩٥٪ على التوالي. من ناحية أخرى ، أظهر الجانب العملي الذي تم قياسه من خلال إجابات المعلمين والطلاب نتائج إيجابية بنسبة ٨٧,٦٧٪. أظهرت نتائج الاختبار التمهيدي والاختبار اللاحق للطلاب زيادة معنوية في مهارات المفردات لدى الطلاب بمتوسط قيمة اكتساب بلغت ٨٦,٥٦٪. وهذا يثبت أن استخدام الوسائط والألعاب التفاعلية المرئية يدعم بشكل كبير تحقيق الكفاءات الأساسية في تعلم اللغة العربية.

يساهم هذا البحث من الناحية المفاهيمية في الابتكار في تعليم اللغة العربية، لا سيما في تطوير الوسائط التعليمية التي تتسم بالسياقية والجاذبية والمتعة. إن دمج بطاقات الصور مع أسلوب اللعبة لا يخلق فقط تجربة تعليمية تفاعلية، بل يعزز أيضا مشاركة الطلاب النشطة في عملية التعلم، مما يسهم في تحسين الفهم والاحتفاظ بالمفردات. ويتماشى ذلك مع نظرية البنائية التي تؤكد أن الطلاب يبنون معرفتهم من خلال مشاركتهم المباشرة في الخبرات التعليمية. كما أثبت نموذج التطوير الرباعي الأبعاد (التحديد، التصميم، التطوير، النشر) فعاليته في إنتاج وسائل تعليمية منهجية وقابلة للاختبار.إضافة إلى ذلك، يدعم هذا النهج القائم على الوسائط والألعاب أهمية تطبيق أساليب تعليمية تتوافق مع خصائص متعلمي القرن الحادي والعشرين الذين يحتاجون إلى التنوع والإبداع والتحفيز البصري. وبناء عليه، فإن هذا البحث يقدم أيضا أساسا تجريبيا قويا لتطوير منهج تعليم اللغة العربية القائم على الوسائط السياقية، الذي يسهم في ربط محتوى التعلم بالتجارب الحياتية الواقعية للطلاب.

ومع ذلك، فإن هذه الدراسة تعاني من عدة قيود ينبغي أخذها بعين الاعتبار في الدراسات المستقبلية. أولاً، لا يزال نطاق المادة التعليمية المطورة محدودا بموضوع واحد فقط، وهو "البيت"، وبالتالي لم تُختبر فعالية الوسيلة التعليمية في مواضيع أخرى بعد. ثانيا، أُجريت هذه الدراسة في مدرسة واحدة فقط وبعينة صغيرة نسبيا، مما يجعل من الصعب تعميم النتائج على نطاق أوسع. لذلك، يوصى بإجراء دراسات لاحقة تشمل توسيع نطاق الموضوعات التعليمية، وإشراك عدد أكبر من المدارس والمتعلمين، بالإضافة إلى تطوير الوسيلة التعليمية إلى شكل رقمي لتكون أكثر مرونة وملاءمة لمتطلبات التعلم في القرن الحادي والعشرين . كما أن تعزيز التعاون بين الباحثين والمعلمين ومطوري الوسائط التعليمية يعد أمرا بالغ الأهمية من أجل إنشاء وسائط تعليمية أكثر صلة وفعالية في دعم جودة التعليم.

وبناء على ذلك، تؤكد هذه الدراسة أن استخدام الوسائط التعليمية القائمة على البطاقات المصورة بأسلوب لعبة *Dropping Word* لا يقتصر على فعاليته في تنمية إتقان المفردات العربية فحسب،

بل يقدّم أيضا إسهاما نظريا ومنهجيا وتطبيقيا في مجال الابتكار التربوي المواكب لمتطلبات القرن الحادي والعشرين. ورغم ما شاب هذه الدراسة من حدود في نطاق المادة التعليمية وعينة البحث، فإن النتائج المتحصَّل عليها تمثل أساسا راسخا لتوسيع الدراسات اللاحقة بصورة أعمق وأشمل، مما يجعل هذه الوسيلة التعليمية إحدى الاستراتيجيات الواعدة في دعم جودة تعليم اللغة العربية بشكل مستدام.

شكر وتقدير

يعبر الباحث عن خالص الشكر والتقدير. وأتقدّم بجزيل الشكر والعرفان إلى جميع أساتذتي الذين لا أستطيع ذكر أسمائهم واحدًا واحدًا، وكذلك إلى زملائي المجتهدين على تشجيعهم ومساعدتهم في كتابة هذا المقال. أقدّم لكم أولى أعمالي المتواضعة في مجال اللغة العربية، راجيا أن يكون ذا فائدة كبيرة للباحثين على وجه الخصوص، وللقراء والطلاب على وجه العموم.

المصادر والمراجع

Ahmad Wahyudi. (2024). Use of Picture Card Media to Improve Beginning Reading Skills of Elementary Students. *Journal of Childhood Development*, *4*(1), 154–160. https://doi.org/10.25217/jcd.v4i1.3971

Al-Hamad, M. (2020). The qara'a: Defining a group in learning arabic as a foreign language. *RomanoArabica*, *20*, 33–44. https://www.scopus.com/inward/record.uri?eid=2-s2.0-85111113152&partnerID=40&md5=f2f3305dba6a92550411e19e5db8ae02

Alho, K., Moisala, M., & Salmela-Aro, K. (2022). Effects of Media Multitasking and Video Gaming on Cognitive Functions and Their Neural Bases in Adolescents and Young Adults. *European Psychologist*, *27*(2), 131–140. https://doi.org/10.1027/1016-9040/a000477

Aluwi, A. M., & Abdul Ghani, M. T. (2023). Penguasaan Kosa Kata Terhadap Penulisan Bahasa Arab dalam Kalangan Pelajar Sekolah Menengah Agama Khairiah: Kajian daripada Perspektif Guru. *Sains Insani*, *8*(2), 294–303. https://doi.org/10.33102/sainsinsani.vol8no2.573

Annisa, A., Hasibuan, E., Dalimunthe, L. A. Z., & Nasution, S. (2025). Dampak Latar Belakang Pendidikan Pesantren Dan Non-Pesantren Terhadap Kemampuan Bahasa Arab Siswa Di MAS Muhammadiyah 01 Medan. *Al-Muyassar: Journal of Arabic Education*, *4*(1), 37. https://doi.org/10.31000/al-muyassar.v4i1.12947

Ayatullah Muhaimin, & Grean Thoms. (2025). The Role of Visual Media in the Mastery of Arabic Vocabulary (Mufradat) for Grade VII Students of Salafiyah Wustho Islamic Centre Bin Baz Yogyakarta. *International Journal of Post Axial: Futuristic Teaching and Learning*, 73–84. https://doi.org/10.59944/postaxial.v3i2.440

Babayiğit, S., Roulstone, S., & Wren, Y. (2021). Linguistic comprehension and narrative skills predict reading ability: A 9-year longitudinal study. *British Journal of Educational Psychology*, *91*(1), 148–168. https://doi.org/10.1111/bjep.12353

Bans-Akutey, A., & Tiimub, B. M. (2021). Triangulation in research. In *Academia Letters*.

researchgate.net. https://www.researchgate.net/profile/Benjamin-Tiimub-2/publication/355425953_Triangulation_in_Research/links/616fd0f1b148a924b8013beb/Triangulation-in-Research.pdf

Beuckels, E., Ye, G., Hudders, L., & Cauberghe, V. (2021). Media Multitasking: A Bibliometric Approach and Literature Review. *Frontiers in Psychology*, *12*. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.623643

Chang, Y., & Thorson, E. (2023). Media multitasking, counterarguing, and brand attitude: Testing the mediation effects of advertising attention and cognitive load. *Computers in Human Behavior*, *139*, 107544. https://doi.org/10.1016/j.chb.2022.107544

Dwiputra, Anis., Azis., & Haliq, A. (2017). Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra. *Analisis Kesalahan Berbahasa Pada Penulisan Media Luar Ruangan Di Kabupaten Bojonegoro*, *17*(April), 117–126.

Edwards, K. S., & Shin, M. (2017). Media multitasking and implicit learning. *Attention, Perception, and Psychophysics*, *79*(5), 1535–1549. https://doi.org/10.3758/s13414-017-1319-4

Elsa Kaniawati, Meisya Edlina Mardani, Shania Nada Lestari, Ulan Nurmilah, & Usep Setiawan. (2023). EVALUASI MEDIA PEMBELAJARAN. *Journal of Student Research*, *1*(2), 18–32. https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.954

Everhard Markiano Solissa, Rahayu Setyaningsih, Heppy Sapulete, Sumarni Rumfot, & Agus Rofi'i. (2023). Development of Flashcard Media in Improving Cultural Knowledge of Early Childhood Students. *Journal of Childhood Development*, *3*(1), 71–78. https://doi.org/10.25217/jcd.v3i1.3373

Exposto, A. P. P. (2022). Development of Interactive Learning Media Using Adobe Flash Professional. In *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan* (Vol. 10, Issue 2, p. 510). Universitas Sebelas Maret. https://doi.org/10.20961/jkc.v10i2.65781

Faiqoh, P. K., & Baity, A. N. (2024). Inovasi Pembelajaran Bahasa Arab dengan Buku Digital Silsilah Allisan untuk Penutur Non-Arab. In *Al-Lahjah : Jurnal Pendidikan, Bahasa Arab, dan Kajian Linguistik Arab* (Vol. 7, Issue 1, pp. 740–745). Universitas KH. A. Wahab Hasbullah. https://doi.org/10.32764/allahjah.v7i1.4329

Fitriyani, R., & Sari, E. F. (2024). Flashcard Development to Improve Learning Outcomes in Private 4th Class Science Learning. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, *10*(10), 7259–7266. https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i10.7372

Gading, I. K., Magta, M., & Pebrianti, F. (2019). PENGARUH METODE SUKU KATA DENGAN MEDIA KARTU KATA BERGAMBAR TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN. *Mimbar Ilmu*, *24*(3), 270. https://doi.org/10.23887/mi.v24i3.21417

Gleko Veronika, M., Timba Novenrius Sini, F., & Maria El Puang, D. (2023). Scholar: Media Educational Scientific Journal The use of picture card media on the reading ability of elementary school students. *Scholar : Educational Scientific Journal Media*, *13*(4), 570–577.

Hasanah, M., Hasibuan, R., & Jundi, M. (2024). Elevating Arabic Vocabulary Learning: Integrating Teams Games Tournament and Show & Tell Method. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban*, *11*(1), 31–45.

Heryanti, H. (2020). PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU BERGAMBAR UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN SISWA MEMAHAMI MATERI

MENGIDENTIFIKASI BENUA-BENUA PADA PEMBELAJARAN IPS DI KELAS VI SDN SUKADANAU 05 KABUPATEN BEKASI. *Jurnal Pedagogiana*, *8*(4). https://doi.org/10.47601/AJP.18

Mahmudah, M. (2025). Enhancing Arabic Vocabulary with Hilyah Book. *Al-Muhawaroh: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, *1*(1), 1–11. https://doi.org/10.38073/almuhawaroh.v1i1.2427

Martello, M. B. (2017). *The Use of Visual Arts in World Language Instruction to Increase Student Motivation and Attitude* [Boise State University]. https://doi.org/10.18122/B27Q69

Maulidhah, D., Muhibbah, A. K., Ni'mah, F., Ummah, F. T., Maghfiroh, M., Fikriyyah, S., Ilmi, V. M., & Lathifah, E. (2023). Pengaruh Metode Pembelajaran Maharah Kalam Terhadap Pelajaran Bahasa Arab Pada Program Bimbingan Belajar. In *Jurnal Ilmiah Dan Karya Mahasiswa* (Vol. 2, Issue 1, pp. 167–178). Institut Teknologi dan Bisnis Semarang. https://doi.org/10.54066/jikma.v2i1.1380

Miles, M. B., & Huberman, A. M. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (J. Saldana (ed.); 3rd ed.). SAGE Publication.

Mulyani, S., & Sholeh, A. (2023). Paradigma Pembelajaran Bahasa Arab (Analisis Kontrastif Metode Pembelajaran Konvensional dan Kontemporer). In *Takuana: Jurnal Pendidikan, Sains, dan Humaniora* (Vol. 2, Issue 1, pp. 63–75). MAN 4 Kota Pekanbaru. https://doi.org/10.56113/takuana.v2i1.71

Murphy, K., & Shin, M. (2022). Frequent media multitasking is not associated with better cognitive flexibility. *Journal of Cognitive Psychology*, *34*(4), 516–528. https://doi.org/10.1080/20445911.2021.2002876

Niam, U. (2023). Development of Picture Card Media as a Geography Learning Media. *Journal of Social Knowledge Education (JSKE)*, *4*(2), 54–59. https://doi.org/10.37251/jske.v4i2.429

Oktaviani, P., & Isdaryanti, B. (2024). Learning Media for Sound Picture Cards Based on E-Flashcard Quizlet Content for Elementary School IPAS Lessons. *Journal of Education Technology*, *7*(4), 742–751. https://doi.org/10.23887/jet.v7i4.69680

Panda, K. C., & Bartel, N. R. (1972). Teacher Perception of Exceptional Children. *The Journal of Special Education*, *6*(3), 261–266. https://doi.org/10.1177/002246697200600308

Parawansa, K. I., Haryanto, S., & Mulyani, P. S. (2022). Penggunaan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Mi Klesman. *Jurnal Informatika Dan Teknologi Pendidikan*, *2*(2), 72–78. https://doi.org/10.25008/jitp.v2i2.18

Pasaribu, M. M., Sormin, D., & Lubis, J. N. (2025). Efforts To Increase Students' Learning Motivation Through Audio-Visual Media. *Tafkir: Interdisciplinary Journal of Islamic Education*, *6*(3), 601–618. https://doi.org/10.31538/tijie.v6i3.1748

Rohman, A., Muhtamiroh, S., Imron, A., & Miyono, N. (2023). Integrating traditional-modern education in madrasa to promote competitive graduates in the globalization era. *Cogent Education*, *10*(2). https://doi.org/10.1080/2331186X.2023.2268456

Sabri, M., Marwiah, M., & Saeful, M. (2023). Media Kartu Kata Bergambar untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar. *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, *2*(4), 183–190. https://doi.org/10.51574/judikdas.v2i4.887

Saputra, D. (2023). The Influence of Interactive Learning Media Usage on Student Learning

Motivation in Islamic Religious Education at Elementary Schools. *Jurnal Ar Ro'is Mandalika (Armada)*, *3*(1), 29–38. https://doi.org/10.59613/armada.v3i1.2842

Sari, F. A. H., Imron, A., Soesanti, S., & Kartikasari, F. (2024). Implementasi Discovery Learning Berbantuan Lembar Kerja Kartu untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Pembelajaran IPS Kelas VIII. *Jurnal Pendidikan : Riset Dan Konseptual*, *8*(4), 664. https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v8i4.1077

Sciberras, M., & Dingli, A. (2023). Research Analysis—Triangulation Approach. *Investigating AI Readiness in the Maltese …*. https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=pyOqEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA31&dq=triangulation+in+qualitative+research&ots=Y5-W9ZiEYg&sig=SLbk_Ezq6KQOccN7L2LpTGN0-Jo

Sri Rezeki. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Audio Visual Dalam Pembelajaran Alkitab: Menggugah Minat dan Keterlibatan Siswa. *Jurnal Riset Rumpun Agama Dan Filsafat*, *3*(1), 167–175. https://doi.org/10.55606/jurrafi.v3i1.2760

Strauber, C. B., Sorcar, P., Howlett, C., & Goldman, S. (2020). Using a picture-embedded method to support acquisition of sight words. *Learning and Instruction*, *65*(August 2019), 101248. https://doi.org/10.1016/j.learninstruc.2019.101248

Syrovatko, Z., Yefremenko, V., & Mishchuk, D. (2023). Use of innovative approaches in physical education of students. *Scientific Journal of National Pedagogical Dragomanov University. Series 15. Scientific and Pedagogical Problems of Physical Culture (Physical Culture and Sports)*, *3(162)*, 361–365. https://doi.org/10.31392/NPU-nc.series15.2023.3K(162).75

Uncapher, M. R., Lin, L., Rosen, L. D., Kirkorian, H. L., Baron, N. S., Bailey, K., Cantor, J., Strayer, D. L., Parsons, T. D., & Wagner, A. D. (2017). Media multitasking and cognitive, psychological, neural, and learning differences. *Pediatrics*, *140*, S62–S66. https://doi.org/10.1542/peds.2016-1758D

Wibowo, L. Q. A., Iis Dahlia, Yeni Lailatul Wahidah, Agung Setiyawan, Umi Hijriyah, & Ahmad Arifin B. Sapar. (2024). Talking Stick Learning Model Assisted by Flashcard Media: Improving Mufradat Learning Outcomes. *Izdihar : Journal of Arabic Language Teaching, Linguistics, and Literature*, *7*(1), 99–114. https://doi.org/10.22219/jiz.v7i1.31472

Xodabande, I., Iravi, Y., Mansouri, B., & Matinparsa, H. (2022). Teaching Academic Words With Digital Flashcards: Investigating the Effectiveness of Mobile-Assisted Vocabulary Learning for University Students. *Frontiers in Psychology*, *13*. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.893821

Yasmin Hussain, T. R. M. R. (2024). *mproving Arabic Vocabulary among Form 2 Students at Temerloh Distric, Pahang using the "Snap Card" Game*. *5*(2), 167–186.

Zamanzadeh, N. N., & Rice, R. E. (2021). A Theory of Media Multitasking Intensity. *Journal of Media Psychology*, *33*(4), 226–239. https://doi.org/10.1027/1864-1105/a000316

Zarrati, Z., Zohrabi, M., Abedini, H., & Xodabande, I. (2024). Learning academic vocabulary with digital flashcards: Comparing the outcomes from computers and smartphones. *Social Sciences and Humanities Open*, *9*(March), 100900. https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2024.100900