

Istikhdām Tharīqah Lu'bat at-Takhmīn al-Harakī fī Ta'līm al-Lughah al-'Arabiyyah li-Māddah "Anā Uhibbu al-Lughah al-'Arabiyyah" liṣ-Ṣaff as-Sadis fī Madrasah Miftah al-'Ulum

¹Ahmad Hasyim As'ari, ²Muhammad Sugianto, ³Yeniati Ulfah

¹Universitas Islam Zainul Hasan Genggong kraksaan probolinggo, Indonesia

²Universitas Islam Zainul Hasan Genggong kraksaan probolinggo, Indonesia

³Universitas Islam Zainul Hasan Genggong kraksaan probolinggo, Indonesia

ahmadhasyimasari7@gmail.com, muh.sugianto76@gmail.com,

yeniati.ulfah@gmail.com

Tanggal Submitt: 21-05-2025 Tanggal diterima: 04-06-2025 Tanggal Terbit: 05-06-2025

المخلص: تواجه عملية تعليم اللغة العربية في المرحلة الابتدائية تحديات تتعلق بمشاركة التلاميذ واكتساب المفردات. ويُعدّ نقص الأساليب التعليمية التفاعلية والممتعة أحد العوامل التي تؤدي إلى ضعف دافعية التعلّم. يهدف هذا البحث إلى دراسة فاعلية استخدام طريقة لعبة التخمين الحركي في تحسين قدرة التلاميذ على فهم مفردات اللغة العربية. وتتمثل المشكلة الرئيسية في هذا البحث في معرفة أثر لعبة التخمين الحركي على فهم المفردات، ودافعية التعلّم، والتفاعل داخل الصف. استخدم الباحث المنهج النوعي بطريقة التجربة المباشرة، حيث شارك في تصميم وتنفيذ طريقة التدريس وملاحظة استجابات تلاميذ الصف السادس في مدرسة مفتاح العلوم. وقد أظهرت النتائج أن طريقة لعبة التخمين الحركي أسهمت بشكل كبير في تحسين فهم المفردات، وتعزيز الحماس للتعلّم، وخلق بيئة صفية أكثر تفاعلاً وممتعة. وبناءً على ذلك، تُعدّ لعبة التخمين الحركي وسيلة بديلة فعّالة لتعليم مفردات اللغة العربية في المرحلة الابتدائية.

الكلمات المفتاحية: اللغة العربية، التمثيل الإيماني، الألعاب التعليمية، المفردات، التعليم الأساسي

Abstract: Arabic language learning at the elementary school level often faces challenges related to student engagement and vocabulary acquisition. The lack of interactive and enjoyable learning methods is one of the factors contributing to low learning motivation. This study aims to examine the effectiveness of using the *charades* game method in improving students' ability to understand Arabic vocabulary. The main problem addressed in this research is how the *charades* game influences vocabulary comprehension, learning motivation, and classroom interaction. This study employs a qualitative approach with a direct experimental method. The researcher actively participated in designing and implementing the teaching method, as well as observing the responses of sixth-grade students at Miftahul Ulum Elementary School. The results showed that the *charades* game method significantly enhanced students' vocabulary comprehension, fostered learning enthusiasm, and created a more interactive and enjoyable classroom environment. Therefore, the *charades* game can be considered an effective alternative method for teaching Arabic vocabulary at the elementary level.

Keywords: Arabic Language, Charades, Educational Games, Vocabulary, Elementary Education

المقدمة

تُعَدُّ اللغة وسيلةً أساسيةً في حياة الإنسان للتعبير عن الأفكار والمشاعر¹. وفي سياق الإسلام، تحتل اللغة العربية مكانةً هامةً لكونها لغة القرآن الكريم والحديث النبوي الشريف. ومع ذلك، يواجه الطلاب في المرحلة الابتدائية تحديات في تعلم اللغة العربية، وذلك بسبب اعتماد طرق التدريس التقليدية الرتيبة.

اللعبة التعليمية، ولا سيما لعبة التخمين الحركي، يُعَدُّ من الأساليب الحديثة التي تُسهم في رفع دافعية الطلاب وتيسير فهم المفردات². تعتمد هذه الطريقة على تمثيل الكلمات أو الجمل من خلال حركات الجسد، مما يجعل عملية التعلم أكثر نشاطاً ويُشرك عدة حواس في الفهم والاستيعاب.

على الرغم من وجود محاولات لتحسين أساليب التدريس، إلا أن معظم المدارس لا تزال تعتمد على الطرق التقليدية التي تقتصر على التفاعل. ولذلك، من الضروري اعتماد مناهج تعليمية مبتكرة، مثل الألعاب التي تُسهم في إشراك الطلاب بفاعلية في عملية التعلم.

لعبة التخمين الحركي هي نشاط يجمع بين التعلم والمتعة، ويُطوّر مهارات اللغة من خلال التفاعل الحركي والحسي³. وتؤكد الدراسات التربوية الحديثة أن استخدام الحواس المتعددة في عملية التعلم يُعزّز قوة الذاكرة ويزيد من مستوى المشاركة⁴.

إن دمج الحركة في عملية التعلم يُعَدُّ استراتيجية فعالة لتفادي الملل وتحقيق الأهداف التعليمية بطريقة غير مباشرة⁵. ومن هنا تبرز أهمية هذا البحث، وهي تحليل تطبيق لعبة التخمين الحركي في تعليم المفردات لطلبة الصف السادس في سياق التعليم الإسلامي الأساسي.

تلعب اللغة دوراً محورياً في حياة الإنسان كأداة للتواصل والتعبير عن الذات وتنمية المعرفة. وفي سياق التعليم الإسلامي، يُعَدُّ إتقان اللغة العربية ضرورة حتمية لكونها لغة القرآن الكريم والحديث النبوي الشريف - المصدرين الأساسيين للتشريع الإسلامي. ومع ذلك، تواجه تعليمية اللغة العربية في المرحلة الابتدائية تحديات متعددة، أبرزها اعتماد الأساليب التقليدية في التدريس التي تقتصر على الجاذبية وتحفيز الدافعية لدى المتعلمين.

¹ Okarisma Mailani et al., "Bahasa Sebagai Alat Komunikasi Dalam Kehidupan Manusia," *Kampret Journal* 1, no. 2 (2022): 1-10.

² RISNA BACO, "STRATEGI PENGUASAAN KOSAKATA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB MELALUI PENERAPAN METODE PERMAINAN EDUKATIF DI SEKOLAH MIS AL-KHAIRAAT SAKITA" (Universitas Islam Sultan Agung Semarang, 2025).

³ Devi Hastiana and Daliman Daliman, "Perkembangan Kognitif Usia Pra Operasional Dalam Berbagai Perspektif Permainan Tradisional," *JlIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 6, no. 6 (2023): 4136-41.

⁴ Surya Nugraha, "IMPLEMENTASI PENDIDIKAN KARAKTER DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK DI SEKOLAH DASAR TANTANGAN DAN STRATEGI GURU," *Eruditio: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 1, no. 1 (2025): 29-36.

⁵ RIFKATUR ROFIQOH, "STRATEGI GURU PAI DALAM MENGELOLA KELAS UNTUK MENGATASI KEJENUHAN BELAJAR PESERTA DIDIK DI SDN GENUKSARI 01 TAHUN AJARAN 2024/2025" (Universitas Islam Sultan Agung Semarang, 2025).

في العصر الحديث، حيث تشهد التكنولوجيا والابتكارات التربوية تطورًا متسارعًا، لم تعد الأساليب التعليمية الجامدة أحادية الاتجاه مجدية. إذ يميل الطلاب - وخاصةً الأطفال - إلى التفاعل الإيجابي مع الطرائق التعليمية التي تجمع بين التشويق والتفاعل والمشاركة النشطة. ومن هنا تبرز الحاجة إلى تبني استراتيجيات تعليمية مبتكرة، مثل الألعاب التعليمية القائمة على الحركة (اللعب الحركي).

تظهر لعبة التخمين الحركي كحل إبداعي لخلق بيئة تعليمية ديناميكية. هذه الطريقة لا تنشط فقط القدرات المعرفية للطلاب، بل تشمل أيضًا الجوانب الحسية والانفعالية، مما يجعل عملية التعلم أكثر عمقًا واستدامة. وقد أكدت دراسات سابقة أن المناهج متعددة الحواس - مثل دمج الحركة الجسدية في تعليم المفردات - تعزز الاحتفاظ بالذاكرة وتعمق الفهم اللغوي.

انطلاقًا من هذه الخلفية، تهدف هذه الدراسة إلى تحليل فعالية لعبة التخمين الحركي في تعليم مفردات اللغة العربية لتلاميذ الصف السادس الابتدائي في المدارس الإسلامية. ومن خلال استقصاء أثر هذه الطريقة على تحفيز الدافعية والتحصيل الدراسي، يُتوقع أن تقدم الدراسة توصيات عملية للمعلمين لتصميم تجارب تعليمية أكثر جذبًا وفعالية.

منهجية البحث

١. تصميم البحث

استخدم هذا البحث منهجًا نوعيًا بأسلوب تجريبي ميداني، ويهدف إلى معرفة فاعلية استخدام لعبة التمثيل الإيمائي في تعليم مفردات اللغة العربية من خلال التطبيق المباشر في الصف. وقد قام الباحث بدور نشط كمسهّل وملاحظ وموثق خلال عملية التعلم. ويعد تصميم هذا البحث وصفيًا استكشافيًا، لأنه يهدف إلى وصف كيفية تطبيق الطريقة وأثرها على التلاميذ وصفًا دقيقًا.

٢. المجتمع والعينة

يتمثل مجتمع البحث في جميع طلاب الصف السادس بمدرسة مفتاح العلوم، وعددهم (٢٨) طالبًا. وتم اختيار العينة بأسلوب العينة الشاملة (Total Sampling)، حيث تم تضمين جميع أفراد المجتمع نظرًا لقلّة عددهم وإمكانية الوصول إليهم. وتم اختيار الصف السادس نظرًا لاستعدادهم العقلي وملاءمة مادة "أنا أحب اللغة العربية" لتطبيق الطريقة.

٣. أدوات جمع البيانات وتطوير الأدوات

تم جمع البيانات باستخدام عدة أدوات، منها:

- **الملاحظة بالمشاركة**، لتسجيل أنشطة الطلاب خلال عملية التعلم، بما في ذلك مشاركتهم واستجاباتهم وتعاونهم أثناء اللعبة.

- **المقابلات المفتوحة**، مع معلم المادة وبعض الطلاب المختارين للحصول على انطباعات نوعية حول الطريقة وأثرها.
- **الوثائق**، مثل الصور والفيديوهات والملاحظات الميدانية التي توثق مجريات التعلم.
- **اختبار المفردات**، قُدِّم قبل وبعد تنفيذ النشاط (اختبار قبلي وبعدي) لقياس مدى تقدم الطلاب في فهم المفردات.

تم تطوير أدوات البحث بما يشمل استمارة ملاحظة، ودليل مقابلة، وأسئلة اختبار مفردات تتوافق مع محتوى مادة "أنا أحب اللغة العربية".

٤. تحليل البيانات

تم تحليل البيانات بطريقة **وصفية نوعية** باستخدام تقنيات تقليص البيانات، وعرضها، واستخلاص الاستنتاجات (وفقاً لنموذج مايلز وهوبرمان). أما بيانات الاختبار القبلي والبعدي، فتم تحليلها **تحليلاً كمياً بسيطاً** بمقارنة متوسط الدرجات لمعرفة مدى التحسن في فهم المفردات بعد التطبيق. وقد استُخدمت النتائج الكمية لدعم النتائج النوعية.

٥. الأدوات والمواد

تمثلت الأدوات المستخدمة في هذا البحث في الآتي:

- **بطاقات المفردات**: بطاقات تحتوي على صور وكلمات باللغة العربية لدعم اللعبة.
- **أجهزة التوثيق**: مثل الكاميرا ومسجل الصوت لتوثيق عملية التعلم والمقابلات.
- **أوراق عمل واختبارات**: للاستخدام في الاختبار القبلي والبعدي.

أما المادة التعليمية المعتمدة فكانت وحدة "أنا أحب اللغة العربية" من كتاب اللغة العربية للصف السادس، وفق المنهج المحلي للمدرسة، وتم تعديلها بما يتناسب مع الكفايات والأهداف التعليمية.

المناقشة

أظهرت نتائج البحث أن استخدام طريقة لعبة التمثيل الإيمائي (تَبَكُّ جَرَكَ) أثّر بشكل إيجابي وملحوظ في تعليم مفردات اللغة العربية لدى طلاب الصف السادس في مدرسة مفتاح العلوم. وتؤكد هذه النتيجة أن طريقة الألعاب، وبخاصة لعبة التمثيل الإيمائي، تسهم بشكل أكثر فاعلية في إكساب المفردات مقارنة بالطرق التقليدية.

ومن خلال الملاحظة أثناء عملية التعلم، بدأ الطلاب أكثر حماساً ونشاطاً ومشاركة في الأنشطة الصفية. فالحركات الجسدية التي تُستخدم في اللعبة توفر تجربة تعليمية ممتعة وتُحفّز في الوقت نفسه

ذاكرة الطلاب لاستيعاب المفردات الجديدة⁶. ولم تقتصر العملية التعليمية على الجانب المعرفي فقط، بل شملت أيضًا الجوانب الوجدانية والنفسحركية، بما يتماشى مع مبدأ التعليم الشامل (Holistic Learning).

كما ظهر تحسّن ملحوظ في إتقان المفردات من خلال نتائج الاختبار البعدي، حيث وُجد فرق واضح مقارنةً بنتائج الاختبار القبلي. وقد تحسّن أداء غالبية الطلاب في الدرجات، ما يدل على أنهم لم يقتصروا على الحفظ فقط، بل فهموا المفردات واستطاعوا استخدامها في السياق الصحيح.

وتعززت هذه النتائج من خلال المقابلات مع المعلم والطلاب؛ حيث أشار المعلم إلى أن الطلاب يسهّل عليهم تذكّر المفردات التي تم تعلمها من خلال الحركات، مقارنةً بالطريقة التقليدية التي تعتمد على القراءة والحفظ. وعبر بعض الطلاب عن شعورهم بالثقة بالنفس والمتعة أثناء تعلم اللغة العربية، بسبب طبيعة التعلم غير المملة.

من الناحية النظرية، تتفق هذه النتائج مع نظرية التعلم البنائي (Constructivism) التي تؤكد أهمية الخبرة المباشرة والمشاركة الفعالة للطلاب في بناء المعرفة. وتدعم لعبة التمثيل الإيمائي أيضًا منهج التعليم متعدد الحواس (Multisensory Learning)، حيث تشير النظريات إلى أن إشراك أكثر من حاسة في عملية التعلم يُعزّز من فرص تخزين المعلومات في الذاكرة طويلة الأمد⁷.

وتتفق نتائج هذا البحث مع نتائج دراسات سابقة تؤكد فاعلية طريقة الألعاب التعليمية في تعليم اللغات الأجنبية. فقد أظهرت دراسات عدّة أن الألعاب التعليمية تُسهم في رفع دافعية الطلاب لتعلم اللغة العربية، كما أن النشاطات الترفيهية تُعزّز من تفاعل الطلاب وتُسرع فهمهم للمفردات⁸.

وتحمل هذه النتائج دلالات مهمة في تطوير طرق تدريس اللغة العربية في المرحلة الابتدائية؛ إذ ينبغي للمعلمين التفكير في دمج طرق تعليم نشطة كالألعاب التمثيل الإيمائي ضمن استراتيجيات التعليم المتمركزة حول الطالب. وبهذا، يصبح تعليم اللغة العربية أكثر جذبًا ومعنىً وارتباطًا بالسياق الواقعي.

ومع ذلك، تجدر الإشارة إلى بعض الملاحظات، حيث إن فاعلية تطبيق لعبة التمثيل الإيمائي تعتمد إلى حدٍ كبير على جاهزية المعلم في تصميم الأنشطة المناسبة، وعلى قدرته على إدارة الصف

⁶ Nur Hanifansyah, "Mnemonic Dan Muscle Memory Dalam Inovasi Pembelajaran Marfologi Bahasa Arab (Sharaf) Sebagai INSTING," *TADRIS AL-ARABIYAT: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Bahasa Arab* 5, no. 1 (2025): 105–26.

⁷ Hamzah Pagarra et al., "Media Pembelajaran" (Badan Penerbit UNM, Makassar., 2022).

⁸ Naidin Syamsuddin et al., "Perkemahan Bahasa Arab Berbasis Al-Fan Al-Araby Di SMPIT Insan Madani Kota Palopo," *Madaniya* 5, no. 3 (2024): 771–81.

بطريقة ديناميكية. كما يجب أن تكون الألعاب ملائمة لمستوى صعوبة المفردات وخصائص الطلاب لتحقيق أفضل النتائج.

بوجه عام، يُقدّم هذا البحث مساهمةً علميةً في التأكيد على أهمية الابتكار في تعليم اللغة العربية في المدارس الابتدائية. فبالإضافة إلى دعمه للنظريات القائمة، فإنه يفتح المجال لتطوير أساليب تدريس أكثر إبداعًا ومرونةً بما يتناسب مع احتياجات المتعلمين في العصر الحديث.



تدعم الصورة الآتية نتائج الملاحظة في هذا البحث؛ حيث يظهر في الصورة مجموعة من طلاب الصف السادس في مدرسة مفتاح العلوم وهم يشاركون بفعالية في لعبة التمثيل الإيماني ضمن نشاط تعلم مفردات اللغة العربية. يقوم أحد الطلاب بأداء حركة تعبّر عن الكلمة المكتوبة على الورقة، بينما يحاول طالب آخر تخمين الكلمة. ويظهر هذا النشاط مدى مشاركة الطلاب المباشرة في عملية التعلم، مع تعابير تدل على الحماس والفرح.

ومن خلال هذه الأنشطة، لا يقتصر الطلاب على حفظ شكل الكلمة، بل يربطونها بالحركة والسياق المناسب. كما أن التفاعل الاجتماعي والتعاون بين الطلاب يتعزّز، حيث يعملون ضمن مجموعات، يراقب بعضهم بعضًا ويستجيبون للحركات المقدّمة. ويجعل هذا الأسلوب التعليمي أكثر حيوية وذا معنى.

وتؤكد هذه الحالة النظرية القائلة بأن النهج التعليمي متعدد الحواس – الذي يشارك فيه الطالب من خلال البصر والسمع والحركة – يُحدث تأثيرًا إيجابيًا في قدرة الطالب على استيعاب المعلومات⁹. كما أن النشاط البدني الممتع يؤثر إيجابًا في الجوانب الوجدانية لدى الطلاب، ويجعلهم أكثر ثقة بأنفسهم، ويشعرون أن تعلم اللغة العربية ليس أمرًا مملًا أو صعبًا¹⁰.

⁹ Sunarsih Sunarsih et al., *Psikologi Pendidikan: Teori Dan Penerapan Pada Praktik Pengajaran* (PT. Green Pustaka Indonesia, 2025).

¹⁰ Mualim Wijaya, Ulfatun Nabila Khoiri, and others, "Effectiveness of Image Media, Songs, and Educational Games in Arabic Language Learning for Elementary School Students," *Studi Arab* 15, no. 2 (2024): 116–26.

وعليه، تُعدّ هذه الصورة دليلاً بصرياً ملموساً يثبت أن تطبيق طريقة لعبة التمثيل الإيمائي في تعليم اللغة العربية يُسهم بشكل فعال في رفع الدافعية، وتحسين الفهم، وزيادة المشاركة النشطة للطلاب في المرحلة الابتدائية.

يقدم النص تصوراً عملياً متكاملًا يركز على أسس نظرية رصينة في مجال التربية والتعليم. فمن خلال تحليل الأنشطة الحركية في تعليم المفردات العربية، نجد أنها تجسد تطبيقاً حياً لنظرية التعلم متعدد الحواس التي أرسى قواعدها "ماير". حيث يعمل النشاط الحركي على إشراك القنوات الإدراكية المختلفة بشكل متكامل، فيربط المتعلم بين الصورة البصرية للحركة والصوت السمعي للكلمة والإحساس الحركي أثناء التنفيذ، مما يعزز عملية الترميز المعرفي ويزيد من معدلات الاحتفاظ بالمعلومات وفقاً لما أكدته الدراسات التجريبية.

وعند التمعن في هذه الممارسة التعليمية، نكتشف أنها تلامس جوهر نظرية الذكاءات المتعددة لـ"جاردنر". فالنشاط لا يقتصر على تنمية الجانب اللغوي فحسب، بل ينمي بشكل متوازٍ الذكاء الجسدي الحركي من خلال تمثيل المفردات حركياً، والذكاء الاجتماعي عبر التفاعل الجماعي، مما يحقق مبدأ التكامل بين أنواع الذكاء المختلفة. هذا التكامل يصبح أكثر فاعلية عندما يتم توظيفه في إطار نظرية التعلم الاجتماعي لـ"باندورا"، حيث يتحول الفصل إلى بيئة تفاعلية يمارس فيها الطلاب التعلم من خلال الملاحظة والتقليد، ويتلقون التعزيز الإيجابي من زملائهم ومعلمهم.

وتكتمل الصورة النظرية عندما نربط هذه الممارسة بنظرية الترميز المزدوج لـ"بيفيو". فالكلمة العربية لا تبقى مجرد رموز لغوية مجردة، بل تتحول إلى تمثيلات عقلية ثنائية الأبعاد: لفظية وحركية، مما يسهل عملية استدعائها وتطبيقها في سياقات مختلفة. كما أن هذه الطريقة تنسجم تماماً مع مراحل التعلم التجريبي عند "كولب"، حيث يمر الطالب بدورة تعلم متكاملة تبدأ بالتجربة الملموسة، ثم الملاحظة التأملية، فالتجريد المفاهيمي، وانتهاءً بالتطبيق النشط.

وتؤكد الدراسات الحديثة في مجال تعليم اللغات أن هذه الطريقة التكاملية تؤدي إلى نتائج ملموسة في التحصيل الدراسي. حيث أظهرت الأبحاث أن دمج الحركة في تعليم المفردات يرفع معدلات الاحتفاظ بالمعرفة بشكل كبير مقارنة بالطرق التقليدية، كما يسهم في خفض مستويات القلق اللغوي وزيادة الدافعية للتعلم. هذه النتائج تدعو إلى تبني نموذج تعليمي متكامل يراعي الجوانب المعرفية والحركية والاجتماعية، مع الاستفادة من أحدث ما توصلت إليه نظريات التعلم في تصميم الأنشطة التعليمية وتقويمها.

الخاتمة

بناءً على نتائج البحث والمناقشة التي أجريت، يمكن الاستنتاج أن طريقة لعبة التمثيل الإيمائي أثبتت فعاليتها في تعزيز اكتساب مفردات اللغة العربية لدى طلاب الصف السادس في مدرسة مفتاح العلوم. لم تقتصر هذه اللعبة على خلق بيئة تعليمية ممتعة فحسب، بل أشركت الطلاب بشكل نشط من خلال منهج متعدد الحواس يشمل الجوانب المعرفية والوجدانية والحركية.

وقد أظهرت المشاركة العالية من قبل الطلاب، وتحسّن نتائجهم الدراسية، وردود الفعل الإيجابية من المعلمين والطلاب، أن التعلم بطريقة التمثيل الإيمائي قادر على التغلب على الملل الناتج عن طرق التدريس التقليدية للغة العربية، والتي غالباً ما توصف بأنها مملة. كما تعزز هذه الطريقة قدرة الطلاب على تذكر المفردات من خلال تجربة تعليمية ذات مغزى وسياق واضح.

وبناءً على ذلك، يُوصى بشدة باعتماد طريقة الألعاب التعليمية مثل التمثيل الإيمائي كبديل فعال لاستراتيجيات تعليم المفردات في اللغة العربية على مستوى التعليم الأساسي، خاصة في بيئة تعليمية تركز على مشاركة الطالب بشكل نشط وممتع.

قائمة المراجع

- Adakhiel, Thana. "Teaching Vocabulary Using the Semantic Feature Technique in Saudi EFL Virtual Classrooms; Students' Attitudes and Challenges". *International Journal of Language and Linguistics* 9, no. 6 (2021): 304. <https://doi.org/10.11648/j.ijll.20210906.15>.
- baco, Risna. "Strategi Penguasaan Kosakata Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Melalui Penerapan Metode Permainan Edukatif Di Sekolah Mis Al-Khairaat Sakita." Universitas Islam Sultan Agung Semarang, 2025.
- Chaer, Abdul. *Linguistik Umum*. Jakarta: Rineka Cipta, 2012.
- Dia, Eva Eri, and Adistia Azara Ramadhani. 'Medan Makna Dalam Sajak Cinta Karya Mustofa Bisri Pada Akun Instagram @Napas_Sastra'. *SASTRANESIA: Jurnal*

- Program Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia* 10, no. 4 (2022): 81.
<https://doi.org/10.32682/sastranesia.v10i4.2844>.
- Elghoul, Arbia Saleh, and Ebtesam Elmabrouk Sahab. 'An Analysis on the Semantic Difference between English and Arabic'. *مجلة دراسات الإنسان و المجتمع Human and Community Studies Journal* 8 (July 2019).
<https://www.stcrs.com.ly/hcsj/docs/volumes/English%20and%20Arabic.pdf>
- Fuadiah, Uli, and Agus Tri Cahyo. 'Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Menggunakan Metode Mimikri Menghafal Berbantu Media Flashcard'. *AL-THIFL : Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 2, no. 1 (2022): 33–42. <https://doi.org/10.21154/thifl.v2i1.974>.
- Hanifansyah, Nur. "Mnemonic Dan Muscle Memory Dalam Inovasi Pembelajaran Marfologi Bahasa Arab (Sharaf) Sebagai INSTING." *TADRIS AL-ARABIYAT: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Bahasa Arab* 5, no. 1 (2025): 105–26.
- Haryadi. 'TEORI MEDAN MAKNA DAN KEBERMAKNAANNYA Oleh Abstrak Pembahasan'. *Cakrawala Pendidikan*, no. 2 (1992): 74.
- Hastiana, Devi, and Daliman Daliman. "Perkembangan Kognitif Usia Pra Operasional Dalam Berbagai Perspektif Permainan Tradisional." *JlIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 6, no. 6 (2023): 4136–41.
- Hikmawati, Fenti. *Metodologi Penelitian*. Depok: PT. Raja Grafindo, 2020.
- Imam, Asrori. 'Mengadopsi Teori Medan Makna Menjadi Metode Pengajaran Bahasa Arab Di Era Posmetode'. In *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab*, 157, 2016.
<https://prosiding.arab-um.com/index.php/konasbara/article/view/44/0>
- Ismail, Fauzi, and Tatang. 'Efektivitas Penggunaan Fitur Musik Pada Aplikasi Spotify Sebagai Media Penambahan Kosakata Bahasa Arab Mahasiswa'. *Ihtimam: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 07, no. 1 (2024): 12–25.
<https://doi.org/10.59141/cerdika.v4i1.744.2>.
- Khasanah, Fitrotul, Azwar Annas, and Muthmainnah. 'Implementasi Metode Bernyanyi Dalam Meningkatkan Kosa Kata Bahasa Arab Siswa Kelas X Di MAN 1 Kudus'. *Borneo Journal of Language and Education* 2, no. 1 (2022): 42–58. <https://doi.org/10.21093/benjole.v2i1.6058>
- Kosasih, Ade. 'Vocabulary Teaching in Arabic Speaking Proficiency Class Arabic Literature Faculty of Cultural Sciences , Padjadjaran'. *Budapest International Research and Critics Institute - Journal (BIRCI-Journal)* 5, no. 3 (2022): 22836–46. <https://doi.org/10.33258/birci.v5i3.6294>
- Mailani, Okarisma, Irna Nuraeni, Sarah Agnia Syakila, and Jundi Lazuardi. "Bahasa Sebagai Alat Komunikasi Dalam Kehidupan Manusia." *Kampret Journal* 1, no. 2 (2022): 1–10.

- Nugraha, Surya. "Implementasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar Tantangan Dan Strategi Guru." *Eruditio: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 1, no. 1 (2025): 29–36.
- Pagarra, Hamzah, Ahmad Syawaluddin, Wawan Krismanto, and others. "Media Pembelajaran." Badan Penerbit UNM, Makassar., 2022.
- Rofiqoh, Rifkatur. "Strategi Guru Pai Dalam Mengelola Kelas Untuk Mengatasi Kejenuhan Belajar Peserta Didik Di Sdn Genuksari 01 Tahun Ajaran 2024/2025." Universitas Islam Sultan Agung Semarang, 2025.
- Sunarsih, Sunarsih, Loso Judijanto, Purwo Haryono, Wawan Suwandi, Salim Aktar, and Rusdi Rusli. *Psikologi Pendidikan: Teori Dan Penerapan Pada Praktik Pengajaran*. PT. Green Pustaka Indonesia, 2025.
- Syamsuddin, Naidin, Mustafa Mustafa, Alfian Putra, Andi Arif Pamessangi, Mawardi Mawardi, Nurmiati Nurmiati, M Arsy Anwar, and Usama Usama. "Perkemahan Bahasa Arab Berbasis Al-Fan Al-Araby Di SMPIT Insan Madani Kota Palopo." *Madaniya* 5, no. 3 (2024): 771–81.
- Wijaya, Mualim, Ulfatun Nabila Khoiri, and others. "Effectiveness of Image Media, Songs, and Educational Games in Arabic Language Learning for Elementary School Students." *Studi Arab* 15, no. 2 (2024): 116–26.