



LISAANUNA Ta'lim Al-Lughah Al-Arabiyah:
JURNAL PENDIDIKAN BAHASA ARAB

P-ISSN: 2621-3117, E-ISSN: 2807-8977

Volume 5 Nomor 1 Tahun 2022

**Tathwiir Wasiilah Ta'lim Al-Mufradaat Bi Istikhdaam Lu'bah
Bithaaqah Karuta Li Al-Mustawa Al-Tsaanawiyah Li As-Shaf Ats-
Tsaamin**

Elya Ditarahmi¹

Email: elyaditarahmi@gmail.com¹

¹ Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang

Abstract

Media is a tool to provide incentives for students so that the learning process occurs. Karuta card game is a picture card game from Japan. This research is a development research with 4D model which consists of four steps, namely: define, design, develop, and disseminate. However, the researcher limits the development procedure only to limited trials for teachers and students. The development procedure in this research is: the define stage or called needs analysis stage. This stage consists of five steps, namely front and analysis, learner analysis, task analysis, concept analysis, and specifying instructional objectives. The results that researchers get from this stage are this media needs to be develop. Then the design stage: looking for vocabulary, design karuta card, design control book, score book, and game rule book, print karuta card, and make a box of karuta cards. Then, the last stage is the develop stage, namely: expert validation test, the result is "Valid" in terms of media and "Very Valid" in terms of material. Then limited trial for teachers and students, the result is "Very Practical" which means that karuta card game can be used in vocabulary learning for eight grade in State High Schools.

Keywords: Media; Karuta; Arabic; Vocabulary

المقدمة

عند Lesle J. Briggs في وينا سنجايا ذكرت أن وسيلة هي أداة لتحفيز التلاميذ بحيث تحدث عملية التعليم.^١ الوسيلة التعليمية هي أي شيء يستخدم في العملية التعليمية بهدف مساعدة المتعلم على بلوغ الأهداف بدرجة عالية من الإتقان.^٢ الوسيلة التعليمية هو كل ما يمكن أن يكون تسليم أو نقل الرسائل من مصدر بطريقة المخطط لها بحيث تحدث بيئة تعليمية مواتية حيث يمكن للمتلقي تنفيذ عملية التعليم بكفاءة وفعالية.^٣ وفقًا عند بامبانج وتجيتجيب الوسيلة التعليمية هو أداة التي تقدم رسائل التدريس التي يمكن أن تحفز الطلاب في عملية التعليم حتى يتمكن الطلاب من تحقيق الأهداف التعليمية بشكل أفضل والحق في الهدف.^٤

اقترح ليفي ولنتز في الأزهر أربع وظائف لوسائل التعليم وهي وظيفة الانتباه، وظيفة الفعالة، وظيفة المعرفية، ووظيفة التعويضية.^٥ تتكون الوسيلة التعليمية من عدة أنواع وهي الوسيلة البصرية والوسيلة السمعية والوسيلة السمعية البصرية والوسيلة المطبوعة والوسيلة التطبيق والوسيلة الألعاب. إحدى وسائل التعليم التي يمكن استخدامها هي وسيلة الألعاب. عند عريف وأصحابه، تعتبر الألعاب شيئًا ممتعًا وتسمح بالمشاركة الفعالة من التلاميذ للتعليم.^٦ وهذا أيضًا يتوافق مع خصائص التلاميذ الذين تتراوح أعمارهم بين ٧ و ١٨ عامًا والذين ما زالوا يميلون إلى الإعجاب باللعبة في عملية التعليم بحيث تشمل المشاركة النشطة للتلاميذ في التعليم.^٧

هناك العديد من أنواع وسائل الألعاب التي يمكن استخدامها كوسيلة تعليمية، مثل YouTube، كان الطلاب سعداء باستخدام YouTube كوسيلة التعليم،^٨ وأيضا اللعبة اليابانية يعني لعبة بطاقة كاروتا. كاروتا تأتي من carta، المفردات البرتغالية للرسالة، أوراق

¹ Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2008), hlm. 2.

^٢ محمد محمود الحيلة، *مهارات التدريس الصفّي* (عمان: دار المسيرة للنشر والتوزيع، ٢٠٠٢)، ص. ٣١٣.

³ Rayandra Asyhar, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*, (Jakarta: Gaung Persada Press, 2011), hlm. 8.

⁴ Cecep Kustandi dan Bambang Sujipto, *Media Pembelajaran Manual dan Digital* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011), hlm. 9.

⁵ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013), hlm. 15.

⁶ Arief S Sadiman, *Media pendidikan: pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*, 2014, hlm. 7.

⁷ UNESCO, "Games and Toys in the Teaching of Science and Technology," t.t., hlm. 33.

⁸ Rahmat Satria Dinata, Musalwa Musalwa, dan Meliza Budiarti, "Students' Perceptions about Evaluation of Speaking Skills (Mahârah Kalâm) Through Youtube Channel," *Lisaanuna Talim Al-Lughah Al-Arabiyyah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 4, no. 2 (2021): 221–32.

الرسالة، أو البطاقة. كاروتا هي لعبة بطاقة الصورة من اليابان. يلعب هذه اللعبة ثلاثة لاعبين على الأقل، بمن فيهم الشخص الذي يقرأ البطاقة. قارئ البطاقة هو شخص لا يلعب ويعمل أيضاً كحكم. لعبة بطاقة كاروتا هي لعبة واحد على واحد التي تستخدم بطاقات تحتوي على مجموعة من ١٠٠ قصيدة يابانية قديمة.^٩ الغرض من اللعب هنا هو التوفيق بين ورقة عليها نص وأخرى عليها صورة.^{١٠} تتطلب هذه اللعبة ذاكرة جيدة وسرعة من اللاعبين. لذلك، هذه اللعبة هي أكثر من مجرد منافسة أو معركة. لعبة بطاقة كاروتا يمكن أن يلعبها الجميع، الرجال والنساء والصغار والكبار ويمكن للناس من جميع الأعمار الاستمتاع بهذه اللعبة.^{١١}

غالباً ما يتم تدريسي لعبة بطاقة كاروتا في روضة الأطفال والمدارس الابتدائية في اليابان كوسيلة لتعليم حروف الكانا (حروف هيراغانا وكاتاكانا) والحروف كانجي الأساسي. يستخدم كاروتا أيضاً في تعليم اللغة الأجنبية مثل إنجليزي. استناداً إلى نتائج البحث أنيكا (٢٠١٤) حول ترقية إتقان مفردات الطلاب باستخدام لعبة بطاقة كاروتا (بحث عملي في الفصل الدراسي) على تلاميذ الصف السابع في المدرسة الثانوية الحكومية ٢ غيبوك كودس في العام الدراسي ٢٠١٣/٢٠١٤. بناءً على البيانات التي حصلت عليها الباحثة، وجد أن نتائج اختبار إتقان المفردات لدى التلاميذ قد زادت. يمكن ملاحظة ذلك من متوسط قيمة التلاميذ الأوليين، وهو ٦٦.٢ ثم يرتفع إلى ٨٤.٦. إلى جانب ذلك، يمكن لعبة بطاقة كاروتا زيادة نشاط التلاميذ والمعلم وزيادة نشاط التلاميذ في الفصل الدراسي.^{١٢}

استناداً إلى النشرة التي نشرتها جيتكو (Jitco)، "طريقة اللعب هي أن يقرأ اللاعب قطعة شعر من يوميفود/ (بطاقة تُقرأ) لاعبون آخرون سريعاً للعثور على توريفود/ (بطاقة لأخذها) تطابق الشعر الذي تمت قراءته. يتم تحديد الفوز من خلال عدد البطاقات التي يتم جمعها في نهاية اللعبة".^{١٣} عند تينتون ويامادا في هذه اللعبة، يستمتع اللاعبان إلى الشعر المقروء وعليهما البحث عن البطاقة الصحيحة بين العديد من الأوراق المنتشرة في

⁹ Mutsumi. Y Stone, *Kyogi Karuta Handbook*, (Saitama: Saitama Prefecture Karuta Association, 2010), hlm. 3.

^{١٠} كاسي غاسكي، "المنهج بين التكنولوجيا والتراث العريق ورق مدهش من البيان"، نيونيكار، رقم ١٨ (١٦/٢٠١٠): hlm.

^{١١} المرجع السابق، Mutsumi Y. Stone، ص. ٣

¹² Maulluddul Haq, *Hiragana Goi Karuta sebagai Media Pembelajaran Kosakata Dasar Bahasa Jepang*, Seminar Nasional Bahasa Jepang I Minasan, 22 Oktober 2019, hlm. 125

¹³ Jitco, *Permainan Karuta*, (Buletin Jitco, 2012), hlm. 9.

منطقة اللعب. يفوز أول لاعب يلمس البطاقات، ويفوز اللاعب الذي لديه أكبر عدد من البطاقات في نهاية اللعبة.^{١٤}

هناك مزايا وعيوب من لعبة بطاقة كاروتا. مزايا من هذه اللعبة هي سهولة الفهم، ويمكن أن تزيد الدافع في التعليم، لتحسين التواصل بين اللاعبين، ويمكن استخدامها عدة مرات.^{١٥} هذا يتماشى مع تينتون ويامادا أن "هذه اللعبة تتطلب السرعة والمنافسة وتثير دافع الأطفال للعب، بالإضافة إلى تقوية الذاكرة والتعاون والسلوك".^{١٦} وعند Grant في تاكيزاوا، فإن لعبة كاروتا لها عيبان رئيسيتان، وهما أن الطلاب الذين يعرفون الكثير فقط يريدون محاولة اللعب والعيب الثاني هو أن الطلاب يميلون إلى استخدام العنف في القتال على البطاقات، مما يتسبب في النزاعات والمعارك الجسدية.^{١٧}

اختارت الباحثة وسيلة لعبة بطاقة كاروتا لأن هذه اللعبة جعلت التلاميذ يشاركون ويلعبون بشكل تفاعلي. ومن مزايا لعبة بطاقة كاروتا نفسها أنها يمكن أن تقوي الذاكرة وفقا لغرض صنع هذه الوسيلة، أي زيادة إتقان التلاميذ للمفردات العربية.

وأما تعليم المفردات يتكون تعليم المفردات على كلمتين، هما التعليم والمفردات. أما التعليم هو عملية نقل المعلومات من الكتب أو من المعلم إلى المتعلم. وأما المفردات هي قائمة الكلمة. ولذلك أن تعليم المفردات هو أساس تعليم اللغة الثانية وشرط من الشروط ليجد اللغة لكي يفهم التلاميذ معانيها حين يريدون أن يتكلم أو حين تعرضون حتى يسبحوا قادرا على استخدامها لفهم الكتاب المقرر والتعبير أو شيء آخر من مجال اللغة.^{١٨}

بناء على الملاحظات الباحثة الأولى بشأن تعليم المفردات في إحدى المدرسة يعني في المدرسة الثانوية الحكومية ٢ باريامن، لا يستخدم المعلم الوسيلة المتنوعة في تعليم المفردات. الوسيلة التي يستخدمها المعلم هي السبورة. الوسيلة التعليمية باستخدام السبورة يصبح التلاميذ أقل نشاطا وأقل تحفيزا بحيث يكون التلاميذ ضعيفا في إتقان

¹⁴ Keith Taynton dan Masako Yamada, *Using a Japanese Card Game Karuta to Enhance Listening and Speaking Skills in Japanese Learners of English*, Buletin Universitas Shitennoji, Edisi 53, hlm. 1

¹⁵ Hiroaki Inoue, *Using Karuta to Improve Speaking and Listening Skills of Japanese School Students*, (Japan: Kyoto University, 2014), hlm. 1.

^{١٦} المرجع السابق، Keith Taynton dan Masako Yamada، ص. ١

¹⁷ Jane Takizawa, *Karuta: Too Competitive for ESL/EFL?*, (Snakes Ladders, 2003), hlm. 20.

^{١٨} سيف الدين، طرق في تعليم المفردات اللغة العربية، المجلد ٧ العدد ٢، ص. ٣١٢

المفردات. ضعف التلاميذ في إتقان المفردات له تأثير على نتائج تعليم التلاميذ التي لم تصل إلى الحد الأدنى للقيمة. بناء على متوسط نتائج تعليم التلاميذ، وجدت الباحثة أن ٥١% من التلاميذ في الفصل الواحد لم يصلوا إلى الحد الأدنى للقيمة (٧٧).

وبناء على المقابلات التي قامت بها الباحثة مع المعلم والتلاميذ في هذه المدرسة، يجد معظم التلاميذ صعوبة في حفظ المفردات بسبب نقص دافع التلاميذ في حفظ المفردات. ويحتاج المعلم إلى الوسيلة التعليمية الجذابة لجعل التلاميذ متحمسين ونشطين في تعليم المفردات.

بالنظر إلى البيانات السابقة، تهتم الباحثة بإجراء البحث بعنوان "تطوير وسيلة تعليم المفردات باستخدام لعبة بطاقة كاروتا (Karuta) للمستوى الثانوية للصف الثامن".

منهج البحث

مدخل البحث المستعمل في هذا البحث هو المدخل الكيفي والمدخل الكمي بمنهج البحث والتطوير (Research and Development). والنموذج المستعمل في هذا البحث هو نموذج ٤د الذي اقتبس من تياغرجان (١٩٧٤) بواسطة إيندانغ. ويتكون إلى أربع مراحل، وهي التعريف (Define)، التصميم (Design)، التطوير (Develop)، الانتشار (Disseminate). ولكن تحدد الباحثة إجراءات البحث في التطوير (develop) بتجربة الفصل المحدد. لا تتصل الباحثة إلى الانتشار لأنه يوجد في هذه المرحلة نشاط وهو التغليف. تتم هذه المرحلة عن طريق طباعة المنتجات التي يتم تصنيعها بكميات كبيرة وتوزيعها على هدف أوسع. وهذا يتطلب الكثير من التكلفة والفترة الطويلة حتى لا تتصل الباحثة لهذه المرحلة بسبب ذلك. اختارت الباحثة النموذج ٤د لأن هذا النموذج له ميزة أنه لا يتطلب وقتاً طويلاً نسبياً وهذا النموذج مبرمج بتسلسل منظم من الأنشطة في محاولة لحل مشاكل التعليم التي تتوافق مع احتياجات وخصائص التلاميذ.

نتائج البحث

أ. تعريف وسيلة تعليم المفردات باستخدام لعبة بطاقة كاروتا للمستوى الثانوية للصف الثامن

في هذه المرحلة حللت الباحثة الاحتياجات عن المادة التي ستطور من الفصل الدراسي الأول وتحليل الاحتياجات المعلم والتلاميذ إلى تطوير وسيلة تعليم المفردات باستخدام لعبة بطاقة كاروتا للمستوى الثانوية للصف الثامن. خطوات لهذه المرحلة فيما يلي:

١. تحليل الواجهة الأمامية: في هذه المرحلة قدمت الباحثة الأسئلة على شكل الإستبانة إلى التلاميذ والمعلم وإجراء المقابلة بهما لإثارة وتحديد المشكلات الأساسية التي يواجهون في تعليم المفردات. من الإستبانة التي وزعت الباحثة إلى التلاميذ، حللت الباحثة إلى أن معظم التلاميذ أقل تحفيزاً لحفظ المفردات حتى يصبحوا ضعفاء في إتقان المفردات، هذه كلها يؤثر إلى نتائج تعليم التلاميذ.

٢. تحليل التلاميذ: في هذه المرحلة جرت الباحثة المقابلة إلى المعلم لمعرفة وصف خصائص التلاميذ. من المقابلة وجدت الباحثة أنه لا يزال هناك العديد من التلاميذ أقل حماساً في تعليم المفردات بحيث لا تصل نتائج التعليم إلى الهدف المحدد مسبقاً. وبناء على تحليل متوسط نتائج تعليم التلاميذ، وجدت الباحثة أن ٥١% من التلاميذ في الفصل الواحد لم يصلوا إلى الحد الأدنى للقيمة.

٣. تحليل الوظيفة: في هذه المرحلة قامت الباحثة بتحليل المنهج الدراسي ٢٠١٣ في شكل الاختصاص الأساسي والكفاءات الأساسية.

٤. تحليل الفكرة: في هذه المرحلة قامت الباحثة بتحليل المادة في كتاب التلاميذ التي تتعلق بتعليم المفردات. يحتوي كتاب التلاميذ في الصف الثامن للدراسي الأول على ثلاثة فصول من المواد وهي الساعة ويوميائنا والهواية. وعدد المفردات التي اخذت الباحثة في بطاقة كاروتا هي ٥٥ مفردة عربية مع تفاصيل ٢٠ مفردة للباب الأول و ٢٠ مفردة للباب الثاني و ١٥ مفردة للباب الثالث.

٥. تحليل أهداف التعليم: في هذه المرحلة قامت الباحثة بتحليل أهداف التعليم التي ستحققها في تعليم المفردات.

استناداً إلى عدة مراحل من تحليل الاحتياجات، خلصت الباحثة أن تطوير وسيلة تعليم المفردات باستخدام لعبة بطاقة كاروتا للمستوى الثانوية للصف الثامن محتاج إلى تطوير.

ب. تصميم وسيلة تعليم المفردات باستخدام لعبة بطاقة كاروتا للمستوى الثانوية للصف الثامن

في هذه المرحلة، عملت الباحثة عدة الخطوات. أما خطواته فيما يلي:

١. البحث عن المفردات في كتاب اللغة العربية للتلاميذ في الصف الثامن، عدد

المفردات التي ستدخلها الباحثة في بطاقة كاروتا هي ٥٥ مفردة عربية مع تفاصيل

٢٠ مفردة للباب الأول و ٢٠ مفردة للباب الثاني و ١٥ مفردة للباب الثالث.

٢. كتابة المفردات على الورقة

٣. تصميم بطاقات كاروتا بمفردات محددة مسبقا في تطبيق photoshop

وخطواته كما يلي:

(١) افتح تطبيق فوتوشوب (Photoshop)

(٢) ثم اضبط حجم *art board* على:

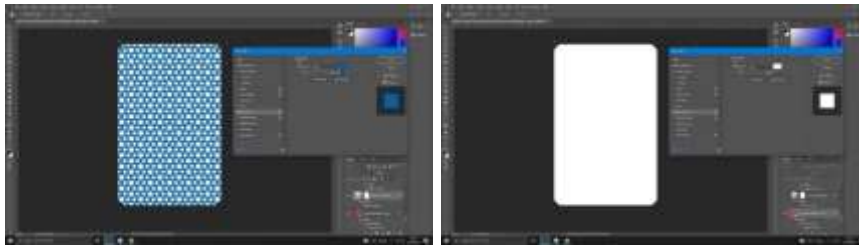
(٣) اختر *rounded rectangle* لصنع قاعدة البطاقة بنفس حجم *art board*، ثم انقر فوق

رمز *layer style* واختر *color overlay* واضبط اللون على الأبيض.

(٤) ثم أدخل النمط الذي تم تنزيله من موقع *freepik.com*، بعد ذلك اضبطه على

اللون الأزرق في *layer style* عن طريق اختيار *color overlay*. بعد ذلك، اصنع *mask*

بالنقر فوق رمز *mask*، كما في الصورة التالية:



(٤)

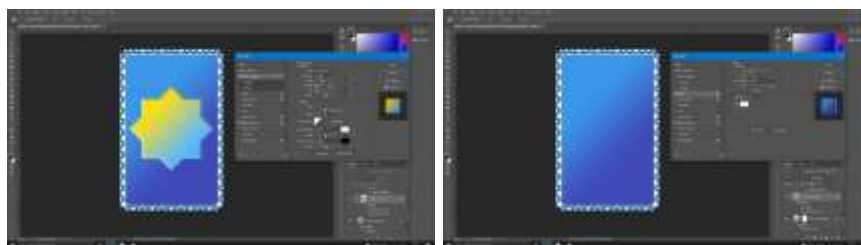
(٣)

(٥) ثم اختر *rounded rectangle* ليصنع مربع بلون التدرج الأزرق في منتصف البطاقة،

بعد ذلك، اختر *gradient overlay* و *stroke* من خلال ضبط *gradient overlay* من الأزرق

الداكن إلى الأزرق الفاتح ولون *stroke* إلى الأبيض.

٦) ثم اختر *rectangle tool* وضعها في منتصف البطاقة، ثم انسخ *rectangle tool* والصق وقم بتدويرها ٤٥ درجة، وبعد ذلك ادمج طبقتين من المستطيل في عمود الطبقة لتشكيل النجمة المثلثة. ثم انقر فوق رمز *layer style* الذي يقع أسفل عمود *layer* واختر *gradient overlay* واضبط اللون على التدرج الأصفر والأزرق واختر *bevel* و *emboss* عن طريق التعيين بهذه الطريقة، كما في الصورة التالية:

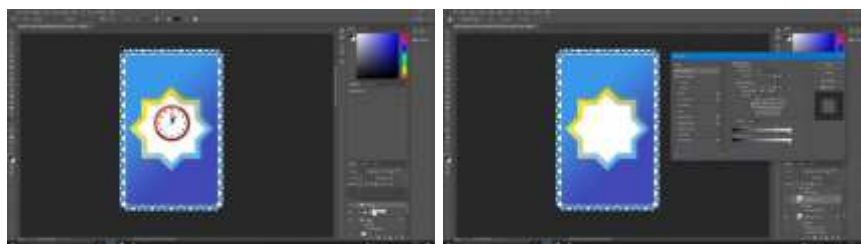


(٦)

(٥)

٧) ثم انسخ والصق النجمة المثلثة واضبط *bevel* و *emboss* بهذه الطريقة. ثم قم بإلغاء *gradient overlay* بحيث يتحول إلى اللون الأبيض.

٨) ثم أدخل صورة الساعة التي تم تحميلها على موقع freepik.com وضعها في منتصف النجمة المثلثة، كما في الصورة التالية:



(٨)

(٧)

٩) ثم اختر *tool teks* وأنشئ نصا بالكلمة "الساعة الواحدة" عن طريق ضبط نوع الخط *chinese rocks regular*، كما في الصورة التالية:



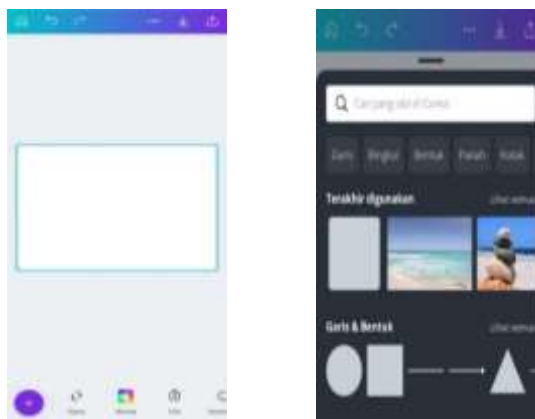
(٩)

٤. تصميم كتاب التحكم وكتاب النتيجة وكتاب نظام اللعبة

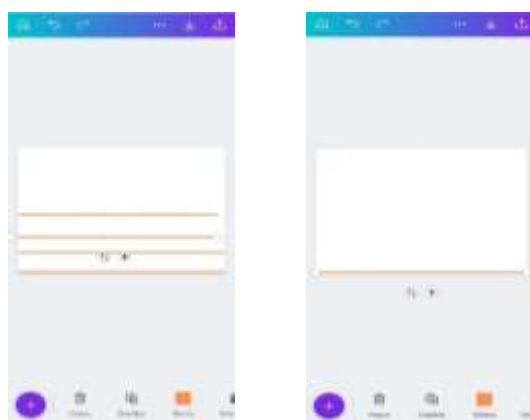
ستشرح الباحثة فقط كيفية تصميم كتاب التحكم.

وخطواته كما يلي:

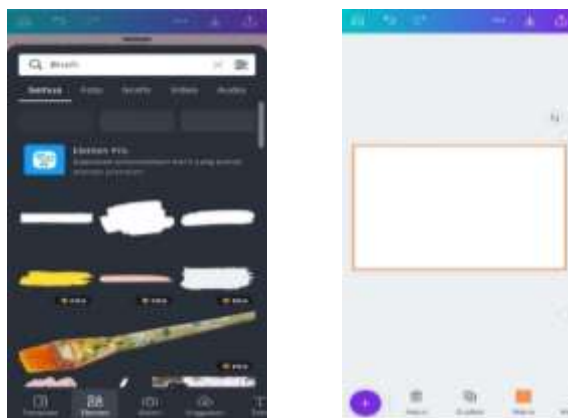
(١) ضبط حجم الورق ثم انقر رمز زائد للبحث عن سطر لاستخدامه كالإطار



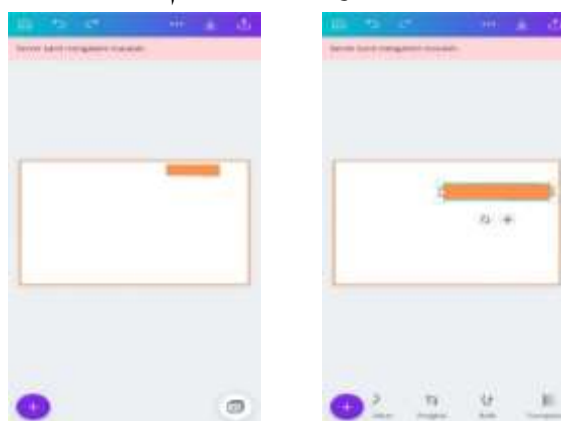
(٢) ثم اختر لون السطر وانسخ السطر إلى أربعة الإطار



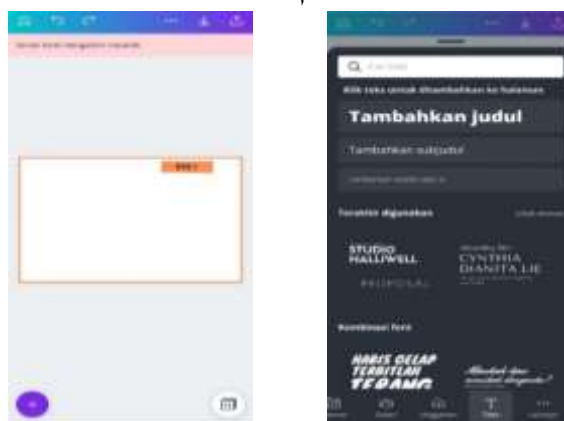
(٣) ثم رتب السطر لتشكيل الإطار وانقر فوق رمز زائد وحدد العنصر،
ثم اكتب "brush" في حقل البحث. ثم حدد "brush" المطلوب



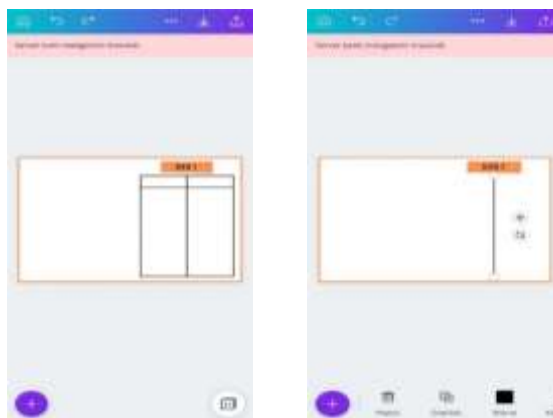
(٤) بعد ذلك، اختر لون "brush" وقم بقص "brush" في شكل كتلة



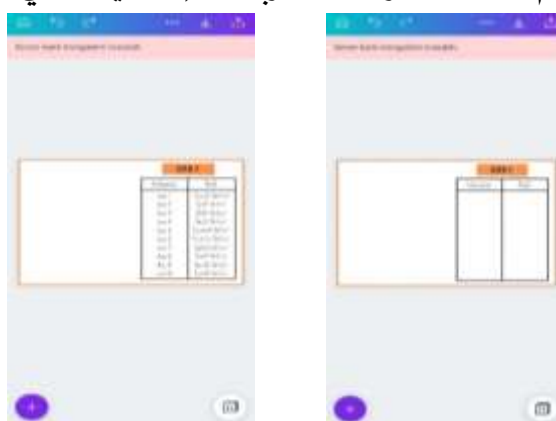
(٥) لإنشاء النص، انقر رمز زائد وحدد النص. بعد ذلك ضع الكتابة في الكتلة. وهنا تستخدم الباحثة خط *Ribeye*



(٦) ثم صنع جدول باستخدام عنصر السطر ورتب السطر في شكل جدول



٧) ثم أدخل المفردات العربية والإندونيسية في الجدول



٥. طباعة بطاقات كاروتا التي تم تصميمها في المطبعة

٦. يصنع صندوق للعبة كاروتا

ج. تطوير وسيلة تعليم المفردات باستخدام لعبة بطاقة كاروتا للمستوى الثانوية
للمصف الثامن

هذه المرحلة تنقسم إلى تصديق تحكيم الخبير وتجربة المنتج وتعديل المنتج
وإنتاج النهائي. حددت الباحثة هذه المرحلة في تجربة المنتج.

١. تصديق تحكيم الخبير

استهدفت هذه الخطوة لمعرفة نتائج من تصديق تحكيم الخبير من
ناحية الوسيلة والمواد، وبعد ذلك تنتقل إلى مرحلة المصادقة من خبير

الوسيلة والمواد. وتقديم إستبانة تحكيم الخبير فهو خبير الوسيلة وخبير المواد ليتم تقييمهما.

٢. نتائج تصديق الخبراء

أ) نتائج تصديق الوسيلة. فالنتيجة ٧٦,٧%، هذه النتيجة تدل على أن تصديق الوسيلة على تقديرها "تصديق" لأنها تقع في الفترة من ٦١ إلى ٧٠ في جدول مستوى التصديق ومن الممكن لاستخدامها.

ب) نتائج تصديق المواد. فالنتيجة ٦٠,٩١%، هذه النتيجة تدل على أن تصديق المواد على تقديرها "تصديق جدا" لأنها تقع في الفترة من ٨١ إلى ١٠٠ في جدول مستوى التصديق ومن الممكن لاستخدامها.

٣. تجربة المنتج

هذه المرحلة هي تجربة المنتج على نطاق صغير في إحدى المدرسة في باريامن يعني المدرسة الثانوية الحكومية ٢ باريامن. تهدف هذه المرحلة لمعرفة استجابات المعلم والتلاميذ المتعلقة على شكل الإستبانة عن وسيلة لعبة بطاقة كاروتا ولمعرفة الأثر الذي تنتج على نتائج تعليم المفردات التي سيحققها التلاميذ.

٤. نتائج تجربة المنتج

أ) نتائج تجربة المنتج إلى التلاميذ. فالنتيجة ٨٩,٤%، وبناء على النتائج يمكن التعبير أن وسيلة تعليم المفردات باستخدام لعبة بطاقة كاروتا عملية جدا.

ب) نتائج تصديق المواد. فالنتيجة ٢٠,٩٦%، وبناء على النتائج يمكن التعبير أن وسيلة تعليم المفردات باستخدام لعبة بطاقة كاروتا عملية جدا.

استنادا إلى تصديق تحكيم الخبير وتجربة المنتج، خلصت الباحثة أن وسيلة تعليم المفردات باستخدام لعبة بطاقة كاروتا للمستوى الثانوية للصف الثامن تستحق للاستخدام.

الخلاصة

التعريف (*Define*) هو بتحليل الإحتياجات لتطوير وسيلة تعليم المفردات باستخدام لعبة بطاقة كاروتا للمستوى الثانوية للصف الثامن أن تطوير وسيلة تعليم المفردات باستخدام لعبة بطاقة كاروتا للمستوى الثانوية للصف الثامن يحتاج إلى تطوير. والتصميم (*Design*) وسيلة تعليم المفردات باستخدام لعبة بطاقة كاروتا للمستوى الثانوية للصف الثامن يتكون على: البحث عن المفردات، كتابة المفردات على الورقة، وتصميم بطاقات كاروتا في تطبيق photoshop، وتصميم كتاب التحكم وكتاب النتيجة وكتاب نظام اللعبة في تطبيق canva، وطباعة بطاقات كاروتا، ويصنع صندوق للعبة كاروتا. والتطوير (*Develop*) وسيلة تعليم المفردات باستخدام لعبة بطاقة كاروتا للمستوى الثانوية للصف الثامن يتكون على: تصديق التحكيم الخبير من ناحية الوسيلة والمواد، وتجربة المنتج، وتعديل المنتج، والإنتاج النهائي. تصديق التحكيم الخبير من ناحية الوسيلة يحصل على 76.7% فهي تصديق. أما تصديق التحكيم الخبير من ناحية المواد يحصل على 91.6% فهي تصديق جدا. وفي تجربة المنتج يحصل على عملية جدا (89.4% و 96.2%).

الشكروالتنويه

إنّ هذه الرسالة انتهت بمساعدة المساعدين الآخرين الذين لا تستطيع الباحثة أن تذكرهم واحد فواحدا. فجزاهم الله خير الجزاء إنه لا يضيع أجر المحسنين. وأخيرا ترحو الباحثة من القراء والمهتمين بهذه الرسالة اقتراحات ونحوها. وبالله التوفيق والهداية والحمد لله رب العالمين

المراجع

الحيلة, محمد محمود. *مهارات التدريس الصفّي*. عمان: دار المسيرة للنشر والتوزيع, ٢٠٠٢.

الدين, سيف. *طرق في تعليم المفردات اللغة العربية*. المجلد ٧ العدد ٢

غاسكي, كاسمي. *المنج بين التكنولوجيا والتراث العريق ورق مدهش من البيان*. نيبونبكا.

رقم ٢٠١٦.١٨

- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013.
- Asyhar, Rayandra. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press, 2011.
- Cecep Kustandi dan Bambang Sujipto. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia, 2011.
- Dinata, Rahmat Satria, Musalwa Musalwa, dan Meliza Budiarti. "Students' Perceptions about Evaluation of Speaking Skills (Mahârah Kalâm) Through Youtube Channel." *Lisaanuna Talim Al-Lughah Al-Arabiyah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 4, no. 2 (2021): 221–32.
- Haq, Maulluddul. 2019. *Hiragana Goi Karuta sebagai Media Pembelajaran Kosakata Dasar Bahasa Jepang*. Seminar Nasional Bahasa Jepang I Minasan. 22 Oktober 2019
- Inoue, Hiroaki. *Using Karuta to Improve Speaking and Listening Skills of Japanese School Students*. Japan: Kyoto University, 2014.
- Jitco. *Permainan Karuta*. Buletin Jitco, 2012.
- Sadiman, Arief S. *Media pendidikan: pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*, 2014.
- Sanjaya, Wina. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, 2008.
- Stone, Mutsumi. Y. *Kyogi Karuta Handbook*. Saitama: Saitama Prefecture Karuta Association, 2010.
- Takizawa, Jane. *Karuta: Too Competitive for ESL/EFL?*. Snakes Ladders, 2003.
- Taynton, Keith dan Masako Yamada. 2012. *Using a Japanese Card Game Karuta to Enhance Listening and Speaking Skills in Japanese Learners of English*. Buletin Universitas Shitennoji Edisi 53
- UNESCO. *Games and Toys in the Teaching of Science and Technology*. Paris: Division of Science Technical and Environmental Education. 1988