تطبيقُ وسيلةِ **Pairing Cards Game** في تحسين إتقانِ مفرداتِ لدى تلاميذِ **MIN 2 Banda Aceh**

رسالة

إعداد:

مينا بالقيس

رقمُ القيد: ٢٣٠٢٠٢١٥١

طالبة قسم تعليم اللغة العربية

بكلية التربية وتأهيل المعلمين

وزارة الشؤون الدينية للجمهورية الإندونيسية

جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشيه

١٤٤٧هـ /٢٠٢٦م

رسالة

تطبيقُ وسيلةِ Pairing Cards Game في تحسين إتقانِ مفرداتِ

لدى تلاميذِ MIN 2 Banda Aceh

تمت الموافقة الرسالة وتقديمها في جلسة المناقشة، وذلك استكمالا لمتطلبات نيل درجة

البكالوريوس في تخصص تعليم اللغة العربية

إعداد:

مينا بالقيس

رقمُ القيد: ٢٣٠٢٠٢١٥١

طالبة قسم تعليم اللغة العربية

بكلية التربية وتأهيل المعلمين

الموافقة:

المشرفة

الأستاذة الدكتورة سلامي محمود الماجستير

١٩٦٥١٢٠٥١٩٩٢٠٣٢٠٠٣

بمعرفة رئيس قسم تعليم اللغة العربية

الدكتور ترميذي نينورسي الماجستير

١٩٧٩٠٨١٩٢٠٠٦٠٤١٠٠٣

AR-RANIRY

تطبيق وسيلة Pairing Cards Game في تحسين إتقانِ مفرداتِ لدى تلاميذِ
MIN 2 Banda Aceh

تمت مناقشة لهذه الرسلة أمام لجنة المناقشة العلمية بكلية التربية وتأهيل المعلمين
جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية، وذلك استيفاءً لأحد الشروط الأكاديمية
لنيل درجة البكالوريوس في تخصص تعليم اللغة العربية

وتمت المناقشة يوم الأربعاء، التاريخ : ٧ مايو ٢٠٢٦م
٩ ذو القعدة ١٤٤٧ه

أعضاء لجنة المناقسة:

الرئيسة	السكرتيرة
الدكتورة سلامي محمود، الماجستير	انا صوفيا جهاد، الماجستير
١٩٦٥١٢٠٥١٩٩٢٠٣٢٠٠٣	١٩٨٧٠٨٣٠٢٠٢٥٢١٢٠٠٢
العضو ١	العضو ٢
عبد الرازق، الماجستير	فجرية، الماجستير
١٩٧١٠٦١٩١٩٩٩٠٥١٠٠١	١٩٨٢٠٣١٨٢٠٠٧٠١٢٠٠٧

جامعة الرانري
AR-RANIRY

بطريقة عميد كليمة التربية و تأهيل المعلمين
بجامعة الإسلامية الحكومية بندا أتشية

الأستاذ الدكتور مفرالملك، الماجستير
١٩٧٣٠١٠٢١٩٩٧٠٣١٠٠٣

إقرار أصالة البحث العلمي

أنا الطالبة الموقعة أدناه:

الاسم الكامل : مينا بالقيس

محل الميلاد وتاريخه : ١٣ أكتوبير ٢٠٠١

رقم القيد : ٢٣٠٢٠٢١٥١

قسم : تعليم اللغة العربية بكلية التربية وتأهيل المعلمين

أقر وأتعهد ما يلي:

١. ان هذا العمل لم يقتبس أو ينسخ من أي مصدر دون الإشارة إليه بطريقة عملية موثوقة ومناسبة.
٢. أنني لم ألجأ إلى أي شكل من أشكال السرقة العملية أو الانتحال أو التزوير أو التحريف في أي جزء من هذا العمل.
٣. أن كافة المصادر والمراجع المستخدمة قد تم توثيقها حسب الأصول العلمية.
٤. أنني أتحمل كامل المسؤولية القانونية والأكاديمية والأخلاقية عن كل ما ورد في هذا العمل

وإقرارًا مني بما سبق، أدرك تماما أن أي مخالفة لهذ التعهدات تعرّضون للمساءلة التأديبية، والتي قد تشمل سحب الدرجة الأكاديمية أو إلغاء نتائج التقييم، وذلك وفقا للأنظمة واللوائح المعمول بها في كلية التربية وتأهيل المعلمين بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا آتشية.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

بندا آتشيه، ٢٧ ابريل ٢٠٢٦

صاحب الإقرار

مينا بالقيس

رقم القيد. ٢٣٠٢٠٢١٥١

قوله سبحانه وتعالى:

اِقرَأۡ بِاسۡمِ رَبِّكَ الَّذِيۡ خَلَقَۚ (١) خَلَقَ الۡاِنۡسَانَ مِنۡ عَلَقٍۚ (٢) اِقۡرَأۡ وَرَبُّكَ الۡاَكۡرَمُۙ (٣) الَّذِيۡ عَلَّمَ بِالۡقَلَمِۙ (٤) عَلَّمَ الۡاِنۡسَانَ مَا لَمۡ يَعۡلَمۡؕ (٥)

(العلق: ١-٥)

...فَاسْأَلُوا أَهْلَ الذِّكْرِ إِن كُنتُمْ لَا تَعْلَمُونَ

(النّحل: ٤٣)

{اِجْهَدْ وَلاَ تَكْسَلْ وَلاَ تَكُ غَافِلاً فَنَدَامَةُ العُقْبَى لِمَنْ يَتَكَاسَلُ}

إهداء

أهدي هذه الرسالة إلى كل من يحبني ويدعمني في جميع الأنشطة، وإلى من علمني علوما نافعة، وهم::

١. إلى أبي المكرم والمحبوب يسري عبد الله حفظه الله وأمي المكرمة والمحبوبة نور سيهى حفظها الله اللذين يدعواني ويؤدباني في كل عمل صالح في حياتي، بارك الله لهما في سلامة الدنيا والدين والآخرة.

٢. وإلى مشرفتي الأستاذة الدكتورة سلامي محمود الماجستير التي قد بذلت أوقاتها وجهدها ومساعدتها وأفكارها في إشراف على كتابة هذه الرسالة، عسى الله أن يباركها ويجزيها خير الجزاء.

٣. وللأساتيذ والأشتادات في جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية الذين قد علموني علوما نافعة، عسى الله أن يحفظهم في الدنيا والآخرة.

٤. وإلى جميع أصدقائي في جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية، أشكركم شكرا كثيرا على المساعدة في إنجاز هذه الرسالة، جزاكم الله خير الجزاء.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

شكر وتقدير

بِسْمِ ٱللَّهِ ٱلرَّحْمَٰنِ ٱلرَّحِيمِ

الحمد لله على نعمه ورحمته العظيمة من الصحة وعلى عونه لفعل الخير وابتعاد الشر والضر. وصلى الله على سيدنا محمد وعلى آله وأصحابه والتابعين، وسلم تسليما كثيرا إلى يوم الدين. ترجو الباحثة أن تنتفع الناس ذرة العلم من الرسالة وبه أتى الله لنا من الأجر كما قال في كتابه الكريم. وإن كان مثقال حبة من خردل أتينا بها. وكفى بنا حاسبين.

لقت تمت كتابة هذه الرسالة الوجيزة بإذن الله تعالى التي يقررها قسم تعليم اللغة العربية بكلية التربية وتأهيل المعلمين بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية كمادة من المواد التي يتعلمها الطلبة للحصول على على شهادة (S.Pd) و تختص الرسالة عن " تطبيقُ وسيلةِ **Pairing Cards Game** في تحسين إتقانِ مفرداتِ لدى تلاميذِ **MIN 2 Banda Aceh**"

تقدم الباحثة كلمة الشكر لمدير الجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية، ولعميد كلية التربية وتأهيل المعلمين ولرئيس قسم تعليم اللغة العرية والمعلمين المكرمين الذين قد علموها أنواع العلوم المفيدة وأرشدوها إرشادا صحيحا في هذه الكلية.

وتقدم الباحثة الشكر للمشرفة الكريمة هي الأستاذة الدكتورة سلامي محمود الماجستير التي قد بذلت أوقاتها وأفكارها لإشراف هذه الرسالة، جزاها الله أحسن الجزاء.

وتتوجه شكرها إلى ولديها المحبوبين يسري عبد الله و نورسيهى اللذين يدعونها ويشجعانها لسعادة في الدنيا والآخيرة، لعل الله يجزيهما أحسن الثواب في الدنيا وفي الآخيرة.

ولا تنسى الباحثة أن تقدم الشكر لرئيس المدرسة الإبتدائية ٢ بندا آتشية والتلاميذ الفصل الخامس ، أقول لكم جزاكم الله خيرا على مساعدتكم في إتمام بيانات هذه الرسالة.

وكذلك إلى جميع أصدقائي خاصة إلى رحيل ئناية وكيسا مرضت الله وجود ريسا سلسبيلا وزات جنيتى لراس وصافية اوهة وسيتي سلوى قد ساعدوها لتقديم بعض افكار هم في كتابة هذه الرسالة، وترجو من الله أن يجزيهم خير الجزاء وأن يجعلهم تحت ظلال رحمته في الدنيا والآخرة.

وتقدم الباحثة أيضا إلى شخص لاتستطيع الباحثة أن تذكر اسمه الذي يقدم دائمًا حماسًا لا نهاية له ويعلم أهمية روح التعلم والنضال أثناء عملية إعداد هذه الرسالة. إن الدعم والتحفيز المقدم كان له أهمية كبيرة بالنسبة للمؤلفين في إكمال هذا البحث.

وأخيرا، تتقين أن هذه الرسالة لا تخلو من الأخطاء والنقصان وإن كان قد بذلت كل جهدها في كتابة الرسالة، لذلك ترجو من القارئين نقدا بنائيا خالصا واصلاحا نافعا للإكمال هذه الرسالة، ولعل هذه الرسالة نافعة لها وللقارئين جميعا. ونسأل الله أن يوفقنا ويهدينا إلى الصراط المستقيم، إنه قريب مجيب دعوة السائلين وإنه نعم الوكيل.

بندا آتشيه، ٢٧ أبريل ٢٠٢٦

صاحب الإقرار

مينا بالقيس

رقم القيد. ٢٣٠٢٠٢١٥١

قائمة المحتويات

استهلال ..... د

إهداء ..... و

شكر وتقدير ..... ز

قائمة المحتويات ..... ح

قائمة الجداول ..... ل

قائمة الملحقات ..... م

مستخلص البحث باللغة العربية ..... ن

مستخلص البحث باللغة الإنجليزية ..... س

مستخلص البحث باللغة الإندونيسية ..... ع

الفصل الأول ١

أساسية البحث ١

أ- المشكلة البحث ١

ب- سؤال البحث ٤

ج- هدف البحث ٥

د- فروض البحث ٥

هـ- أهمية البحث ٥

و- حدود البحث..... ٦
ز- معانى المصطلحات..... ٧
ح- الدراسات السابقة ٩
ط - طريقة كتابة الرسالة ١٢
الفصل الثاني ١٣
الإطار النظري ١٣
أ- تعليم اللغة العربية في مرحلة المدرسة الإبتدائية الإسلامية ١٣
ب- مفهوم المفردات في تعليم اللغة العربية ١٤
١- إتقان المفردات: الأبعاد والمؤشرات والقياس ١٥
٢- أهداف تعليم المفردات ١٥
٣- الوسائل التعليمية و *Game-Based Learning* في تعليم المفردات ١٦
٤- المفهوم والخصائص وخطوات التنفيذ *Pairing Cards Game*..... ١٧
٥- أهداف وسيلة *Pairing Cards Game* ١٨
٦- مزايا وعيوب وسيلة *Pairing Cards Game*..... ١٩
٧- المادة المدروسة في الصف الخامس في المدرسة الإبتدائية ٢ بندا آتشية.... ٢١
الفصل الثالث..... ٢٢
إجراءات البحث الحقلي..... ٢٢
أ- منهج البحث ٢٢
ب- عينة البحث ٢٣

ج- مكان البحث وزمانه ٢٤
د- أدوات البحث ٢٤
هـ- طريقة جمع البيانات ٢٦
و- طريقة تحليل البيانات ٢٧
الفصل الرابع ٢٩
نتائج البحث ومناقشتها ٢٩
أ- عرض البيانات ٢٩
ب- تحليل البيانات ٣٤
ج- المناقشة ٣٨
د- تحقيق الفروض ٣٩
الفصل الخامس ٤٠
الخاتمة ٤٠
أ- نتائج البحث ٤٠
ب- الاقتراحات ٤٠
المراجع ٤١
أ- المراجع العربية ٤١
ب- المراجع الإندونيسية ٤١

قائمة الجداول

الجدول ٤-١: عدد المدرسين في المدرسة الإبتدائية ٢ بندا آتشية..... ٢٩

الجدول ٤-٢: عدد التلاميذ في المدرسة الإبتدائية ٢ بندا آتشية ٣٠

الجدول ٤-٣: الوسائل والمرافق في المدرسة الإبتدائية ٢ بندا آتشية.....٣١

الجدول ٤-٤: التوقيت التجريبي.....٣١

الجدول ٤-٥: عملية التعليم والتعلوم بدون الوسيلة pairing card game في تحسين إتقان المفردات ٣٢

الجدول ٤-٦: عملية التعليم والتعلوم بالوسيلة pairing card game في تحسين إتقان المفردات ٣٣

الجدول ٤-٧: نتائج الاختبار القبلي ٣٤

الجدول ٤-٨: نتائج الاختبار البعدي ٣٥

الجدول ٤-٩: نتيجة الاختبار الطبيعي Uji Normalitas ٣٧

الجدول ٤-١٠: ١٠ نتائج الاختبار Wilcoxon Signed Rank Test ٣٨

قائمة الملحقات

١- خطاب الإشراف من عميد كلية التربية وتأهيل المعلمين بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا آتشية على تعين المشرف.

٢- خطاب عميد كلية التربية وتأهيل المعلمين بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا آتشية على القيام البحث.

٣- الإفادة من رئيس مدرسة الإبتدائية ٢ بندا آتشية.

٤- شهادة اعتماد أداوة البحث

٥- خطة التعليم (RPM).

٦- أسئلة الاختبار القبلي والبعدي.

٧- صورة وسيلةِ Pairing Cards Game

٨- الصور الفوتوغرافية.

٩- السيرة الذاتية.

مستخلص البحث

عنوان البحث : تطبيقُ وسيلةِ Pairing Cards Game في تحسين إتقانِ مفرداتِ لدى تلاميذِ MIN 2 Banda Aceh

الإسم الكامل : مينا بالقيس

رقم القيد : ٢٣٠٢٠٢١٥

خلفية هذا البحث هي ضعف إتقان المفردات لدى تلاميذ الصف الخامس في المدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية الثانية بمدينة بندا آتشيه، ويرجع ذلك إلى استخدام أساليب تعليمية غير مشوقة مما يؤدي إلى انخفاض مشاركة التلاميذ في عملية التعلم، ويهدف هذا البحث إلى معرفة فعالية استخدام وسيلة لعبة البطاقات المتزاوجة (Pairing Cards Game) في تحسين إتقان المفردات في اللغة العربية لدى التلاميذ، واستخدمت الباحثة المنهج الكمي بتصميم تجريبي تمهيدي من نوع تصميم المجموعة الواحدة بالاختبار القبلي والبعدي (One Group Pretest-Posttest Design)، وتم جمع البيانات من خلال الاختبار القبلي والاختبار البعدي، وكان مجتمع البحث جميع تلاميذ الصف الخامس في المدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية الثانية بمدينة بندا آتشيه وعددهم ١٠٩ تلميذاً، بينما تكونت عينة البحث من ٢٥ تلميذاً من الصف الخامس (أ) تم اختيارهم باستخدام أسلوب العينة القصدية، وأظهرت نتائج البحث وجود تحسن ملحوظ في إتقان المفردات لدى التلاميذ بعد استخدام وسيلة لعبة البطاقات المتزاوجة، وقد تم إثبات ذلك من خلال نتائج اختبار ويلكوكسون للرتب الموقعة (Wilcoxon Signed Rank Test) حيث بلغت قيمة الدلالة ٠.٠٠٠ وهي أقل من مستوى الدلالة ٠.٠٥، وبناءً على ذلك يمكن الاستنتاج أن استخدام وسيلة لعبة البطاقات المتزاوجة فعال في تحسين إتقان المفردات في اللغة العربية لدى تلاميذ الصف الخامس في المدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية الثانية بمدينة بندا آتشيه.

الكلمات الأساسية: وسيلة **Pairing Cards Game**، المفردات

ABSTRACT

Research Title : The Use of Pairing Cards Game as a Learning Media to Enhance Students' Vocabulary Mastery at MIN 2 Banda Aceh

Full Name : Mina Balqis

NIM : 23020215

This study is motivated by the low level of Arabic vocabulary mastery among fifth-grade students at MIN 2 Banda Aceh. This problem is caused by the use of less engaging teaching methods, which leads to low student participation in the learning process. This study aims to determine the effectiveness of the Pairing Cards Game in improving students' Arabic vocabulary mastery. This study employed a quantitative method using a Pre-Experimental design (One Group Pretest-Posttest Design). Data were collected through pre-test and post-test. The population of this study consisted of all fifth-grade students at MIN 2 Banda Aceh, totaling 109 students, while the sample was 25 students from class V-A selected using purposive sampling. The results of the study indicate a significant improvement in students' vocabulary mastery after the implementation of the Pairing Cards Game. This is evidenced by the results of the Wilcoxon Signed Rank Test, which shows a significance value of 0.000, which is lower than 0.05. Therefore, it can be concluded that the use of the Pairing Cards Game is effective in improving Arabic vocabulary mastery among fifth-grade students at MIN 2 Banda Aceh.

Keywords: Pairing Cards Game, Vocabulary

جامعة الرانري
AR-RANIRY

ABSTRAK

Judul Skripsi :Penerapan Media Pairing Cards Game Untuk Meningkatkan Penguasaan Mufradat Pada Siswa MIN 2 Banda Aceh

Nama Lengkap : Mina Balqis

NIM : 23020215

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya penguasaan kosakata bahasa Arab siswa kelas V di MIN 2 Banda Aceh. Permasalahan tersebut disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran yang kurang menarik sehingga menyebabkan rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media Pairing Cards Game dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab pada siswa. Metode yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan desain Pre-Experimental (One Group Pretest-Posttest Design). Teknik pengumpulan data dilakukan melalui pre-test dan post-test. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V MIN 2 Banda Aceh yang berjumlah 109 siswa, sedangkan sampel penelitian adalah 25 siswa kelas V-A yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan pada penguasaan kosakata siswa setelah menggunakan media Pairing Cards Game. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji statistik Wilcoxon Signed Rank Test yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Pairing Cards Game efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa kelas V di MIN 2 Banda Aceh.

Kata Kunci: Permainan Kartu berpasangan, Kosakata

جامعة الرانري
AR-RANIRY

الفصل الأول

أساسية البحث

أ- المشكلة البحث

اللغة العربية في المدرسة الإبتدائية الإسلامية ليست مجرد مادة إضافية، بل هي جزء من المنهج الرسمي الذي يوجه تحقيق نواتج التعلم للتلاميذ. تم تحديد منهج التربية الإسلامية واللغة العربية في المدارس من خلال قرار وزير الشؤون الدينية رقم ١٨٣ سنة ٢٠١٩. وفي الفترة الأخيرة أصدرت الوزارة قرارا جديدا رقم ١٥٠٣ سنة ٢٠٢٥ لتعزيز تطبيق المنهج (تعديلا لقرار رقم ٤٥٠ سنة ٢٠٢٤)، مع تحسين أدوات التعلم وتقوية المقاربة القائمة على الكفاءات.[1] ولذلك يطالب المعلمون بأن يكونوا أكثر قدرة على التكيف في اختيار الطرق والوسائل، حتى يكون تعليم اللغة العربية في المدرسة الإبتدائية الإسلامية فعالا، واضح الأهداف، ومناسبا للكفاءات المستهدفة.

في مرحلة الإبتدائية، يعد إتقان المفردات أول تحد وأهمه. فالمفردات هي الأساس لتنمية مهارات اللغة الأخرى (الاستماع، والكلام، والقراءة، والكتابة). إذا كانت المفردات ضعيفة، فإن هم النصوص، والتعبير الشفوي، ونتائج التقييم تكون ضعيفة أيضا. وقد أظهرت دراسة في مدرسة إبتدائية إسلامية حكومية بمدينة مكاسار أن إتقان المفردات لدى التلاميذ لم يصل إلى الحد الأدنى للنجاح، وأن عددا قليلا فقط منهم تجاوز المعيار المحدد. كما أن التعليم ما زال يعتمد على وسائل تقليدية تسبب الملل.[2] وقد تظهر هذه المشكلة في مدارس أخرى، مثل المدرسة الإبتدائية الإسلامية الحكومية ٢ بمدينة بندا

[1]"KEPUTUSAN MENTERI AGAMA REPUBLIK INDONESIA NOMOR 183 TAHUN 2019 TENTANG KURIKULUM PAI DAN BAHASA ARAB PADA MADRASAH," n.d., https://dki.kemenag.go.id/informasi/keputusan-menteri-agama-republik-indonesia-nomor-183-tahun-2019-tentang-kurikulum-pai-dan-bahasa-arab-pada-madrasah.

[2]Said Syarifuddin, "PENERAPAN POP UP BOOK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN PENGUASAAN MUFRODAT SISWA KELAS V MIN 2 KOTA MAKASSAR" 10, no. September (2025).

آتشيه، خاصة إذا كان تعليم المفردات يعتمد على الحفظ والتكرار فقط، دون أنشطة صفية تفاعلية.

في سياق التربية المعاصرة، أصبح التعلم القائم على الألعاب والوسائل التفاعلية يستخدم كثيرا لمعالجة مشكلة الملل ولتقوية ثبات المعلومات في الذاكرة. وتظهر عدة دراسات أنه عندما يقدم تعلم المفردات في أنشطة تطلب مشاركة فعالة، ومنافسة صحية، وتغذية راجعة سريعة، فإن مشاركة الطلاب تزداد وتكون نتائج التعلم أفضل. وقد عد استخدام تطبيق *Wordwall* فعالا بدرجة جيدة في تحسين إتقان مفردات اللغة العربية وزيادة حماس الطلاب للتعلم.[٣] وفي دراسة أخرى، تم تجريب لعبة رقمية تسمى *chain picture* أو *Gartic Phone* بتصميم شبه تجريبي لتحسين إتقان مفردات اللغة العربية لدى الطلاب.[٤]

وتعد ألعاب البطاقات التعليمية، مثل *Pairing Cards Game*، مناسبة جدا لتعليم المفردات؛ حيث يطالب الطلاب بمطابقة الكلمة العربية مع معناها، أو مع الصورة، أو مع السياق المناسب. ويتفق هذا الأسلوب مع مبدأ تدريب استرجاع المعلومات *(Retrieval Practice)*ومبدأ الربط بين التمثيل البصري واللفظي (*Dual Coding*)، وهما مما يساعد عادة على تثبيت المفردات في الذاكرة. ومن الناحية التجريبية، ذكر أن استخدام بطاقات المطابقة أدى إلى زيادة اهتمام الطلاب وتحسن نتائجهم في تعلم اللغة العربية في المرحلة المتوسطة، حيث ارتفع متوسط الدرجات وكانت نتيجة اختبار (t)

---

[3] Nur Imana, Khofiyani Sasmi, Ainur Rofiq, M. Baihaqi, dan Hisbullah Huda, "Implementing Joyful Learning Using Arabic Domino Cards to Improve Students' Motivation and Language Understanding," Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab dan Kebahasaaraban Vol. 8, No. 2 (2025): 609–615.

[4] Muhammad Fahrun Nadhif dan Annis Berliani Premaswari, "The Utilization of Digital-Based Chain Picture Game Using Gartic Phone Application to Improve Students' Mastery of Arabic Vocabulary," ATHLA: Journal of Arabic Teaching, Linguistic and Literature Vol. 4, No. 1 (2023): 14–27.

دالة إحصائيا.[٥] وهذا يشير إلى أن وسيلة البطاقات إذا صممت بشكل جيد يمكن أن تكون تدخلا تعليميا قليل التكلفة ولكن ذا أثر واضح على نتائج التعلم.

وفي مرحلة الإبتدائية الإسلامية، أظهرت دراسة في مدرسة نور الجديد كروسيل ببروبولينغو أن طريقة لعبة *Matching Card* ساهمت في تحسين فهم مفردات اللغة العربية، وزيادة الدافعية، وخلق جو تعليمي ممتع.[٦] وفي دراسة أخرى، تم تجريب أنواع أخرى من ألعاب البطاقات مثل *domino cards* لدعم تعلم اللغة العربية مع التركيز على زيادة الدافعية والفهم من خلال مدخل التعلم الممتع (*Joyful Learning*). [٧]وتعزز هذه النتائج فكرة أن الربط بين البطاقات واللعب يعد أسلوبا تربويا مناسبا لتعليم المفردات، مع أن فاعليته تحتاج إلى اختبار أدق في سياقات ومراحل وخصائص طلاب مختلفة.

على الرغم من ازدياد الاهتمام البحثي بوسائل الألعاب في تعليم المفردات، فإن هناك بعض القيود المهمة. أولا، تركز بعض الدراسات على مرحلة المدرسة المتوسطة أو ما يعادلها، وليست على مرحلة المدرسة الإبتدائية الإسلامية الحكومية، ولذلك لا يصح تعميم النتائج على مرحلة تعميما مباشرا.[٨] ثانيا، تركز بعض الأبحاث على جانب الاهتمام أو الدافعية، أو تكون ذات طابع وصفي، بينما تبقى الأدلة الكمية التي تقيس بشكل مباشر زيادة إتقان المفردات من خلال اختبارات متكافئة في مرحلة محدودة.[٩]

---

[5] Mutiara Dwi Salma, M. Baihaqi, Hisbullah Huda, dan Ainur Rofiq, "The Effectiveness of Using Matching Cards in Enhancing Students' Interest in Learning Arabic," Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab dan Kebahasaaraban Vol. 9, No. 1 (2025): 110–118.

[6]Idris Baidhowi, Mamluatun Ni'mah, dan Ainur Rofiq Sofa, " (Learning Arabic Language Using the Matching Card Method at Madrasah Ibtidaiyah Nurul Jadid Krucil Probolinggo)," ISLAMIKA: Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan Vol. 6, No. 2 (April 2024): 621–629.

[7]Nur Imana, Khofiyani Sasmi, Ainur Rofiq, M. Baihaqi, dan Hisbullah Huda, "Implementing Joyful Learning Using Arabic Domino Cards to Improve Students' Motivation and Language Understanding," Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab dan Kebahasaaraban Vol. 8, No. 2 (2025): 609–615

[8]Mutiara Dwi Salma, M. Baihaqi, Hisbullah Huda, dan Ainur Rofiq, "The Effectiveness of Using Matching Cards in Enhancing Students' Interest in Learning Arabic," Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab dan Kebahasaaraban Vol. 9, No. 1 (2025): 110–118.

[9]Idris Baidhowi, Mamluatun Ni'mah, dan Ainur Rofiq Sofa, " (Learning Arabic Language Using the Matching Card Method at Madrasah Ibtidaiyah Nurul Jadid Krucil

ثالثا، تختلف تصاميم الدراسات في مدة التدخل، وحجم العينة، وضبط القدرات الأولية، وتناسق مادة المفردات، مما يستدعي إجراء بحث أكثر تركيزا وضبطا وملاءمة للسياق؛ حتى يكون إسهامه قويا في تقديم توصيات عملية للتعليم في مرحلة.

واستنادا إلى هذه الفجوات، فإن البحث الكمي بعنوان «تطبيق وسيلة لعبة البطاقات المتزاوجة *(Pairing Cards Game)* لتحسين إتقان مفردات اللغة العربية لدى تلاميذ المدرسة الإبتدائية الإسلامية الحكومية ٢ بمدينة بندا آتشيه يعد بحثا مهما وضروريا. ويهدف هذا البحث إلى اختبار أثر لعبة البطاقات المتزاوجة على إتقان المفردات باستخدام تصميم شبه تجريبي، ليقدم أدلة تجريبية يمكن الاعتماد عليها في اتخاذ قرارات تعليمية في الفصل. ومن المتوقع أن يسهم البحث نظريا في تعزيز الأدلة على فاعلية وسائل ألعاب البطاقات في تعليم مفردات اللغة العربية في مرحلة، كما يقدم فائدة عملية من خلال نموذج سهل التطبيق للمعلمين، وزيادة مشاركة التلاميذ، ومساعدة المدرسة على تحقيق أهداف التعلم بشكل أكثر فعالية.

ب- سؤال البحث

بالنسبة إلى البيانات السابقة، أراد الباحثة أن تحدد مسألة البحث كما يلي:

هل تطبيق وسيلة *Pairing Cards Game* يكون فعالا في تحسين إتقان مفردات اللغة العربية لدى تلاميذ المدرسة الإبتدائية الإسلامية الحكومية ٢ بندا آتشيه؟

Probolinggo),” ISLAMIKA: Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan Vol. 6, No. 2 (April 2024): 621–629.”

ج- هدف البحث

اعتمادًا إلى البيانات السابقة، تهدف الباحثة إلى تحقيق هدف البحث الآتية:

التعرف على فعالية وسيلة لعبة *Pairing Cards Game* في تحسين إتقان مفردات اللغة العربية لدى تلاميذ المدرسة الإبتدائية الإسلامية الحكومية ٢ بندا آتشيه.

د- فروض البحث

يفترض هذا البحث فرضيتين، وهما:

١- الفرضية البديلة(Ha)

إن تطبيق وسيلة *Pairing Cards Game* يكون فعلا لتحسين إتقان مفردات اللغة العربية لدى تلاميذ المدرسة الإبتدائية الإسلامية الحكومية ٢ بندا آتشيه

٢- الفرضية الصفرية:(H_0)

إن تطبيق وسيلة *Pairing Cards Game* لم يكن فعلا لتحسين إتقان مفردات اللغة العربية لدى تلاميذ المدرسة الإبتدائية الإسلامية الحكومية ٢ بندا آتشيه.

هـ- أهمية البحث

تنقسم أهمية هذا البحث إلى ما يلي:

١- تعزيز الأدلة التجريبية (الكمية) حول فاعلية وسيلة *Pairing Cards Game*في تحسين إتقان مفردات اللغة العربية في المرحلة الإبتدائية الإسلامية الحكومية.

٢- إثراء المراجع العلمية في مجال استراتيجيات تعليم المفردات القائمة على *game-based learning*. بما يتوافق مع متطلبات تنفيذ منهج المدارس الإسلامية القائم على الكفايات.

٣- بالنسبة للمعلمين، توفير بديل من الوسائل التعليمية السهلة التطبيق لزيادة تفاعل التلاميذ وتحسين نتائج تعلم المفردات.

٤- بالنسبة للمدرسة، أن يكون أساسًا لاتخاذ القرارات المتعلقة بتعزيز برنامج تعليم اللغة العربية (خاصة المفردات) بطريقة أكثر فاعلية ومتعة.

٥- بالنسبة للباحثين القادمين، أن يكون مرجعًا لتصميم البحوث *quasi-experimental* في تعليم اللغة العربية في المرحلة الإبتدائية، وفتح المجال لإعادة التطبيق في المدرسة الإبتدائية الإسلامية الحكومية أخرى بخصائص مختلفة.

و- حدود البحث

وأما حدود لهذا البحث هي كما يلي:

١- الحد الموضوعي

تحدد الباحث هذا البحث تحت موضوع تطبيقُ وسيلةِ *Pairing Cards Game* في تحسينِ إتقانِ مفرداتِ اللغةِ العربيةِ لدى تلاميذِ.

٢- الحد المكاني

يختار الباحث المكان في هذا البحث هو المدرسة الإبتدائية الإسلامية الحكومية ٢ بندا آتشيه

٣- الحد الزماني

تحدد الباحث في هذا البحث في السنة ٢٠٢٦ /٢٠٢٧م

ز- معاني المصطلحات

موضوع هذا البحث هو:

تطبيق وسيلة *Pairing Cards Game* لتحسين إتقان مفردات اللغة العربية لدى تلاميذ المدرسة الإبتدائية الإسلامية الحكومية ٢ بندا آتشيه.

١- الوسيلة

الوسيلة لغةً تعني الوسيلة الواسطة أو الأداة. وفي سياق التعليم، تُفهم الوسيلة على أنها الأداة التي يستخدمها المعلم لنقل المادة التعليمية حتى يسهل على التلاميذ فهمها.[١٠] واصطلاحًا، تُعرَّف الوسيلة التعليمية بأنها كل أداة أو مادة أو طريقة تُستخدم لإيصال الرسالة التعليمية بما يُثير تفكير التلاميذ وانتباههم واهتمامهم بالتعلم.[١١] وفي هذا البحث، تُقصد بالوسيلة أداة تعليمية تُستخدم لمساعدة التلاميذ على فهم مفردات اللغة العربية وتذكرها بصورة أكثر فاعلية من خلال أنشطة تعليمية نشطة وموجهة.

٢- Pairing Cards Game

كانت *pairing* لغةً المطابقة، و *cards* لغةً البطاقات، و*game* لغةً اللعبة. واصطلاحًا، هي وسيلة تعليمية قائمة على اللعب تستخدم بطاقات مزدوجة (مثل بطاقة المفردة العربية وبطاقة معناها أو ترجمتها، أو المفردة والصورة) لتدريب التلاميذ على التعرف إلى المفردات وفهمها وتذكرها من خلال عملية البحث عن الزوج الصحيح في جو تنافسي ممتع.[١٢] والمقصود بها في هذا البحث هو نشاط تعليمي يصممه

---

[١٠] ابن منظور ,لسان العرب, (القاهرة: دار التوفيقية للتراث, ٢٠٠٩)، ص. ٥٦.

[11]Pradi Khusufi Syamsu, "Urgensi Pengembangan Media Berbasis Digital Pada Pembelajaran Bahasa Arab," *EL-IBTIKAR* Vol. 13, no. 2, (2024):hlm. 130.

[12] Raditha Putri Cahyani, Adi Rahmat, dan Tri Suwandi, "Implementation of Retrieval Practice After Learning the Immune System in High School: Students' Perceptions and Self-Efficacy," *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA* Vol. 10, No. 1 (2024): 78–97.

المعلم وفق قواعد محددة (الدور، الوقت، الدرجات، والتقويم) بوصفه *treatment* في الصف التجريبي.

٣- التطبيق

التطبيق لغةً التنفيذ أو إجراء الخطة عمليًا. وفي المجال التربوي، يُقصد به تنفيذ الاستراتيجية أو الطريقة أو الوسيلة التعليمية فعليًا في الصف وفق خطوات مخططة.[١٣] والمقصود بالتطبيق في هذا البحث هو عملية استخدام *Pairing Cards Game* في تعليم مفردات اللغة العربية في المدرسة الإبتدائية الإسلامية الحكومية ٢ بندا آتشيه، وذلك من خلال مراحل: عرض الأهداف والمفردات، شرح قواعد اللعبة، تنفيذ نشاط *pairing* أو*matching* ، تعزيز المعلم وتصحيح الأخطاء، ثم تقويم نتائج التعلم.

٤- إتقان المفردات

المفردات لغةً جمع مفرد، وتعني الكلمات أو الوحدات اللغوية.[١٤] واصطلاحًا، هي مجموعة الكلمات التي تُعد أساسًا لفهم اللغة واستخدامها في مهارات الاستماع والكلام والقراءة والكتابة.[١٥] والمقصود بالمفردات في هذا البحث هو كلمات اللغة العربية المناسبة للموضوع أو المادة التعليمية التي تُدرَّس لتلاميذ المدرسة الإبتدائية الإسلامية الحكومية ٢ بندا آتشيه خلال فترة البحث.

الإتقان لغةً يعني القدرة على الفهم الجيد أو السيطرة على شيء ما. واصطلاحًا، هو قدرة التلميذ على التعرف إلى شكل الكلمة، وفهم معناها، وربطها بالسياق أو المعنى

---

[١٣] إبراهيم انيس ,المعجم الوسيط, (قاهرة: مكتبة الشروق الدولية, ٢٠٠٤)، ص. ٢٤٥.

[14] Badawi et al., الكتاب الاساسي في التعليم اللغة العربية لغير الناطقين بها (Cairo: Cairo : The American University in Cairo, 2008).

[15] Widya Masitoh and Zahra Afifah, "The Influence of Digital Learning Media On The Activeness of Arabic Language Learning In Students of Ma'had Abu Ubaidah," in *Proceeding Internasional Seminar on Islamic Studies Malaysia*, Vol. 6, (2025), hlm. 87.

الصحيح[١٦]. وفي هذا البحث، يُقصد بإتقان المفردات قدرة التلاميذ على فهم مفردات اللغة العربية، ويُقاس ذلك كميًا من خلال درجات الاختبار. والمقصود به إجرائيًا هو التغير في قدرة التلاميذ الذي يظهر من خلال مقارنة نتائج الاختبار القبلي والبعدي، وكذلك عند استخدام *control class* من خلال مقارنة مقدار التحسن بين الصف الذي يستخدم *Pairing Cards Game* والصف الذي يستخدم الطريقة التقليدية.

ح- الدراسات السابقة

تناولت دراسة بيدهاوي، نعمة، وصوفا (٢٠٢٤) استخدام *Matching Card* في تعليم اللغة العربية في مرحلة المدرسة الإبتدائية. وأكدت الدراسة أن بطاقات المطابقة تجعل عملية التعلم أكثر نشاطًا، وتساعد التلاميذ على تذكر المفردات من خلال عملية المطابقة، كما تُسهم في خلق جو تعليمي أكثر متعة. غير أن تركيز الدراسة كان منصبًّا بدرجة أكبر على وصف تنفيذ الوسيلة واستجابات التلاميذ، ولم يكن القياس الكمي لأثرها في درجات إتقان المفردات محور الاهتمام الرئيس.[١٧]

واختبرت دراسة سلمى وآخرين (٢٠٢٥) فاعلية *Matching Cards* في تحسين الاهتمام والتحصيل في تعليم اللغة العربية في مرحلة المدرسة الثانوية باستخدام منهج كمي. وأظهرت النتائج وجود تحسن دال إحصائيًا في نتائج التعلم بعد استخدام بطاقات المطابقة، مما يدل على أن استراتيجية *pairing/matching* يمكن أن تعزز ذاكرة المفردات

[16] https://www.almaany.com/id/dict/ar-id/

[17] Idris Baidhowi, Mamluatun Ni'mah, dan Ainur Rofiq Sofa, " (Learning Arabic Language Using the Matching Card Method at Madrasah Ibtidaiyah Nurul Jadid Krucil Probolinggo)," *ISLAMIKA: Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan* Vol. 6, No. 2 (April 2024): 621–629.

وتزيد من تفاعل التلاميذ. إلا أن سياق الدراسة كان في مرحلة المدرسة الثانوية، مما يجعل تعميم النتائج على مرحلة المدرسة الإبتدائية بحاجة إلى مزيد من الاختبار.[١٨]

كما عرضت دراسة سَسْمي وآخرين (٢٠٢٥) مفهوم *joyful learning* من خلال استخدام *Arabic Domino Cards* كوسيلة لتعليم اللغة العربية. وأظهرت النتائج أن لعبة البطاقات تسهم في بناء الدافعية للتعلم وتساعد على فهم المادة، خاصة لأن أنشطة التعلم تصبح أكثر تنوعًا وتحديًا. ومع ذلك، فإن بعض التصاميم مثل *one-group design* أو محدودية وجود مجموعة ضابطة قد تجعل الاستنتاجات السببية أقل قوة، مما يفتح المجال لتعزيز النتائج من خلال تصميم *quasi-experimental* أكثر ضبطًا.[١٩]

بحثُ عبد العزيز فخر الدين (٢٠٢١) استفاد من منصة الألعاب التعليمية *Wordwall* لزيادة إتقان مفردات اللغة العربية. وقد أكّد هذا البحث أن التعلم القائم على الألعاب يمكن أن يدفع إلى تحسّن قابل للقياس في إتقان المفردات (مثلًا من خلال مؤشر الزيادة *N-gain*) لأن التلاميذ يصبحون أكثر انخراطًا ويحصلون على تدريب متكرر في جوٍّ من التنافس الصحي. ومع ذلك فإن استخدام الوسائط الرقمية يعتمد على توافر الأجهزة وإمكانية الوصول إلى التكنولوجيا، لذلك يبقى البحث في الوسائط غير الرقمية مثل بطاقات المطابقة ذا صلة في سياق المدارس الإسلامية التي تعاني محدودية الإمكانات.[٢٠]

---

[18]Mutiara Dwi Salma, M. Baihaqi, Hisbullah Huda, dan Ainur Rofiq, "The Effectiveness of Using Matching Cards in Enhancing Students' Interest in Learning Arabic," *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab dan Kebahasaaraban* Vol. 9, No. 1 (2025): 110–118.."

[19]Nur Imana, Khofiyani Sasmi, Ainur Rofiq, M. Baihaqi, dan Hisbullah Huda, "Implementing Joyful Learning Using Arabic Domino Cards to Improve Students' Motivation and Language Understanding," *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab dan Kebahasaaraban* Vol. 8, No. 2 (2025): 609–615."

[20]Abdul Aziz Fakhruddin, "Wordwall Application as a Media to Improve Arabic Vocabulary Mastery of Junior High School Students," *Arabiyatuna: Jurnal Bahasa Arab* Vol. 5, No. 2 (2021): 217–234.

اختبر بحث محمد فخر الناضف ودبرلياني (٢٠٢٣) لعبة رقمية هي *Chain Picture Game* لرفع مستوى إتقان مفردات اللغة العربية ضمن إطار شبه تجريبي مع مقارنة بين المجموعات. وأظهرت النتائج أن الألعاب التي تتطلب عمليات الاستدعاء وتعزيز المعنى يمكن أن تحسّن نتائج تعلم المفردات بصورة دالة. وتكمن مساهمة هذا البحث في قوة تصميم اختبار الأثر؛ غير أن الوسيلة المدروسة رقمية، كما أن سياقها غير محدد بمدارس المدرسة الإبتدائية، لذلك يحتاج إلى تكييف في وسائط بسيطة مثل لعبة بطاقات المطابقة *(Pairing Cards Game)* في مرحلة المدرسة الإبتدائية.[٢١]

تشير الدراسات حول استخدام البطاقات المصوّرة (*Flash Cards*) إلى أن الوسيط البطاقي يساعد التلاميذ على تذكّر المفردات عبر الربط البصري والتكرار. وتؤكد هذه الدراسات أن البطاقات وسيلة عملية وسهلة الإعداد من قبل المعلم ومناسبة لتعليم المفردات في المرحلة الإبتدائية. ومع ذلك، إذا كانت البحوث في الغالب وصفية (تشرح العملية والنتائج العامة)، فإن الفجوة المتبقية تتمثل في الإثبات الكمي الأقوى لمقدار الزيادة في درجات المفردات نتيجة تطبيق نوع معيّن من ألعاب البطاقات، خصوصًا آلية المطابقة.

أما بحث نورفا سري ألفية (٢٠٢٥) فقد استخدم وسيلة *Pop-up Book* لتحسين إتقان المفردات لدى تلاميذ المدرسة الإبتدائية ٢ مكاسر باستخدام منهج البحث الإجرائي الصفي *(PTK)*. وأظهرت النتائج تحسنًا في نسبة الإتقان عبر دورات تحسين التعلم، مما يعزّز الحجة بأن الوسائط الإبداعية يمكن أن تسهّل إتقان المفردات. غير أن تصميم البحث الإجرائي يركّز على تحسين العملية في صف معيّن، ولا يستهدف دائمًا اختبار الأثر بصورة مقارنة–استدلالية. لذلك يمكن لهذا البحث أن يكمّل الأدبيات

[21] Muhammad Fahrun Nadhif dan Annis Berliani Premaswari, "The Utilization of Digital-Based Chain Picture Game Using Gartic Phone Application to Improve Students' Mastery of Arabic Vocabulary," *ATHLA: Journal of Arabic Teaching, Linguistic and Literature* Vol. 4, No. 1 (2023): 14–27."

باختبار الأثر الكمي للعبة بطاقات المطابقة *(Pairing Cards Game)*على درجات المفردات في سياق المدرسة الإبتدائية ٢ باندا آتشيه، باستخدام قياس قبلي—بعدي (ومن الأفضل مع مجموعة ضابطة) ليكون الاستنتاج السببي أقوى وتوصيات التطبيق أكثر موثوقية.[٢٢]

وبناءً على ذلك، يمكن لهذا البحث أن يُكمل الأدبيات السابقة من خلال اختبار الأثر الكمي لوسيلة *Pairing Cards Game*على درجات المفردات في سياق المدرسة الإبتدائية ٢ بندا آتشيه، باستخدام قياس *pretest–posttest* (ويُفضل مع *control class*) من أجل تعزيز قوة الاستنتاجات السببية وتقديم توصيات تطبيقية أكثر موثوقية.

ط – طريقة كتابة الرسالة

طريقة تأليف هذه الرسالة وكتابتها فيعتمد الباحث على ما قررتها كلية التربية وتأهيل المعلمين جامعة الرانيري، وهي:

"Panduan Akademik dan Penulisan Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Ar-Raniry Banda Aceh 2025".

.

[22] Nurfa Sri Alfiah, Abdul Qahar Zainal, Abdul Wahab, Rosmiati, dan Said Syarifuddin, "Penerapan Pop Up Book sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Penguasaan Mufrodat Siswa Kelas V MIN 2 Kota Makassar," *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* Vol. 10, No. 2 (September 2025)."

الفصل الثاني

الإطار النظري

أ- تعليم اللغة العربية في مرحلة المدرسة الإبتدائية الإسلامية

يهدف تعليم اللغة العربية في مرحلة المدرسة الإبتدائية الإسلامية إلى بناء القدرات الأساسية في اللغة من خلال تعزيز عناصرها، ولا سيما المفردات، بوصفها الأساس الذي تنبني عليه مهارات الاستماع والكلام والقراءة والكتابة. فامتلاك حصيلة لغوية كافية يمكّن المتعلمين من فهم النصوص المسموعة والمقروءة، والتعبير عن أفكارهم بشكل صحيح ومناسب.[٢٣] كما أن تنمية المفردات في هذه المرحلة المبكرة تسهم في ترسيخ القواعد اللغوية بصورة غير مباشرة، وتساعد على تكوين أساس قوي لاستمرار تعلم اللغة في المراحل اللاحقة.

وفي هذه المرحلة، تتسم خصائص المتعلمين بالحاجة إلى تعلمٍ ملموسٍ ومتنوّعٍ قائمٍ على الأنشطة المباشرة؛ للحفاظ على الانتباه وتعزيز المشاركة في التعلم. لذلك يُعدّ استخدام الوسائل ذات الطابع البصري والتطبيقي، والقائمة على النشاط-*(activity based learning)*، مناسبًا لتيسير فهم المفردات وتعزيزها. ومن بين هذه الوسائل الفعالة توظيف الألعاب التعليمية *(educational games)* المصممة بصورة هادفة، حيث تسهم في خلق بيئة تعليمية ممتعة ومحفزة، وتساعد على ترسيخ المفردات من خلال التكرار والتفاعل، مما يزيد من دافعية المتعلمين ويجعل عملية التعلم أكثر فاعلية واستدامة.[٢٤]

---

[٢٣] رشدي أحمد طعيمة ومحمد السيد المناع, تعليم العربية والدينبين العلوم الفن, (القاهرة: دار الفكر العربي, ٢٠٠١ م)، ص ١٢٤.

[٢٤] محمد عيس الطيطي, إنتاج وتصميم الوسائل التعليمية، (عمان: دار العلوم الثقافة ٢٠٠٧)، ص ٦٦-٦٧.

ب- مفهوم المفردات في تعليم اللغة العربية

تُعرَّف المفردات اصطلاحًا بأنها مجموعة الكلمات التي تُعدّ الوحدة الأساسية في بناء المعنى في اللغة. وفي تعليم اللغة العربية، تحتل المفردات مكانة استراتيجية؛ إذ إن إتقانها يحدد مدى سعة الفهم *(comprehension)* وطلاقة استخدام اللغة. ومن الناحية التربوية، لا يقتصر تعليم المفردات على "حفظ المعاني"، بل يشمل التعرف على صيغ الكلمات، وربط المعاني، وبناء الارتباط بين الكلمة والشيء أو الصورة أو السياق، فضلًا عن القدرة على اختيار المفردة المناسبة في المواقف البسيطة. وتشير الدراسات في مجال تعليم مفردات اللغة العربية إلى أن الوسائل والاستراتيجيات التي تسهّل بناء الارتباط الدلالي، كاستخدام الوسائل البصرية وأنشطة اللعب، تسهم في تعزيز إتقان المفردات وزيادة تفاعل التلاميذ.[٢٥] في الدراسات المعاصرة حول تعليم المفردات في اللغة العربية، تُبيِّن الدراسة التكاملية التي أعدَّتها سلمى نور استقامة وآسِب سوفيان (٢٠٢٥) أنَّ الفهم الفعّال للمفردات لا يعتمد فقط على حفظ معاني الكلمات بصورة فردية، بل ينبغي أن يُدعَم بمنهجٍ تعليمي يدمج ثلاث ركائز من التعلم العميق: التعلّم الواعي التأمّلي، وربط المعنى بالسياق الواقعي، والتعلّم الممتع المُحفِّز. وتُسهم هذه الاستراتيجية في تعزيز انخراط الطلاب، وتوسيع فهمهم للسياقات، وتنمية قدرتهم على الاحتفاظ بالمفردات؛ إذ تُدرَس الكلمات من خلال أنشطة ذات معنى وتفاعلية وسياقية، مما يجعلها أكثر قابلية للاستخدام الفعّال في المواقف التواصلية.[٢٦]

[25]Abdul Aziz Fakhruddin, "Wordwall Application as a Media to Improve Arabic Vocabulary Mastery of Junior High School Students," *Arabiyatuna: Jurnal Bahasa Arab* Vol. 5, No. 2 (2021): 217–234.

[26]Salma Nur Istiqomah & Asep Sopian, "Deep Learning Approach for Arabic Vocabulary Mastery in the Digital Era," *Aphorisme: Journal of Arabic Language Education* Vol. 6, No. 1 (2025): 97–115,

١- إتقان المفردات: الأبعاد والمؤشرات والقياس

ينبغي في البحث الكمي تعريف إتقان المفردات بوصفه قدرة قابلة للقياس. وعمليًا، يمكن تفصيله إلى التعرف على المفردات *(recognition)* وفهم المعنى *(meaning comprehension)* ودقة اختيار المفردة في سياق بسيط *(contextual use)* عند الحاجة. ونظرًا إلى أن هذا البحث يركّز على قياس التحسّن، فإن أنسب أداة لقياس إتقان المفردات هي درجات الاختبار *(pretest–posttest)* بحيث تمثل فقرات الاختبار المؤشرات المذكورة. وقد استُخدم قياس التحسّن عبر اختبار قبلي وبعدي في دراسات *quasi-experimental* المتعلقة بتعليم مفردات اللغة العربية، خاصة تلك التي اختبرت الألعاب التعليمية بوصفها تدخلًا تعليميًا. [٢٧]

٢- أهداف تعليم المفردات

الأهداف العامة من تعليم المفردات في اللغة العربية هي كما يلي:[٢٨]

أ- تعريف التلاميذ بالمفردات الجديدة، سواء عن طريق قراءة النصوص أو من خلال فهم ما يُسمع.

ب- تدريب التلاميذ على النطق الصحيح للمفردات، لأن النطق الصحيح يمكّنهم من الكلام والقراءة بشكل سليم وصحيح.

ج-فهم معنى المفردات، سواء من الناحية الدلالية أو المعجمية، أو عند استخدامها في سياق جملة معينة.

---

[27] Muhammad Fahrun Nadhif dan Annis Berliani Premaswari, "The Utilization of Digital-Based Chain Picture Game Using Gartic Phone Application to Improve Students' Mastery of Arabic Vocabulary," *ATHLA: Journal of Arabic Teaching, Linguistic and Literature* Vol. 4, No. 1 (2023): 14–27."

[28] Betti Muli Rosa Busta, Djamaluddin perawironegoro, *Pendidikan Bahasa arab untuk mahasiswa magister Pendidikan agama islam*, Togyakarta: UAD PERESS, 2021, hal. 74

د- القدرة على تقييم المفردات وتوظيفها في التعبير الشفوي (المحادثة) والكتابة (الإنشاء) بما يتناسب مع سياقها الصحيح.

ه- تحسين مهارات التفكير: إن تعلم مفردات جديدة يمكن أن يحفز التفكير النقدي والإبداع، حيث يمكن للأفراد التعبير عن أفكارهم بدقة أكبر.

ومن خلال هذه الأهداف يتضح أن تعليم المفردات لا يقتصر على تعريف التلاميذ بالمفردات الجديدة فحسب، بل يهدف أيضا إلى تدريبهم على النطق الصحيح، وفهم معاني المفردات دلاليًا ومعجميًا وسياقيًا، وتمكينهم من استعمالها في مهارات اللغة، شفويا وكتابيا. وبذلك تعَدُّ سيطرة المفردات أساسا رئيسيا لاكتساب مهارات اللغة العربية بفاعلية.

٣- الوسائل التعليمية و ***Game-Based Learning*** في تعليم المفردات

تؤدي الوسائل التعليمية وظيفة نقل الرسالة التعليمية بحيث تصبح المادة أسهل فهمًا وأكثر جذبًا، وتُسهم في تعزيز الاحتفاظ بالمعلومات. وفي سياق المفردات، فإن الوسائل التي تدفع التلميذ إلى ممارسة "استرجاع المعلومات *(retrieval)* "وربط التمثيلات المختلفة (مثل: كلمة—معنى أو كلمة—صورة) يمكن أن تعزّز ثبات المفردات في الذاكرة. وتشير الأدبيات الحديثة إلى أن استراتيجيات *retrieval practice* تسهم في تحسين التعلم في المرحلة الإبتدائية، خاصة عند اقترانها بالتغذية الراجعة.[٢٩] كما أن مدخل *dual coding*(الجمع بين التمثيل اللفظي والبصري) في الدراسات *quasi-experimental*

[29] Raditha Putri Cahyani, Adi Rahmat, dan Tri Suwandi, "Implementation of Retrieval Practice After Learning the Immune System in High School: Students' Perceptions and Self-Efficacy," *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA* Vol. 10, No. 1 (2024): 78–97.

أظهر أثرًا إيجابيًا في تعلم المفردات والتحصيل الأكاديمي.[٣٠] ومن منظور تصميم التعلم، فإن *gamification* و*game-based learning* قد خضعتا لمراجعات منهجية متعددة، وتبيّن أنهما قادرتان على تعزيز نتائج التعلم والدافعية، لا سيما عندما تُصمَّم آليات اللعب بما يتوافق مع أهداف التعلم.[٣١]

٤- المفهوم والخصائص وخطوات التنفيذ ***Pairing Cards Game***

يُعدّ *Pairing Cards Game* لعبة تعليمية قائمة على البطاقات، يُطلب فيها من التلاميذ مطابقة أزواج ذات علاقة دلالية (مفردة—معنى، مفردة—صورة، أو مفردة—سياق). وتكتسب هذه اللعبة أهميتها في تعليم المفردات لأنها تتضمن آليتين تعليميتين أساسيتين: تدريب استرجاع المعلومات *(retrieval)* عند البحث عن الزوج الصحيح، وتعزيز الارتباط الدلالي من خلال التكرار في المطابقة. ومن الناحية التطبيقية، استُخدم نموذج *"matching card"* في تعليم اللغة العربية في مرحلتي المدرسة الإبتدائية والمدرسة الثانوية، وأفادت تقارير بحثية بأنه يسهم في جعل التعلم أكثر نشاطًا ويؤثر في مستوى التحصيل أو الدافعية.[٣٢] وعادةً ما تتضمن خطوات تنفيذ *Pairing Cards Game* في الصف: توضيح الأهداف والمفردات المستهدفة؛ توزيع البطاقات وشرح قواعد اللعب (الوقت، الدور، النقاط)؛ تنفيذ نشاط المطابقة؛ تقديم التعزيز من المعلم (تصحيح المعنى أو النطق)؛ ثم إجراء تقويم ختامي بعد تأملٍ قصير للنشاط.

---

[30]Jennifer O Wooten et al., "The Effects of Dual Coding Theory on Social Studies Vocabulary and Comprehension in Elementary Education To Cite This Article : The Effects of Dual Coding Theory on Social Studies Vocabulary and Comprehension in Elementary Education," 2024.

[31]Esra Simsek dan Turkan Karakus Yilmaz, "A Systematic Review of the Effects of Gamification in Online Learning Environments on Learning Outcomes," *Open Praxis* Vol. 17, No. 1 (2025): 166–183.

[32]Idris Baidhowi, Mamluatun Ni'mah, dan Ainur Rofiq Sofa, " (Learning Arabic Language Using the Matching Card Method at Madrasah Ibtidaiyah Nurul Jadid Krucil Probolinggo)," *ISLAMIKA: Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan* Vol. 6, No. 2 (April 2024): 621–629 "

٥- أهداف وسيلة ***Pairing Cards Game***

تُستخدم وسيلة *Pairing Cards Game* في تعليم اللغة العربية لتحقيق مجموعة من الأهداف التعليمية التي تتناسب مع طبيعة التعلم النشط في المرحلة الابتدائية. وبوجه عام، فإن الهدف من استخدام الألعاب التعليمية في الصف هو تسهيل فهم المادة الدراسية من خلال إشراك التلاميذ بصورة مباشرة في عملية التعلم. وقد أشار بعض الباحثين إلى أن الألعاب التعليمية تسهم في زيادة دافعية التلاميذ، وتعزيز مشاركتهم الفعالة، وتحسين نتائج التعلم.[٣٣]

ومن أهم أهداف وسيلة *Pairing Cards Game* في تعليم اللغة العربية ما يلي:

أ- مساعدة التلاميذ على تعزيز فهم المفردات من خلال ربط الكلمة بمعناها أو بصورتها المناسبة.

ب- تنمية قدرة التلاميذ على التركيز والانتباه أثناء عملية التعلم.

ج- تقوية ذاكرة التلاميذ من خلال التكرار والمطابقة بين البطاقات.

د- تنمية روح التعاون والتفاعل بين التلاميذ من خلال العمل الجماعي.

ه- خلق جو تعليمي ممتع يقلل من الشعور بالملل ويزيد من الحماس للتعلم.

كما تؤكد الدراسات في مجال الألعاب التعليمية أن الأنشطة القائمة على المطابقة (matching activities) تُعد وسيلة فعالة لترسيخ المعلومات في الذاكرة طويلة المدى، خاصة في تعلم المفردات والعبارات في تعليم اللغات.[٣٤] ولذلك، فإن استخدام *Pairing Cards Game* في تعليم اللغة العربية لا يهدف فقط إلى الترفيه، بل يسعى إلى تحقيق أهداف معرفية ومهارية ووجدانية في آنٍ واحد.

---

[33] Fathul Mujib & Nailur Rahmawati, Metode Permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab, Yogyakarta: Diva Press, 2011, hlm.30

[34] Ika Tazkiah, Nurlatifah, and Rini Purbayani. "Pengaruh Permainan Mencocokkan Kata Terhadap Penguasaan Kosakata Siswa Sekolah Dasar Pada Materi Bahasa Indonesia." *Journal of Elementary Education: Strategies, Innovations, Curriculum, and Assesment* 2.1 (2025): 70.

وبناءً على ذلك، يمكن القول إن وسيلة *Pairing Cards Game* تهدف إلى دعم عملية تعلم اللغة العربية بطريقة تفاعلية، تُسهم في تحسين الفهم، وزيادة الدافعية، وتعزيز فهم المفردات، وتعزيز الاحتفاظ بالمعلومات لدى التلاميذ.

٦- مزايا وعيوب وسيلة ***Pairing Cards Game***

وسيلة *Pairing Cards Game* من الوسائل التعليمية التفاعلية التي يمكن استخدامها في تعليم اللغة العربية. وكغيرها من الوسائل التعليمية، فإن لها مزايا وعيوبا ينبغي مراعاتها عند تطبيقها في الصف الدراسي. هذه الوسيلة فعالة في تحسين فهم الطلاب لأنها تشركهم بشكل مباشر في أنشطة التعلم.

أولاً: مزايا وسيلة *Pairing Cards Game*:

أ- زيادة دافعية الطلاب للتعلم

تُسهم الألعاب التعليمية في خلق جو تعليمي ممتع يخفف من الشعور بالملل، مما يزيد من حماس الطلاب ورغبتهم في المشاركة في النشاط القرائي. وقد أشارت الدراسات إلى أن استخدام الألعاب التعليمية في تعلم اللغات يمكن أن يعزز الدافعية والمشاركة الفعالة داخل الصف.[٣٥]

ب- تنمية المفردات وتحسين الفهم القرائي

تساعد أنشطة المطابقة بين الكلمات ومعانيها أو صورها على ترسيخ المفردات في الذاكرة، مما يدعم فهم النصوص البسيطة ويُحسّن القدرة على القراءة بطلاقة.[٣٦]

ج-تعزيز التفاعل والتعاون بين الطلاب

[35] Nanda Armelia, et al. "Improving students' english vocabulary mastery through the learning media" card games." *Jurnal Basicedu* 8.1 (2024): 238

[36] Ika Tazkiah, Nurlatifah, and Rini Purbayani. "Pengaruh Permainan Mencocokkan Kata", …, hlm70.

تعتمد اللعبة على العمل الجماعي أو التفاعل بين الطلاب، مما ينمي مهارات التواصل والتعاون، ويجعل عملية التعلم أكثر نشاطا.[٣٧]

د- تقوية الذاكرة والتركيز

يتطلب البحث عن البطاقة المناسبة تركيزًا وانتباهًا، الأمر الذي يساعد على تقوية الذاكرة البصرية واللفظية لدى الطلاب.[٣٨]

ثانيًا: عيوب وسيلة *Pairing Cards Game* :

أ- الحاجة إلى وقت كافٍ للإعداد والتنفيذ

يتطلب إعداد البطاقات وتنظيم النشاط وقتًا وجهدًا من المعلم، وقد لا يكون مناسبًا إذا كان الوقت المخصص للحصة محدودًا.

ب- احتمال تحول النشاط إلى مجرد لعبة ترفيهية

إذا لم يُوجّه النشاط توجيهًا تربويا صحيحا، فقد ينشغل الطلاب باللعب أكثر من التركيز على تحقيق الهدف التعليمي، مما يقلل من فعالية التعلم.

ج- عدم ملاءمته لبعض الفروق الفردية

قد يواجه بعض الطلاب صعوبة في متابعة النشاط بسرعة زملائهم، خاصة إذا كانت قدرتهم القرائية ضعيفة، مما يتطلب من المعلم مراعاة الفروق الفردية أثناء التنفيذ.

وبناءً على ما سبق، يمكن القول إن وسيلة *Pairing Cards Game* تُعد وسيلة فعالة في تحسين إتقان المفردات وفهم قرائي الطلاب، غير أن نجاحها يعتمد على حسن التخطيط والتنظيم من قبل المعلم، ومراعاة الأهداف التعليمية المراد تحقيقها.

---

[37]Ira Rahmawati, Ade Holis, Iis Komariah, Masripah. "Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Kartu dalam Meningkatkan Aktivitas dan Prestasi Belajar Siswa Pelajaran Bahasa Arab Pada Siswa Kelas 3 (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas 3 MI Al-Hikmah Desa Nagrak Kecamatan Tarogong Kaler Kabupaten Garut)." *Jurnal Intelek Insan Cendikia* 1.9 (2024): 6114

[38] Ira Rahmawati, Ade Holis, Iis Komariah, Masripah. "Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Kartu",... 6106

٧- المادة المدروسة في الصف الخامس في المدرسة الإبتدائية ٢ بندا أتشيه

تستخدم المدرسة الإبتدائية ٢ بندا أتشيه كتاب اللغة العربية وفقا لمنهج الاستقلال (Kurikulum Merdeka)، ويهدف هذا الكتاب إلى تنمية مهارات التلاميذ في اللغة العربية بصورة فعّالة وتواصلية. وتتضمن المواد الدراسية في الصف الخامس موضوعات متنوعة، منها: أعضاء الجسم، والمهن، والأدوات المدرسية، غرفة الضيوف وغرفة المذاكرة، المعمل والمكتبة، وفي المقصف.

أما المادة التي اختارتها الباحثة في هذا البحث فهي مادة الأدوات المدرسية، لأنها تحتوي على مفردات قريبة من حياة التلاميذ اليومية، مما يُسهّل عليهم فهمها وحفظها واستخدامها في التعلم. ومن المفردات التي دُرّستْ في هذه المادة: القلم، والكتاب، والمسطرة، والممحاة، والحقيبة، والسبورة، والكرسي، والطاولة، وغيرها من المفردات المتعلقة بالأدوات المدرسية. وقد استخدمت الباحثة وسيلة Pairing Cards Game لمساعدة التلاميذ على إتقان المفردات بطريقة ممتعة وتفاعلية.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

الفصل الثالث

إجراءات البحث الحقلي

أ- منهج البحث

منهج البحث في الأساس هو الطريقة العلمية للحصول على البيانات بهدفٍ معيّن وفائدةٍ محددة. والمنهج المستخدم في هذا البحث هو المنهج الكمي *(research quantitative)* ويُقصد بالبحث الكمي ذلك النوع من البحوث الذي يحدد فيه الباحثة مشكلة البحث، ويصوغ أسئلة محددة أو يضع فرضيات قابلة للاختبار، ثم يجمع بيانات رقمية موضوعية من عينة المشاركين بناءً على تلك الأسئلة أو الفرضيات، وبعد ذلك يحلل الأرقام باستخدام الأساليب الإحصائية للحصول على إجابة عن أسئلة البحث أو للتحقق من الفرضيات الموضوعة. أما نوع المنهج المستخدم في هذه الدراسة فهو المنهج التجريبي.

ووفقًا لـــسوجيونو *(Sugiyono)*، فإن البحث التجريبي هو المنهج الذي يُستخدم للكشف عن أثر معاملةٍ معينة في متغيرٍ آخر ضمن ظروفٍ مضبوطة. ويهدف البحث التجريبي إلى إثبات تأثير معاملةٍ ما في النتائج المترتبة عليها. ويرى أريكُنتو *(Arikunto)* أن الباحثة في البحث التجريبي يتعمد إحداثَ موقفٍ أو ظرفٍ معين، ثم يلاحظ أثره. وبعبارة أخرى، فإن البحث التجريبي هو أسلوب لاكتشاف العلاقة السببية بين عاملين.

أما تصميمات المنهج التجريبي فتنقسم إلى أربعة أنواع كما يلي:

- التصميمات التمهيدية *(Pre-Experiment Designs)*
- التصميمات التخريبية *(True-Experimental Designs)*
- التصميمات العاملية *(Factorial Designs)*
- تصميم شبه التجريبية *(Quazi Experiment Designs)*

وتجرب الباحثة في هذا البحث التصميمات التمهيدية *(Pre-Experiment Design)* التي تنقسم إلى ثلاثة أقسام مشهورة وهي على ما يلي:

- التصميم الأول *One Shot Case Study*
- التصميم الثاني *One Group Pretest-Postest Design*
- التصميم الثلث *Static Group Comparison Design*

ومن هؤلاء التصميمات فيستخدم الباحثة التصميم الثاني *One Group Pretest-Postest Design*، وقارنت الباحثة بين النتائج الاختبار القبلي والبعدي على تحقيق الفروض كالشكل التالي:

ت: خ١	X	خ٢

حيث أن:

ت = يرمز للمجموعة التجريبية

X = يرمز للتجربة

خ١ = يرمز للاختبار القبلي

خ٢ = يرمز للاختبار القبلي

ولذلك، يقيس هذا البحث مستوى إتقان مفردات اللغة العربية لدى التلاميذ قبل المعالجة وبعدها، ثم يقارن النتائج لمعرفة مدى حدوث تحسّن بعد استخدام *Pairing Cards Game*.

ب- عينة البحث

طريقة اختيار العيّنة المستخدمة في هذه الدراسة هي *purposive sampling*، وهي أسلوب لتحديد العيّنة بشكل متعمَّد بناءً على اعتبارات معيّنة. وقد تم اختيار العيّنة وفق هذه الطريقة استنادًا إلى اعتبارات أكاديمية تفيد بأن الفصل المختار يُظهر مستوى منخفضًا في إتقان مفردات اللغة العربية، وذلك بناءً على نتائج الملاحظة الأولية والاختبار القبلي.

ويهدف هذا الاختيار إلى تقديم المعالجة المتمثِّلة في استخدام وسيلة *Pairing Cards Game* للطلاب الذين هم في حاجة فعلية إلى التدخّل، حتى يمكن قياس فاعلية الوسيلة بصورة موضوعية وصحيحة. كما تتيح هذه التقنية ضبط المتغيرات الخارجية، وضمان التوافق بين أهداف البحث وخصائص العيّنة. وتكوَّنت عيّنة الدراسة من فصل واحد في المدرسة الإبتدائية الإسلامية الحكومية الثانية باندا آتشيه، وهو الصف الخامس (أ)، وعدد طلابه ثلاثون طالبًا. وقد تم تعيين هذا الفصل بوصفه المجموعة التجريبية لملاءمته لموضوع البحث، وتوفّر وقت التعلّم، ودعم إدارة المدرسة.

ج- مكان البحث وزمانه

أُجري هذا البحث في المدرسة الإبتدائية الإسلامية الحكومية ٢ بندا آتشيه بولاية آتشيه. وقد تم اختيار هذا الموقع بناءً على اعتباراتٍ تتعلق بملاءمته لموضوع البحث، وهو تنمية إتقان مفردات اللغة العربية من خلال استخدام وسيلة تعليمية قائمة على لعبة البطاقات *(Pairing Cards Game)*.

ونُفِّذ البحث في الفصل الدراسي الثاني من العام الدراسي ٢٠٢٥–٢٠٢٦. وشملت مراحل البحث إعداد الأدوات، وتنفيذ الاختبار القبلي *(pre-test)*، ثم عملية التعليم باستخدام *Pairing Cards Game*، يليها تنفيذ الاختبار البعدي *(post-test)*، ثم تحليل البيانات وكتابة التقرير.

د- أدوات البحث

أداة البحث هي الوسيلة أو الأداة التي يستخدمها الباحثة في جمع البيانات لتسهيل عمله، وجعل النتائج أكثر دقةً واكتمالًا وتنظيمًا، بحيث يسهل معالجتها وتحليلها. وفي البحث

التجريبي يُعِدّ الباحثة عدة أدوات للإجابة عن أسئلة البحث. الأدوات المستخدمة في هذا البحث هي:

١- ***RPM (Rancangan Pembelajaran Mendalam)***

*RPM*هو خطة تنفيذ التعليم التي تُعدّ دليلًا للمعلم في إدارة عملية التعليم داخل الفصل. ويتضمن*RPM* الكفايات أو أهداف التعلم، والمؤشرات، ومادة المفردات، والطريقة، والوسيلة، وخطوات التدريس، والتقويم. وقد أُعِدَّ *RPM* في هذا البحث خصيصًا لتعليم المفردات باستخدام*Pairing Cards Game*.

٢- وسيلة ***Pairing Cards Game*** التعليمية

الوسيلة المقصودة في هذا البحث هي مجموعة من البطاقات المزدوجة تُستخدم في لعبة مطابقة المفردات، مثل:

أ) بطاقة المفردة (باللغة العربية) تُطابق مع بطاقة المعنى (باللغة الإندونيسية)، أو

ب) بطاقة المفردة تُطابق مع بطاقة الصورة التي تمثل معناها.

وقد أُعِدَّت الوسيلة وفق موضوع المفردات المدروسة أثناء البحث، مع تزويدها بقواعد اللعبة (الوقت، الأدوار، طريقة الحصول على النقاط)، وتُستخدم بوصفها المعالجة (X) في التصميم التجريبي.

٣- اختبار إتقان المفردات **(Pre-test dan Post-test)**

الاختبار هو أسلوب يُستخدم في عملية القياس، ويتضمن مجموعة من الأسئلة أو التمارين لقياس معرفة الفرد أو قدرته. وفي هذا البحث استُخدم الاختبار لقياس مستوى إتقان مفردات اللغة العربية لدى التلاميذ قبل المعالجة وبعدها.

صيغة الاختبار (المقترحة):

اختبار من متعدد و/أو توصيل (مطابقة) وفقًا للمفردات التي تم تدريسها.

طريقة التقييم:

الإجابة الصحيحة = ١، والإجابة الخاطئة = ٠، ثم تُحوَّل الدرجة إلى مقياس من ٠ إلى ١٠٠.

هـــ- طريقة جمع البيانات

طريقة جمع البيانات المستخدمة في هذا البحث هي الاختبار. ووفقًا لتصميم *Pre-Experimental Design*، تم جمع البيانات من خلال تنفيذ الاختبار القبلي (pre-test) والاختبار البعدي.(post-test)

١- الاختبار القبلي*(Pre-test)*

الاختبار القبلي هو الاختبار الذي يُعطى قبل بدء عملية التعليم باستخدام وسيلة *Pairing Cards Game*في هذه المرحلة قام الباحثة بتقديم الاختبار القبلي لمعرفة المستوى الأولي للتلاميذ في إتقان مفردات اللغة العربية. والهدف منه الحصول على البيانات الأولية *(pre-test)*التي تُستخدم لأغراض البحث.

٢- المعالجة *(Treatment)*

المعالجة في هذا البحث هي تعليم مفردات اللغة العربية باستخدام وسيلة *Pairing Cards Game*لمدة ثلاث حصص دراسية. أما خطوات تطبيقها بصورة عامة فهي كما يلي:

أ) يوضح المعلم أهداف التعلم والمفردات المستهدفة

ب) يشرح المعلم قواعد *Pairing Cards Game*

ج) يقوم التلاميذ بلعبة مطابقة أزواج البطاقات

د) يقدم المعلم التعزيز والتصحيح (من حيث المعنى أو النطق)

هـــ) الاختتام مع تقويم أو تأمل قصير.

٣- الاختبار البعدي *(Post-test)*

الاختبار البعدي هو الاختبار الذي يُعطى بعد الانتهاء من تنفيذ التعليم باستخدام *Pairing Cards Game*. ويهدف إلى الحصول على البيانات النهائية *(post-test)* لمعرفة مدى تحسن إتقان المفردات لدى التلاميذ بعد إعطاء المعالجة.

و- طريقة تحليل البيانات

البيانات المستخدمة في هذا البحث هي بيانات الاختبار القبلي (pre-test) وبيانات الاختبار البعدي .(post-test) وقد تم تحليل هذه البيانات باستخدام التحليل الكمي من خلال العمليات الحسابية الرقمية باستعمال برنامج.SPSS

واستخدمت الباحثة اختبارين لمعرفة توزيع البيانات، وهما اختبار الطبيعية *(uji normalitas)* واختبار التجانس *.(uji homogenitas)* ويُستخدم اختبار الطبيعية لمعرفة ما إذا كانت البيانات تتبع التوزيع الطبيعي، بينما يُستخدم اختبار التجانس لمعرفة مدى تجانس البيانات أو تساوي تباينها. وقد استُخدم اختبار *Shapiro–Wilk* نظرًا لأن حجم العينة في هذا النوع من البحوث يكون عادةً صغيرًا (فصل دراسي واحد).

أما معايير نتائج اختبار الطبيعية والتجانس فهي كما يلي:

١. إذا كانت قيمة الدلالة الإحصائية (Sig) أكبر من ٠,٠٥ فإن البيانات طبيعية ومتجانسة.

٢. إذا كانت قيمة الدلالة الإحصائية (Sig) أقل من ٠,٠٥ فإن البيانات غير طبيعية وغير متجانسة.

إذا أظهرت النتائج أن البيانات طبيعية ومتجانسة، فيُستخدم اختبار Paired Sample T-*Test*. أما إذا كانت البيانات غير طبيعية، فيُستخدم اختبار *Wilcoxon Signed Rank Test* .

ويعتمد اختبار الفرضية على معيارين:

١. إذا كانت قيمة الدلالة الإحصائية (Sig) < 0,05 فإن Ha تُقبل و Ho تُرفض.

٢. إذا كانت قيمة الدلالة الإحصائية (Sig) > 0,05 فإن Ha تُرفض و Ho تُقبل.

الفصل الرابع

نتائج البحث ومناقشتها

أ- عرض البيانات

قد كتبت الباحثة في الفصل الثالث فيما يتعلق بمنهج البحث والأدوات المستخدمة لجمعالبيانات في تطبيق الوسيلة Pairing Cards Game في تحسين إتقانِ مفرداتِ باالاختبار والإستبانة. وللحصول على هذه البيانات قامت الباحثة بالبحث التجربي في الفصل الخامس للمحلة الإبتدائية بمدرسة الإبتدائية ٢ بندا آتشية للسنة ٢٠٢٥/٢٠٢٦م.

١- لمحة عن الميدان البحث

كان المدرسة الإبتدائية في شارع تنكو حشيم بنتا رقم ١٩ في القرية كمفوع ملي بندا آتشيةة. إن المدرسة الإبتدائية تحت وزاة الشؤون الدينية. وأما رئيس في هذه المدرسة مفيني موسدي الباغورس (Mufyeni Musady, S.Pd.I).

عدد المدرسين الذين يقومون بالتعليم فيها ٢١ مدرسا كما يتضح في الجدول الآتي:

الجدول ٤-١

عدد المدرسين في المدرسة الإبتدائية ٢ بندا آتشية

	عدد المدرسين	المجموع
المعلمون	٤	٢١
المعلمات	١٨	

الجدول ٤-٢

عدد التلاميذ في المدرسة الإبتدائية ٢ بندا آتشية

رقم	الفصل	عدد التلاميذ		المجموع
		تلميذ	تلميذة	
١	الفصل الأول أ	٢٠	١٦	٣٦
٢	الفصل الأول ب	٢٠	١٥	٣٥
٣	الفصل الأول ج	١٦	١٨	٣٤
٣	الفصل الثاني أ	١٩	١٩	٣٨
٤	الفصل الثاني ب	٢٢	١٦	٣٨
٥	الفصل الثاني ج	١٨	١٩	٣٧
٦	الفصل الثالث أ	١٩	٢١	٤٠
٨	الفصل الثالث ب	٢٠	١٩	٣٩
٩	الفصل الرابع أ	٢٠	١٨	٣٨
١٠	الفصل الرابع ب	١٧	٢٠	٣٧
١١	الفصل الرابع ج	٢٤	١٤	٣٨
١٢	الفصل الخامس أ	١٤	١٥	٢٩
١٣	الفصل الخامس ب	٢١	١٧	٣٨
١٤	الفصل الخامس ج	٢١	٢١	٤٢
١٥	الفصل السادس أ	١٦	١٨	٣٤
١٦	الفصل السادس ب	١٤	١١	٢٥
١٧	الفصل السادس ج	١٤	١١	٢٥
	المجموعة	٣١٥	٢٨٨	٦٠٣

جامعة الرانري
AR-RANIRY

الجدول ٤-٣

الوسائل والمرافق في المدرسة الإبتدائية ٢ بندا آتشية

رقم	الوسائل والمرافق	العداد
١	إدارة رئيسس المدرسة والمدرسين	٤
٢	المكتبة	١
٣	الفصول الدراسة	١٥
٤	المقصف	١
٥	الحمام	١٠
٦	المصلى	١

إجراء تطبيق الوسيلة Pairing Cards Game في تحسين إتقانِ مفرداتِ، قامت الباحثة بالاختبار القبلي كما أنه طريقة لجمع البيانات لمعرفة قدرة التلاميذ قبل تدريس مفردات بتطبيق الوسيلة Pairing Cards Game، وبعده قامت الباحثة بالاختبار البعدي بعد إجراء عملية التعليم والتعلوم.

جرت الباحثة عملية التعليم لمدة يومين، واتضحت الباحثة عن التوقيت التجريبي وخطوات التعليم كما يلي:

الجدول ٤-٤

التوقيت التجريبي

اللقاء	اليوم	التاريخ	الساعة	الأنشيطة
الأول	االاربعة	٢١ أبريل ٢٠٢٦	٠٨.٠٠- ٠٩.٣٠	الاختبار القيلي وعملية التعليم والتعلوم
الثاني	الخمس	٢٤ أبريل ٢٠٢٦	٠٨.٠٠- ٠٩.٣٠	عملية التعليم بتطبيق الوسيلة Pairing

				Cards Game والاختبار البعدي

الجدول ٤-٥

عملية التعليم والتعلوم بدون الوسيلة **Pairing Cards Game** في تحسين إتقانِ مفرداتِ

(اللقاء الأول)

أنشيطة المدرسة	أنشطة التلاميذ
تدخل المدرسة الفصل بإلقاء السلام	يرد التلاميذ السلام
تأمر المدرسة التلاميذ لقراءة الدعاء	يقرأ التلاميذ الدعاء
تسأل المدرسة عن حالة التلاميذ	يجيب التلاميذ سؤل المدرسة
تعرف المدرسة نفسها وتشرح الهدف عن حضورهم في الفصل	يستمع التلاميذ المدرسة
تقوم المدرسة بتحضر التلاميذ وتدعوهم أسماء بناء على كشف الغياب	يجيب التلاميذ بدعوة كشف الغياب
تسأل المدرسة بعض الأسئلة عن الموضوع الأدوات المدرسية	يجيب التلاميذ سؤل المدرسة
تشرح المدرسة عن أهداف التعليم	يستمع التلاميذ إلى المدرسة
تقدم المدرسة الأدوات المدرسة الذي وجد في الفصل	يستمع التلاميذ إلى الأدوات الذي وجد في الفصل
تعطي المدرسة ورقة الأسئلة لتلاميذ وتقوم بالاختبار القبلي	يسأل التلاميذ عن الدرس عما لا يفهمون إلى المدرسة
تختم المدرسة الدرس بقراءة الدعاء وإلقاء السلام	يقرأ التلاميذ دعاء ويجيبون السلام

الجدول ٤-٦

عملية التعليم والتعلوم بتطبيق الوسيلة **Pairing Cards Game** في تحسين إتقانِ مفرداتِ

(اللقاء الثاني)

أنشيطة المدرسة	أنشطة التلاميذ
تدخل المدرسة الفصل بإلقاء السلام	يرد التلاميذ السلام
تأمر المدرسة التلاميذ لقراءة الدعاء	يقرأ التلاميذ الدعاء
تسأل المدرسة عن حالة التلاميذ	يجيب التلاميذ سؤل المدرسة
تقوم المدرسة بتحضر التلاميذ وتدعوهم أسماء بناء على كشف الغياب	يجيب التلاميذ بدعوة كشف الغياب
تسأل المدرسة التلاميذ عن الأدوات المدرسية قبل تطبيق الوسيلة Pairing Cards Game.	يجيب التلاميذ سؤل المدرسة عما فهموا من تعليم موضوع الأدوات المدرسية من قبل تطبيق وسيلة Pairing Cards Game
قامت المدرسة بتطبيق الوسيلة Pairing Cards Game في عملية التعليم والتعلوم	يلاحظ التلاميذ ويستمعون إلى المدرسة
تظهر المدرسة البطاقة Pairing Cards ثم تعلمهم	يستمع التلاميذ إلى المدرسة
تعطي لمدرسة الفرصة لتلاميذ ليسأل عما لا يفهمون	يسأل التلاميذ السؤل عن أدوات المدرسية في تحسين إتقانِ مفرداتِ بوسيلة بتطبيق الوسيلة Pairing Cards Game
تعطي المدرسة ورقة الأسئلة لتلاميذ وتقوم بالاختبار البعدي	يجيب التلاميذ عن الاختبار البعدي
تختم المدرسة الدرس بقراءة الدعاء وإلقاء السلام	يقرأ التلاميذ دعاء ويجيبون السلام

ب- تحليل البيانات

١. الاختبار القبلي والبعدي

لنيلي البيانات فعالية في تطبيق وسيلة Pairing Cards Game في تحسين إتقانِ مفرداتِ.

قامت الباحثة بالاختبار القبلي والاختبار البعدي، ووجدت التلاميذ النتائج كما يلي:

الجدول ٤-٧

نتائج الاختبار القبلي

رقم	أسماء التلاميذ	نتيجة الاختبار القبلي
١	تلميذ ١	٤٧
٢	تلميذ ٢	٥٣
٣	تلميذ ٣	٤٧
٤	تلميذ ٤	٣٣
٥	تلميذ ٥	٣٣
٦	تلميذ ٦	٤٠
٧	تلميذ ٧	٦٧
٨	تلميذ ٨	٧٣
٩	تلميذ ٩	٤٠
١٠	تلميذ ١٠	٤٧
١١	تلميذ ١١	٦٧
١٢	تلميذ ١٢	٦٧
١٣	تلميذ ١٣	٥٣
١٤	تلميذ ١٤	٤٧
١٥	تلميذ ١٥	٦٧

١٦	تلميذ ١٦	٤٧
١٧	تلميذ ١٧	٦٠
١٨	تلميذ ١٨	٤٧
١٩	تلميذ ١٩	٤٧
٢٠	تلميذ ٢٠	٤٠
٢١	تلميذ ٢١	٢٧
٢٢	تلميذ ٢٢	١٣
٢٣	تلميذ ٢٣	٢٠
٢٤	تلميذ ٢٤	٤٠
١٥	تلميذ ٢٥	٤٠
مجموع		١١٦٢
معدل		٤٦،٤٨

الجدول ٤-٨

نتائج الاختبار البعدي

رقم	أسماء التلاميذ	نتيجة الاختبار البعدي
١	تلميذ ١	١٠٠
٢	تلميذ ٢	٩٥
٣	تلميذ ٣	٨٧
٤	تلميذ ٤	٩٣
٥	تلميذ ٥	٩٣
٦	تلميذ ٦	٨٧
٧	تلميذ ٧	٨٧
٨	تلميذ ٨	٩٥

٩	تلميذ ٩	١٠٠
١٠	تلميذ ١٠	١٠٠
١١	تلميذ ١١	١٠٠
١٢	تلميذ ١٢	٩٣
١٣	تلميذ ١٣	١٠٠
١٤	تلميذ ١٤	١٠٠
١٥	تلميذ ١٥	١٠٠
١٦	تلميذ ١٦	٨٧
١٧	تلميذ ١٧	١٠٠
١٨	تلميذ ١٨	٨٧
١٩	تلميذ ١٩	١٠٠
٢٠	تلميذ ٢٠	١٠٠
٢١	تلميذ ٢١	١٠٠
٢٢	تلميذ ٢٢	١٠٠
٢٣	تلميذ ٢٣	٩٣
٢٤	تلميذ ٢٤	٨٧
١٥	تلميذ ٢٥	٩٣
مجموع		٢٣٢٨
معدل		٩٣،١٢

الجدول السابقة أت نتائج التلاميذ في الاختبار القبلي والاختبار البعدي. لقد حصلت التلاميذ عاى نتيجة الاختبار القبلي ٤٦،٤٨ ونتيجة الاختبار البعدي هو ٩٣،١٢.

قبل تحليل البيانات عن نتيجة الاختبار القبلي والاختبار البعدي، قامت الباحثة باختبار الطبيعي (Uji Normalitas) والاختبار المتجانس (Uji Homogenitas) باستخدام SPSS Statistic.25.

الجدول ٤-٩

نتيجة الاختبار الطبيعي(Uji Normalitas)

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pre test	.166	25	.073	.953	25	.288
post test	.241	25	.001	.786	25	.000

a. Lilliefors Significance Correction

ومن الجدول ٤-٨ يدل أن تحصيل الاختبار القبلي باستعمال اختبار العمل (Uji Normalitas) بمستوى الدلالة (Sig) (٠،٠٥-٢٨٨) وتحصل الاختبار البعدي (٠،٠٠-٠،٠٥) فتظهر تلك نتيجة أن البيانات لا تتم توزيعها بشكل طبيعي. وهذا تدل على أن البيانات غير طبيعي. ولا يمكن إجراء اختبار المتجانس. وكذلك تقوم الباحثة بالاختبار إحصار غير بارمتر (Statistik Non-Parametik).

لمعرفة تأثير استخدام وسيلة Pairing Cards Game في تحسين إتقانِ مفرداتِ في المدرسة الإبتدائية ٢ بندا آتشية لابد أن تحليل اختبار Rank Test بنظر إلى نتيجة المعدلة من اختبار القبلي والاختيار البعدي، ونتيجة قي الجدول الآتية:

الجدول ٤-١٠

نتيجة الاختبار Wilcoxon Signed Rank Test

Ranks

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
post test - pre test	Negative Ranks	0[a]	.00	.00
	Positive Ranks	25[b]	13.00	325.00
	Ties	0[c]		
	Total	25		

a. post test < pre test

b. post test > pre test

c. post test = pre test

Test Statistics[a]

	post test - pre test
Z	-4.380[b]
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

بناء على هذا الجدول يتضح أن نتيجة مستوى الدلالة (2-tailed). Sig ٠،٠٠٠ وهي أصغر من نتيجة مستوى الدلالة ٠،٠٥ فيدل على الفرض البدل (Ha) مقبول ولفرض الصفري (Ho) مردود. فاستخدام وسيلة Pairing Cards Game يكون فعال في تحسين إتقانِ مفرداتِ.

ج- المناقشة

قامت الباحث بالبحث التجريبي من تاريخ ١٥ أبريل ٢٠٢٦ إلى تاريخ ٢٢ أبريل ٢٠٢٦ في الفصل الخامس بمدرسة الإبتدائية ٢ بندا آتشية. وهدف البحث لتعرف على فعال تطبيق وسيلة Pairing Cards Game في تحسين إتقانِ مفرداتِ. ولجمع البيانات تستخدم الباحثة اختبارين، هما الاختبار القبلي والاختبار البعدي.

ونتائج البحث من الاختبار البعدي تدل على مستوى الدلالة (2-Tailed). حيث غذا كانت نتيجة نتيجة بمستوى الدلالة (Sig) أصغر من ٠،٠٥. فبهذا تدل أن الفرض البديل

(Ha) مقبول. وإذا كانت نتيجة الدلالة (Sig) أكبر من ٠،٠٥. فبهذا تدل أن الفرض الصفري (Ho) مردود. وكانت نتيجة السابقة بمستوى الدلالة (أصغر من ٠،٠٥). لذلك أن تطبيق الفرض اليديل (Ha) فعالا.

د- تحقيق الفروض

كما ذكرت الباحثة الفرضين في الفصل الخامس، وهي:

١- الفرض اليديل (Ha): تطبيق وسيلة Pairing Cards Game في تحسين إتقانِ مفرداتِ بمدرسة الإبتدائية ٢ بندا آتشية يكون فعال.

٢- الفرض اليديل(Ho) : تطبيق وسيلة Pairing Cards Game في تحسين إتقانِ مفرداتِ بمدرسة الإبتدائية ٢ بندا آتشية يكون غير فعال.

وبعد تحليل الاختبار القبلي والاختبار البعدي باستخدام SPSS25 تتضع النتيجة حصلت على مستوى الدلالة ٠،٠٠٠ وهي أصغر من نتيجة مستوى الدلالة ٠،٠٥ فيدل على الفرض الصفري Ho مردود، والفرض البديل Ha مقبول. لذلك تطبيق وسيلة Pairing Cards Game في تحسين إتقانِ مفرداتِ بمدرسة الإبتدائية ٢ بندا آتشية يكون فعال.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

الفصل الخامس

الخاتمة

أ- نتائج البحث

بعد أن قامت الباحثة بتطبيق وسيلة Pairing Cards Game في تعليم المفردات العربية لدى تلاميذ الصف الخامس بمدرسة MIN 2 Banda Aceh، ظهرت نتائج البحث أن هذه الوسيلة فعّالة في تحسين إتقان المفردات لدى التلاميذ. وقد تبيّن ذلك من خلال المقارنة بين نتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدي.

حصل التلاميذ في الاختبار القبلي على معدل ٤٨,٤٦، مما يدل على أن مستوى إتقان المفردات قبل استخدام الوسيلة كان منخفضًا نسبيًا. وبعد تطبيق وسيلة Pairing Cards Game ارتفع معدل نتائج التلاميذ في الاختبار البعدي إلى ٩٣,١٢، وهذا يدل على وجود تحسن كبير وواضح في إتقان المفردات لدى التلاميذ.

كما أثبتت نتائج اختبار Wilcoxon Signed Rank Test أن قيمة الدلالة (Sig.) بلغت ٠,٠٠٠ وهي أصغر من مستوى الدلالة ٠,٠٥، مما يعني أن الفرضية الصفرية (Ho) مردودة، والفرضية البديلة (Ha) مقبولة. وبناءً على ذلك يمكن الاستنتاج أن استخدام وسيلة Pairing Cards Game فعّال في تحسين إتقان مفردات اللغة العربية لدى تلاميذ الصف الخامس في MIN 2 Banda Aceh.

ب- الاقتراحات

اعتمادا على نتائج البحث، تقدم الباحثة الاقترحات الآتية:

١- ترجو الباحثة من جميع من المدرسي اللغة العربية ان يستعملوا الوسائل المناسبة في تعليم المفردات ، ومنها Pairing cards game.

٢- ترجو الباحثة من القارئين الذين يقرؤون هذا البحث خاصة الذي يريدون أن يطوروا وسيلة Pairing Cards Game في تحسين إتقانِ مفرداتِ في الموضوع آخر.

المراجع

أ- المراجع العربية

ابن منظور. (٢٠٠٩). لسان العرب. دار التوفيقية للتراث.

أنيس، إ. (٢٠٠٤). المعجم الوسيط. مكتبة الشروق الدولية.

بدوي، ع. أ.، مدكور، ع. أ.، ومحمد، م. ع.، وآخرون. (٢٠٠٨). الكتاب الأساسي في تعليم اللغة العربية لغير الناطقين بها. الجامعة الأمريكية بالقاهرة.

طعيمة، ر. أ.، ومناع، م. ا. (٢٠٠١). تعليم العربية والدين بين العلوم والفن. دار الفكر العربي.

الطيطي، م. ع. (٢٠٠٧). إنتاج وتصميم الوسائل التعليمية. دار الثقافة والعلوم.

ب- المراجع الإندونيسية

Abdul Aziz Fakhruddin. (2021). Wordwall application as a media to improve Arabic vocabulary mastery of junior high school students. Arabiyatuna: Jurnal Bahasa Arab, 5(2), 217–234.

Baidhowi, I., Ni'mah, M., & Sofa, A. R. (2024). Learning Arabic language using the matching card method at Madrasah Ibtidaiyah Nurul Jadid Krucil Probolinggo. ISLAMIKA: Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan, 6(2), 621–629.

Cahyani, R. P., Rahmat, A., & Suwandi, T. (2024). Implementation of retrieval practice after learning the immune system in high school: Students' perceptions and self-efficacy. Jurnal Penelitian Pendidikan IPA, 10(1), 78–97.

Fahrun Nadhif, M., & Premaswari, A. B. (2023). The utilization of digital-based chain picture game using Gartic Phone application to improve students' mastery of Arabic vocabulary. ATHLA: Journal of Arabic Teaching, Linguistic and Literature, 4(1), 14–27.

Fakhruddin, A. A. (2021). Wordwall application as a media to improve Arabic vocabulary mastery of junior high school students. Arabiyatuna: Jurnal Bahasa Arab, 5(2), 217–234.

https://www.almaany.com/id/dict/ar-id/

Imana, N., Sasmi, K., Rofiq, A., Baihaqi, M., & Huda, H. (2025). Implementing joyful learning using Arabic domino cards to improve students' motivation and language understanding. Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab dan Kebahasaaraban, 8(2), 609–615.

Kementerian Agama Republik Indonesia. (2019). Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 183 Tahun 2019 tentang Kurikulum PAI dan Bahasa Arab pada Madrasah. https://dki.kemenag.go.id/informasi/keputusan-menteri-agama-republik-indonesia-nomor-183-tahun-2019-tentang-kurikulum-pai-dan-bahasa-arab-pada-madrasah

Khusufi Syamsu, P. (2024). Urgensi pengembangan media berbasis digital pada pembelajaran bahasa Arab. EL-IBTIKAR, 13(2), 130.

Masitoh, W., & Afifah, Z. (2025). The influence of digital learning media on the activeness of Arabic language learning in students of Ma'had Abu Ubaidah. In Proceeding International Seminar on Islamic Studies Malaysia (Vol. 6, p. 87).

Nur Istiqomah, S., & Sopian, A. (2025). Deep learning approach for Arabic vocabulary mastery in the digital era. Aphorisme: Journal of Arabic Language Education, 6(1), 97–115.

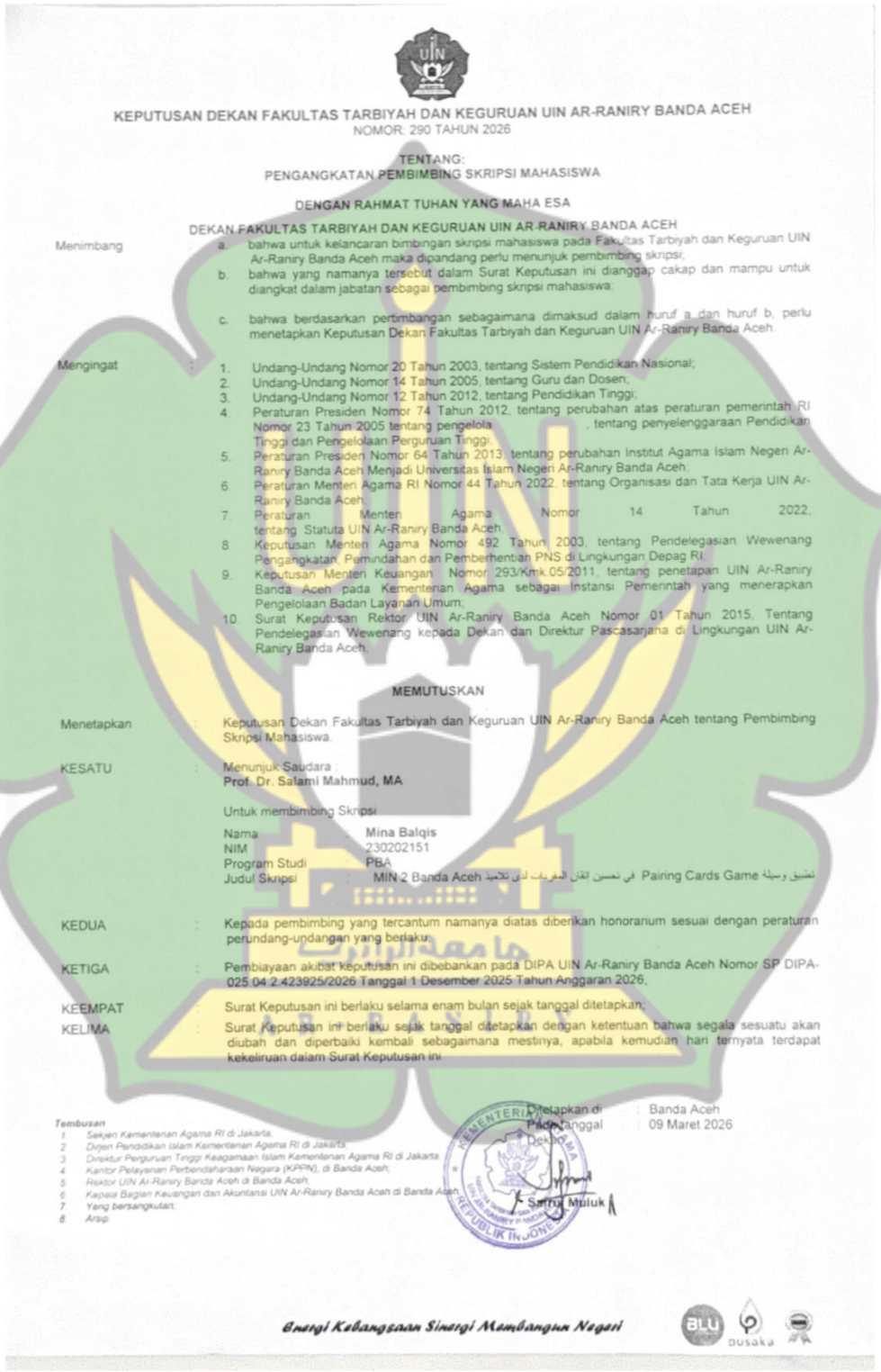
Salma, M. D., Baihaqi, M., Huda, H., & Rofiq, A. (2025). The effectiveness of using matching cards in enhancing students' interest in learning Arabic. Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab dan Kebahasaaraban, 9(1), 110–118.

Simsek, E., & Yilmaz, T. K. (2025). A systematic review of the effects of gamification in online learning environments on learning outcomes. Open Praxis, 17(1), 166–183.

Sri Alfiah, N., Zainal, A. Q., Wahab, A., Rosmiati, & Syarifuddin, S. (2025). Penerapan pop up book sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan penguasaan mufrodat siswa kelas V MIN 2 Kota Makassar. Jurnal Pendidikan Bahasa Arab, 10(2).

Wooten, J. O., & Cuevas, J. A. (2024). The effects of dual coding theory on social studies vocabulary and comprehension in elementary education. Journal of Educational Research and Practice.

١) خطاب الإشراف لعميد كلية التربية وتأهيل المعلمين بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا آتشية



KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
NOMOR: 290 TAHUN 2026

TENTANG:
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA

DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA

DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

Menimbang :
a. bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu menunjuk pembimbing skripsi;
b. bahwa yang namanya tersebut dalam Surat Keputusan ini dianggap cakap dan mampu untuk diangkat dalam jabatan sebagai pembimbing skripsi mahasiswa;
c. bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana dimaksud dalam huruf a dan huruf b, perlu menetapkan Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Mengingat :
1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;
4. Peraturan Presiden Nomor 74 Tahun 2012, tentang perubahan atas peraturan pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang pengelola , tentang penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
5. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh Menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
6. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 44 Tahun 2022, tentang Organisasi dan Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
7. Peraturan Menteri Agama Nomor 14 Tahun 2022, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
8. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;
9. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/Kmk.05/2011, tentang penetapan UIN Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
10. Surat Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Banda Aceh Nomor 01 Tahun 2015, Tentang Pendelegasian Wewenang kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

MEMUTUSKAN

Menetapkan : Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh tentang Pembimbing Skripsi Mahasiswa.

KESATU : Menunjuk Saudara :
Prof. Dr. Salami Mahmud, MA

Untuk membimbing Skripsi :

Nama	:	Mina Balqis
NIM	:	230202151
Program Studi	:	PBA
Judul Skripsi	:	تطبيق وسيلة Pairing Cards Game في تحسين إتقان التعريف لدى تلاميذ MIN 2 Banda Aceh

KEDUA : Kepada pembimbing yang tercantum namanya diatas diberikan honorarium sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku;

KETIGA : Pembiayaan akibat keputusan ini dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Nomor SP DIPA-025.04.2.423925/2026 Tanggal 1 Desember 2025 Tahun Anggaran 2026;

KEEMPAT : Surat Keputusan ini berlaku selama enam bulan sejak tanggal ditetapkan;

KELIMA : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam Surat Keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh
Pada Tanggal : 09 Maret 2026
Dekan,

Safrul Muluk

Tembusan
1. Sekjen Kementerian Agama RI di Jakarta;
2. Dirjen Pendidikan Islam Kementerian Agama RI di Jakarta;
3. Direktur Perguruan Tinggi Keagamaan Islam Kementerian Agama RI di Jakarta;
4. Kantor Pelayanan Perbendaharaan Negara (KPPN), di Banda Aceh;
5. Rektor UIN Ar-Raniry Banda Aceh di Banda Aceh;
6. Kepala Bagian Keuangan dan Akuntansi UIN Ar-Raniry Banda Aceh di Banda Aceh;
7. Yang bersangkutan;
8. Arsip.

Energi Kebangsaan Sinergi Membangun Negeri

٢)إفادة عميد كلية التربية وتأهيل المعلمين بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا آتشية

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Syeikh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh Telp/Fax. : 0651-752921

Nomor : B-2462/Un 08/FTK.1/TL.00/4/2026
Lamp : -
Hal : ***Penelitian Ilmiah Mahasiswa***

Kepada Yth,
Kepala MIN 2 Kota Banda Aceh

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

NIM : 230202151
Nama : Mina Balqis
Program Studi/Jurusan : Pendidikan Bahasa Arab
Alamat : Jln Iskandar Muda Dusun Kota Mereudu Desa

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul ***?TATBIQ WASILAH PAIRING CARDS GAME FI TAHSIN ITQAN AL MUFRADAT LADA TALAMIDH AL MADRASAH AL IBTIDAIYYAH AL-ISLAMIYYAH AL HUKUMIYYAH MIN 2 KOTA BANDA ACEH***

Banda Aceh, 09 April 2026
An. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan

Prof. Dr. Buhori Muslim, M.Ag
NIP. 197508152001121002

Berlaku sampai : 15 Mei 2026

٣) إفادة رئيس المدرسة الإبتدائية ٢ بندا آتشية

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KOTA BANDA ACEH
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 2 KOTA BANDA ACEH
JL. TWK.HASYIM BANTA MUDA NO.19 Telp.(0651)35521
Email.min.merduati@gmail.com BANDA ACEH KODE POS : 23123
NSM | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 7 | 1 | 0 | 0 | 0 | 4 |

Nomor : B-51/Mi.01.07.2/PP.00.4/04/2026
Lamp. : -
Hal : Telah Melaksanakan Penelitian

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Tarbiah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh
Di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Sehubungan dengan surat Penelitian Ilmiah Mahasiswa dari Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh dengan nomor B-2462/Un.08/FTK.1/TL.00/4/2026 tanggal 09 April 2026,dengan ini kami menerangkan bahwa :

Nama : Mina Balqis
NIM : 230202151
Prodi : Pendidikan Bahasa Arab

Benar yang Namanya tersebut diatas, telah melakukan Penelitian/ Pengumpulan data-data yang dibutuhkan dalam rangka memenuhi syarat bahan penelitian **Skripsi** dengan judul "***Analisis TATBIQ WASILAH PAIRING CARDS GAME FI TAHSIN ITQAN AL MUFRADAT LADA TALAMIDH AL MADRASAH AL IBTIDAIYYAH AL-ISLAMIYYAH AL HUKUMIYYAH MIN 2 KOTA BANDA ACEH*** " Pada tanggal 20 April 2026 s/d 27 April 2026 di MIN 2 Kota Banda Aceh.

Demikianlah surat Keterangan telah melakukan penelitian ini kami buat, atas perhatian dan kerjasama yang baik kami ucapkan terima kasih

Banda Aceh, 27 April 2026
Kepala Madrasah,

Mufyeni Musady, S.Pd.I
NIP. 197604102005012003

Tembusan :
1. Ka.KanKemenag Kota Banda Aceh
2. Arsip

٤) شهادة اعتماد أداوة البحث

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fairiah MA

Instansi : UIN AR-Raniry Banda Aceh

Telah membaca Instrument Penelitian berupa RPM (Rancangan Pembelajaran Mendalam) yang di gunakan dalam penelitian skripsi yang berjudul:

تطبيق وسيلة Pairing Cards Game في تحسين إتقان مفردات لدى تلاميذ MIN 2 Banda Aceh

Oleh Peneliti:

Nama : Mina Balqis

NIM : 230202151

Prodi : S1 Pendidikan Bahasa Arab

Setelah memperhatikan Instrumen yang sudah dibuat, maka masukan untuk instrument tersebut adalah:

Lanjutkan dalam Penelitian

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat digunakan dalam pengumpulan data dilapangan.

Banda Aceh, 20 april 2026

Validator

NIP. 198203182007012007

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fasriah MA

Instansi : UIN AR-Raniry Banda Aceh

Oleh Peneliti:

Nama : Mina Balqis

NIM : 230202151

Prodi : S1 Pendidikan Bahasa Arab

Telah membaca Instrumen penelitian berupa Soal Pre-test dan Post-test yang digunakan dalam penelitian skripsi yang berjudul

تطبيق وسيلة Pairing Cards Game في تحسين إتقان مفردات لدى تلاميذ MIN 2 Banda Aceh

Setelah memperhatikan Instrumen yang sudah dibuat, maka masukan untuk instrument tersebut adalah:

Layak digunakan untuk Penelitian

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat digunakan dalam pengumpulan data dilapangan.

Banda Aceh, 20 april 2026
Validator

NIP. 19820318200701 2007

٥) خطاب التعليم (RPM).

RANCANGAN PEMBELAJARAN MENDALAM

Sekolah : MIN II Banda Aceh

Nama Penyusun : Mina Balqis

Mata Pelajaran : Bahasa Arab

Materi Pokok : *Al-Adawatul Madrasiyyah*

Kelas/Semester : V/ I

Fase : C

Alokasi Waktu : 2JP (2X35 Menit)

Tahun Ajaran : 2025/2026

IDENTITAS
A. Dimensi Profil Lulusan • Kemandirian • Kolaborasi • Komunikasi
DESAIN PEMBELAJARAN
B. Capaian Pembelajaran *Menyimak:* Peserta didik mampu memahami ide pokok dan membuat tanggapan sederhana tentang peralatan sekolah *Berbicara:* peserta didik mampu merespon dengan bertanya, menjawab dalam percakapan yang sederahana tentang peralatan sekolah. *Membaca:* membaca teks pendek berisi mufradat sehari-hari dengan lancar, memahami ide pokok dan informasi sederhana dari teks bacaan. Mengenali struktur kalimat sederhana dalam bahasa arab.

Menulis: menyalin dan menulis kosakata serta kalimat sederhana dengan huruf arab, menulis kalimat sederhana tentang peralatan sekolah, menggunakan kosakata dasar untuk menyusun teks pendek sesuai dengan konteks.

C. Tujuan Pembelajaran

- Siswa dapat menyebutkan minimal 6 kosakata alat sekolah dalam Bahasa Arab.
- Siswa dapat menuliskan kosakata dengan huruf Arab yang benar.
- Siswa dapat membuat kalimat sederhana (misalnya: هذا كتابي، هذه حقيبتي).
- Siswa dapat menggunakan kosakata dalam interaksi lisan sederhana di kelas.

D. Praktik Pedagogis

- Model Pembelajaran : Game Based Learning (GBL)
- Pendekatan : Deep Learning
- Metode Pembelajaran : Tanya jawab, Latihan individu, praktik langsung, dan permainan (pairing cards game)

E. Lingkungan Belajar

- Lingkungan Fisik: ruang kelas yang dilengkapi dengan meja dan kursi, disusun fleksibel, dilengkapi bahan ajar yang dibutuhkan.
- Budaya belajar:
  - Menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan melalui permainan.
  - Mendorong siswa berani mencoba, bertanya, dan menjawab tanpa takut salah
  - Menumbuhkan partisipasi individu dalam memahami dan menggunakan kosakata

F. Media Pembelajaran

- Media pairing cards game : alat peraga untuk memudahkan siswa mempraktikkan secara langsung.

PENGALAMAN BELAJAR

Kegiatan Awal (10 Menit)

- Prinsip: berkesadaran dan bermakna
  - Guru memulai pembelajaran dengan memberi salam dan menanyakan kabar murid serta sapaan ramah untuk menciptakan suasana positif.
  - Guru meminta salah satu perwakilan murid untuk memimpin do'a dan semua murid membaca doa bersama *(berkesadaran).*
  - Guru mengecek kehadiran murid.
  - Guru memberi pertanyaan pematik terkait pengalaman murid, seperti: "Peralatan sekolah apa saja yang di sekolah kita?" *(bermakna).*
  - Guru mengaitkan jawaban murid dengan pembelajaran yang akan dilakukan serta menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran *(berkesadaran).*

Kegiatan Inti (50 menit)

- Prinsip: berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan

  Pengalaman: memahami

  Fase Orientasi Masalah
  - Guru memperlihatkan kartu pairing cards game bergambar peralatan sekolah *(berkesadaran).*
  - Murid mengamati kartu dan menyebutkan nama benda yang mereka ketahui. *(bermakna)*
  - Guru memperkenalkan mufradat Bahasa Arab dari setiap kartu, kemudian menuliskannya dipapan tulis. *(bermakna)*
  - Murid menirukan pengucapan mufradat secara bersama-sama. *(menggembirakan)*

  Fase Eksplorasi dan Aplikasi

  Pengalaman: mengaplikasi
  - Guru membagikan kartu kepada murid (secara individu atau berpasangan)
  - Murid mencocokkan kartu gambar dengan kosakata Bahasa Arab yang sesuai. *(bermakna)*
  - Setiap murid/pasangan menyebutkan mufradat dari kartu yang telah dicocokkan. *(menggembirakan)*

- Guru membimbing dan memastikan semua murid terlibat aktif *(berkesadaran)*

Fase Penguatan dan Latihan

- Guru meminta beberapa murid untuk menyebutkan dan menuliskan mufradat di papan tulis. *(bermakna)*
- Murid membuat kalimat sederhana secara lisan menggunakan kosakata (misalnya: هذا كتابي). *(bermakna)*
- Guru memberikan koreksi dan penguatan terhadap jawaban murid.
- Guru menyisipkan *ice breaking* singkat untuk menjaga semangat belajar. *(menggembirakan)*

Evaluasi

- Guru memberikan latihan individu (lisan atau tertulis singkat) untuk mengukur pemahaman murid terhadap mufradat. *(bermakna)*

Fase Refleksi dan Penguatan

- Guru mengulang permainan *pairing cards* secara cepat sebagai penguatan. *(menggembirakan)*
- Murid yang menjawab pertanyaan dengan benar akan diberikan apresiasi. *(menggembirakan)*

Kegiatan Penutup (10 Menit)

Prinsip: berkesadaran dan bermakna

- Guru membimbing murid menyampaikan kesimpulan tentang pembelajaran hari ini mengenai penguasaan mufradat dengan menggunakan media pairing cards dan memberikan masukan serta penguatan materi tentang peralatan sekolah. *(berkesadaran, bermakna)*
- Guru dan murid melakukan refleksi pembelajaran mengenai materi pembelajaran yang telah dipelajari.
  - ✓ Bagaimana pendapat kalian tentang pembelajaran hari ini?
  - ✓ Setelah belajar tentang peralatan sekolah, peralatan sekolah mana yang paling kalian hafal dalam bahasa Arab?
  - ✓ Untuk apa kita memperlajari mufradat peralatan sekolah?

- Guru menyampaikan pesan moral agar bisa menguasai mufradat dengan baik dan benar. *(berkesadaran, bermakna)*
- Guru mengakhiri pembelajaran dengan berdo'a bersama dan salam. *(berkesadaran)*

ASESMEN

1. Asesmen Sikap (Observasi)

   Skor 1 : tidak pernah

   Skor 2 : kadang-kadang

   Skor 3 : sering

   Skor 4 : selalu

No	Aspek Sikap	Indikator	Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4
1	Disiplin	Datang tepat waktu, membawa perlengkapan belajar				
2	Percaya diri	Berani bertanya dan menjawab pertanyaan				
3	Kerja sama	Aktif dalam kelompok				

2. Asesmen pengetahuan (Tes Tertulis)

   Skor 1 : 1-2 mufradat

   Skor 2 : 3-4 mufradat

   Skor 3 : 5 mufradat

   Skor 4 : >6 mufradat

No	Indikator	Bentuk Soal	Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4
1	Menyebutkan kosakata	Guru menunjukkan benda, siswa				

		menyebutkan dalam Bahasa Arab				
2	Menuliskan kosakata	Menyalin kosakata dengan huruf Arab				

3. Asesmen Keterampilan (Tertulis)

Skor 1 : tidak bisa

Skor 2 : 1 kalimat benar

Skor 3 : 2-3 kalimat benar

Skor 4 : >4 kalimat benar

No	Indikator	Bentuk Soal	Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4
1	Membuat kalimat sederhana	Menulis kalimat: هذا كتابي				
2	Interaksi lisan sederahana	Dialog berpasangan: "هذا قلمي"				

4. Asesmen Reflekti (Pembelajaran Mendalam)

Skor 1 : tidak menjawab

Skor 2 : jawaban sangat umum

Skor 3 : jawaban cukup relevan

Skor 4 : jawaban relevan dan konstektual

No	Indikator	Bentuk Soal	Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4
1	Menyebutkan manfaat	Menjawab: "Apa manfaat belajar kosakata ini?"				
2	Mengaitkan dengan pengalaman	Menulis 1–2 kalimat refleksi di buku				

5. Skema penilaian akhir
    - Sikap : 20%
    - Pengetahuan :30%
    - Keterampilan : 30%
    - Refleksi : 20%

٦) الاختبار القبلي والاختبار البعدي

SOAL PRETEST

Nama :

Kelas :

A. Pilihan Ganda

Pilihlah jawaban yang paling benar!

1. Arti dari قَلَمٌ adalah …
   a. buku
   b. pena
   c. tas
   d. kertas

2. Bahasa Arab dari buku adalah …
   a. دَفْتَرٌ
   b. كِتَابٌ
   c. وَرَقَةٌ
   d. مِقَصٌّ

3. Arti dari مِمْحَاةٌ adalah …
   a. penghapus
   b. penggaris
   c. pensil
   d. tas

4. Bahasa Arab dari penggaris adalah …
   a. مِقْلَمَةٌ
   b. مِسْطَرَةٌ
   c. مِبْرَاةٌ
   d. مِحْفَظَةٌ

5. Arti dari وَرَقَةٌ adalah …
   a. buku
   b. kertas
   c. papan tulis
   d. tas

6. Bahasa Arab dari tas adalah …
   a. حَقِيبَةٌ
   b. مِقَصٌّ
   c. مَكْتَبٌ
   d. سَبُّورَةٌ

7. Arti dari مِقَصٌّ adalah …
a. penghapus
b. gunting
c. pena
d. kertas

8. Bahasa Arab dari kursi adalah …
a. مِمْحَاةٌ
b. كُرْسِيٌّ
c. مِبْرَاةٌ
d. قَلَمٌ

9. Arti dari مِبْرَاةٌ adalah …
a. pensil
b. rautan pensil
c. buku
d. tas

10. Bahasa Arab dari map/folder adalah …
a. مِحْفَظَةٌ
b. مِسْطَرَةٌ
c. دَفْتَرٌ
d. قَلَمٌ

B. Essay
Jawablah pertanyaan berikut!

1. Terjemahkan ke bahasa Indonesia: سَبُّورَةٌ!

2. Terjemahkan ke bahasa Arab: kertas!

3. Terjemahkan ke bahasa Indonesia: مِقْلَمَةٌ!

4. Terjemahkan ke bahasa Arab: penghapus!

5. Buat satu kalimat sederhana dalam bahasa Arab menggunakan kata كِتَاب

SOAL POSTEST

Nama :

Kelas :

A. Pilihan Ganda

Pilihlah jawaban yang paling benar!

1. Apa bahasa Arab dari gambar berikut?

a. مِحْفَظَةٌ
b. مِسْطَرَةٌ
c. دَفْتَرٌ
d. قَلَمٌ

2. Apa bahasa Arab dari gambar berikut?

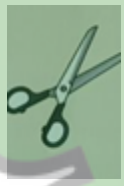
a. قَلَمٌ
b. مِبْرَاةٌ
c. كِتَابٌ
d. حَقِيْبَةٌ

3. Pilihlah kalimat yang sesuai dengan kata berikut! مَكْتَبٌ
   a. هَذَا مَكْتَبٌ
   b. هَذِهِ مَكْتَبٌ
   c. هَذَا سَبُّورَةٌ
   d. هَذِهِ قَلَمٌ

4. Bahasa Arab dari kursi adalah …

a. مِمْحَاةٌ
b. كُرْسِيٌّ
c. مِبْرَاةٌ
d. قَلَمٌ

5. Arti dari قَلَمٌ adalah …
   a. Buku
   b. Pena
   c. Tas
   d. Kertas

6. Gambar manakah yang sesuai dengan kata berikut? دَفْتَرٌ
   a.
   b.
   c. 
   d.

7. Bahasa Arab dari buku adalah ….
   a. دَفْتَرٌ
   b. كِتَابٌ
   c. وَرَقَةٌ
   d. مِقَصٌّ

8. Arti dari مِمْحَاةٌ adalah …
   a. Buku
   b. Pena
   c. Penghapus
   d. Kertas

9. Kosakata yang sesuai dengan gambar berikut adalah …

a. مِمْحَاةٌ
b. كُرْسِيٌّ
c. سَبُّوْرَةٌ
d. قَلَمٌ

10. Kosakata yang sesuai dengan gambar berikut adalah …

a. دَفْتَرٌ
b. قَلَمٌ
c. كِتَابٌ
d. مِسْطَرَةٌ

B. Essay

Jawablah pertanyaan berikut!

1. Cocokkan gambar dengan kosakata yang sesuai!

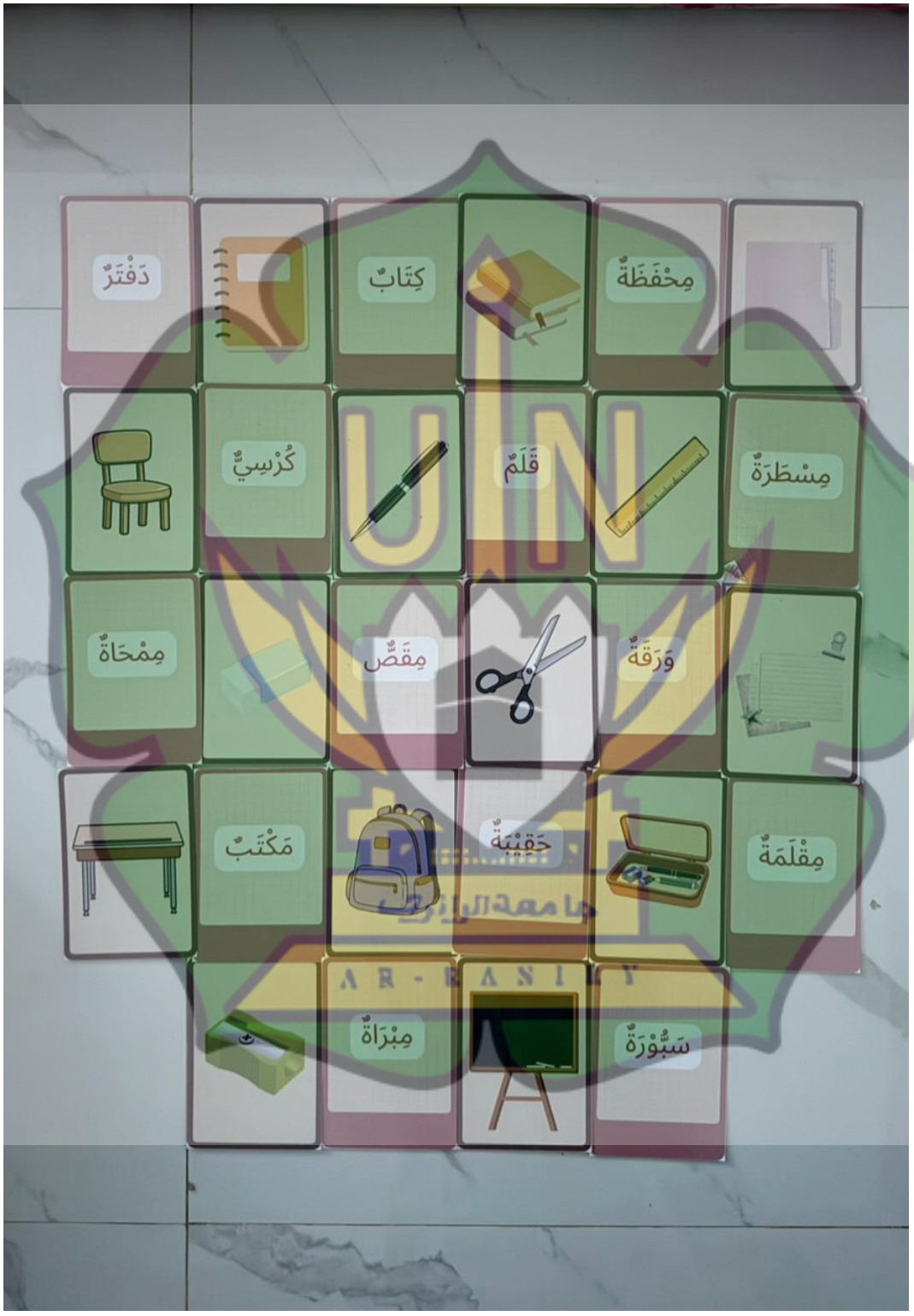
2. Buatlah 2 kalimat sederhana dalam Bahasa arab menggunakan kata مِقَصٌّ dan وَرَقَةٌ

3. Tulislah 3 mufradat tentang peralatan sekolah yang kamu ketahui!

4. Tuliskan arti dari kata berikut ke dalam Bahasa Indonesia! مِبْرَاةٌ

5. Tuliskan Bahasa arab dari kosakata berikut! Map/folder

٧) صورة وسيلةِ Pairing Cards Game



صور أنشطة الباحثة

السيرة الذاتية

أولا: البيانات الشخصية

١.	الاسم الكامل	: مينا بالقيس
٢.	رقم القيد	: ٢٣٠٢٠٢١٥١
٣.	محل وتاريخ الميلادي	: ١٣ أكتوبير ٢٠٠١
٤.	الدين	: الإسلام
٥.	الجنسية	: إندونيسيا
٦.	الحلة الاجتماعية	: غير متزوج
٧.	العمل	: طالبة
٨.	البريد الإلكتروني	: 230202151@student.ar-raniry.ac.id
٩.	اسم الأب	: يسري عبدالله
١٠.	العمل	: موظف
١١.	اسم الأمي	: نور سيها
١٢.	العمل	: ربة البيت

ثانيا: خلفية التعليم

التعليم الرسمية

١. المدرسة الابتدائية الحكومية ٥ Meuredu (٢٠٠٨-٢٠١٣)
٢. المدرسة االثانوية Jeumala Amal (٢٠١٣-٢٠١٦)
٣. المدرسة العالية ١ Pidie Jaya (٢٠١٦-٢٠١٩)
٤. جامعة الرانيري بندا أتشيه (٢٠٢٣-٢٠٢٦)