

نموذج وسيلة تعليمية لإتقان المفردات العربية قائم على لعبة لودو  
الرقمية باستخدام Canva AI (البحث تطويري في مدرسة النور  
الإسلامية المتكاملة الإعدادية في محافظة بكاسي)



*Intelligentia - Dignitas*

اعداد

رزقي عشري رمضان

رقم التسجيل ١٢.٥٦٢٢.٥٢

البحث العلم

مقدم لقسم تعليم اللغة العربية

لمتطلبات للحصول على درجة السرجانا في التربية

قسم تعليم اللغة العربية

كلية اللغات والفنون

جامعة جاكرتا الحكومية

٢٠٢٦ م / ١٤٤٨ هـ

**MODEL MEDIA PEMBELAJARAN PENGUASAAN  
KOSAKATA BAHASA ARAB BERBASIS GAME  
LUDO DIGITAL MENGGUNAKAN CANVA AI  
(SEBUAH PENELITIAN PENGEMBANGAN  
DI SMPIT ANNUR KABUPATEN BEKASI)**



**Disusun oleh  
Rizki Asyri Ramadhan  
NIM. 1205622052**

**SKRIPSI**

**Diajukan kepada Program Studi Pendidikan Bahasa Arab  
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Memeroleh  
Gelar Sarjana Pendidikan**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA ARAB  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA  
2026**

## صفحة تصديق لجنة المناقشة

قدم هذا البحث العلمي من:

الاسم : رزقي عشري رمضان

رقم التسجيل : ١٢.٥٦٢٢.٥٢:

القسم : تعليم اللغة العربية

الكلية : كلية اللغات والفنون

عنوان البحث العلمي : نموذج وسيلة تعليمية لإتقان المفردات العربية قائم على لعبة لودو الرقمية باستخدام Canva AI (البحث تطويري في مدرسة النور الإسلامية المتكاملة الإعدادية في محافظة بكاسي)

تاريخ المناقشة : يوم الأربعاء، ٨ يوليو ٢٠٢٦

قد تمت مناقشته بنجاح أمام لجنة المناقشة وقبل كجزء من المتطلبات اللازمة للحصول على درجة السرجانا في التربية من كلية اللغات والفنون، جامعة جاكرتا الحكومية.

لجنة المناقشة

المشرفة الثانية

أ.د. أنشيني رحمت

رت. ١٩٥٧١٢١٤١٩٩٠٠٣١٠٠١

المشرف الأول

د. ختبلي

رت. ١٩٨٧١٢١١٢.٢٣٢١١.١٣

المتحن الثاني

إيكا محمودة فوزية، الماجستير

رت. ١٩٩٥١١.٨٢.٢٥.٦٢.٠٥

رئيس المناقشة / المتحن الأول

د. محمد شريف

رت. ١٩٦٩.١.١٢.٠٦.٤١.٠١

عميد كلية اللغات والفنون

د. شمسي ستيادي

رت. ١٩٧٧١٠.٨٢.٠٥.١١.٠٢

## LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Rizki Asyri Ramadhan  
NIM : 1205622052  
Prodi : Pendidikan Bahasa Arab  
Fakultas : Bahasa dan Seni  
Judul Tugas Akhir : Model Media Pembelajaran Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Berbasis Game Ludo Digital Menggunakan Canva Ai (Sebuah Penelitian Pengembangan Di Smpit Annur Kabupaten Bekasi)  
Tanggal Ujian : Rabu, 08 Juli 2026

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta.

### DEWAN PENGUJI

Pembimbing I

Dr. Khambali, M.Pd.  
NIP. 198712112023211013

Pembimbing II

Prof. Dr. Aceng Rahmat, M.Pd.  
NIP. 195712141990031001

Ketua Penguji/Penguji I

Dr. Mohamad Sarip, M.A.  
NIP. 196901012006041001

Penguji II

Ika Mahmudah Fauziah, S.Ag., M.Pd.  
NIP. 199511082025062005

Dekan  
Fakultas Bahasa dan Seni



Dr. Samsi Setiadi, M.Pd.  
NIP. 197710082005011002



## إقرار أصالة البحث

أنا الموقع / الموقعة أدناه:

الاسم : رزقي عشري رمضان  
رقم التسجيل : ١٢٠٥٦٢٢٠٥٢  
القسم : التعليم اللغة العربية  
الكلية : اللغات والفنون  
عنوان البحث العلمي : نموذج وسيلة تعليمية لإتقان المفردات العربية قائم على لعبة لودو الرقمية باستخدام Canva AI (البحث تطويري في مدرسة النور الإسلامية المتكاملة الإعدادية في محافظة بكاسي)

أقر بأن هذا البحث العلمي هو من نتاج جهدي الشخصي. وإذا اقتبست من أعمال الآخرين، فقد ذكرت المصادر والمراجع وفقا للأنظمة المعمولة بها. وأنا مستعد/مستعدة لتحمل العقوبات من كلية اللغات والفنون بجامعة جاكرتا الحكومية إذا ثبت أنني قمت بعمل الانتحال العلمي. وبهذا أقدم هذا الإقرار بكل صدق وأمانة.

جاكرتا، ١٧ أغسطس ٢٠٢٦



رزقي عشري رمضان

### LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Rizki Asyri Ramadhan  
NIM : 1205622052  
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab  
Fakultas : Bahasa dan Seni  
Judul Skripsi : Model Media Pembelajaran Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Berbasis Game Ludo Digital Menggunakan Canva AI (Sebuah Penelitian Pengembangan di SMPIT Annur Kabupaten Bekasi)

Menyatakan bahwa benar skripsi ini adalah hasil karya sendiri. Apabila saya mengutip dari karya orang lain, maka saya mencantumkan sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Saya bersedia menerima sanksi dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta, apabila terbukti saya melakukan plagiat.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 17 Agustus  
2026



Rizki Asyri Ramadhan

## صفحة الموافقة على نشر البحث العلمي للمهمات الأكاديمية

أنا الموقع / الموقع أدناه، طالب / طالبة جامعة جاكارتا الحكومية:

الاسم : رزقي عشري رمضان  
رقم التسجيل : ١٢.٥٦٢٢.٥٢  
القسم : التعليم اللغة العربية  
الكلية : اللغات والفنون  
عنوان البحث العلمي : نموذج وسيلة تعليمية لإتقان المفردات العربية قائم على لعبة لودو الرقمية باستخدام Canva AI (البحث تطويري في مدرسة النور الإسلامية المتكاملة الإعدادية في محافظة بكاسي)

أنا موافق / موافقة على منح الحقوق الكاملة لجامعة جاكارتا الحكومية للاستفادة من بحثي العلمي دون مقابل، وذلك لأغراض تطوير العلوم والمعارف. وبموجب هذه الحقوق، يجوز لجامعة جاكارتا الحكومية نشره أو نقله أو نسخه عبر الإنترنت أو أي وسيلة أخرى لأغراض أكاديمية، دون الحاجة إلى إذن مسبق مني، ما دام البحث العلمي مكتوباً باسمي. وأنا أتحمل المسؤولية الكاملة عن كل ما ورد فيه إذا تضمن ما يخالف قانون الإبداع. وقد كتبت هذه الموافقة بصدق وأمانة.

جاكرتا، ١٧ أغسطس ٢٠٢٦



رزقي عشري رمضان





**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK  
KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai civitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Rizki Asyri Ramadhan

NIM : 1205622052

Fakultas/Prodi : Bahasa dan Seni/Pendidikan Bahasa Arab

Alamat Email : asyriamadhan25@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Disertasi ☐ Lain-lain (.....)

Yang berjudul:

نموذج وسيلة تعليمية لإتقان المفردات العربية قائم على لعبة لودوالرقمية باستخدام  
(البحث تطويري في مدرسة النور الإسلامية المتكاملة الإعدادية في محافظة بكاسي) Canva AI  
*Model Media Pembelajaran Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Berbasis Game Ludo  
Digital Menggunakan Canva AI (Sebuah Penelitian Pengembangan di SMPIT Annur  
Kabupaten Bekasi)*

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan dan Kearsipan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan/atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 17 Agustus 2026

Penulis,

  
Rizki Asyri Ramadhan



## شكر وتقدير

بسم الله الرحمن الرحيم

الحمد لله الذي علّم بالقلم، علّم الإنسان ما لم يعلم، والصلاة والسلام على النبي الأكرم، نبينا ومعلّمنا محمد صلّى الله عليه وعلى آله وصحبه وسلّم. وبعد.

قد تم إعداد هذا البحث العلمي بمساعدة جهات معنية، ولذلك يودّ الباحث أن يتقدم بالشكر والتقدير والامتنان إلى:

١. الدكتور محمد كمال بوصفه رئيس قسم تعليم اللغة العربية الذي قدم للباحث من مساندة، ودعم، وتشجيع، ونصائح لإنجاز هذا العمل.
٢. الدكتور حنبلي، المشرف الأول، لتفضله بالإشراف على هذا البحث وعلى نصائحه وتوجيهاته القيمة.
٣. الأستاذ الدكتور أتشينج رحمت، المشرف الثاني على هذا البحث لما بذلته من تقديم الملاحظات والإرشادات والتوجيهات لإتمام هذه الدراسة.
٤. الدكتور محمد شريف، رئيس المناقشة/الممتحن الأول، على نقده البناء وتوجيهاته لتحسين جودة محتوى هذا البحث.
٥. إيكما محمودة فوزية، الماجستير، المناقش/الممتحن الثاني، لتفضله بقبول مناقشة هذا البحث والحكم عليه سواء بتقديم الملاحظات القيمة التي من شأنها إثراء هذا البحث.
٦. الدكتورة ستي زبيدة بوصفها المشرفة الأكاديمية التي لم تبخل على الباحث بالمساعدة الأكاديمية وعلى دعمها وتشجيعاتها ونصائحها القيمة.
٧. جميع الأساتذة الكرام في قسم تعليم اللغة العربية الذين لم يبخلوا علينا بعلمهم، ولم يألوا جهداً في سبيل المعرفة والعلم.
٨. والديّ الكريمين اللذين ربّاني صغيراً، وتعاهداني بالعلم كبيراً. أسأل الله العلي العظيم أن يطيل في عمرهما وأن يمدّهما الله بالصحة والعافية.

٩. أخواني، رحمت وراشد، اللذان أشعر بالحماس بمجرد رؤيتهما في المنزل لأنني أعرفهما منذ الطفولة. تحياتي لكما، أتمنى لكما النجاح في المستقبل.

١٠. جميع أقاربي وأخوتي، أتمنى أن يتمكنوا جميعاً من إكمال دراستهم حتى النهاية، حتى نتمكن يوماً ما من عيش حياتنا بأقل قدر من الشكوى وأكثر قدر من الابتسامات.

١١. وإلى أصدقائي، فراس، فوزان، فقيه، إحسان، زكريا، جادينج، أفريزال، الذين منحوني الدافع والتشجيع حتى أتمكن من إكمال هذا البحث، ولا يزال هناك العديد من الأصدقاء من حولي الذين لا يمكنني ذكرهم واحداً واحداً.

وختاماً أسأل الله العليّ القدير أن يكون هذا العمل خالصاً لوجهه، وأن يجعله علماً نافعاً. وما توفيقي إلا بالله، عليه توكلت وإليه أنيب.

جاكرتا، ١٧ يوليو

الباحث



رزقي شري رمضان

## محتويات البحث

|    |                                                            |
|----|------------------------------------------------------------|
| ج  | صفحة تصديق لجنة المناقشة.....                              |
| هـ | إقرار أصالة البحث.....                                     |
| ز  | صفحة الموافقة على نشر البحث العلمي للمهمات الأكاديمية..... |
| ط  | شكرو تقدير.....                                            |
| ك  | محتويات البحث.....                                         |
| ن  | قائمة الجداول.....                                         |
| س  | قائمة الصور.....                                           |
| ع  | قائمة الرسوم البيانية.....                                 |
| ف  | الملخص.....                                                |
| ق  | ABSTRACT.....                                              |
| ر  | ABSTRAK.....                                               |
| ١  | الباب الأول المقدمة.....                                   |
| ١  | أ. خلفية البحث.....                                        |
| ٩  | ب. تركيز البحث وفرعيته.....                                |
| ١٠ | ج. تنظيم المشكلة وأسئلة البحث.....                         |
| ١١ | د. أهداف البحث.....                                        |
| ١٢ | هـ. أهمية البحث.....                                       |
| ١٣ | الباب الثاني الدراسات النظرية.....                         |



|                                                 |     |
|-------------------------------------------------|-----|
| أ. إتقان المفردات في تعلم اللغة العربية.....    | ١٣  |
| ب. لعبة "لودو" كوسيلة تعليمية.....              | ٢١  |
| ج. لعبة اللودو في تعليم اللغة العربية.....      | ٢٨  |
| د. Canva AI كمنصة لتطوير الوسائط التعليمية..... | ٣٤  |
| الباب الثالث منهجية البحث.....                  | ٣٩  |
| أ. مكان البحث وموعده.....                       | ٣٩  |
| ب. طريقة البحث.....                             | ٤٠  |
| ج. إجرءت البحث الطويري.....                     | ٤١  |
| د. البيانات ومصادرها.....                       | ٥٦  |
| ١. أنواع البيانات.....                          | ٥٦  |
| ٢. طريقة جمع البيانات.....                      | ٥٧  |
| ٣. أدوات البيانات.....                          | ٥٨  |
| ٤. طريقة تحليل البيانات.....                    | ٦٨  |
| الباب الرابع نتائج البحث.....                   | ٧٠  |
| أ. وصف البيانات.....                            | ٧٠  |
| ب. المباحثة.....                                | ٧٩  |
| ١. تحليل الاحتياجات.....                        | ٨٠  |
| ٢. تصميم المنتج.....                            | ٨٩  |
| ٣. تطوير المنتج.....                            | ٩٣  |
| 4. تنفيذ المنتج.....                            | ١٠٤ |

|           |                            |
|-----------|----------------------------|
| ١٠٦ ..... | ٥. تقييم المنتج            |
| ١١١ ..... | ج. محدودية البحث           |
| ١١٣ ..... | الباب الخامس الخاتمة       |
| ١١٣ ..... | أ. الاستنتاجات             |
| ١١٤ ..... | ب. التضمين                 |
| ١١٦ ..... | ج. الاقتراحات              |
| ١١٣ ..... | المراجع باللغة العربية     |
| ١١٤ ..... | المراجع باللغة الإنجليزية  |
| ١١٥ ..... | المراجع باللغة الإندونيسية |
| ١١٩ ..... | الملاحق                    |
| ١٣٣ ..... | السيرة الذاتية للباحث      |

## قائمة الجداول

|                                                           |     |
|-----------------------------------------------------------|-----|
| جدول ١- تحليل الإحتياجات الطلاب.....                      | ٤٥  |
| جدول ٢- أداة مقابلة المعلم.....                           | ٤٦  |
| جدول ٣- أداة مقابلة الطُّلاب.....                         | ٤٧  |
| جدول ٤- الاستبيان تقيم من الخبير والمعلم بقياس ليكرت..... | ٥٩  |
| جدول ٥- الاستبيان الخبير المادة التعليمية.....            | ٦٠  |
| جدول ٦- الاستبيان الخبير الوسائط التعليمية.....           | ٦٢  |
| جدول ٧- الاستبيان استجابة الطلاب.....                     | ٦٥  |
| جدول ٨- الاستبيان تحليل الإحتياجات.....                   | ٧١  |
| جدول ٩- الاستبيان تقييم خبير المادة.....                  | ٧٣  |
| جدول ١٠- الاستبيان تقييم خبير الوسائط.....                | ٧٤  |
| جدول ١١- الاستبيان استجابة الطلاب.....                    | ٧٧  |
| جدول ١٢- الاستبيان تقييم خبير المادة.....                 | ٩٧  |
| جدول ١٣- الاستبيان تقييم خبير الوسائط.....                | ١٠٠ |
| جدول ١٤- الاستبيان تقييم املنتج.....                      | ١٠٧ |

## قائمة الصور

- صورة ١- مراحل البحث التطوير ..... ٤١
- صورة ٢- مواد مادة JSIT، الفصل الثالث، الصف الثامن ..... ٩١
- صورة ٣- إدخال المطالبة في Canva AI ..... ٩٥
- صورة ٤- لعبة لودو الرقمية ..... ٩٦
- صورة ٥- bit.ly لتقصير الرابط ..... ٩٧





## قائمة الرسوم البيانية

- الرسم البياني ١- الإجابة على السؤال الأول ..... ٨١
- الرسم البياني ٢- الإجابة على السؤال الثاني ..... ٨٢
- الرسم البياني ٣- الإجابة على السؤال الثالث ..... ٨٢
- الرسم البياني ٤- الإجابة على السؤال الرابع ..... ٨٣
- الرسم البياني ٥- الإجابة على السؤال الخامس ..... ٨٤
- الرسم البياني ٦- الإجابة على السؤال السادس ..... ٨٥
- الرسم البياني ٧- الإجابة على السؤال لسابع ..... ٨٦
- الرسم البياني ٨- الإجابة على السؤال الثامن ..... ٨٧
- الرسم البياني ٩- الإجابة على السؤال التاسع ..... ٨٨
- الرسم البياني ١٠- الإجابة على السؤال العاشر ..... ٨٨



## الملخص

رزقي عشري رمضان، «نموذج وسيلة تعليم إتقان المفردات في اللغة العربية القائمة على لعبة اللودو الرقمية باستخدام Canva AI (دراسة بحثية تطويرية في المدرسة المتوسطة الإسلامية المتكاملة النور تشيكارانج الشرقية). رسالة جامعية. جاكرتا: قسم تعليم اللغة العربية، كلية اللغات والفنون، جامعة جاكرتا الحكومية، ٢٠٢٦.

هدفت هذه الدراسة إلى تطوير نموذج وسيلة تعليم إتقان المفردات في اللغة العربية القائمة على لعبة اللودو الرقمية باستخدام Canva AI لدى طلبة الصف الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية المتكاملة النور تشيكارانج الشرقية. وجاءت هذه الدراسة انطلاقاً من انخفاض مستوى إتقان الطلبة للمفردات العربية، وهيمنة أسلوب المحاضرة والكتاب المدرسي على عملية التعليم، فضلاً عن عدم الاستفادة المثلى من الوسائل التعليمية القائمة على التكنولوجيا الرقمية بما يتناسب مع خصائص متعلمي القرن الحادي والعشرين. واعتمدت الدراسة منهج البحث والتطوير (Research and Development) باستخدام نموذج ديك وكاري (Dick & Carey)، الذي يتكون من خمس مراحل، وهي: التحليل (Analysis)، والتصميم (Design)، والتطوير (Development)، والتنفيذ (Implementation)، والتقييم (Evaluation). وجمعت البيانات من خلال الملاحظة، والمقابلة، واستبانة تحليل الاحتياجات، وتحكيم خبير المادة، وتحكيم خبير الوسائل التعليمية، واستبانة استجابات الطلبة. وتكونت عينة الدراسة من ٢٢ طالباً من طلبة الصف الثامن (د) في المدرسة المتوسطة الإسلامية المتكاملة النور تشيكارانج الشرقية. وأظهرت نتائج تحليل الاحتياجات أن معظم الطلبة يواجهون صعوبة في إتقان المفردات العربية، ويحتاجون إلى وسائل تعليمية أكثر تفاعلية. كما أظهرت نتائج تحكيم خبير المادة حصول الوسيلة التعليمية على نسبة صلاحية بلغت ٩٨٪ بتقدير «صالحة جداً»،

في حين بلغت نسبة صلاحيتها وفق تحكيم خبير الوسائل التعليمية ٨٤٪/ بتقدير «صالحة جدًا». وأظهرت نتائج التطبيق أن الوسيلة التعليمية حظيت باستجابات إيجابية من الطلبة بنسبة بلغت ٨٧,٨٪، وهي تقع ضمن فئة «جيد جدًا». كما أسهمت الوسيلة التعليمية المطورة في إيجاد بيئة تعلم أكثر تشويقًا وتفاعلية ومتعة، من خلال دمج عناصر اللعب، والوسائط البصرية التفاعلية، والأنشطة التعاونية، مما يسهم في زيادة دافعية التعلم، ومساعدة الطلبة على إتقان المفردات العربية بصورة أكثر فاعلية. وبناءً على ذلك، فإن نموذج وسيلة تعليم إتقان المفردات في اللغة العربية القائمة على لعبة اللودو الرقمية باستخدام Canva AI يُعد صالحًا جدًا للاستخدام بوصفه وسيلة تعليمية بديلة لتعليم اللغة العربية في المرحلة المتوسطة.

الكلمات المفتاحية: إتقان المفردات، اللغة العربية، لعبة اللودو الرقمية، Canva AI، الوسائل التعليمية، البحث والتطوير.

## **ABSTRACT**

**Rizki Asyri Ramadhan, "The Model of Arabic Vocabulary Mastery Learning Media Based on the Digital Ludo Game Using Canva AI (A Research and Development Study at SMPIT Annur Cikarang Timur)." Undergraduate Thesis. Jakarta: Arabic Language Education Study Program, Faculty of Languages and Arts, Universitas Negeri Jakarta, 2026.**

*This study aims to develop a Model of Arabic Vocabulary Mastery Learning Media Based on the Digital Ludo Game Using Canva AI for eighth-grade students at SMPIT Annur Cikarang Timur. This study was motivated by the low level of students' Arabic vocabulary (mufradat) mastery, the learning process which is still dominated by the lecture method and textbooks, as well as the suboptimal utilization of technology-based learning media that are appropriate to the characteristics of twenty-first-century learners. This study employed the Research and Development (R&D) method using the Dick & Carey development model, which consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Data collection techniques were conducted through observation, interviews, needs analysis questionnaires, material expert validation, media expert validation, and student response questionnaires. The subjects of this study were 22 students of class VIII D at SMPIT Annur Cikarang Timur. The results of the needs analysis indicated that most students experienced difficulties in mastering Arabic vocabulary and required more interactive learning media. The material expert validation results obtained a feasibility percentage of 98% with the category of highly feasible, while the media expert validation results obtained a percentage of 84% with the category of highly feasible. The implementation results showed that the media received positive responses from students with a percentage of 87.8%, which falls into the very good category. The developed media was able to create a more interesting, interactive, and enjoyable learning process through the integration of game elements, interactive visuals, and collaborative activities, thereby having the potential to increase learning motivation and assist students in mastering Arabic vocabulary more effectively. Therefore, the Model of Arabic Vocabulary Mastery Learning Media Based on the Digital Ludo Game Using Canva AI is declared highly feasible to be used as an alternative Arabic language learning medium at the junior high school level.*

**Keywords:** vocabulary mastery, Arabic language, Digital Ludo Game, Canva AI, learning media, Research and Development.



## ABSTRAK

**Rizki Asyri Ramadhan, “Model Media Pembelajaran Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Berbasis Game Ludo Digital Menggunakan Canva Ai (Sebuah Penelitian Pengembangan Di Smpit Annur Cikarang Timur)”. Skripsi. Jakarta: Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta, 2026**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Model Media Pembelajaran Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Berbasis Game Ludo Digital Menggunakan Canva AI pada peserta didik kelas VIII SMPIT Annur Cikarang Timur. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya penguasaan kosakata (mufradat) bahasa Arab peserta didik, pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah dan buku teks, serta belum optimalnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi digital yang sesuai dengan karakteristik peserta didik abad ke-21. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan Dick & Carey yang meliputi lima tahap, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket analisis kebutuhan, validasi ahli materi, validasi ahli media, dan angket respons peserta didik. Subjek penelitian adalah 22 peserta didik kelas VIII D SMPIT Annur Cikarang Timur. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik mengalami kesulitan dalam menguasai kosakata bahasa Arab serta membutuhkan media pembelajaran yang lebih interaktif. Hasil validasi ahli materi memperoleh persentase kelayakan sebesar 98% dengan kategori sangat layak, sedangkan validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 84% dengan kategori sangat layak. Hasil implementasi menunjukkan bahwa media memperoleh respons positif dari peserta didik dengan persentase sebesar 87,8% yang termasuk kategori sangat baik. Media yang dikembangkan mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan melalui integrasi unsur permainan, visual interaktif, serta aktivitas kolaboratif sehingga berpotensi meningkatkan motivasi belajar dan membantu peserta didik dalam menguasai kosakata bahasa Arab secara lebih efektif. Dengan demikian, Model Media Pembelajaran Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Berbasis Game Ludo Digital Menggunakan Canva AI dinyatakan sangat layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran bahasa Arab di tingkat SMP.

**Kata kunci:** penguasaan kosakata, bahasa Arab, Game Ludo Digital, Canva AI, media pembelajaran, *Research and Development*.