



Namūzaj Wasīlah al-Biṭāqah ar-Rubā'iyah Fī Ta'Līm al-Mufradāt al-'Arabiyyah

Hilda Sya'adah¹, Siti Jubaidah², Muhammad Kamal Bin Abdul Hakim³,

^{1,2,3}Universitas Negeri Jakarta, Indonesia

¹hildasyadah@gmail.com, ²siti.jubaidah@unj.ac.id, ³m.kamal.ah@unj.ac.id

Abstract

This research is motivated by students' difficulties and lack of interest in learning Arabic. This is because the media used by teachers during teaching and learning activities are still inadequate, teachers still use traditional media such as textbooks, and blackboards only, this is what makes students feel that Arabic lessons are difficult lessons to understand and there is no interest in learning them. Seeing from the existing problems, this research aims to develop a quartet card learning media model by developing interactive, effective, and fun Arabic learning media. The method used in this research is the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model (Analyze, Design, Development, Implement, and Evaluate).

The results of this study are a quartet card consisting of 2 subject matter, namely material about professions and sports. The learning media in this study received a score of 98% and included the category "Very Feasible" in the assessment of material experts, then this learning media received a score of 95% and included the category "Very Feasible" in the assessment of media experts, and at the product evaluation stage through a questionnaire given to students obtained a score of 96% and this result was included in the "very feasible" category. Therefore, the use of the quartet card media model in learning Arabic vocabulary for grade VIII students is appropriate and interesting.

Keywords: *Learning Media; Arabic Vocabulary; Quartet Cards*

مقدمة

التعلم والتعليم هما النشاط الرئيسي في عملية التربية. يحدث التعلم والتعليم في عملية تبدأ بتخطيط مختلف المكونات وأدوات التعلم بحيث يمكن تنفيذها في شكل تفاعلات تربوية، وتنتهي بتقييمات لقياس وتقييم مستوى تحقيق أهداف التعلم المتوقعة. تضمن مكون التعلم المعينة الأهداف والمواد والأساليب والوسيلة والمصادر والتقييم والطلبة والمعلمين والبيئة (Hanafy 2014).

يعد الاهتمام بمكونات التعلم أمراً مهماً، لأنه سيؤثر على عملية التعلم التي يتم إجراؤها، و لتسهيل فهم الطلبة للموضوع أو على نتائج تقييم التعلم.

لكل معلم طريقة التعليم المختلفة والمتنوعة. يتم وجود طريقة مختلفة في التعليم بحيث لا يتم اقناع الطلبة الذين يتلقون المادة بطريقة واحدة. بالإضافة إلى ذلك، من المتوقع أن يتمتع كل معلم بمهارات في اختيار الوسيلة التعليمية المختلفة وفقا لاحتياجات عملية التدريس. إن مهارات المعلم في استخدام الوسيلة التعليمية ستمنح الطلبة حماسا للتعلم في تلقي المواد (Putri 2017).

الوسيلة التعليمية بشكل عام هي أداة لعملية التدريس والتعلم. فإن الوسيلة التعليمية كل ما يمكن استخدامه لتحفيز أفكار ومشاعر وانتباه وقدرات أو مهارات المتعلم بحيث يمكن أن تشجع عملية التعلم. لا يعد استخدام الوسيلة التعليمية وظيفة إضافية، ولكن لها وظيفتها الخاصة كطريقة للمساعدة في تحقيق موقف تعليمي أكثر فعالية، كما تعد الوسيلة التعليمية جزءا لا يتجزأ من عملية التعلم بأكملها. أن الوسيلة التعليمية كمكون واحد لا يقف وحده ولكنه مترابط مع المكونات الأخرى من أجل خلق حالة التعلم المتوقعة، ويجب أن تكون الوسيلة التعليمية في استخدامها ذات صلة بالكفاءات المراد تحقيقها ومحتوى التعلم. تشير هذه الوظيفة إلى أن استخدام الوسيلة التعليمية يجب أن ينظر إلى الكفاءات والمواد التعليمية (Ekayani 2017).

أن الوسيلة التعليمية هي كل شيء يساعد المعلم في عملية التدريس ويؤكدون في ضوء هذه المعنى. على أن الوسيلة التعليمية لا تحل محل المعلم ولا يستغنى بها عنه أي أنها وسيلة تعليمية على أداء عملية التدريس ولذا سميت بالوسيلة المعنية (سندي ٢٠١٩).

من الشرح أعلاه، يمكن استنتاج أن استخدام الوسيلة التعليمية له فوائد عديدة. ولكن، لا يزال هناك كثير من التعلم الذي يتم إجراؤه في المدارس التي لا تستخدم الوسيلة التعليمية لدعم التعلم. هذا يجعل الطلبة أقل اهتماما بتعلم الدرس.

خاصة بالنسبة لدروس اللغة الأجنبية، بما فيها اللغة العربية، لأن اللغة العربية ليست لغة الأم المستخدمة كل يوم. في المدارس الإسلامية التي تتراوح من روضة الأطفال إلى الجامعة، يتم وضع اللغة العربية كلغة أجنبية، بما في ذلك موقعها في المناهج الدراسية. تعد اللغة العربية من الموضوعات المهمة في عالم التعليم في إندونيسيا، إلى جانب أن اللغة العربية هي لغة القرآن، فإن تعلم اللغة العربية هو بداية دراسة الإسلام بعمق.

يشمل تعلم اللغة العربية في المدارس عدة مهارات لغوية، وهي مهارة الاستماع والكلام والكتابة والقراءة. المهارات الأربع في تعلم اللغة العربية مهمة للغاية عندما الهالبا إتقان اللغة العربية. لإتقان هذه المهارات الأربع، يحتاج الطلبة إلى فهم جميع المواد المتعلقة بالمهارات اللغوية الأربع.

بناء على الملاحظة والمقابلة مع معلمين وطلبة الفصل الثامن، لا يزال تعليم اللغة العربية يستخدم الكتاب المقرر والسموية لدعم أنشطة التدريس والتعلم. بالإضافة إلى عدم كفاية الوسيلة، مثل نقصان الأدوات التكنولوجية المتاحة، وهناك العديد من المعلمين الذين لم يستخدموا الوسيلة التعليمية التي يمكن أن تجذب اهتمام الطلبة بالدروس. لذلك، يشعر الكثير من الطلبة أن تعلم اللغة العربية مادة صعبة، ولا يوجد اهتمام بتعلمها. إنهم لا يهتمون بتعلمها لأن اللغة العربية مادة تصعب لفهمها، ومملة، وأكثر حفظا، وأسباب أخرى. هناك حاجة إلى الطريقة و الوسيلة

التعليمية الممتعة وسهلة الفهم لجذب اهتمام الطلبة بالتعلم، يشعر الطلبة بالسعادة والراحة عند التعلم. هذا يمكن أن يسهل الطلبة في فهم المادة التي يقدمها المعلم.

يجب أن يراعي اختيار الوسيلة التعليمية خصائص الطلبة بشكل عام، وتكييفها مع المواد التعليمية التي سيتم تقديمها، والاهتمام بالبيئة المدرسية. بالإضافة إلى ذلك، يجب أن ينتبه اختيار الوسيلة التعليمية من خلال تصميمها وألوانها الجذابة للطلبة. تركز الوسيلة التعليمية على جذب اهتمام الطلبة بتعلم اللغة العربية.

قال (Supardi 2017) هناك عدة أنواع من الوسيلة التعليمية، من بينها الوسيلة المرئية. الوسيلة المرئية هي وسيلة اتصال مرئية. يتم عرض الوسيلة المرئية في اسكتشات و الصور و الرسوم البيانية و الجداول وغيرها. الوسيلة المرئية هي جميع الوسيلة التعليمية المستخدمة في عملية التعلم والتي يمكن الاستمتاع بها من خلال الحواس الخمس للعين. يمكن للوسيلة المرئية أن تعزز اهتمام الطلبة ويمكن أن توفر علاقة بين محتوى الموضوع والعالم الحقيقي (Daryanto 1993).

وسيلة البطاقة الرباعية أحد التطورات المرئية في الوسيلة التعليمية المطبوعة. يتم تضمين الوسيلة التعليمية هذه في فئة الوسيلة الطباعة المرئية لأن الوسيلة يتم إنتاجها من خلال عملية طباعة تنتج نصوصا ورسومات و الصور المعروضة على البطاقة مصحوبة بملخص نص المادة المراد تسليمها (Khabibah dan Prasetya 2016).

قال (الحسنة ٢٠٢٠) وسيلة البطاقة هي وسيلة بصرية تستخدم لتعلم اللغة العربية للمبتدئين ولتحسين سرعلى فهم اللغة العربية. وهذه البطاقات ذات احجام وألوان مختلفة تكتب فيها الكلمات أو الجمل على وجه واحد منها أو على كل من الوجهين. البطاقة الرباعية هي ألعاب الورق التي تتكون من عدة بطاقة الصور مع مواضيع معينة لكل بطاقة هناك عناوين وترجمات لتوضيح الصورة.

أن وجود الوسيلة التعليمية البطاقة الرباعية لمساعدة المعلمين في أنشطة التدريس والتعلم، و الوسيلة التعليمية الممتعة يمكن أن يشجع الطلبة على أن يكونوا أكثر اهتماما بتعلم دروس اللغة العربية، ويجعل دروس الفصل أكثر ممتعة. بالإضافة إلى ذلك، من المتوقع أيضا أن تزيد هذه الوسيلة التعليمية من نشاط الطلبة في التعلم، لأن هذه الوسيلة التعليمية يمكن مشاركتها جميع الطلبة بشكل مباشر في تنفيذها. إن زيادة الألعاب في مجال التعلم هي شيء جذاب و إيجابي وهي الجانب الجاذبي والجانب التربوي. يتم الحصول على جانب الجاذبية من حالة التعلم المريحة أثناء اللعب والتي يتم تطبيقها في التعلم. بينما يتم الحصول على الجانب التعليمي من تطبيق مفهومهم من خلال تطبيق الاستراتيجيات والإبداع من الطلبة لإكمال الألعاب في التعلم (Khabibah dan Prasetya 2016). وبالتالي، أن تتمكن هذه الوسيلة التعليمية من إعطاء تأثير جيد للطلبة حتى لا يعتقد الطلبة أن دروس اللغة العربية هي دروس يصعب تعلمها.

طريقة استخدام البطاقة الرباعية:

للعب هذه البطاقة الرباعية، يجب على الطلبة تشكيل مجموعات من ٣-٤ أشخاص ليصبحوا لاعبين. وهذا دليل للعب البطاقة الرباعية:

١. خذ البطاقات الرباعية التي قدمها المعلم
٢. خلط البطاقات، ثم توزيع أربع بطاقات على كل لاعب. ضع باقي البطاقات في منتصف اللاعبين
٣. تحديد دور كل لاعب
٤. إذا حصلت على الدور الأول، اطلب من اللاعبين الآخرين بطاقة رباعية بنفس الموضوع. إذا كان لدى مالك البطاقة بطاقة بنفس المظهر، فيجب أن يقول مالك البطاقة "عندي البطاقة". ومع ذلك، إذا لم يكن لديك نفس البطاقة، عليك أن تقول "ما عندي"
٥. قبل إعطاء البطاقة لطلبة البطاقة، يجب على صاحب البطاقة تقديم أسئلة لطلبة البطاقة. بعد ذلك ينبغي علي طلبة البطاقة بالإجابة على السؤال. إذا كانت الإجابة صحيحة، يحق لطلبة البطاقة استلام بطاقة رباعية من مالك البطاقة. ومع ذلك، إذا كانت الإجابة خاطئة، يمكن لطلبة البطاقة أخذ البطاقة المتبقية في وسطهم
٦. إذا لم يكن لدى مالك البطاقة الرباعية التي يريدونها طلب البطاقة، فإن طلبة البطاقة يأخذ بطاقة رباعية واحدة الموجودة في وسطهم
٧. سيحصل اللاعبون على نقطتين إذا حصلوا على أربع بطاقات بنفس الموضوع ويجب وضعها أمام اللاعبين الآخرين
٨. ستستغرق مدة اللعبة حوالي ثلاثين دقيقة أو حتى تنتهي البطاقة الموجودة في وسطهم
٩. اللاعب الذي يحصل على أكبر عدد من النقاط هو الفائز
١٠. يجب على اللاعب الذي يحصل على أقل عدد من النقاط أن يشرح المادة وفقا للبطاقات الرباعية التي لديه أمام الفصل.

هناك بعض البحوث السابقة التي قد بحثت في تطوير وسيلة ألعاب البطاقة الرباعية منها البحث أجراه (Khabibah dan Prasetya 2016) تطوير وسيلة ألعاب البطاقة الرباعية في تعلم الرياضية حول موضوع المثلثات والأشكال الرباعية". تم توضيح أنه من أجل التعامل مع تنفيذ منهج ٢٠١٣، هناك حاجة إلى المؤهلات الأكاديمية وكفاءات المعلم حيث يطلب من المعلمين امتلاك كفاءات إبداعية ومبتكرة في تطبيق وتطوير العلوم ذات الصلة، ومن المتوقع أن يكون المعلمون قادرين على ذلك. إنتاج أشكال مختلفة حتى يتمكنوا من جعل التعلم أكثر إثارة للاهتمام. يمكن أن يكون أحد الاختلافات، أي استخدام وسيلة الألعاب في التعلم، وسيلة تعليمية بديلة تسمح للطلبة بتعلم الرياضية على مثلثات ورباعية الأضلاع في أي وقت وفي أي مكان. يجب أن يدرك معلم الرياضية أن العلم يتطور دائما. يجب أن يكون معلمو الرياضيات المحترفون قادرين على تطوير مادة الرياضية بطريقة إبداعية وفي نفس الوقت يطلب منهم أن يكونوا قادرين على تطوير وسيلة تعلم الرياضيات بسيطة وأكثر تعقيدا، ويكون المعلمون قادرين على إنتاج أشكال مختلفة في شكل أنشطة التثبيت التي يمكن أن تجعل الرياضيات التعلم أكثر إثارة للاهتمام بحيث يكون الطلبة دائما متحمسين للمشاركة في عملية التعلم في الرياضية.

و البحث أجرته " Habiba (2017) زيادة مخرجات التعلم باستخدام الوسيلة البطاقات الرباعية في مهارات تجميع المحفظة". تم توضيح أن الغرض من هذه الدراسة هو اكتشاف زيادة اهتمام الطلبة بالقراءة، وزيادة مخرجات تعلم الطلبة، وزيادة المهارات في تجميع المحفظة، كما تم توضيح المشكلات الموجودة في كانت مدرسة البحث أن المعلم لا يزال يستخدم أسلوب التعلم الكلاسيكي، أي المحاضرات حيث كان التعلم يتركز على المعلم لذلك لم يكن هناك أي نشاط من الطلبة. وبالتالي يشعر الطلبة بالملل ويميلون إلى التصرف بشكل لا يمكن السيطرة عليه، مثل الدردشة مع أقرانهم، وممارسة الألعاب عندما يشرح المعلم. في ظل هذه الظروف، يصعب على المعلمين تحقيق النجاح في عملية التدريس والتعلم. بحيث يؤثر على نتائج تعلم الطلبة المنخفضة نسبياً ولا تصل إلى الحد الأدنى من معايير الاكتمال (KKM). لتكون قادراً على تحسين نتائج تعلم الطلبة في المدرسة المتوسطة الحكومية عليع ٣، حاول الباحثة استخدام وسيلة البطاقة الرباعية في تعلم الدراسات الاجتماعية. وأظهرت النتائج أن قدرات الطلبة زادت بعد استخدام الوسيلة البطاقة الرباعية في تعلم الدراسات الاجتماعية.

و البحث أجرته حسنة (٢٠٢٠) "تعليم المفردات بالبطاقة الرباعية لتلاميذ المدرسة الثانوية الإسلامية" وأوضح أن الباحثة قامت بملاحظات، ثم وجد عدة مشاكل في تدريس المفردات في المدرسة، وهي طريقة التدريس المستخدمة، في المدرسة استخدم وسيلة السمعية والبصري في تدريس المفردات، لكن الطلبة ما زالوا يصعب فهم المعنى. من المفردات الموجودة في الصوت، وبالتالي فإن استخدام طرق التدريس الحالية لا يمكن أن يحسن فهم الطلبة المفردات في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٥ شمال سولوك. لم يصل فهم الطلبة للمفردات إلى ما هو متوقع، سواء في حفظ المفردات أو في ذكر المفردات، لم يتمكن الطلبة من القيام بذلك بشكل صحيح. حاول الباحثون استخدام وسيلة البطاقة الرباعية في تعليم المفردات، وكانت نتيجة استخدام طريقة البطاقة الرباعية في تعليم المفردات أن البطاقات الرباعية كان لها تأثير على فهم الطلبة للمفردات في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٥ شمال سولوك.

إن اوجه الاختلاف من هذا البحث و البحوث السابقة هي تصميم المنتجات والمواد التعليمية ومكان البحث ومنهج البحث. حيث كان تصميم المنتجات والمواد التعليمية في هذا البحث قام بتعديل مادة المفردات العربية من كتاب المقرر، ثم تصميم دليل اللعب وصندوق البطاقة الرباعية العربية. ومكان هذا البحث في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣٩ جاكرتا. ومنهج هذا البحث هو منهج البحث التطويري (R&D)، نموذج ADDIE يتكون من خمس مراحل من التطويري وهي: التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم. والتقييم لمنتج هذا البحث من الطلبة يبلغ ٩٦٪ وتم تضمينها في فئة لائق جداً.

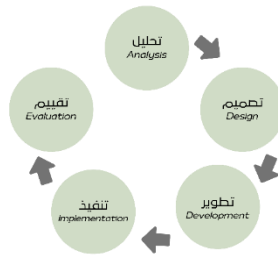
منهج البحث

إن منهج البحث المستخدم هو منهج البحث التطويري (R&D). والبحث التطويري هو منهج يستخدم لإنتاج منتج معين، واختبار فعالية المنتج (Sugiyono 2015). يتطلب المنتج الذي تم إنتاجه بحثاً يحتاج إلى تحليل واختبار فعالية المنتج حتى يعمل في المجتمع، وخاصة في عالم التعليم.

البحث التطويري (R&D) أو غالباً ما يطلق عليه "التطويري" هو استراتيجية أو طريقة البحث القوية بما يكفي

لتحسين ممارسات التعلم. وبالتالي، من المهم قيام البحث التطويري في محاولة لحل مشاكل التعلم مع المنتجات المعينة (Tegeh dan Kirna 2013).

نموذج التطويري المستخدم من قبل البحث هو نموذج ADDIE. وفقا ل Dick في Albet Maydiantoro (٢٠١٩) نموذج ADDIE يتكون من خمس مراحل من التطويري وهي: التحليل، والتصميم، والتطوير، والتنفيذ والتقييم (Maydiantoro 2019).



الصورة ١ خمسة مراحل من نموذج ADDIE

يعتمد هذا البحث على إجراء تطوير نموذج ADDIE، ويتكون هذا النموذج من خمس خطوات، وهي التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم. أما بيان لكل خطوة من الخطوات فيما يلي: (١) التحليل (Analysis)، في هذه المرحلة يقوم البحث بتحليل احتياجات الطلبة وجمع البيانات لتطوير البطاقة الرباعية، وهي طريقة لمعرفة احتياجات الطلبة، يستخدم البحث الاستبانة والملاحظات في المدرسة. (٢) التصميم (Design)، في هذه المرحلة يتم تصميم المنتج. بدءا من تصميم مفاهيم المنتج والمحتوى الذي يتم تكييفه مع الموضوع المراد دراسته. (٣) التطوير (Development)، تطوير المنتج من خلال تقييم مؤهل المادة ومؤهل الوسيلة ثم يدرك المنتج الذي تم تصميمه في شكل مادي، ينتج هذا النشاط منتجا جاهزا للدخول في المرحلة التالية. (٤) التنفيذ (Implementation)، في هذه المرحلة، تطبيق الوسيلة التعليمية المنتجة لمادة المفردات العربية باستخدام البطاقة الرباعية على طلبة. (٥) التقييم (Evaluation)، في هذه المرحلة، يتم أنشطة التقييم على الأنشطة التي تم تنفيذها لتحديد جودة وجدوى المنتج التعليمي الذي يتم تطويره.

نتائج البحث ومناقشتها

تتضمن نتائج البحث في هذا البحث خمسة أمور وهي: (١) نتائج تحليل الاحتياجات، (٢) نتائج التصميم، (٣) نتائج التطوير، (٤) نتائج التنفيذ، (٥) نتائج التقييم.

تحليل الاحتياجات

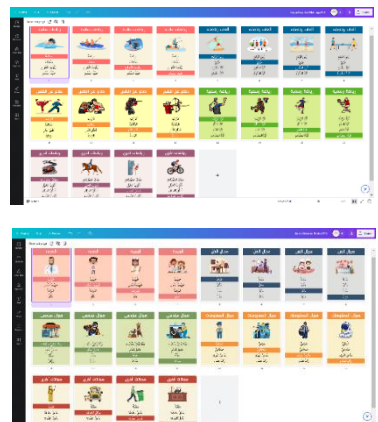
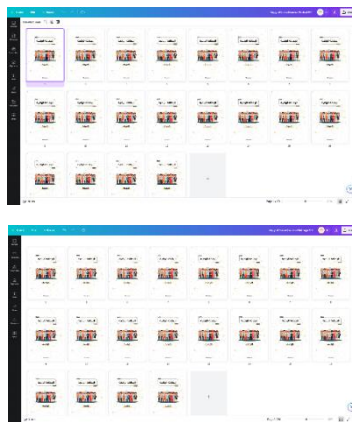
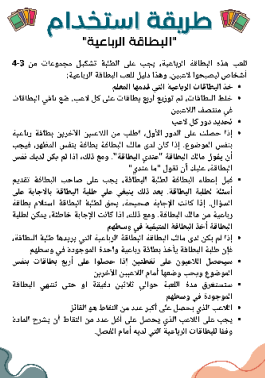
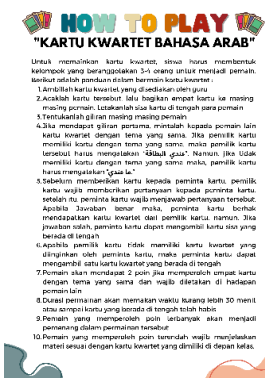
تحليل احتياجات من الطلبة هو معظم الطلبة بعدد ٢٨ (٨٤,٨٪) أنهم لا يزالون يجدون صعوبة في تعلم اللغة العربية، و ٣٣ (١٠,٠٪) طالبا يحتاجون إلى الوسيلة التعليمية العربية الممتعة والمتنوعة حتى لا يكون تعليم اللغة العربية مملا. وتشعر اغلبية الطلبة البالغ عددهم ٢٦ طالبا (٧٨,٧٪) أن التعليم باستخدام الوسيلة المرئية مثل البطاقة الرباعية أمر مثير للاهتمام ويمكن أن يسهل على الطلبة فهم المفردات العربية.

تصميم الإنتاج

في مرحلة تصميم المنتج يبدأ بجمع المواد من كتاب اللغة العربية المدرسة المتوسطة الإسلامية للصف الثامن التي ألفه مسروخين ومن قاموس المعاني. تطوير الباحثة مادتين، وهما المادة عن الرياضة والمهنة. وفي كل مادة يتكون من عشرين المفردات. عدد البطاقات المستخدمة في هذه البطاقة الرباعية هو أربعون بطاقة، تحتوي على مادتين و عشرة مواضيع فرعية، كل موضوع يتكون من أربع بطاقات.

بعد أن تقوم بجمع المواد، ثم تقوم بتصميم هيكل البطاقة الرباعية باستخدام تطبيق كانفا (canva). في هذه المرحلة، تحدد الباحثة الصور والخطوط وفقا للمواد المحددة سابقا. بالإضافة إلى تصميم هيكل البطاقة الرباعية، تقوم الباحثة أيضا بتصميم هيكل صندوق البطاقة ودليل اللعب البطاقة الرباعية العربية. تحتوي كل بطاقة على موضوع فرعي وصورة ومفردات باللغة العربية وفقا للمواد المحددة سابقا.

بعد أن تنتهي من تصميم البطاقة، وصندوق البطاقة، ودليل اللعب، طبعت البطاقة الرباعية بحجم ٦,٤ × ٩,٠٨ cm باستخدام Art Cartoon 260 gram. الغرض من تستخدم لهذه المادة هو إمكانية استخدام البطاقة المطبوعة لفترة أطول، وأن تكون ذات جودة جيدة ولا تتلف بسهولة. فيما يلي تصميم البطاقة الرباعية العربية ودليل اللعب وصندوق البطاقات:



دليل اللعب بالإندونيسية و العربية

صورة خلفية

صورة امامية



الصورة ٢ تصميم البطاقة الرباعية، دليل اللعب، وصندوق البطاقة

المواد المعدة لصنع البطاقة الرباعية العربية: (١) ٢٠ البطاقة الرباعية لمادة الرياضة، (٢) ٢٠ البطاقة الرباعية لمادة المهن، (٣) ١ صندوق البطاقة من مادة الرياضة، (٤) ١ صندوق البطاقة من مادة المهنة، (٥) ورقة واحدة دليل اللعب للعب البطاقة الرباعية العربية.



الصورة ٣ تصميم البطاقة الرباعية العربية

تطوير الإنتاج

بعد تنفيذ مراحل تصميم المنتج، ثم الدخول في مرحلة التطوير، في مرحلة تطوير المنتج من خلال تقييم مؤهل المادة ومؤهل الوسيلة. بعد التقييم يكون المنتج جاهزا للدخول في المرحلة التالية.

تصحيح المنتج من مؤهل المادة:

الجدول ١ الاستبانة من مؤهل المادة

الرقم	المؤشرات	النتيجة	البيان
جانب المواد			
١	وضوح المواد	٥	لائق جدا
٢	دقة المواد التعليمية	٤	لائق
٣	مواد تعليمية مثيرة للاهتمام	٥	لائق جدا
٤	ملائمة الصورة في البطاقة مع المواد	٥	لائق جدا
٥	ملائمة المواد مع الوسيلة	٥	لائق جدا
جانب التعلم			
٦	وضوح أهداف التعلم	٥	لائق جدا

لائق جدا	٥	دقة اختيار المواد	٧
لائق جدا	٥	سهولة فهم المواد	٨
لائق جدا	٥	تحفيز الطلبة على تعلم اللغة العربية	٩
لائق جدا	٥	تسهيل استخدام الصور على الطلبة في فهم المواد	١٠
٤٩		مجموعة القيمة الأقصوى	
$P = \frac{49}{50} \times 100\% = 98\%$		حساب	

بناء على الجدول أعلاه، فإن نتائج من مؤهل المادة للوسيلة التعليمية البطاقة الرباعية هي ٩٨٪. بالنظر إلى جدول الاستبانة تقييم مؤهل المادة حصلت على درجات لائق جدا، وبالتالي فإن الوسيلة التعليمية البطاقة الرباعية في تعليم المفردات العربية للفصل الثامن لائق جدا من الجوانب المادية والتعليمية.

تصحيح المنتج من مؤهل الوسيلة:

الجدول ٢ الاستبانة من مؤهل الوسيلة

الرقم	المؤشرات	النتيجة	البيان
الجانب عرض الوسيلة			
١	تصميم البطاقة مثيرة للاهتمام	٥	لائق جدا
٢	مطابقة اللون والحروف	٤	لائق
٣	دقة اختيار الصور مع المادة	٥	لائق جدا
٤	دقة في اختيار نوع وحجم الحروف المستخدمة	٥	لائق جدا
٥	جودة مواد البطاقة	٥	لائق جدا
٦	دقة اختيار حجم البطاقة	٥	لائق جدا
٧	جاذبية تركيبات ألوان البطاقة	٤	لائق
٨	ملائمة مظهر البطاقة	٥	لائق جدا
الجانب لاستخدام الوسيلة			
٩	وضوح التعليمات الخاصة باستخدام البطاقة الرباعية	٥	لائق جدا

لاثق جدا	٥	يمكن لوسيلة البطاقة الرباعية أن تسهل الطلبة على فهم المواد	١٠
لاثق جدا	٥	وسيلة البطاقة الرباعية يمكن أن تسهل الطلبة على حفظ المفردات بسهولة	١١
لاثق جدا	٥	يمكن أن توفر وسيلة البطاقة الرباعية فرصا للطلبة للتعلم بشكل مستقل	١٢
لاثق	٤	تساعد هذه الوسيلة البطاقة الرباعية على تحسين قدرات الطلبة	١٣
٦٢		مجموعة القيمة الأقصى	
$P = \frac{62}{65} \times 100\% = 95\%$		حساب	

بناء على الجدول أعلاه، فإن نتائج المؤهل الوسيلة لوسيلة التعليمية البطاقة الرباعية هي ٩٥٪. بالنظر إلى جدول الاستبانة تقييم مؤهل الوسيلة حصلت على درجة لائق جدا، وبالتالي فإن الوسيلة التعليمية البطاقة الرباعية في تعليم المفردات العربية للفصل الثامن لائق جدا من جانب عرض الوسيلة وجانب استخدام الوسيلة.

تنفيذ المنتج

المرحلة التالية هي مرحلة تنفيذ المنتج. في مرحلة تنفيذ المنتج، شارك ٣٣ طالبا من الفص الثامنة. نفذت هذه المرحلة مباشرة في المدرسة في ١٧ مايو ٢٠٢٣. بدأت هذه المرحلة بتوزيع أسئلة الاختبار الأولي على الطلبة وحصوله على متوسط درجات ١٠٠/٨٠، ثم استمر النشاط بتعلم اللغة العربية باستخدام وسيلة البطاقة الرباعية، و تنتهي هذه المرحلة بتوزيع أسئلة ما بعد الاختبار على الطلبة لاختبار إتقانهم للمفردات التي تعلموها والحصول على متوسط درجات ١٠٠/٩٧. استنادا على هذه النتائج، يمكن الاستنتاج أن تطبيق نموذج الوسيلة التعليمية البطاقة الرباعية فعال في زيادة إتقان المفردات العربية، خاصة لطلبة الصف الثامن.

تقييم الإنتاج

المرحلة النهائية هي تقييم المنتج. في هذه المرحلة باستخدام الاستبانة يحتوي على ١٠ أسئلة تم توزيعها مباشرة على الطلبة، وكانت نتائج الاستبانة التقييم من الطلبة ٩٦٪. وتم تضمينها في فئة لائق جدا. يمكن الاستنتاج أن تطبيق نموذج وسيلة البطاقة الرباعية في تعليم المفردات العربية لائق لاستجابة إيجابية للغاية من الطلبة.

خاتمة

اعتمادا على نتائج البحث عن نموذج وسيلة البطاقة الرباعية في تعليم المفردات العربية، فيستنتج البحث الاستنتاج كما يلي: (١) تحليل احتياجات من الطلبة هو معظم الطلبة بعدد ٢٨ (٨٤,٨٪) أنهم لا يزالون يجدون صعوبة في تعلم اللغة العربية، و ٣٣ (١٠٠٪) طالبا يحتاجون إلى الوسيلة التعليمية العربية الممتعة والمتنوعة حتى لا يكون تعليم اللغة العربية مملا. وتشعر اغلبية الطلبة البالغ عددهم ٢٦ طالبا (٧٨,٧٪) أن التعليم باستخدام الوسيلة المرئية مثل البطاقة الرباعية أمر مثير للاهتمام ويمكن أن يسهل على الطلبة فهم المفردات العربية. (٢) تصميم الوسيلة التعليمية البطاقة الرباعية، لتلبية الاحتياجات والمشاكل القائمة. يجمع البحث وتصمم الأشياء اللازمة قبل أن يطور البحث الوسيلة التعليمية البطاقة الرباعية في تعليم المفردات العربية. (٣) يتم تطوير عملية تقييم تصميم المنتج من خلال توفير تقييمات تصميم المنتج التي تتم من خلال عملية التقييم. تم إجراء تقييم المنتج من قبل مؤهل الوسيلة ومؤهل الوسيلة. تحصل هذه الطريقة على ٩٨٪ من مؤهل المادة في جانب المادة وجانب التعلم، وهذه القيمة تدخل في فئة "لائق جدا". ثم حصلت على درجة ٩٥٪ من مؤهل الوسيلة في جانب عرض الوسيلة وجانب الاستخدام للوسيلة وهذه القيمة تدخل في فئة "لائق جدا". (٤) في مرحلة تنفيذ، يشارك ٣٣ طالبا من الصف الثامن. تم تنفيذ هذه المرحلة مباشرة في المدرسة في ١٧ مايو ٢٠٢٣. (٥) في مرحلة تقييم، تستخدم الاستبانة التي تم إعطاؤها للطلبة في الصف الثامن وحصل على درجة ٩٦٪ من تقييم الطلبة وكانت درجة النتيجة في فئة "لائق جدا".

قائمة المراجع

- Daryanto. 1993. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Ekayani, Putu. (2017). 2017. "Pentingnya Penggunaan Media." (March). <https://www.researchgate.net/publication/315105651>.
- Hanafy, Muh. Sain. 2014. "Konsep Belajar Dan Pembelajaran." *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan* 17(1): 66–79.
- Khabibah, Siti, and Yulia Eka Prasetya. 2016. "Pengembangan Media Permainan Kartu Kwartet Dalam Pembelajaran Matematika Pada Materi Pokok Segitiga Dan Segiempat." *MATHEdunesa: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika* 1(5): 95–101.
- Maydiantoro, A. 2019. "Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development)." *Jurnal Metode Penelitian* (10): 1–8.
- Putri, Wakhidati Nurrohmah. 2017. "Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa Madrasah Tsanawiyah." *LISANIA: Journal of Arabic Education and Literature* 1(1): 1.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supardi, Kanisius. 2017. "Media Visual Dan Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar." *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar* 1(10): 160–71.
- Tegeh, I Made, and I Made Kirna. 2013. "Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan ADDIE Model." *Jurnal IKA* 11(1): 16. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IKA/article/view/1145>.

الحسنة, إزادة. ٢٠٢٠. "تعليم المفردات بالبطاقة الرباعية لتلاميذ المدرسة الثانوية الإسلامية." "لساننا تحت رعاية كلية التربية وتأهيل المدرسين لجامعة إمام بنحوول الإسلامية الحكومية بادانج ٩٣.

سندي, علي بن حسين. ٢٠١٩. الوسائل التعليمية طريقة للإبداع في تحفيظ القرآن الكريم.