AL-MA'RIFAH
Jurnal Budaya, Bahasa, dan Sastra Arab
(Journal of Arabic Culture, Language, and Literature)

Vol. 16, No. 1, April 2019, 102–112
P-ISSN: 1693-5764
E-ISSN: 2597-8551

تطوير الوسيلة التعليمية Ludo لمادة مفردات اللغة العربية في مدرسة الأزهر الثانوية الإسلامية، Kelapa Gading، جاكرتا

Ahmad Marzuq*, Khifni Nurani
Universitas Negeri Jakarta, Indonesia

Development of Ludo as a Learning Media on Material for Arabic Vocabulary at Al-Azhar Islamic High School, Kelapa Gading, Jakarta

E-Mail Address
ahmad.marzuq@unj.ac.id
***Corresponding Author**

Abstract
This study aimed to develop the Ludo game as a media to improve students learning motivation and help students in grade XI Al-Azhar Islamic High School Kelapa Gading doing the vocabularies task; to know the feasibility of learning media Ludo based on research from material experts and media experts, and to find out the assessment of students towards Ludo's learning media. The results of the study were obtained through five steps in producing Ludo's learning media: (1) Analyzing students' needs in learning. It was considered as important for the product to be developed; (2) Designing the product which is game board design and question cards containing Arabic images and vocabulary; (3) Development; the process of evaluating product design was conducted by giving an assessment. Product assessment was carried out by material experts and media experts; (4) Implementation; testing the feasibility of learning media Ludo with 15 field trial students. The trial was conducted to determine the effectiveness of the product; (5) Evaluation; the product based on the results of the questionnaire were given to material experts, media experts, and Al-Azhar Islamic High School Kelapa Gading students. The level of feasibility of Ludo learning media based on assessment: (1) The material expert showed the average percentage is 96% (very decent); (2) media expert showed the average percentage is 94% (Very decent). The scoring of the students in the experiment showed that the average percentage is 89% (very decent). Therefore, Ludo is suitable to be used as a learning media.

Keywords
Ludo;
Arabic vocabulary;
learning media;
development

المقدمة

يستخدم التعلم العربي في المدرسة الأزهر الثانوية الإسلامية، Kelapa Gading، جاكرتا منهج ٢٠١٣ حيث يتعلم الطلاب أربع مهارات لغوية، وهي الاستماع، والكلام، والقراءة، والكتابة. لكن في الواقع يواجه

Available online at
http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jba/index
DOI: https://doi.org/10.21009/almakrifah.16.01.10

Copyright © 2019 The authors
This article is distributed under a
Creative Commons Attribution 4.0 International License

الطلاب الصعوبات في تعلم اللغة العربية. لا يزال اهتمام الطلاب بتعلم اللغة العربية منخفضًا. يمكن للعديد من العوامل المأثرة على انخفاض الاهتمام بتعلم اللغة العربية، بما في ذلك الطرق و الوسائل التعليمية المستخدمة بشكل أقل فعالية.

استنادا إلى ملاحظات الباحث في المدرسة الأزهر الثانوية الإسلامية في الفصل الحادي عشر (XI)، إن موعد تعلم اللغة العربية في الفصل ٤٠ دقيقة فقط. وقت التعلم أقل ولكن المواد التي يتم تدريسها هي كثيرة جدا لذلك يجب أن يكون المعلم قادراً على استخدام وقت التعلم بشكل جيد. أثناء الدرس، لا يلتفت الطلاب إلى شرح المعلم. يشعر الطلاب بالملل من التعلم لاستخدام جهاز المعرض أو السبورة البيضاء والكتب المدرسية. يشعرون الطلاب أن تعلم اللغة العربية أمر صعب. يجد الطلاب صعوبة في حفظ وقراءة وكتابة المفردات.

إحدى طرق تجعل التعلم فعالا هي باستخدام الوسائل التعليمية الصحيحة. استنادا بنظرية الدماغ الأيسر، فإن الوسائل المناسبة للاستخدام في تعلم المفردات هي الوسائل البصرية، لأن الطلاب يتعلمون من خلال الثلاثة الرئيسية، وهي البصرية، والسمعية، والحركية. الوسيلة التعليمية البصرية باللعبة يمكن أن يحفز الطلاب في تعلم اللغة لأن الطلاب سوف يشعرون بالسعادة والمهتمة بالمادة (Amkas et al, 2017).

تظهر نتائج تحليل البيانات أن وسيلة تعليمية يمكن أن تحسن الطلاب بفعالية تعلم مفردات (Hapsari & Suminar, 2003). مع اللعبة في عملية التعلم، فإنها ستوفر الفرص للطلاب ليكونوا قادرين على لعبة دور أكثر مباشرة وتعزيز الشعور بالمتعة في المواد. في تعلم المفردات يحتاج إلى طريقة مناسبة، يجب أيضا تقديم التعلم بطريقة ممتعة. لعبة Ludo Word Game هي عبارة عن وسيلة تعليمية تستخدم لوحة اللعبة Ludo التي تم تعديلها بطريقة تتوافق مع البطاقات الموضحة بطريقة مثيرة للاهتمام، و يمكن الطلاب أن يلعبوا هذه الوسيلة بسهولة لحفظ المفردات .(Hapsari, 2015).

تم اختيار لعبة Ludo لأن هذه اللعبة هي إحدى الألعاب التقليدية الممتعة والمسلية ويسهل على الطلاب أن يلعبوا ها. بالإضافة إلى ذلك، فإن لعبة Ludo يمكن أن تجذب اهتمامات الطلاب. لأنه في هذه اللعبة يمكن أن يشارك جميع الطلاب بنشاط في عملية التعلم (Jannah & Wiyatmo, 2018). الخطوات التي يمكن اتخاذها لزيادة اهتمام الطلاب بتعلم اللغة العربية هي من خلال تطوير وسيلة تعليمية التي لديها مفهوم التعلم أثناء اللعبة. لعبة Ludo هي لعبة مألوفة للطلاب.

إن المفردات هي أدوات حمل المعنى كما أنها في وقت آخر كوسيلة للتفكير. لأن المتكلم يستطيع أن يفكر ثم يعبر ما خطر في باله و فكره بكلمات ما يريد. والمفردات إحدى العناصر اللغوية التي ينبغي على متعلم اللغة العربية من الأجانب تعلمها ليحصل على الكفاءة اللغوية المرغوبة. المفردات كما ذكرت في القاموس الإنجليزية–الأندونيسية ألفها Echols و Shadily هي قائمة الكلمات وفي اللغة الإنجليزية سميت بـ *vocabulary* (Echol & Shadily, 1998). و المفردات في اصطلاح القاموس لغة الإندونسية عند Balai Pustaka هي قائمة الكلمات. المفردات واحدها مفردة، و هي اللفظ أو الكلمة التي تتكون من حرفين

فأكثر و تدل على معنى، سواء كانت فعلا أم اسما أم أدة (al-Ghālī & 'Abd Allāh, n.d.). بناء على هذه التعريفات، يستنبط الباحث أن المفردات هي الكلمة التي تتكون من حرف فأكثر وتدل على معنى معين التي إذا تتركب المفردات أصبحت جملة. المفردات أو الكلمات هي الوحدات التي تترتب أفقيا وفقا نظام نحوي خاص لتكوين الجملة.

و التعليم هو مساعدة التلاميذ لإنماء قواهم العقلية والخلقية و تنظيمها حتى يتحلوا بالأخلاق الكريمة و يستعدوا لمستقبلهم. والتعليم أيضا هو عملية يمارسها الفرد لتغيير سلوكه (Ahmad et al, 2008). أما تعليم المفردات هو توجيه الطلاب لأن تكون لديهم القدرة على نطق حروف المفردات و فهم معناها ومعرفة طرقة الإشتقاق منها ووصفها في تركيب لغوي صحيح والقدرة على استخدام الكلمات المناسبة في المكان المناسب (Ṭua'ymah, 1986).

يستنبط الباحث من البيانات السابقة أن تعليم المفردات أو الكلمة العربية لطلاب الأجانب هو أن يكون التلميذ قادرا على ترجمة الكلمة و تحديد معنى المفردات ونطقها السليم، و كذلك قدرتهم على استخدام الكلمة المناسبة في سياق الجملة السليم، لأنه لا يفيد كثيرا إذ حفظ التلميذ المفردات الكثيرة ولكن لم يقدر على استخدامها، وبالخاصة في حيات اليومية.

فإن وسائل التعلمية مفيدة جدا خاصة في عملية التعلم. ويمكن أن يساعد الطلاب على فهم المادة التعليمية. لعبة Ludo هي لعبة تقليدية لاعبان اثنان إلى أربعة لاعبين. في لعبة Ludo، يجب أن يكون لدى اللاعبين استراتيجية لتشغيل أربع البيدق باستخدام قيمة النرد للوصول إلى الهدف للفوز لعبة Ludo، المستمدة من Pachisi هي مباراة السباق مع اثنين إلى أربعة لاعبين. يتم تمثيل كل لاعب من خلال واحدة من الألوان وهي الأحمر والأخضر والأزرق والأصفر.

تتميز لعبة Ludo Word بأنها قادرة على تقديم تصورات أكثر إثارة للاهتمام للمفردات. بدءا من ظهور الصور الملونة التي تبدو مثيرة للاهتمام على بطاقة السؤال، يجمع تدفق اللعبة بين Ludo والاحتكار وعدد قليل من الثعابين والسلالم، يمكن أن تحفز الطلاب على الاستمرار في الإجابة على الأسئلة، والتفاعل مع رفاق اللعبة الذين يعززون بشكل أكبر التواصل بين الطالب (Amkas et al, 2017). لذلك اللعبة Ludo هي سهلة لتعديل إلى وسيلة تعليمية لتعلم مفردات اللغة العربية.

وفقا مما ذكر في خلفية البحث فتكون أسئلة البحث على الأسئلة التالية: (١) كيف يكون تطوير وسيلة تعليمية Ludo لطلاب المدرسة الأزهر الثانوية الإسلامية، Kelapa Gading؟ (٢) كيف تكون استجابة الطلاب على وسيلة تعليمية Ludo لطلاب المدرسة الأزهر الثانوية الإسلامية، Kelapa Gading بعد التجرب الميدانية؟ أما أهداف هذا البحث هي لتطوير وسيلة تعليمية باللعبة Ludo في اللغة العربية واستجابة الطلاب على هذه الوسيلة التعليمية بعد التجربة الميدانية.

منهج البحث

استخدم الباحث طريقة البحث التطويري على نموذج التطوير لـ Dick and Carry بالرمز ADDIE (*analyze, design, develop, implement, evaluate*) وفضل الباحث هذا النموذج لأن هذه الخطوات لديها خطوة إجرائية بسيطة وواضحة لتطوير الكتاب التعليمي. فوضح الباحث بالخطوات التالية لكي تكون المنهج أوضح (Putra, 2013). تحليل الاحتياجات (*analyze*)، تصميم الإنتاج (*design*)، تطوير الإنتاج (*develop*)، تجربة الإنتاج (*implement*)، وتقويم الإنتاج (*evaluate*).

نتائج البحث والمناقشة

تطوير الوسيلة التعليمية Ludo في مادّة المفردات يتبع نموذج التطوير ADDIE يتكوّن من خمس مراحل يعني تحليل الاحتياجات و تصميم الإنتاج و تطوير الإنتاج و تجربة الإنتاج و تقويم الإنتاج. وبيانا إقامتها فيما يلي:

أ. تحليل الاحتياجات

في هذه المرحلة، قام الباحث التساؤل والتجربة من التساؤل بينها ومحاضر درس المفردات بمدرسة الأزهر الثانوية الإسلامية، Kelapa Gading، جاكرتا وجدت النقط تعني في عمليّة تعليم درس المفردات. كان المدرس ناقصا في استخدام الوسيلة التعليمية الموجودة و كثر استخدام الكتب في الفصل. و عندما سأل المحاضر طلاب عن الدرس السابق. فأكثرهم صامتين و بعضهم لا يهتمون الدرس اهتماما جيدا.

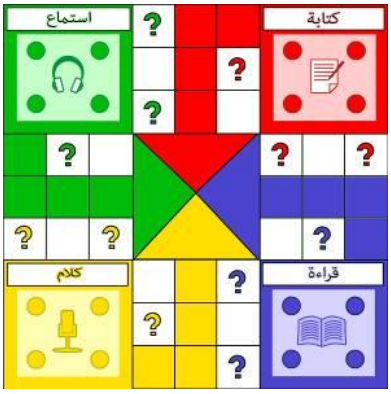
استنادا إلى نتائج الاستبيان، يفتقر الطلاب إلى الحماس عند تعلم المفردات العربية. أحيانا، الصعوبة للطلاب أن يحفظ و يفهم المفردات. و لا يكرر الطلاب الدروس خارج وقت الفصل الدراسي. يصبح التعلم أقل فعالية إذا يستخدم الكتب فقط. تعتبر التمارين للإجابة على الأسئلة للمساعدة الطلاب في حفظ المفردات العربية. اهتم الطلاب أن يتعلم باستخدام وسائل اللعبة. يعتبر تعلم استخدام وسائل اللعبة أكثر قدرة على زيادة حفاز التعلم، والتعلم ليكون فعالاً. يحتاج المعلم إلى توفير وسائل اللعبة لتعلم مفردات اللغة العربية.

ب. تصميم الإنتاج

١. إعداد تصميم المصنوعات

الخطوة الأولى هي تصميم لوحة Ludo. وتصميمها كمايلي:

الرسم ١. تصميم لوحة Ludo



ثم تصميم بطاقات الأسئلة الأربعة كمايلي:

الرسم ٢. تصميم بطاقة السؤال لمهارة الكلام

أمام خلف

الرسم ٣. تصميم بطاقة السؤال لمهارة الإستماع

أمام خلف

الرسم ٤. تصميم بطاقة السؤال لمهارة القراءة

أمام خلف

الرسم ٥. تصميم بطاقة السؤال لمهارة الكتابة

أمام خلف

في هذه المرحلة، صنع الباحث نظم اللعبة في الوسيلة التعليمية Ludo في مادّة المفردات. تلائم النظم بنظم اللعبة Ludo العام بأقّل التغيير الموجود نظم الوسيلة التعليمية Ludo.

أ) ارم النرد حتى تحصل على الرقم ٦ للخروج من المنزل. إذا لم تحصل على الرقم ٦، لا يمكن للاعب تشغيل بيدقه ونقله إلى اللاعب التالي ليرمي النرد.

ب) إذا حصل اللاعب على الرقم ٦، يمكن اللاعب أن يخرج بيدقه من المنزل. و اللاعب أن يرمي النرد مرة أخرى للحصول على الأرقام. إذا حصل اللاغب على رقم بعد خروج المنزل، قم بتشغيل البيدق وفقاً للأعداد التي تم الحصول عليها، وإذا حصلت على الرقم ٦ يمكن يرمي النرد مرة أخرى.

ج) عندما وصل البيدق إلى صندوق فيه علامات الاستفهام وألوان، يحصل اللاعب على بطاقة سؤال من هذا اللون. يتم عرض السؤال من قبل المضيف، ثم يجيب اللاعب على السؤال.

د) إذا اللاعب يجيب السؤال بإجابة غير صحيح، فيجب على اللاعب أن يتوارء خطوة، و إذا اللاعب يجيب السؤال بإجابة صحيحة، فتقدم اللاعب خطوة.

ه) ابحث عن أرقام النرد وفقًا لعدد الخطوات اللازمة للوصول إلى النهاية.

و) اللاعب الفائز هو الذي يصل بسرعة إلى النهاية لأربعة البيادق.

٢. أداة استبيان

في هذه المرحلة رتب الباحث استبيانا لمؤهل المادة و مؤهل الوسيلة و الطلاب.

الجدول ١. أداة استبيان

الرقم	الموضوعات	النواحي	عدد الناحية
١	مؤهل المدّة	ناحية التعليم	١٦
٢	مؤهل الوسيلة	ناحية اختلاق الوسيلة	٧
		ناحية الاتّصال البصريّ	١٣
٣	الطلاب	ناحية التعليم	٣
		ناحية اختلاق الوسيلة	٣
		ناحية الاتّصال البصريّ	٦

ج. تطوير الإنتاج

١. صنع المصنوعات

يصنع الباحث لوحة اللعبة Ludo، وطبع بطاقات الأسئلة وتعليمات اللعبة، وإعداد النرد والبيادق. و مجموعة من اللعبة Ludo المفردات العربية كمايلي:

أ) النرد و ١٦ بيادق يتكون من البيدق الأحمر، البيدق الأصفر، البيدق الأخضر، البيدق الأزر.

ب) لوحة اللعبة Ludo

ج) ٤٠ بطاقة السؤال لمهارة الإستماع، ٤٠ بطاقة السؤال لمهارة الكلام، ٤٠بطاقة السؤال لمهارة القراءة، و ٤٠ بطاقة السؤال لمهارة الكتابة. و كما يلي:

الرسم ٥. مجموعة من لعبة Ludo

٢. التحقّق

أوّلا تحقّقت الوسيلة المصنوعة. وهذا يقصد لنيل الاقتراحات والإصلاح عن الوسيلة المتطوّرة. و كان مؤهل المادّة ومؤهل الوسيلة كالمتحقّقين.

أ) تحقّق مؤهل المادّة

أقام بهذا التحقّق الأستاذ أريو سينا. وكان محاضرا بالمدرسة الأزهر الثانوية الإسلامية، Kelapa Gading. فقد أقاماه من ناحية التعليم للحصول إلى البيانات المتحقّقة، استخدم الباحث الاستبيان بخمسة الاختيار الأجوبة (جيّد جدا، جيّد، حسن، ناقص، فاشل). والاستبيان لمؤهل المادّة لدى ١٦ سؤالا. أعطى مؤهل المادّة نتيجة كاملة كما كتبها الباحث في الملحق.و الإنتاجات في ناحية التعليم من مؤهل المادّة.

الجدول ٢. نتيجة الاستبيان من مؤهل المادّة

الرقم	ناحية الإنتاج	العدد
١	ناحية التعليم	٩٦٪
	المعدل	٩٦٪
	الفرقة	لائق جدا

بالنسبة إلى الجدول ٢، نعرف أنّ الوسيلة المتطورة حصلت على معدل الحاسب ٩٦٪ من مؤهل المادّة في ناحية التعليم. نتيجة التحقّق من مؤهل المادّة في ناحية التعليم في مسافة x > ٧٦٪ حتّى يصل إلى درجة "أ" بفرقه "لائق جدا". فلذلك، الوسيلة التعليمية Ludo لمادّة المفردات لائق جدا بالنسبة إلي ناحية التعليم.

ب) تحقّق مؤهل الوسيلة

أقام بهذا التحقّق الأستاذ رادين أحمد برناباس الماجستير. وكان محاضرا في قسم تعليم اللغة العربية بجامعة جاكرتا الحكومية. فقد أقامه مؤهل الوسيلة من ناحية اختلاف الوسيلة و الاتّصاليّة البصريّة. للحصول على البيانات استخدم الباحث الاستبيان بخمسة الاختيار الأجوبة (جيّد جدا، جيّد، حسن، ناقص، فاشل). والاستبيان لمؤهل الوسيلة لدى ٢٠ سؤالا. أعطى مؤهل المادّة نتيجة كاملة كما كتبها الباحث في الملحق. و الإنتاجات في ناحية اختلاق الوسيلة و ناحية الاتّصالية البصريّة من مؤهل الوسيلة.

الجدول ٣. نتيجة الاستبيان من مؤهل الوسيلة

الرقم	ناحية الإنتاجات	العدد
١	ناحية اختلاق الوسيلة	٪٩٤
٢	ناحية الاتّصالية البصريّة	٪٩٤
	المعدل	٪٩٤
	الفرقة	لائق جدا

وبالنّسبة إلى الجدول ٣، نعرف أنّ وسيلة تعليمية Ludo في ناحية اختلاق الوسيلة حصلت على ٩٤٪، و في ناحية الاتّصاليّة البصريّة حصلت على ٩٤٪، وكان المعدل ٩٤٪. نتيجة التحقّق من مؤهل الوسيلة في الناحية اختلاق الوسيلة و الاتّصاليّة البصريّة في مسافة x > ٧٦٪. حتّى يصل إلى درجة "أ" بنوع "لائق جدا".

و بجانب الإنتاج، أعطى مؤهل الوسيلة الاقتراحات أيضا و تقصد الأصلاح المصنوعة المتطوّرة في مرحلة التقييم. فالاقتراحات أعطاها مؤهل الوسيلة و هي المفردات العربية في بطاقة السؤال تستخدم الخطوط *Traditional Arabic*.

د. تجربة الإنتاج

في هذه المرحلة، أقام الباحث لدى الطلاب بالتجربة الميدانية في اليوم الاثنين ٣ من ديسمبر ٢٠١٨ م في الفصل الحادي عشر (XI) في مدرسة الأزهر الثانوية الإسلامية، Kelapa Gading. و في هذه التجربة، قسّمت الطلاب إلى الفرقتين لاستخدام الوسيلة المتطوّرة. نشر الباحث الاستبيان الذي يتكون من ناحية التعليم و اختلاق الوسيلة و الاتصاليّة البصريّة إليهم. و نتيجة التجربة كما في الجدول الأتي:

الجدول ٤. نتيجة الاستبيان من الطلاب

الرقم	ناحية الإنتاجات	العدد	المعدل
١	ناحية التعليم	١٩٧	٪٨٨
٢	ناحية اختلاق الوسيلة	٢٠٢	٪٩٠
٣	ناحية الاتّصالية البصريّة	٤٠٤	٪٩٠
	المعدل		٪٨٩
	الفرقة		لائق جدا

بالنّسبة إلى الجدول ٤، نعرف أنّ نتيجة التجربة الوسيلة المتطوّرة في ناحية التعليم واختلاق الوسيلة و الاتّصالية البصريّة حصلت على ٨٩٪ من الطلاب. و هذه النتيجة في مسافة x > ٧٦٪ حتي يصل "لائق جدا". واستنباط الوسيلة التعليمية Ludo لمادّة المفردات حصلت على درجة "أ" بنوع "لائق جدا". و بجانبها أعطى الباحث الاقتراحة للطلاب، و هي أن تكثر صناعة الوسيلة التعليمية Ludo لأنها تستطيع أن يسهل في تعليم مفردات اللغة العربية بالسرور.

٥. تقويم الإنتاج

في هذه المرحلة، جمع الباحث نتائج الاستبيان من نتيجة الاستبانة التي نشرت إلى الطلاب في مدرسة الأزهر الثانوية الإسلامية، Kelapa Gading، ونتيجة الاستبانة من مؤهل المادّة و مؤهل الوسيلة كما يلي:

الجدول ٥. مجموعة من نتائج الاستبيان

الرقم	ناحية الإنتاجات	مؤهل المادّة	مؤهل الوسيلة	الطلاب	المعدل	الفرقة
١	ناحية التعليم	٪٩٦	-	٪٨٨	٪٩٢	لائق جدا
٢	ناحية اختلاق الوسيلة	-	٪٩٤	٪٩٠	٪٩٢	لائق جدا
٣	ناحية الاتصالية البصّرية	-	٪٩٤	٪٩٠	٪٩٢	لائق جدا
المعدل الإجماليّ					٪٩٢	لائق جدا

بالنسبة إلى الجدول ٥، معدل العدد لدى ناحية التعليم حصلت على ٩٢٪، وناحية اختلاق الوسيلة ٩٢٪، وناحية الاتصالية البصريّة ٩٢٪. والاستنباط أن الوسيلة التعليمية Ludo للمادّة المفردات نالت درجة "أ" بنوع "لائق جدا".

الخاتمة

اعتمادا على نتائج البحث عن الوسيلة التعليمية Ludo لتعلم مفردات اللغة العربية، توجد الاستنتاج كما يلي: (١) الوسيلة المتطورة حصلت على ٩٦٪ من مؤهل المادّة في ناحية التعليم و نتيجة التحقّق في مسافة x > ٧٦٪ حتّى يصل إلى درجة "أ" بفرقه "لائق جدا"؛ (٢) الوسيلة المتطويرة حصلت على ٩٤٪ من مؤهل الوسيلة في الناحية اختلاق الوسيلة والاتّصاليّة البصريّة في مسافة x > ٧٦٪. حتّى يصل إلى درجة "أ" بنوع "لائق جدا"؛ (٣) الوسيلة المتطويرة حصلت على ٨٩٪ من طلاب عند تجربة ميدانية و هذه النتيجة في مسافة x > ٧٦٪ حتى يصل على درجة "أ" بنوع "لائق جدا".

بهذا كانت لعبة Ludo للمادّة المفردات مناسبة لاستخدام كوسيلة التعليمية في المادّة مفردات اللغة العربية. لعبة Ludo لمادّة المفردات تكون وسيلة تعليمية المفرحة، و غير متسائمة. و تسهل الطلاب في تعلم مفردات و تزيل صعوبة التعلم. و تمارس قدرة الطلاب في التعليم. و من ناحية ملائمة الوسيلة، الوسيلة التعليمية Ludo لمادّة المفردات لائق جدّا و حسن استخدامها كالوسيلة التعليمية بدرس اللغة العربية في مدرسة الأزهر الثانوية الإسلامية، Kelapa Gading. ولذلك يستحسن المعلم لاستخدام الوسيلة التعليمية Ludo لتعلم مفردات اللغة العربية.

المراجع

Amkas, S. S. I. M., Tegeh, I. M. Mahadewi, L. P. P. (2017). Pengembangan media Ludo Word Game siswa kelas IV SD N 1 Banjar, Bali, Tahun Pelajaran 2017/2018. *E-Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha, Jurusan Teknologi Pendidikan, 8*(2).

Ahmad, S., Almu'afi, R. H., Budiman, A., & Zaid, A. H. (2008). *Uṣul al-tarbīyah wa-al-ta'līm.* Ponorogo: Ma'had Darussalam Gontor li-al-Tarbīyah al-Islāmīyah al-Ḥadīthah.

Echols, J. M., & Shadily, H. (1998). *Kamus Inggris Indonesia*. Jakarta: PT. Gramedia.

al-Ghālī, N. 'A., & 'Abd Allāh, 'A. H. (n.d.). *Usus i'dād al-kutub al-ta'līmīyah li-ghayr al-nāṭiqīna bi-al-'Arabīyah*. Riyad: Dār al-Ghālī.

Hapsari, I. I., & Suminar, D. R. (2003). Efektifitas Ludo Words Game (LWG) terhadap peningkatan kosakata bahasa Inggris pada anak: Studi kasus pada siswa kelas IV SD Muhammadiyah 4 Pucang. *INSAN Media Psikologi, 5*(1), 1–14. Retrieved from http://journal.unair.ac.id/INSAN

Hapsari, M. D. (2015). *Efektivitas Ludo Word Game (LWG) dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang di SMK Mitra Karya Mandiri Ketanggungan-Brebes* (Skripsi, Universitas Negeri Semarang). Retrieved from https://lib.unnes.ac.id/21444/1/2302408024-s.pdf

Jannah, M. M., & Wiyatmo, Y. (2018). Pengembangan media pembelajaran permainan Ludo untuk meningkatkan penguasaan materi dan minat belajar Fisika peserta didik SMA. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 240–249. Retrieved from http://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/pfisika/article/download/11241/10778

al-Nāqah, M. K. (1985). *Ta'līm al-lughah al-'Arabīyah bi-lughāt ukhrá: Ususuhu, madākhiluh, ṭuruq tadrīsih*. Mecca: Jāmi'at Umm al-Qurá.

Putra., N. (2013). *Research & Development, penelitian dan pengembangan: Suatu Pengantar*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.

Ṭu'aymah, R. A. (1986). *al-Marji' fī ta'līm al-lughah al-'Arabīyah li-al-nāṭiqīna bi-lughāt ukhrá*. Mecca: Jāmi'at Umm al-Qurá.