الباب الأوّل

المقدّمة

أ. خلفية البحث

المفردات هي مجموعة من الكلمات التي تُستخدم لتكوين الجمل ونقل الرسائل في اللغة العربية. يُعتبر إتقان المفردات أحد الجوانب المهمة في تعلم اللغة العربية لأنها تشكل أساسًا للمهارات اللغوية الأخرى، مثل الاستماع، والتحدث، والقراءة، والكتابة. الشخص الذي يتمتع بإتقان جيد للمفردات سيكون أكثر قدرة على فهم المواد الدراسية والتواصل باستخدام اللغة العربية. لذلك، يجب الاستمرار في إضافة وإتقان المفردات لتحسين قدرة الطلاب على التحدث بشكل مثالي.[٢]

بناءً على نتائج الملاحظة، والمقابلات، والاختبارات التشخيصية الأولية، لا يزال حوالي ٧٠٪ من طلاب الصف الثامن في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ١٠ جومبانغ يواجهون صعوبة في تعلم اللغة العربية. يعتبر العديد من الطلاب اللغة العربية مادة صعبة، مما يؤدي إلى انخفاض اهتمامهم وحماسهم للدراسة، خاصة في إتقان المفردات .تفاقمت هذه الحالة بسبب استخدام وسائل التعليم المحدودة وغير الجذابة . لذلك، هناك حاجة إلى وسائل تعليمية أكثر ابتكارًا وتفاعلية لزيادة الدافعية ونتائج تعلم الطلاب.[٣] بناءً على نتائج الملاحظة تلك، تم تقييم المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ١٠ جومبانغ كموقع مناسب لإجراء البحث.

تواجه دراسة اللغة العربية في الصف الثامن المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ١٠ جومبانغ بعض العقبات، خاصة في إتقان المفردات .الكثير من الطلاب لا يهتمون بتعلم اللغة العربية لأنهم يجدون صعوبة في حفظ وتذكر المفردات. بالإضافة إلى ذلك، فإن استخدام وسائل التعليم المحدودة وغير المتنوعة يجعل الطلاب يشعرون بالملل بسرعة ويكونون أقل نشاطًا خلال فترة التعلم .تؤثر هذه الحالة على انخفاض الدافع ونتائج تعلم

[2] Imron A, & Fajriyah., Penggunaan Metode Bernyanyi Dalam Menghafa l Kosakata Bahasa Arab MI, Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD, 2021.
[3] Observasi di Kelas VIII MTsN 10 Jombang Pada Tanggal 7 Oktober 2025

الطلاب.[4] لذلك، هناك حاجة إلى وسائل تعليمية أكثر جاذبية وتفاعلية وتناسب احتياجات الطلاب لزيادة حماسهم في التعلم ومساعدتهم على إتقان مفردات اللغة العربية بسهولة أكبر.

يمكن التغلب على المشكلات في تعلم اللغة العربية من خلال الاستفادة من الوسائط الرقمية الجذابة والمتوافقة مع احتياجات الطلاب. يمكن أن يزيد استخدام الوسائط الرقمية من اهتمام الطلاب بالتعلم، ويساعدهم على فهم المواد بسهولة أكبر، ويجعل التعلم أكثر نشاطًا ومتعة.[5] بالإضافة إلى ذلك، فإن الوسائط الرقمية أكثر عملية لأنها يمكن الوصول إليها بشكل مرن وتقلل من استخدام الورق.[6] أحد الوسائط التي يمكن استخدامها هو بطاقات الفلاش الرقمية المستندة إلى كانف أ.ي *(Canva AI)*. تقدم هذه الوسائط المواد في شكل صور وعرض تفاعلي جذاب مما يساعد الطلاب على تذكر مفردات اللغة العربية بسهولة أكبر.[7] مع وجود بطاقات الفلاش الرقمية، تصبح تعلم اللغة العربية أكثر جاذبية وتفاعلية وتناسب التطورات التكنولوجية الحالية.

تطوير وسائط الفلاش كارد الرقمية كانف أ.ي *(Canva AI)* مدعوم بنظرية التعلم متعدد الوسائط التي طرحها ريتشارد إي. ماير. تشرح هذه النظرية أن الطلاب يمكنهم التعلم بشكل أكثر فعالية عندما يتم تقديم المعلومات من خلال مزيج من الكلمات والصور بدلاً من استخدام النص فقط. من خلال الدمج بين العناصر البصرية والنصوص، يصبح من الأسهل على الطلاب فهم ومعالجة وتذكر المعلومات التي تم تعلمها.[8] في تعلم مفردات اللغة العربية، تقدم بطاقات الفلاش كارد الرقمية كانف أ.ي

[4] Wawancara Ibu Nunuk Guru Bahasa Arab MTsN 10 Jombang & Observasi di Kelas VIII MTsN 10 Jombang Pada Tanggal 7 Oktober 2025

[5] Endang Nuryasana dan Noviana Desiningrum, 'Pengembangan Media Digital Strategi Belajar Mengajar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa', Jurnal Inovasi Penelitian, 1.5 (2020), 968

[6] Nabilla Rizky A., Maryam Isnaini D., 'Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard "Kabara" (Kartu Bahasa Arab Bergambar) Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas III Sd Muhammadiyah 16 Surabaya'. *Jurnal PGSD*, 11(6), 2023, 1250-1262.

[7] Rahman, N. H., Mayasari, A., Arifudin, O., &Ningsih, I. W., Pengaruh MediaFlashcard Dalam Meningkatkan Daya Ingat Siswa Pada Materi Mufrodat Bahasa Arab. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 2021.

[8] Rifqatussa diyah, Jusmiati Samir, Atmaranie Dwi Purnama, 'Pengaruh Penggunaan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar'*, Journal: Proceedings Conference Sisi Indonesia III,* vol. 3, no.1, (2026), 612-623.

(Canva AI) من المفردات مع الصور التي تتناسب مع معانيها .تساعد هذه الطريقة الطلاب على ربط الكلمات بالصور، مما يجعل المفردات أسهل في الفهم والتذكر . بالإضافة إلى ذلك، يمكن أن يعزز العرض الجذاب والتفاعلي انتباه الطلاب ودافعهم للتعلم. وبالتالي، من المتوقع أن يساعد استخدام بطاقات الفلاش كارد الرقمية كانف أ.ي *(Canva AI)* من في تحسين إتقان مفردات اللغة العربية بشكل أكثر فعالية.

بالإضافة إلى ذلك، يمكن تنظيم مفردات اللغة العربية في بطاقات الفلاش بناءً على مستوى القدرة، وهي مبتدئ (أساسي)، متوسط (متوسط)، ومتقدم (متقدم) . يساعد هذا التصنيف الطلاب على تعلم المفردات بشكل تدريجي وفقًا لقدراتهم .في هذه الدراسة، المفردات المستخدمة لطلاب الصف الثامن في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ١٠ جومبانغ تقع في مستوى مبتدئ، لأنها تتناسب مع احتياجات وظروف تعلم الطلاب .مع التنظيم المنهجي، يصبح التعلم أسهل في الفهم ويصبح المعلم أيضًا أسهل في تقديم التقييمات وإثراء المواد وفقًا لقدرات الطلاب.[٩]

استنادًا إلى الوصف أعلاه، يمكن الاستنتاج أن إتقان المفردات مهم جدًا في تعلم اللغة العربية. ومع ذلك، لا يزال العديد من طلاب المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ١٠ جومبانغ يواجهون صعوبة في حفظ وفهم المفردات بسبب نقص الدافع للتعلم ووسائل التعليم المستخدمة التي تفتقر إلى الجاذبية .لذلك، هناك حاجة إلى وسائل تعليمية أكثر ابتكارًا، مثل من بطاقات الفلاش كارد الرقمية كانف أ.ي *(Canva AI)*، التي يمكن أن تساعد الطلاب على تعلم المفردات بسهولة أكبر، وبشكل أكثر جاذبية ومتعة.

ب. أسئلة البحث

استنادًا إلى الخلفية المذكورة أعلاه، هناك عدة أسئلة البحث كما يلي:

[9] Fathma Zahara Sholeha & Safiruddin Al Baqi, 'Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Melalui Kegiatan Ilqoul Mufradat', *Mahira: Journal of Arabic Studies*, vol. 3, no. 2 (2023), hal. 115-128

١. كيف تتم عملية تطوير وسيلة الفلاش كارد الرقمية كانف أ.ي *(Canva AI)* لتعليم مفردات اللغة العربية في الصف الثامن بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ١٠ جومبانغ؟

٢. ما مدي فعالية طلاب الصف الثامن في استخدام وسيلة التعليمية الفلاش كارد الرقمية كانف أ.ي *(Canva AI)* في عملية تعلم اللغة العربية في المدرسة الثناوية الإسلامية الحكومية ١٠ جومبانغ؟

ج. أهداف البحث والتطوير

أما أهداف وتطوير هذا البحث فهي كما يلي:

١. لتطوير وسيلة التعليمية الفلاش كارد الرقمية كانف أ.ي *(Canva AI)* المناسبة لتعليم مفردات اللغة العربية في الصف الثامن بالمدرسة الثناوية الإسلامية الحكومية ١٠ جومبانغ.

٢. لمعرفة فعالية طلاب الصف الثامن تجاه استخدام وسيلة التعليمية الفلاش كارد الرقمية كانف أ.ي *(Canva AI)* في عملية تعليم اللغة العربية في المدرسة الثناوية الإسلامية الحكومية ١٠ جومبانغ

د. المواصفات المتوقعة للمنتج

مواصفات المنتج التي يتوقعها الباحث في هذا البحث هي كالتالي :

الجدوال ١،١ المواصفات المتوقعة للمنتج

رقم	مكون	رسالة تخرج
١.	عنوان المنتج	كانف أ.ي *(Canva AI)*
٢.	هدف المنتج	هدف هذا المنتج إلى تحسين قدرة الطلاب على إتقان مفردات اللغة العربية من خلال وسائل بصرية تفاعلية ورقمية. تم تطوير هذه الوسائل كحل للصعوبات التي يواجهها الطلاب في إتقان مفردات اللغة العربية.
٣.	هدف	الهدف الرئيسي من هذا المنتج هو طلاب الصف الثامن في

		المدرسة الثناوية الإسلامية الحكومية ١. جومبانغ. تم تحديد الهدف بناءً على احتياجات تعلم اللغة العربية في مستوى المدرسة الثانوية الإسلامية، حيث أن إتقان المفردات هو الأساس الرئيسي في تحسين مهارات اللغة.
٤.	مادة	المادة التي سيتم إدخالها في الوسائط المستخدمة هي باب المهنة. هذه المادة تتماشى مع ورقة عمل الطلاب في اللغة العربية التي يمتلكها الطلاب بهدف أن يتمكن الطلاب من فهم وإتقان المفردات.
٥.	هيكل	تم تصميم هذا المنتج بشكل منهجي ويتكون من عدة أجزاء وهي: ١. وحدة إنشاء وتوفير المحتوى، حيث يمكن للمعلمين إنشاء أو العثور على المواد التعليمية مثل ألعاب الفلاش كارد الرقمية ومكتبة الموارد. ٢. وحدة التفاعل والتعلم التي تركز على كيفية تقديم المحتوى للطلاب وكيفية تفاعل الطلاب معه .يتضمن هذا الموديل ألعابًا حية، وواجبات منزلية، ووضع التعلم الذاتي، بالإضافة إلى التكيف والتعديل.
٦.	تصميم	تم تصميم الوسائط بشكل جذاب، على شكل اختبارات تركز على إشراك المعلمين والطلاب. تصميم كانف أ.ي *(Canva AI)* مقسم إلى منظورين وهما: ١. تصميم منشئي المحتوى (المعلمين). يركز تصميم المعلمين على سهولة إنشاء وتحرير وإدارة المواد. ٢. تصميم مستخدمي المحتوى (الطلاب) .هذا التصميم يركز على عناصر التلعيب ومشاركة الطلاب لجعل عملية التعلم

		ممتعة.
٧.	مصدر المرجع	تطوير هذه الوسائط يشير إلى مواد تعليم اللغة العربية في الصف الثامن من المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ١٠ جومبانغ في أوراق عمل الطلاب وكتب باقة إرلنجا، والأبحاث السابقة ذات الصلة باستخدام بطاقات الفلاش الرقمية المستندة إلى كانف أ.ي *(Canva AI)*
٨.	التطبيق المستخدم	التطبيق المستخدم هو كانف أ.ي *(Canva AI)*، وهو منصة تعليمية قائمة على التكنولوجيا تركز على التقييم التكويني التفاعلي والتلعيب، والتي تهدف إلى تعزيز الدافعية والمشاركة ونتائج التعلم للطلاب من خلال الأنشطة القائمة على ألعاب البطاقات الرقمية . https://bahasaarab-kelas8-semester2.my.canva.site/
٩.	الإنتاج (مخرجات المنتج)	المنتج المستخدم هو ملف رقمي على شكل تطبيق كانف أ.ي *(Canva AI)*يحتوي على وسائط تعليمية للمفردات في شكل بطاقات فلاش رقمية. يمكن استخدام هذا المنتج بشكل فردي أو جماعي من قبل الطلاب ويحتوي على المواد والتمارين اللازمة في عملية التعلم.

المنتج الذي تم تطويره في هذا البحث هو تطبيق كانف أ.ي *(Canva AI)* الذي يمكن أن يعزز إتقان المفردات العربية من خلال ميزة خريطة المفاهيم الجذابة، وعناصر الألعاب. يمكن أن يحفز هذا الطلاب، ويسهل تذكر المفردات، ويجعل التعلم أكثر فعالية ومتعة.

هـ. أهمية البحث والتطوير

أهمية البحث وتطوير وسائل الفلاش كارد الرقمية في كانف أ.ي *(Canva AI)* هي كما يلي:

١. الطلاب

من خلال تطوير وسائط الفلاش كارد الرقمية كانف أ.ي *(Canva AI)*, يُأمل أن تُعزز الحماس وتُحسن قدرة الطلاب على فهم مادة تعلم اللغة العربية، بحيث يمكن للطلاب أن يكونوا نشطين في الفصل أثناء عملية التعلم.

٢. للمعلم

بالنسبة للمعلمين، من المتوقع أن تسهل نتائج هذا البحث والتطوير على المعلمين تنفيذ عملية تعليم اللغة العربية.

٣. للمدرسة

نتائج هذا البحث والتطوير من المتوقع أن تكون ابتكارًا في تحسين فعالية الأنشطة التعليمية التي تحدث في المدرسة.

و. الافتراضات والقيود في التطوير

١. افتراضات البحث والتطوير

افتراضات البحث والتطوير لوسائط الفلاش كارد الرقمية كانف أ.ي *(Canva AI)* هي كما يلي:

أ) يمكن أن تكون بطاقات الفلاش كارد الرقمية من كانف أ.ي *(Canva AI)* بديلاً للمعلمين لجعل تعلم اللغة العربية أكثر جاذبية وسهولة في الفهم.

ب) لم يتم تطوير بطاقات الفلاش كارد الرقمية من كانف أ.ي *(Canva AI)* بشكل كبير في تعليم اللغة العربية.

ج) تتمر بطاقات الفلاش كارد الرقمية من كانف أ.ي *(Canva AI)* بتصميم بسيط ومنظم وتستخدم صورًا ذات صلة، مما يمكن أن يساعد الطلاب في التعرف على المفردات العربية وفهمها وتذكرها بشكل أفضل.

٢. قيد البحث والتطوير

أما بالنسبة للقيود في هذا البحث والتطوير فهي كما يلي:

أ) لا يمكن الاستفادة من جميع الميزات التفاعلية في كانف أ.ي *(Canva AI)* بشكل كامل (مثل توليد الذكاء الاصطناعي، الرسوم المتحركة، أو الميزات الخاصة المتميزة) بسبب قيود الاشتراك أو الشبكة.

ب) نطاق المفردات العربية المدرجة في بطاقات الذاكرة الرقمية المستندة إلى كانف أ.ي *(Canva AI)* محدود بمواضيع معينة تتعلق باحتياجات الصف الثامن، وبالتالي لا تشمل جميع المفردات العربية على مستوى المتقدم بشكل واسع.

ج) يمكن الوصول إلى كانف أ.ي *(Canva AI)* فقط باستخدام الهواتف الذكية أو أجهزة الكمبيوتر المحمولة التي تحتوي على شبكة إنترنت.

ز. الدراسات السابقة

في هذا البحث، هناك أبحاث سابقة وهي كما يلي:

١. البحث السابق الذي تم أخذه من مجلة أجراه دومي سابوترا وآخرون. (٢,٢٢) بعنوان "استخدام وسائل الفلاش كارد في تعلم اللغة العربية لإتقان المفردات". (استخدم المجلة أو الأطروحة) هدف هذا البحث هو العملية والفعالية لوسائط الفلاش كارد. تستخدم هذه الدراسة طريقة البحث والتطوير (R&D) بنموذج التطوير D4، وهو يشمل التعريف, التصميم, التطوير, والنشر. البحث الذي تم إجراؤه حصل على درجات المعلمين في اللغة العربية بنسبة ٣,٨١٪، ودرجة خبراء المادة بنسبة ٣,٨٧٪، ودرجة خبراء الوسائط بنسبة ٣,٩٣٪. وكانت نتائج استجابة التجربة الميدانية المحدودة بدرجة مثالية بنسبة ٨٥,٧١٪ وتندرج ضمن فئة الموافقة. وسائط الفلاش كارد المستخدمة لتسهيل فهم الطلاب لمادة اللغة العربية ودعم تدريب مهارات إتقان المفردات.[١٠]

٢. البحث السابق الذي تم أخذه من رسالة ماجستير أجرتها ليلى فطرين موليدة (٢,٢٤) بعنوان "تطوير وسائل الفلاش كارد في تعليم اللغة العربية لتحسين نتائج تعلم طلاب الصف الخامس". تهدف هذه الدراسة إلى عملية وفعالية وسائل

[10] Domi Saputra and Muhamad Fidri, 'Fungsi / Kegunaan Media Flasg Card Dalam Pembelajaran', *Jurnal AS-SAID*, 2022.1 (2022), 127–37.

الفلاش كارد. تستخدم هذه الدراسة طريقة البحث والتطوير (R&D) باستخدام نموذج *ADDIE* للتطوير. النتائج التي تم الحصول عليها من هذه الدراسة هي أن التحقق من صحة الخبراء في المادة كان بنسبة ٩٥٪، والخبراء في الوسائط بنسبة ٩٥,٣٨٪، مما يعني أنها ضمن الفئة "جديرة جدًا" و"صحيحة جدًا". بينما كان متوسط تقييم ١٠ مستجيبين هو ٨٢,٣٥٪، مما يعني أن منتج بطاقات الفلاش صالح جدًا وجيد جدًا للاستخدام في تعليم اللغة العربية.[١١]

٣. البحث السابق الذي تم أخذه من مجلة أجراه م. شوفيرين وآخرون (٢,٢٥) بعنوان "تطوير الوسائط التفاعلية باستخدام بطاقات الفلاش في تعليم تنوع الثقافات في الصف الرابع بالمدرسة ابتدائية الحكومية تيرينغو بان تول". تهدف هذه الدراسة إلى تطوير ووصف جدوى وفعالية وسائل الفلاش كارد. تستخدم هذه الدراسة منهج البحث والتطوير (R&D) بنموذج تطوير *ADDIE* النتائج التي تم الحصول عليها من هذه الدراسة تلبي معايير الصلاحية والعملية والفعالية بقيم ٤,٤٢ لكل منها، مع نسبة ٨٨٪ لمستوى الصلاحية، و٩١٪ لمستوى العملية، و٩٣٪ لمستوى الفعالية.[١٢]

٤. البحث السابق الذي تم أخذه من الرسالة التي أجرتها أريني فوتري وحيدة (٢,٢٤) بعنوان "تطوير بطاقة فلاش كوسيلة تعليمية لمفردات اللغة العربية للمجموعة ب في روضة الأطفال عائشة الإيمان جندنج باكيرو، منطقة غوندوكوسومان، مدينة يوجياكارتا". هدف هذا البحث هو معرفة جودة واستجابة المشاركين وخصائص وسائط الفلاش كارد التي تم تطويرها. تستخدم هذه الدراسة منهج البحث والتطوير R&D بنموذج *ADDIE* أظهرت نتائج البحث أن جودة وسائط الفلاش كارد تندرج ضمن فئة ممتازة حيث حصلت

---

[11] Laela Vitrotin Maulida, 'Pengembangan Media Flashcard Dalam Pembelajaran Bahasa Arab untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V', Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 6 .3 (2024), 2079-2086.

[12] Muhammad Sofirin, Abdul Rahim, and Khotim Hanifudin Najib, 'Pengembangan Media Interaktif Flash Card Dalam Pembelajaran Keragaman Budaya Pada Kelas IV Di SD Negeri 1 Trirenggo Bantul', *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8.8 (2025), 9742–49 <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i8.8825>.

على ٤,٦٨ بنسبة مثالية ٩٣,٦٪. حصلت استجابة الطلاب على درجة ٠,٩٨ بنسبة مثالية ٩٨,٦٪ مما يندرج ضمن فئة الموافقة.[١٣]

٥. البحث السابق الذي تم أخذه من مجلة أجراه نبيلة رزقي أ. وآخرون بعنوان "تطوير وسيلة تعليمية باستخدام بطاقات الفلاش "كابارا" (بطاقات اللغة العربية المصورة) لتحسين إتقان مفردات اللغة العربية لدى طلاب الصف الثالث الابتدائي بمدرسة محمدية ١٦ سورابايا". هدف هذا البحث هو تطوير ومعرفة فعالية المنتج المطور. تستخدم هذه الدراسة منهج البحث والتطوير R&D بنموذج *ADDIE* أظهرت نتائج البحث أن وسائط الفلاش كارد كابارا فعالة إلى حد ما في تحسين نتائج تعلم اللغة العربية لدى الطلاب، حيث حصلت على تقييم بنسبة ٧٨,٠٠٪ من قبل خبراء الوسائط، و٨٩,٧١٪ من قبل خبراء المحتوى، ونتائج اختبار T-test لبيانات الاختبار البعدي للفصل الدراسي الضابط والتجريبي بنسبة ٩٠%.[١٤]

٦. البحث السابق الذي تم أخذه من مجلة أجراه ويديا نوراييني وآخرون (٢٠٢٥) بعنوان "تطوير وسائط تعليمية لمفردات اللغة العربية قائمة على الرموز الشريطية التفاعلية في الصف السادس المدرسة الابتدائية نور الفلاح موارو جامبي". تهدف هذه الدراسة إلى تطوير ووصف جدوى الوسائط التي تم تطويرها. تستخدم هذه الدراسة منهج البحث والتطوير R&D بنموذج *ADDIE* النتائج التي تم الحصول عليها تُظهر أن جودة الوسائط التعليمية القائمة على الباركود التفاعلي التي تم تطويرها تندرج ضمن فئة ممتازة، حيث حصلت على درجة ٣,٩٣ من قبل خبراء الوسائط، و٣,٨٧ من قبل خبراء المحتوى، و٣,٨١ من قبل معلمي اللغة العربية. كما أن استجابة الطلاب في التجربة الميدانية المحدودة حصلت على درجة مثالية

[13] Arini Putri W., 'Pengembangan *A Flash Card* Sebagai Media Pembelajaran Mufrodat Bahasa Arab Kelompok B Di TK 'Aisyiyah Al-Iman Gendeng Baciro Kecamatan Gondokusuman, Kota Yogyakarta', Skripsi (2024), 3-5.

[14] Nabilla Rizky A. dkk, 'Pengembangan Media Pembelajaran *Flashcard "Kabara"* (Kartu Bahasa Arab Bergambar) Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas III Sd Muhammadiyah 16 Surabaya', Jurnal PGSD (2023), 11 .6, 1250-1262.

تبلغ ٨٥,٧١٪، بينما حصلت التجربة الميدانية على درجة مثالية تبلغ ٩٧,٨٠٪، مما يندرج ضمن فئة الموافقة.[١٥]

٧. البحث السابق الذي تم أخذه من أطروحة أجراها هانري ياني بعنوان "تطوير وسائط التعلم باستخدام بطاقات الفلاش بمساعدة الموسيقى لمادة التعرف على الأبجدية والمفردات لطلاب الصف الأول المرحلة أ المدرسة الابتدائية المهاجرين منطقة مانغكوتانا مقاطعة لولو الشرقية". تهدف هذه الدراسة إلى تطوير ووصف صلاحية الوسائط التي تم تطويرها. تستخدم هذه الدراسة منهج البحث والتطوير R&D بنموذج *ADDIE* أظهرت نتائج البحث أن جودة وسائل الفلاش كارد المدعومة بالموسيقى تندرج ضمن فئة ممتازة حيث حصلت على ٤,٦٨ بنسبة مثالية ٩٣,٦٪. أما نتائج استجابة الطلاب فقد تندرج ضمن فئة الموافقة، حيث حصلت على درجة ٠,٩٨ بنسبة مثالية ٩٨,٦٪.[١٦]

استناداً استنادًا إلى مراجعة الدراسات السابقة المقدمة، توجد اختلافات في نوع وسائط الفلاش كارد التي تم تطويرها، بدءًا من المطبوعة إلى الرقمية، وكذلك في نموذج التطوير، ومستوى المتعلمين، والمحتوى التعليمي المستخدم . أدوات التقييم ونتائج التحقق تختلف أيضًا وفقًا لاحتياجات كل دراسة .ومع ذلك، يمكن الاستنتاج بشكل عام أن وسائل الفلاش كارد أثبتت بشكل دائم أنها مناسبة وجذابة وفعالة في تحسين إتقان المفردات، وبالتالي فهي ذات صلة لتكون أساسًا وداعمًا في تطوير وسائل الفلاش كارد الرقمية المستندة إلى كانف أ.ي *(Canva AI)* في هذا البحث.

ح. التعريفات التشغيلية

[15] Widiya Nuraini dkk., 'Pengembangan Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Berbasis Barcode Interaktif di Kelas VI MI Nurul Falah Muaro Jambi', Jurnal Pendidikan dan Sosial Budaya, 5 .5 (2025), 5019-5038.

[16] Handri Yani, 'PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FLASHCARD DAN KOSAKATA PADA SISWA KELAS I FASE A MI AL-MUHAJIRIEN KECAMATAN MANGKUTANA KABUPATEN DAN KOSAKATA PADA SISWA KELAS I FASE A MI AL-MUHAJIRIEN KECAMATAN', 2025.

وفقًا لعنوان البحث وهو "تطوير وسائط الفلاش كارد الرقمية باستخدام كانف أ.ي *(Canva AI)* في تحسين إتقان مفردات اللغة العربية لطلاب الصف الثامن في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ١٠ جومبانغ"، فإنه من الضروري توضيح بعض المصطلحات لتجنب سوء فهم القراء، كما يلي:

١. التطوير

التطوير هو عملية تصميم التعلم بشكل منطقي ومنهجي لتحديد كل ما سيتم تنفيذه في عملية التعلم مع مراعاة إمكانيات المتعلمين. تطوير التعلم هو جهد لتحسين جودة عملية التعلم، سواء من حيث المحتوى أو الأساليب ووسائل النقل.[١٧]

التطوير المقصود في هذا البحث هو تطوير وسائط الفلاش كارد الرقمية باستخدام نموذج تطوير *ADDIE* (التحليل، التصميم، التطوير، التنفيذ، التقييم).

٢. الفلاش كارد

تعتبر بطاقات التعليم على منصة وايجروند شكلًا من أشكال البطاقات التعليمية الرقمية التي تهدف إلى مساعدة المستخدمين في تعلم المفردات من خلال عرض بصري تفاعلي. في هذه المنصة، يمكن لكل بطاقة تعليمية أن تحتوي على نصوص وصور وصوتيات مما يجعل التعلم أكثر جاذبية وسهولة في الفهم. تتيح منصة وايجروند للمستخدمين الوصول إلى المفردات ومراجعتها وحفظها في أي وقت بشكل مرن عبر الأجهزة الرقمية. بالإضافة إلى ذلك، فإن ميزات التنقل البسيطة والواجهة سهلة الاستخدام تجعل عملية التعلم أكثر فعالية، خاصة لتعلم مفردات اللغة العربية التي تتطلب تعزيزًا بصريًا وسمعيًا بشكل متكرر.[١٨]

٣. كانف أ.ي *(Canva AI)*

---

[17] Adelia Priscila Ritonga, dkk, 'Pengembangan Media', *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE),* 1 .3 (2022), 344.

[18] Enung Nurhasanah, 'Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Flashcard Huruf Hijaiyah Terhadap Hasil Belajar Iqro Pada Santri The Gold Generation', *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 1.2 (2021), 60–68 <https://doi.org/10.54371/jiepp.v1i2.106>.

بطاقت بطاقة الفلاش الذكية من كانف أ.ي *(Canva AI)* بشكل عام هي استخدام ميزة الذكاء الاصطناعي في تطبيق كانف أ.ي *(Canva AI)* الإنشاء وسائل تعليمية على شكل بطاقات ذاكرة الفلاش كارد بشكل رقمي وتفاعلي. في سياق التعلم، يقوم المعلم أو الباحث بإدخال المواد (مثل مفردات اللغة العربية) في أداة Canva AI، ثم يستخدمون تصميم الذكاء الاصطناعي، محتوى الذكاء الاصطناعي، وتخطيط الذكاء الاصطناعي لإنتاج مجموعة من بطاقات المفردات الجاهزة للاستخدام. مع هذا الذكاء الاصطناعي، يمكن كانف أ.ي *(Canva AI)* المساعدة في إنتاج تصميمات بطاقات مرتبة، متسقة، وجذابة تلقائيًا، بدءًا من اختيار لوحة الألوان، تنظيم تخطيط النصوص والصور، وصولاً إلى ملء محتوى المفردات والرسوم التوضيحية، مما يجعل عملية إنشاء بطاقات الفلاش أسرع، وأكثر كفاءة، وتظل مدعومة بمبادئ التصميم العالمية دون الحاجة إلى مهارات تصميم جرافيكي عميقة.[١٩]

بشكل بشكل أساسي، لا يعني برمجة بطاقات الفلاش باستخدام كانف أ.ي *(Canva AI)* البرمجة اليدوية بلغة البرمجة، بل استخدام المنطق، والتدفق، والمحفزات الذكية المنظمة لإنتاج بطاقات فلاش رقمية ذات صلة، وجذابة، وقابلة للقياس من حيث تأثيرها على إتقان مفردات اللغة العربية .تُظهر هذه المقاربة أن منصات مثل Canva AI يمكن استخدامها كأداة لتطوير وسائل التعلم الحديثة بشكل فعال وعملي، ومتوافقة مع خصائص تعلم الجيل الرقمي.[٢٠]

[19] Aslam Annashir, Dita Andini Harahap, Nina Wandana, Sahkholid Nasution., 'Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran Bahasa Arab', Jurnal Pendidikan Tambusai, vol. 8, no. 3, (2024), 47079-47087.

[20] Lutvia Oktavia, 'Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab', EL-IBTIKAR : Jurnal Pendidikan Bahasa Arab, vol. 12, no. 2, (2023), 189-199.