

تأثير وسائل بطاقة الدومينو لترقية مفردات اللغة العربية في المدرسة الابتدائية تربية العلوم كيدوعفيع لامونجان

Nur Faizzatun Nadliroh¹, Rohmatun Nurul Hidayah², Syarifah Syarifah³

¹²Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Institut Pesantren Sunan Drajat Lamongan, Indonesia,

³Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Universitas Darussalam Gontor Ngawi, Indonesia.

Email: faizzzzzatun@gmail.com¹, hidayah240990@gmail.com², syarifah@unida.gontor.ac.id³

Abstrak: MI Tarbiyatul Ulum Adalah salah satu sekolah tingkatan dasar yang mengajarkan banyak mata pelajaran agama termasuk pelajaran Bahasa Arab. Proses pembelajaran di madrasah tersebut masih sangat tertumpu pada buku panduan, Siswa lebih banyak di arahkan berpikir abstrak yang tidak di stimulus oleh hal-hal yang kongrit terlebih dahulu, sehingga siswa kurang berkonsentrasi dari pelajaran. Seperti hal nya kelas V disekolah tersebut, masih banyak dari mereka yang belum menguasai *Mufradat* bahasa Arab, terlebih lagi bagi mereka yang tidak suka bahasa Arab sama sekali. Melihat permasalahan tersebut, maka peneliti tergugah untuk melakukan penelitian ini dan menerapkan proses pembelajaran menggunakan Media Kartu Domino dalam meningkatkan *Mufradat* bahasa Arab. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan desain penelitian eksperimental, yang bertujuan untuk menghasilkan pembelajaran yang lebih efektif dengan melakukan uji coba media kartu domino dalam meningkatkan *Mufradat* siswa. Adapun instrumen penelitian yang dipakai adalah tes, angket, wawancara, observasi dan dokumentasi. Teknik analisa data dengan menggunakan rumus T test. Hasil penelitian ini adalah: pelaksanaan media kartu domino dapat meningkatkan *Mufradat*, hal ini dibuktikan oleh memperoleh nilai 6.266 dan d.b yaitu $N-1 \Rightarrow 18-1=17$. adapun tabel T_{test} yang menggunakan satu kelompok mengacu angka signifikan 0.05% yaitu $6.266 > 1.740$ dan 0.01% yaitu $6.266 > 2.567$. Maka penggunaan permainan media kartu domino dalam meningkatkan *Mufradat* Bahasa Arab mempunyai pengaruh yang signifikan. Maka dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan Media kartu domino dalam meningkatkan *Mufradat* Bahasa Arab siswa kelas V MI Tarbiyatul Ulum Bendungan Banjarrejo Kedungpring Lamongan Tahun Pelajaran 2022/2023.

Kata Kunci: Media, Kartu Domino, Mufradat, Bahasa Arab

Abstract: Tarbiyatul Ulum elementary school is one of the elementary schools that teaches many religious subjects including Arabic language lessons. The learning process in these madrasas is still very much focused on guidebooks. Students are mostly directed to think abstractly without being stimulated by concrete things first, so that students concentrate less on the lesson. Like in class V at that school, there are still many of them who have not mastered Arabic Mufradat, especially for those who don't like Arabic at all. Seeing these problems, the researchers were inspired to conduct this research and apply the learning process using Domino Card Media to improve Arabic Mufradat. This research is a quantitative research with an experimental research design, which aims to produce more effective learning by testing domino card media in improving students' Mufradat. This research is a quantitative research with an experimental research design, which aims to produce more effective learning by testing domino card media in improving students' Mufradat. The research instruments used were tests, questionnaires, interviews, observation and documentation. The data analysis technique uses the T test formula. The results of this research are: the implementation of domino card media can increase Mufradat, this is proven by obtaining a value of 6,266 and d.b, namely $N-1 \Rightarrow 18-1=17$. The Ttest table which uses one group refers to a significant number of 0.05%, namely $6,266 > 1,740$ and 0.01%, namely $6,266 > 2,567$. So the use of the domino card media game in improving Arabic Mufradat has a significant influence. So it can be concluded that the use of domino card media in improving the Arabic Mufradat of class V students at MI Tarbiyatul Ulum Bendungan Banjarrejo Kedungpring Lamongan for the 2022/2023 academic year.

Keywords: *Media, Domino Cards, Vocabulary, Arabic Language*

مقدمة

إن تعلم اللغات الأجنبية، وخاصة اللغة العربية، يختلف بالتأكيد عن تعلم المواد الأخرى. والمقصود في هذا السياق هو تعلم اللغة العربية كلغة ثانية وليست اللغة الأم. في تنفيذ تعلم اللغة، وخاصة اللغة العربية، هناك مشكلات مختلفة يجب التغلب عليها، سواء على شكل مشكلات لغوية (الأصوات، الكتابة، المفردات) أو غير لغوية (تتعلق بالثقافة الاجتماعية). يجب أن يكون تعلم اللغة العربية قادرًا على إعطاء انطباع وتعزيز السمات الإيجابية وتطوير نظرة ثابتة لأهمية اللغة العربية كوسيلة للتواصل ووسيلة لفهم المبادئ التوجيهية للتعاليم الإسلامية حتى يمكن تطبيقها في الحياة اليومية. ويعطي الأولوية لأربع مهارات لغوية يجب إتقانها، بما في ذلك مهارات الاستماع، ومهارات التحدث، ومهارات القراءة، ومهارات الكتابة. وبصرف النظر عن

ذلك، يتوقع من الطلاب أيضًا فهم وإتقان عناصر اللغة الأخرى، وهي مفردات اللغة العربية. لأنه لإتقان المهارات اللغوية الأربع، يتعين على الطلاب زيادة إتقانهم وتطوير مفردات اللغة العربية. وكلما زاد إتقان الإنسان للمفردات، زاد احتمال إتقانه للغة.

حتى الآن، لا يزال التعلم الذي يتم تنفيذه تقليديًا جدًا في الممارسة العملية. يُطلب من الطلاب حفظ المفردات، وجمل التحية، وقواعد النحو العربي. يقوم الطلاب فقط بتقليد وتلاوة ما يقوله المعلم، ثم يقوم الطلاب بقراءته مرة أخرى وهكذا. وفي الوقت نفسه، تعود الصعوبات التي يواجهها الطلاب في تعلم اللغة العربية إلى عدم إتقان المفردات. ونظرًا لأهمية إتقان المفردات في تعلم اللغة العربية، فإن التعلم النشط والفعال والمبتكر والممتع للطلاب ضروري جدًا.

يهدف هذا إلى التأكد من أن الطلاب مهتمون حقًا ويأخذون دورًا نشطًا في عملية التعلم حتى يمكن تحقيق أهداف التعلم. وسائل التعلم هي وسائل غير شخصية (غير إنسانية) يستخدمها المعلمون الذين يلعبون دورًا في عملية التعليم والتعلم لتحقيق الأهداف، وبالتالي يميل هذا الفهم إلى افتراض أن شكل الوسائط عبارة عن أدوات رسومية أو إلكترونية لالتقاط الصور المرئية وإعادة بنائها أو معلومات لفظية تتضمن الوسائط التعليمية الأدوات التي تستخدم فعليًا لنقل محتوى المواد التعليمية، بما في ذلك الكتب، وأجهزة التسجيل، وأشرطة الكاسيت، وكاميرات الفيديو، ومسجلات الفيديو، والأفلام، والشرائح، والصور، والرسومات، والتلفزيون، وأجهزة الكمبيوتر. كما يلعب استخدام الوسائط التعليمية دورًا في زيادة الفعالية في تعلم اللغة العربية. ومع ذلك، لا يستخدم العديد من المعلمين حاليًا الوسائط في التعلم، ويرجع أحد الأسباب إلى أن توفير الوسائط يتطلب الكثير من المال والوقت أو أنه أمر مزعج في الاستخدام. في الواقع، يمكن للمدرسين استخدام شيء يمكن استخدامه كوسيلة تعليمية دون الحاجة إلى إنفاق الكثير من المال واستهلاك الكثير من الوقت.

هناك العديد من الوسائط التي يمكن تطبيقها في تعلم اللغة العربية حسب المجال الذي تتم دراسته من أجل تحسين جودة التعلم، إحداها وسائط بطاقة الدومينو التي تستخدم في تعلم إتقان مفردات اللغة العربية. لأن استخدام بطاقات الدومينو هناك متعة خاصة في التعلم بحيث يكون الطلاب مهتمين وسهلين في قبول الدروس التي تتم دراستها وفهمها واستيعابها. وبالنظر إلى مدى أهمية وظيفة اللغة العربية في المدرسة الابتدائية، فمن المهم البحث في عملية تعلم اللغة العربية في المدرسة الابتدائية كموضوع ديني. المدرسة الابتدائية تربية العلوم هي مدرسة ابتدائية تقوم بتدريس العديد من المواد الدينية بما في ذلك اللغة العربية. ومع ذلك، ركز الباحث في هذه الدراسة أكثر على تعلم المفردات لأسباب تتعلق بضيق الوقت والطاقة. وسبب اختيار الباحث للمفردات لتكون محور البحث هو أن المفردات هي إحدى القدرات التي يجب على من يتعلمون اللغة العربية إتقانها.

باستخدام وسائط بطاقة الدومينو، يمكن أن يكون تعلم اللغة العربية أكثر متعة بسبب الشكل الجذاب لوسائط البطاقات. وهذا ما يجعل الباحثين يعتقدون أن وسائط بطاقة الدومينو يمكن أن تساعد الطلاب على إتقان المفردات وفهم اللغة العربية ويمكن أن تجعل الطلاب متحمسين ومتحمسين للمشاركة في تعلم اللغة العربية، وخاصة لطلاب الصف الخامس. وتأمل المدرسة الابتدائية أن لا يشعر الطلاب بصعوبة دروس اللغة العربية أو مملّة، وستكون قادرة على تحسين تفكير الطلاب في موضوعات اللغة العربية التي تعتبر صعبة التعلم.

منهج البحث

يستخدم هذا البحث تصميم البحث التجريبي، وهو تصميم بحث يهدف إلى الكشف عن علاقات السبب والنتيجة بين المتغيرات من خلال معالجة المتغيرات المستقلة. تم تطبيق طريقة البحث ذات المجموعة الواحدة الاختبار القبلي والبعدي على مجموعة واحدة دون مجموعة ضابطة. وقد تم تصميم هذا البحث ليتناسب مع الأهداف

المراد تحقيقها، وهي اختبار تحسين إتقان المفردات في تعلم اللغة العربية، لمعرفة نتائج العلاج. ويمكن معرفة نتائج العلاج بشكل أكثر دقة، لأنه يمكن مقارنتها بالحالة قبل إعطاء العلاج. تستخدم تقنيات جمع البيانات الاختبارات والمقابلات والملاحظات والوثائق والاستبيانات. تستخدم تقنية تحليل البيانات اختبار t.

مناقشة ونتائج البحث

تعتبر اللغة العربية إحدى مواد اللغة الأجنبية التي يتم تدريسها في مؤسسات التعليم الرسمي في إندونيسيا، وباعتبار أن غالبية الشعب الإندونيسي مسلمون، فإن تدريس اللغة العربية في مؤسسات التعليم الرسمي عنصر مهم. من الناحية المثالية، في عملية التعلم في الفصل الدراسي، يمكن للطلاب المشاركة في التعلم بنشاط. حتى يتمكن الطلاب من الحصول على نتائج جيدة في التحصيل التعليمي. هناك العديد من الطرق التي يمكن القيام بها لتفعيل وتسهيل عملية التدريس والتعلم على المعلمين والطلاب.

في هذا البحث، استخدم الباحثون لعبة ورق الدومينو يوم السبت ٢٧ مايو ٢٠٢٣. تعد بطاقات الدومينو إحدى طرق توصيل المواد التعليمية من خلال تنمية خيال الطلاب وتقديرهم للعبة ورق الدومينو. تتكون اللعبة من بطاقات متصلة بمربعين. هذه البطاقة مستطيلة الشكل ومقسمة إلى وجهين، جانب للصورة وجانب للمفردات العربية. يتم تشكيل لعبة بطاقة الدومينو هذه إلى عدة مجموعات، كل مجموعة تتكون من عدة طلاب. قامت الباحثة بتقسيم كل مجموعة إلى ٤ أو ٥ طلاب، لأنه كان في الفصل الواحد ١٨ طالباً، فتم تقسيمهم إلى ٤ مجموعات. يتم استخدام هذه الطريقة حتى لا تكون هناك غيرة بين الطلاب لأن المجموعات يتم تقسيمها بشكل عشوائي. وبعد تشكيل المجموعات، طلبت الباحثة من كل طالب أن يجتمع مع مجموعته.

وبعد أن تم تشكيل الفصل إلى عدة مجموعات، قدمت الباحثة مراجعة مختصرة للمفردات التي تم تدريسها بالأمس، وكان الهدف أن يتمكن الطلاب من تذكر أو حفظ القليل من المواد التي سيتم استخدامها أثناء اللعبة. وبعد ذلك يقدم الباحث شرحاً لنموذج التعلم

الذي سيتم تنفيذه بدءاً من قواعد اللعب إلى الألعاب التي سيتم لعبها حسب عدد الأطفال في كل مجموعة. نظراً لوجود ٤ مجموعات فقط، سيتم لعب اللعبة أربع مرات. ليس من الصعب جداً شرح قواعد اللعبة للطلاب لأن بعض الطلاب على دراية بهذه اللعبة بالفعل.

في المرحلة التالية، طلبت الباحثة من أحد الطلاب خلط الأوراق، ثم توزيعها على ٤ مجموعات تجري في اتجاه عقارب الساعة. أصدر الباحث بطاقة فارغة وطلب بعدها من الطلاب الاستمرار بالبطاقة الصادرة من الباحث حيث يجب أن تكون البطاقة المراد إصدارها مطابقة للمفردات أو الصورة الموجودة على البطاقة السابقة. في هذه الحالة، سيقول الطلاب "مناسب" إذا لم يكن لدى المجموعة بطاقة تطابق صورة المفردات أو البطاقة السابقة. استمتع الطلاب حقاً بالألعاب التي لعبها الباحثون.

عندما تنتهي جميع المجموعات من لعبة ورق الدومينو، يقوم الباحث بتصحيح الصور والمفردات حسب الترتيب حتى نفاذ جميع الأوراق التي بجوزة كل مجموعة، وإذا كان في اللعبة مجموعة نفدت أوراقها فإن تلك المجموعة تفوز بالبطاقة. اللعبة والمجموعة التي لا تزال لديها البطاقة المتبقية ثم تخسر المجموعة.

يتم لعب لعبة بطاقة الدومينو أربع مرات. ابتداءً من اللعبة الثانية إلى الرابعة يبدأ الطلاب في فهم وحفظ المفردات الموجودة على البطاقة حتى لا تقول أي مجموعة بالضبط لأنهم لا يحفظون المفردات الموجودة على البطاقة. وعندما لم تعرف المجموعة الأخرى معنى المفردات الموجودة على البطاقة، قام الباحث بشرح معنى المفردات حتى فهمت المجموعة وفهمت. مع كل جلسة لعب بطاقات الدومينو، يلاحظ الطلاب زيادة في حفظ المفردات

ولتحديد قدرة الطلاب على حفظ المفردات باستخدام بطاقات الدومينو، أجرى الباحثون اختباراً من خلال عمل لعبة مطابقة الكلمات المكتوبة على سبورة الفصل، وطلب من الطلاب المطابقة حسب المفردات الصحيحة. وطلب الباحث من الطلاب أن يتقدموا واحداً تلو الآخر حتى تنتهي المفردات التي كتبوها. تدافع الطلاب ليطلبوا التقدم لمطابقة المفردات التي تم كتابتها. وكان حماس الطلاب في مطابقة المفردات كبيراً جداً لأن الكثير منهم

حفظوا المفردات التي تم تدريسها. وفقا لهدف هذا البحث تحسين مفردات اللغة العربية لطلاب الصف الخامس المدرسة الابتدائية تربية العلوم.

يقدر الباحثون أن وسائل التعلم التي تستخدم طريقة لعبة بطاقة الدومينو تجعل الطلاب لا يشعرون بالملل في تعلم اللغة العربية. الطلاب الذين لم يفهموا في البداية معنى المفردات كانوا في حيرة من أمرهم، وكانوا يسألون أحياناً الطلاب في مجموعتهم، حتى حفظ الطلاب المفردات أخيراً ولم يسألوا الطلاب في مجموعتهم. يتم لعب هذه اللعبة في مجموعات حتى يتمكن الطلاب الذين لا يعرفون معنى المفردات من المناقشة مع بعضهم البعض لتحديد معنى المفردات. المنافسة في لعبة بطاقات الدومينو هذه تجعل الطلاب أكثر حماساً للتعلم

وفي نهاية الدرس قدمت الباحثة الشكر للمجموعة الفائزة باللعبة، كما قدمت الشكر للطلبة الذين تمكنوا من الإجابة على أسئلة الباحثة حول معنى المفردات. بحيث يكون الطلاب أكثر تحفيزاً وأكثر حماساً لتعلم مفردات اللغة العربية. وبناء على نتائج البيانات التي تم الحصول عليها تبين أن لعبة ورق الدومينو مناسبة للتطبيق في تحسين مفردات اللغة العربية لدى طلاب الصف الخامس، كما يتضح من حماسهم للدراسة واللعب وحل أسئلة الاختبار والإجابة على جميع الأسئلة حول مفردات اللغة العربية. من الباحثين. وفي هذه الحالة، يأمل الباحث أن يظل الطلاب متحمسين لتعلم مفردات اللغة العربية وممارسة المعرفة التي يقدمها الباحث في المستقبل.

بناءً على نتائج الحساب في الجدول ٤,٧، تكون النتيجة ٦,٢٦٦ و d.b هي N-1 $18-1=17$ يشير جدول Ttest الذي يستخدم مجموعة واحدة إلى رقم مهم قدره ٠,٠٥٪، أي ١٧٤٠ و ٠,٠١٪، أي ٢٥٦٧. معيار رفض أو قبول H_0 هو قبول H_a إذا كانت نتائج اختبار $t > t\text{-table}$ عند مستوى دلالة ٠,٠٥٪ و ٠,٠١٪.

وبالتالي فإن الاستنتاج هو أن نتيجة الحساب هي أن اختبار t أعلى من جدول اختبار t، أي $٦,٢٦٦ < ١,٧٤٠$ عند مستوى دلالة ٠,٠٥٪ و $٢,٥٦٧ < ٦,٢٦٦$ عند مستوى دلالة ٠,٠١٪.

وبالتالي يمكن استنتاج أن اختبار الفرضيات في الفصل الأول صحيح أو مقبول، أي أن لعبة ورق الدومينو لها تأثير على زيادة مفردات الفئة الخامسة المدرسة الابتدائية تربية العلوم.

وبعيداً عن حسابات الاختبار، استخدم الباحث أيضاً حسابات الاستبيان، وبالاعتماد على نتائج تلخيص الاستبيان في الجدول ٤,٨ وحساب عدد نسب الاستبيان أعلاه، يمكن للباحث أن يستنتج أن مفردات اللغة العربية تم تدريسها باستخدام بطاقات الدومينو لعام ٢٠٢٢/ ٢٠٢٣ بلغت نسبة العام الدراسي ٦٨,٥٪ وتشمل المجموعة ٦١٪ - ٨٠٪ مما يعني جيد.

في الاستبيان، قال العديد من الطلاب أنهم أحبوا لعبة ورق الدومينو وأن هذه اللعبة كان لها تأثير في تحسين مفردات اللغة العربية لأنهم لعبوا في مجموعات مما تطلب منهم أن يكونوا قادرين على العمل معاً والتواصل بشكل أكبر مع زملائهم الطلاب من أجل إكمال الاختبار. اللعبة بشكل جيد.

الخلاصة

استخدام وسائط بطاقة الدومينو في تحسين مفردات اللغة العربية لطلاب الصف الخامس في المدرسة الابتدائية تربية العلوم للعام الدراسي ٢٠٢٢/٢٠٢٣ الذي عقد في ٢٧ مايو ٢٠٢٣ سار بسلاسة وبشكل جيد. يشعر معظم الطلاب بالسعادة والحماس تجاه لعبة وسائط بطاقة الدومينو لأن الطلاب لا يشعرون بالملل، كما أنها تتيح للطلاب لعب دور فعال في عملية تعلم اللغة العربية. إن لعبة وسائط بطاقة الدومينو لها تأثير في زيادة مفردات طلاب الصف الخامس، وفي هذه الحالة ثبت ذلك من خلال نتائج الاختبار القبلي بمجموع ١٠٤٥، بمتوسط درجات ٥٨,٠٥٥. وكانت النتيجة بعد الاختبار ١٣٥٥ بمتوسط ٧٥,٢٧٧. وبذلك ثبت أن هناك زيادة في القيمة ٣١٠. ومن نتائج التحليل باستخدام الطريقة التجريبية مجموعة واحدة قبل الاختبار وبعد الاختبار. حصلت نتائج T على قيمة ٦,٢٦٦ و d.b، وهي N-17=18-1 => 1. يشير جدول Ttest الذي يستخدم مجموعة واحدة إلى رقم مهم قدره ٠,٠٥٪، أي ١٧٤٠ و ٠,٠١٪، أي ٢٥٦٧. لذا فإن الفرضية المقبولة في هذا البحث هي الفرضية العاملة (Ha)، أي أن استخدام لعبة وسائط بطاقة الدومينو في تحسين مفردات اللغة العربية للصف الخامس المدرسة الابتدائية تربية العلوم للعام الدراسي ٢٠٢٢/٢٠٢٣ له تأثير

كبير. وكذلك مع نتائج توزيع الاستبيانات بناء على نتائج تلخيص الاستبيان في الجدول ٤,٨ وحساب نسبة الاستبيانات أعلاه، يخلص الباحث إلى أن مفردات اللغة العربية التي تم تدريسها باستخدام بطاقات الدومينو للعام الدراسي ٢٠٢٢/٢٠٢٣ بلغت ٦٨,٥ % وهذا يدخل في مجموعة ٦١٪ - ٨٠٪ مما يعني جيد.

مراجع

- Abdul Aziz, *wawancara* Selasa 25 oktober 2022. MI Tarbiyatul Ulum Bendungan Banjarrejo Kedungpring Lamongan,
- Ahmadi dan Ilmiani, Aulia Mustika. "Metodologi pembelajaran Bahasa Arab: Konvensional hingga Era Digital" Bantul: Ruas Media, 2020.
- Ainin, Moh. *Metodologi Penelitian Bahasa Arab*, Malang: CV. Bintang Sejahtera, 2017.
- Aminudin, "Media Pembelajaran Bahasa Arab", *Al-Munzir*, 2 November, 2014.
- Aprianingsing, Vina "Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Domino Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman Peserta Didik Kelas IX SMA Negeri 5 Yogyakarta", Skripsi: Universitas Negeri Yogyakarta, 2013.
- Arif, Muh. Dan Makalalang, Eby Waskito. "pengembangan media pembelajaran Bahasa Arab" Solok: Balai insan Cendakia Mandiri, 2020.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian*, Jakarta: Rineka Cipta, 2013.
- Astuti, Widi. "Berbagai Strategi Pembelajaran Bahasa Arab," *Jurnal Komunikasi Dan Pendidikan Islam*, 2 Desember, 2016.
- Baroh, Chasniatul, "Efektivitas metode Simulasi dalam pembelajaran Matematika pada pokok bahasan Peluang dikelas IX-A MTs Nurul Huda Kalanganyar Sedati Sidoarjo", Skripsi IAIN Sunan Ampel Surabaya, 2010.
- Bungin, Berhan. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, Jakarta: Kencana, 2017.
- Et al, Riska Utami. *Media pembelajaran Bahasa Arab*, t.t.: Yayasan penerbit Muhammad Zaini, t.t.
- Fitriliza dan Fahmi, Ari Khairurrijal. "peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Arab melalui Contoh Morfologi, (Penelitian Tindakan di Fakultas Agama Islam)", *Jurnal Uhamka*, 2.
- Gemilang, Damar. Dan Liatiana, Hastuti. "Teaching Media in the Teaching of Arabic Language/Media pembelajaran Dalam Pembelajaran Bahasa Arab", *Athla: Journal of Arabic Teaching, linguistic And Literature*, 1 2020.
- Hijriyah, Umi. *Analisis Pembelajaran Mufradat dan Struktur Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah*, Surabaya: CV. Gemilang, 2018.
- Hikmawati, Dr. Fenti. M.Si. *Metodologi Penelitian*.
- Isran Rasyid Karo-Karo S, Rohani "Manfaat Media Dalam Pembelajaran", UIN-SU Medan Juni, 2018.
- Jaya, I Made Laut Mertha. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*, Yogyakarta: Anak Hebat Indonesia, 2020.
- Khansa, Hasna Qonita. "Strategi Pembelajaran Bahasa Arab".
- Mahmudah, Siti. "Media Pembelajaran Bahasa Arab", *Jurnal An-Nabighob*, 3 Juni, 2018.
- Munip, Abdul. *Penilaian Pembelajaran Bahasa Arab*, Yogyakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam UIN Sunan Kalijaga, 2017.

- Nengrum, Thityin Ayu. Dan Arif, Muh. "Efektivitas Media Pembelajaran Dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Arab", *'A Jamiy Jurnal Babasa dan Sastra Arab*, 1 Juni, 2020.
- Nurfadillah, Septy. dan 4A Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Tangerang tahun 2021, *Media Pembelajaran*, Sukabumi: CV Jejak, 2021.
- Nurrita, Teni. "Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajarsiswa", *Misykat*, 3 Juni, 2018.
- Palupi, Laras estining. "pengaruh metode joyfull learning berbantu media Arabic domic card terhadap penguasaan mufradat pelajaran bahasa Arab materi *فى المقصف* siswa kelas V MI Darul Ulum semarang tahun pelajaran 2019/2020", Skripsi, Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, 2020.
- Piqri, Muhammad Hairul. *Belajar Asyik dengan Permainan Bahasa Arab*, t.t: Gupedia, 2021.
- Rudi, Susilana. dan Cepi, Riyana. "Media Pembelajaran", Sukabumi: CV Wacana Prima, 2009.
- Sakinah, Siti. "Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Melalui Game Talking Stick di Asrama Ma'had Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare", Skripsi., Institut AgamaIslam Negeri Parepare, Prepare, 2018.
- Siregar, Syofian. *Metode Penelitian Kuantitatif*, Jakarta: Kencana, 2017.
- Suardi, Moh. *Belajar dan Pembelajaran Sleman*: Deepublish, 2018.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2019.
- Takwin, Furqon. Rukman A.R Said, Murdiati, "Penerapan Metode Permainan Kartu Domino dalam pembelajaran Kosakata pada Santri Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPA) Al- Furqon Mario, Baebunta, Lawu Utara".
- Unaradijan, Dominikus Dolet. *Metode Penelitian Kuantitatif*, Jakarta: Penerbit Universitas Katolik Indonesia Atma Jaya, 2019.
- Vivi Herlina, *Panduan Praktis Mengolah Data Kuesioner Menggunakan SPSS*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2019.
- Yayan Nurbayan, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab* Bandung: Zein Al-Bayan, 2008.
- Zahra, Reza Afridha. "Pengembangan Media pembelajaran bahasa arab menggunakan Kartu Damira Untuk Madrasah Ibtidaiyah Al-Ma'arif Gendingan Tulungagung", Skripsi, Institut Agama Negeri Tulungagung, 2020.
- Zhughoiriyah, B, Made, "Penerapan Teams Games Tournament Berbantu Media Kartu Domino Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan", *Journal Pendidikan Anak usia dini*.