AL IBRAH
Journal of Arabic Language Education
Vol. 09, No. 01, June - 2026 | ISSN (P): 2622-4380 | ISSN (E): 2622-6006
https://ejournal.iainpalopo.ac.id/index.php/ibrah

DEVELOPING PICTURE STORY MEDIA USING CANVA TO SUPPORT ARABIC READING SKILLS OF SEVENTH-GRADE STUDENTS

تطوير وسيلة القصص المصورة باستخدام تطبيق كانفا لدعم مهارة القراءة لدى طلبة الصف السابع

[1*] Nurmiati, [2]Naidin Syamsuddin, [3]Putri Adelia
[1,2,3]Universitas Islam Negeri (UIN) Palopo, Indonesia
**Corresponding Email: nurmiati@uinpalopo.ac.id*

ARTICLE INFORMATION
Received: 02 May 2026
Revised: 15 May 2026
Accepted: 05 June 2026

DOI:
https://doi.org/10.24256/jale.v9i1.1176

LICENSE
This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License (CC BY-SA 4.0).

© 2026 The Authors. Published by Prodi Pendidikan Bahasa Arab, FTIK, UIN Palopo.

الملخص

هدفت هذه الدراسة إلى تطوير وسيلة تعليمية قائمة على القصص المصورة باستخدام تطبيق Canva لدعم مهارة القراءة لدى طلبة الصف السابع بالمدرسة المتوسطة الإسلامية دار الاستقامة واتونوهو، شمال كولاكا، جنوب شرق سولاويسي، والتحقق من صلاحيتها قبل استخدامها في الفصل. واعتمدت الدراسة منهج البحث والتطوير (Research and Development) وفق نموذج ADDIE بمراحله الخمس: التحليل، والتصميم، والتطوير، والتنفيذ، والتقويم. وشارك في تجربة المنتج عشرون طالبًا وطالبة من الصف السابع، إلى جانب ثلاثة محكمين في المادة التعليمية، والوسائل التعليمية، واللغة. وجُمعت البيانات بالملاحظة، والمقابلة، والاستبانة، والتوثيق، وحُللت باستخدام النسبة المئوية لتحديد مستوى الصلاحية، والتحليل الوصفي النوعي. وأسفرت الدراسة عن إنتاج كتاب قصص مصورة صُمِّم بتطبيق Canva، يجمع بين نصوص قرائية عربية قصيرة ورسوم توضيحية تلائم خصائص طلبة الصف السابع. وكشف تحليل الاحتياجات أن التعليم كان يعتمد اعتمادًا كبيرًا على الكتاب المدرسي والطريقة الإلقائية، في حين قدَّم المحكمون ملاحظات تتعلق بدقة المحتوى، والتصميم البصري، والاستخدام اللغوي، أُدرجت في النسخة النهائية من المنتج. وتخلص الدراسة إلى أن التطوير المنهجي وفق نموذج ADDIE قادر على إنتاج وسيلة قصص مصورة رقمية مناسبة لتعليم مهارة القراءة في المرحلة المتوسطة، وتوفر لمعلمي اللغة العربية بديلًا عمليًا منخفض التكلفة لتوظيف الوسائط البصرية الرقمية، مع الحاجة إلى دراسات تجريبية لاحقة لقياس أثرها في التحصيل القرائي.

الكلمات المفتاحية: كانفا؛ القصص المصورة؛ مهارة القراءة؛ تطوير الوسائل التعليمية؛ نموذج ADDIE

Abstract

This study aimed to develop picture story-based instructional media using the Canva application to support the Arabic reading skills of seventh-grade students at Darul Istiqamah Watunohu Islamic Junior High School, North Kolaka, Southeast Sulawesi, and to examine the feasibility of the product before classroom use. The study employed a Research and Development (R&D) design following the ADDIE model, which comprises analysis, design, development, implementation, and evaluation. The participants were 20 seventh-grade students who took part in the product trial and three expert validators in content, media, and language. Data were collected through observation, interviews, questionnaires, and documentation, and were analyzed using percentage-based feasibility scoring and descriptive qualitative analysis. The study produced a picture storybook designed in Canva that combines short Arabic reading texts with illustrations suited to the characteristics of seventh-grade learners. The needs analysis showed that instruction relied heavily on textbooks and lecture-based delivery, while the expert review provided feedback on content accuracy, visual design, and language use that was incorporated into the final version of the product. The study concludes that a systematic ADDIE-based development process can produce Canva-based picture story media appropriate for Arabic reading instruction at the junior secondary level. The product offers Arabic teachers a practical, low-cost way to integrate digital visual media into reading instruction, while further experimental research is needed to measure its effect on reading achievement.

Keywords: *Canva; picture stories; Arabic reading skills; instructional media development; ADDIE model*

مقدمة

تُعدُّ اللغة العربية من اللغات الأجنبية التي تحظى بمكانةٍ مهمة في المؤسسات التعليمية الإسلامية بإندونيسيا، إذ تهدف عملية تعليمها إلى تنمية المهارات اللغوية الأربع، وهي: مهارة الاستماع، ومهارة الكلام، ومهارة القراءة، ومهارة الكتابة (Naila Putri et al., 2025). وتحتلُّ مهارة القراءة مكانةً أساسيةً؛ لأنها المدخل الرئيس لاكتساب المعرفة، وفهم النصوص، وتنمية الثروة اللغوية، وتطوير القدرة على التفكير والتحليل. غير أنَّ واقع تعليم القراءة في كثير من المدارس لا يزال يواجه تحديات متعددة، تتمثل في ضعف دافعية الطلبة إلى القراءة، وقلة المفردات اللغوية لديهم (Mawardi et al., 2022; Jumarliansyah, 2025)، واعتماد المعلمين على الوسائل التعليمية التقليدية التي لا تُثير اهتمام المتعلمين (Mahmudin, 2019). وقد أظهرت نتائج الملاحظة الأولية والمقابلة مع معلم اللغة العربية في المدرسة المتوسطة الإسلامية دار الاستقامة واتونوهو أنَّ الطلبة يواجهون صعوبة في فهم النصوص العربية، وأنَّ عملية التعليم لا تزال تعتمد بصورة كبيرة على الكتاب المدرسي والطريقة الإلقائية، الأمر الذي ينعكس سلبًا على مستوى مهارة القراءة لديهم. ومن هنا تبرز الحاجة إلى تطوير وسيلة تعليمية مبتكرة تتناسب مع خصائص المتعلمين، وتُسهم في إيجاد بيئة تعليمية أكثر فاعلية وتشويقًا.

ويستند توظيف الصور في تعليم القراءة إلى نظرية التعلم بالوسائط المتعددة التي ترى أن المتعلم يفهم المادة فهمًا أعمق حين تُقدَّم له الكلمات مقرونةً بالصور، لا الكلمات وحدها (Mayer, 2009). وقد تناولت دراساتٌ سابقة استخدام الوسائل البصرية في تعليم اللغة العربية وغيرها من اللغات، وأثبتت نتائجها أثرًا إيجابيًا في تحسين تعلم الطلبة. فقد بيَّنت دراسة Dona (2024) أنَّ استخدام القصص المصورة أسهم في تحسين مهارة الكلام لدى التلاميذ، كما أظهرت دراسة Nurhikma et al. (2025) أنَّ توظيف وسيلة بصرية من نوع Puzzle Book كان فعالًا في تعليم المفردات العربية لطلبة الصف السابع. وأوضحت دراسة Subqi و Shofwan (2024) أنَّ وسيلة القصص المصورة تُسهم في زيادة اهتمام الطلبة بالتعلم، وتعزيز فهمهم للمفردات والتراكيب اللغوية، وتيسير تعلم اللغة العربية. ومن جهة أخرى، أدى التطور المتسارع في تكنولوجيا التعليم إلى ظهور تطبيقات رقمية متعددة، من أبرزها تطبيق Canva الذي يتيح للمعلمين تصميم وسائل تعليمية جذابة وتفاعلية بسهولة، وقد أشارت عدة دراسات إلى فاعليته في إنتاج الوسائل التعليمية الرقمية التي تُحسِّن جودة عملية التعليم والتعلم (Kala'lembang et al., 2021; Muhammad & Muslim, 2025).

وعلى الرغم من أهمية الدراسات السابقة، فإنها ما زالت تُظهر بعض أوجه القصور؛ فقد ركز أغلبها على استخدام القصص المصورة بوصفها وسيلةً لتطوير مهارة الكلام أو لزيادة دافعية التعلم، في حين لم تتناول بصورة كافية تطوير وسيلة قصص مصورة قائمة على تطبيق Canva لتعليم مهارة القراءة باللغة العربية. كما أن معظم تلك الدراسات اهتمت بقياس فاعلية الوسيلة التعليمية بعد استخدامها، دون التركيز على عملية تطوير المنتج التعليمي وفق نموذج منظم من نماذج البحث والتطوير (Research and Development). ومن ثمَّ، تسعى هذه الدراسة إلى سدِّ هذه الفجوة من خلال تطوير وسيلة تعليمية للقصص المصورة باستخدام تطبيق Canva وفق نموذج ADDIE، ثم التحقق من صلاحيتها قبل تطبيقها في عملية التعليم.

وانطلاقًا من ذلك، تهدف هذه الدراسة إلى تطوير وسيلة تعليمية للقصص المصورة باستخدام تطبيق Canva لدعم مهارة القراءة لدى طلبة الصف السابع بالمدرسة المتوسطة الإسلامية دار الاستقامة واتونوهو، جنوب شرق سولاويسي. وتسعى الدراسة إلى الإجابة عن سؤالين رئيسين، هما: (1) كيف تتم عملية تطوير وسيلة القصص المصورة باستخدام تطبيق Canva وفق نموذج ADDIE؟ (2) ما مدى صلاحية الوسيلة التعليمية المطوَّرة بناءً على تقويم الخبراء؟ ومن المؤمل أن تُسهم نتائج هذه الدراسة في توفير وسيلة تعليمية حديثة تساعد معلمي اللغة العربية على تنمية مهارة القراءة لدى الطلبة، وأن تكون مرجعًا للباحثين الراغبين في تطوير وسائل تعليمية قائمة على التكنولوجيا الرقمية.

منهج البحث

اعتمدت هذه الدراسة منهج البحث والتطوير (Research and Development)؛ لأنه من أكثر المناهج ملاءمةً لإنتاج الوسائل التعليمية وتطويرها والتحقق من صلاحيتها قبل استخدامها في العملية التعليمية. ويهدف هذا المنهج إلى تصميم منتج تعليمي جديد، ثم إخضاعه لعمليات التقويم والتحسين بصورة منهجية حتى يصبح صالحًا للتطبيق (Adawiyah & Damayanti, 2022). واستخدمت الدراسة نموذج ADDIE الذي يتكون من خمس مراحل، وهي: التحليل (Analysis)، والتصميم (Design)، والتطوير (Development)، والتنفيذ (Implementation)، والتقويم (Evaluation) (Branch, 2009). وقد اختير هذا النموذج لما يتميز به من خطوات منظمة تساعد الباحثين على تطوير وسيلة تعليمية قائمة على القصص المصورة باستخدام تطبيق Canva بما يتوافق مع احتياجات الطلبة وأهداف تعلم مهارة القراءة.

أُجريت الدراسة في المدرسة المتوسطة الإسلامية دار الاستقامة واتونوهو، شمال كولاكا، جنوب شرق سولاويسي، في العام الدراسي 2026/2025. واختيرت المدرسة اختيارًا قصديًا (Purposive Sampling) استنادًا إلى نتائج الدراسة الأولية التي أظهرت انخفاض مستوى مهارة القراءة لدى الطلبة، والحاجة إلى وسيلة تعليمية أكثر جاذبية وفاعلية. وشارك في تجربة الوسيلة التعليمية عشرون (20) طالبًا وطالبة من الصف السابع. كما شارك في الدراسة ثلاثة محكمين، هم: خبير في المادة التعليمية، وخبير في الوسائل التعليمية، وخبير في اللغة، وذلك للتحقق من صلاحية المنتج قبل تطبيقه ميدانيًا.

وجُمعت البيانات باستخدام عدة أدوات شملت الملاحظة، والمقابلة، والاستبانة، والتوثيق. واستُخدمت الملاحظة والمقابلة في مرحلة تحليل الاحتياجات للتعرف إلى واقع تعليم اللغة العربية والصعوبات التي يواجهها الطلبة في مهارة القراءة. أما الاستبانة فقد استُخدمت للحصول على بيانات تقويم الخبراء واستجابات الطلبة تجاه الوسيلة التعليمية المطوَّرة، في حين استُخدم التوثيق لجمع البيانات المتعلقة بسير البحث والمنتج المطوَّر. وقد خضعت أداة الاستبانة للتحكيم من قِبل خبراء المادة، والوسائل التعليمية، واللغة؛ للتأكد من صدقها ومناسبتها لقياس جودة الوسيلة التعليمية قبل استخدامها في الميدان.

وحُللت البيانات الكمية والنوعية بصورة متكاملة. فقد حُللت البيانات الكمية الناتجة عن استبانات الخبراء واستجابات الطلبة باستخدام النسبة المئوية لتحديد مستوى صلاحية الوسيلة التعليمية، وذلك بقسمة مجموع الدرجات المحصَّل عليها على أعلى درجة ممكنة وفق الصيغة الآتية:

$$P = (\sum x \div \sum xi) \times 100\%$$

حيث تمثل P نسبة الصلاحية، و$\sum x$ مجموع الدرجات التي منحها المستجيب، و$\sum xi$ مجموع الدرجات القصوى. أما البيانات النوعية المستمدة من الملاحظة، والمقابلة، وملاحظات الخبراء، فقد حُللت تحليلًا وصفيًا لاستخلاص جوانب القوة والقصور وإجراء التعديلات اللازمة على المنتج. ولضمان موثوقية النتائج، اعتمدت الدراسة على تحكيم الخبراء (Expert Validation) بوصفه أسلوبًا للتحقق من جودة المنتج، إضافة إلى المقارنة بين نتائج أدوات جمع البيانات المختلفة قبل اعتماد الوسيلة التعليمية بصورتها النهائية.

النتائج والمناقشة

أ. تطوير الوسيلة التعليمية القائمة على القصص المصورة باستخدام تطبيق Canva

أسفرت هذه الدراسة عن تطوير وسيلة تعليمية في صورة كتاب للقصص المصورة صُمِّم باستخدام تطبيق Canva لدعم مهارة القراءة لدى طلبة الصف السابع بالمدرسة المتوسطة الإسلامية دار الاستقامة واتونوهو. وقد أُنجز تطوير المنتج وفق نموذج ADDIE بمراحله الخمس؛ لأنه يوفر خطوات منهجية تضمن إنتاج وسيلة تعليمية تتوافق مع احتياجات المتعلمين، ويمكن التحقق من صلاحيتها قبل استخدامها في الميدان.

في مرحلة التحليل (Analysis) أجرى الباحثون ملاحظة أولية ومقابلة مع معلم اللغة العربية للتعرف إلى واقع عملية التعلم، والمشكلات التي يواجهها الطلبة في مهارة القراءة، ومدى استخدام الوسائل التعليمية داخل الفصل. وأظهرت نتائج هذه المرحلة أن عملية التعليم ما زالت تعتمد بصورة كبيرة على الكتاب المدرسي، وأن الطلبة يحتاجون إلى وسيلة تعليمية أكثر جذبًا تساعدهم على فهم النصوص العربية وتزيد اهتمامهم بالتعلم. وانطلاقًا من هذه النتائج، تقرر تطوير وسيلة تعليمية تعتمد على القصص المصورة باستخدام تطبيق Canva لتلبية تلك الاحتياجات.

وفي مرحلة التصميم (Design) حدد الباحثون مكونات الوسيلة التعليمية، بما في ذلك اختيار موضوعات القصص، وتصميم الغلاف، وتحديد نوع الخطوط والألوان، وإعداد الرسوم التوضيحية التي تتناسب مع مستوى طلبة الصف السابع. كما روعي في التصميم تحقيق الانسجام بين النصوص والصور بما يسهّل عملية القراءة وينمي الفهم اللغوي لدى الطلبة. ثم انتقلت الدراسة إلى مرحلة التطوير (Development)، حيث جرى إنتاج النسخة الأولية للوسيلة التعليمية باستخدام Canva، مع الاستفادة من خصائص التطبيق في تصميم الصور والعناصر البصرية بصورة جذابة ومنظمة.

وبعد الانتهاء من تطوير المنتج، نُفذت مرحلتا التنفيذ (Implementation) والتقويم (Evaluation). ففي مرحلة التنفيذ جُرِّبت الوسيلة التعليمية على طلبة الصف السابع، بينما تضمنت مرحلة التقويم عرض المنتج على الخبراء في مجالات المادة التعليمية، والوسائل التعليمية، واللغة؛ بهدف الحصول على الملاحظات والمقترحات اللازمة لتحسين المنتج قبل اعتماده بصورته النهائية. وقد أجرى الباحثون التعديلات التي اقترحها الخبراء بما يرفع جودة الوسيلة التعليمية ويزيد ملاءمتها للاستخدام داخل الفصل.

تشير هذه النتائج إلى أن استخدام نموذج ADDIE في تطوير الوسائل التعليمية يوفر إطارًا منظمًا لإنتاج مواد تعليمية تراعي احتياجات المتعلمين، وهو ما يتفق مع الأدبيات التي ترى أن البحث والتطوير لا يقتصر على إنتاج الوسيلة، بل يشمل أيضًا التحقق من صلاحيتها وإجراء التحسينات المستمرة قبل تطبيقها على نطاق واسع (Branch, 2009). كما تتسق هذه النتيجة مع ما أشارت إليه الدراسات السابقة حول أهمية الوسائل البصرية في زيادة دافعية الطلبة وتحسين فهمهم للنصوص العربية (Subqi & Shofwan, 2024; Nurhikma et al., 2025).

ب. صلاحية الوسيلة التعليمية

بعد الانتهاء من إعداد الوسيلة التعليمية، خضعت لعملية تقويم من قِبل الخبراء للتأكد من صلاحيتها قبل تطبيقها في الميدان. وشملت عملية التقويم ثلاثة جوانب رئيسة، هي: المادة التعليمية، والوسيلة التعليمية، واللغة. وتضمنت استمارات التقويم مجموعة من المؤشرات التي تقيس جودة تصميم الوسيلة، ومدى ملاءمة المحتوى، وسهولة الاستخدام، واتساق الألوان والخطوط، ووضوح الصور، وارتباط الرسوم بالمادة التعليمية، وقدرة الوسيلة على جذب انتباه الطلبة وتحفيزهم على التعلم.

كما تضمنت استمارات التقويم مساحة لتدوين ملاحظات الخبراء واقتراحاتهم، ثم تحديد قرارهم بشأن صلاحية الوسيلة التعليمية: صالحة للاستخدام مباشرة، أو صالحة بعد إجراء بعض التعديلات، أو غير صالحة للاستخدام. واعتمد الباحثون على هذه الملاحظات في تحسين المنتج قبل تطبيقه على الطلبة، وهو ما يتوافق مع طبيعة البحث والتطوير الذي يركز على التحسين المستمر للمنتج التعليمي.

وتدل هذه الخطوة على أهمية إشراك الخبراء في تقويم الوسائل التعليمية قبل استخدامها؛ لأن ذلك يسهم في ضمان جودة المحتوى، وتحقيق التوافق بين أهداف التعلم وتصميم الوسيلة، فضلًا عن تعزيز موثوقية المنتج التعليمي. وتنسجم هذه النتيجة مع الدراسات التي تؤكد أن الوسائل التعليمية الرقمية ينبغي أن تمر بمراحل من المراجعة والتحسين قبل اعتمادها في البيئات التعليمية (Adawiyah & Damayanti, 2022).

ج. تطبيق الوسيلة التعليمية ومناقشة النتائج

استُخدمت الوسيلة التعليمية المطوَّرة مع طلبة الصف السابع بعد الانتهاء من مرحلة التحقق من صلاحيتها. واستهدفت عملية التطبيق التعرف إلى مدى ملاءمة الوسيلة لخصائص الطلبة، وسهولة استخدامها، وإسهامها في دعم تعلم مهارة القراءة باللغة العربية. وتضمنت أدوات البحث استبانة لقياس استجابات الطلبة نحو الوسيلة التعليمية، اشتملت على مؤشرات تتعلق بوضوح المادة، وسهولة القراءة، وجاذبية التصميم، وزيادة الدافعية للتعلم، ومساعدة الوسيلة في فهم المادة الدراسية.

ومن الناحية التربوية، يمكن تفسير هذه النتائج بأن توظيف القصص المصورة في تعليم اللغة العربية يجعل المادة أكثر ارتباطًا بالخبرة البصرية للمتعلم؛ إذ يتيح اقتران النص بالصورة بناء تمثيلين متكاملين للمعنى، لفظي وبصري، مما يدعم الفهم ويزيد الانتباه والرغبة في القراءة (Mayer, 2009). كما أن استخدام تطبيق Canva أتاح إنتاج وسيلة تعليمية تتميز بالتنظيم والجاذبية البصرية، الأمر الذي يتفق مع الاتجاهات الحديثة في تكنولوجيا التعليم التي تؤكد أهمية دمج الوسائط الرقمية في عملية التعلم (Kala'lembang et al., 2021; Muhammad & Muslim, 2025).

وبوجه عام، تُظهر نتائج هذه الدراسة أن تطوير وسيلة تعليمية للقصص المصورة باستخدام Canva يمثل خطوة إيجابية نحو تطوير تعليم اللغة العربية، ولا سيما في مجال مهارة القراءة. وقد أسهمت مراحل التحليل والتصميم والتطوير والتقويم في إنتاج وسيلة تعليمية تراعي احتياجات المتعلمين، مع الاستفادة من ملاحظات الخبراء قبل تطبيقها في البيئة الصفية، بما يعزز جودة المنتج وإمكانية الإفادة منه في المؤسسات التعليمية المماثلة.

خلاصة

بيَّنت هذه الدراسة أن تطوير وسيلة تعليمية للقصص المصورة باستخدام تطبيق Canva وفق نموذج ADDIE أسفر عن إنتاج وسيلة تتوافق مع احتياجات تعلم مهارة القراءة لدى طلبة الصف السابع بالمدرسة المتوسطة الإسلامية دار الاستقامة واتونوهو. وقد مرَّ تطوير الوسيلة بمراحل التحليل، والتصميم، والتطوير، والتنفيذ، والتقويم بصورة منهجية، وخضعت لتقويم الخبراء قبل تطبيقها في البيئة التعليمية. ويشير ذلك إلى أن اتباع منهج البحث والتطوير أسهم في إنتاج وسيلة تعليمية منظمة تراعي الجوانب العلمية والتربوية والفنية، مما يجعلها مناسبة للاستخدام في تعليم اللغة العربية، ولا سيما في تنمية مهارة القراءة.

وتؤكد نتائج هذه الدراسة من الناحية النظرية أهمية توظيف الوسائل التعليمية الرقمية القائمة على التصميم البصري في تطوير تعلم اللغة العربية، كما تبرز من الناحية التطبيقية إمكانية استفادة معلمي اللغة العربية من تطبيق Canva في إعداد وسائل تعليمية أكثر جاذبية وتفاعلية تتناسب مع خصائص المتعلمين، مما قد يسهم في زيادة دافعية الطلبة إلى التعلم، وتيسير فهم النصوص العربية، ودعم عملية التعلم داخل الفصل.

وتقتصر هذه الدراسة على تطوير وسيلة تعليمية للقصص المصورة وتجربتها في مدرسة واحدة وعلى طلبة الصف السابع، ولذلك لا يمكن تعميم نتائجها على جميع البيئات التعليمية. كما أنها ركزت على تقويم المنتج في حدود إجراءات البحث والتطوير، ولم تقس أثر الوسيلة في التحصيل القرائي بتصميم تجريبي. ومن ثم، توصي الدراسة بإجراء بحوث لاحقة تختبر فاعلية هذه الوسيلة في مدارس ومراحل تعليمية مختلفة، أو تقارنها بوسائل تعليمية رقمية أخرى، مع توسيع نطاق العينة واستخدام أدوات قياس متنوعة، للوصول إلى نتائج أكثر شمولًا تسهم في تطوير تعليم اللغة العربية.

شكروتقدير

يتقدم الباحثون بجزيل الشكر والتقدير إلى جامعة بالوبو الإسلامية الحكومية، وإدارة المدرسة المتوسطة الإسلامية دار الاستقامة واتونوهو، وجميع المشاركين في هذا البحث على ما قدموه من تعاون ودعم خلال مراحل تنفيذ الدراسة. كما يتوجه

الباحثون بخالص الشكر إلى الخبراء الذين أسهمت ملاحظاتهم العلمية وتقويمهم في تطوير الوسيلة التعليمية وتحسين جودة هذا البحث، وإلى كل من أسهم بصورة مباشرة أو غير مباشرة في إنجاز هذه الدراسة.

قائمة المراجع

Adawiyah, S. R., & Damayanti, M. I. (2022). Pengembangan media pembelajaran audio podcast narasi menggunakan aplikasi Anchor untuk pembelajaran menyimak teks fiksi di kelas V sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 10*(9), 1882–1892.

Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer. https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6

Dona, A. (2024). *Penerapan metode reka cerita gambar untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SDN 028 Rimbo Panjang* [Skripsi, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau]. Repository UIN Suska Riau. https://repository.uin-suska.ac.id/79244/

Jumarliansyah, M. (2025). Pengaruh kemampuan membaca Al-Qur'an dan penguasaan mufradat terhadap maharah qira'ah. *Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora, 3*(2), 54–63. https://doi.org/10.58540/isihumor.v3i2.874

Kala'lembang, A., Widayanti, L., Rahayu, W. A., Riska, S. Y., & Sapoetra, Y. A. (2021). Edukasi pembuatan desain grafis menarik menggunakan aplikasi Canva. *JPM: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat, 2*(2), 91–102.

Mahmudin, W. (2019). Problematika pembelajaran al-qira'ah dan solusi pemecahannya (Studi deskriptif kualitatif di MA Miftahurrahman Tasikmalaya). *Thoriqotuna: Jurnal Pendidikan Islam, 1*(1), 135–162. http://jurnal.iailm.ac.id/index.php/thoriqotuna/article/view/103

Mawardi, M., Mustafa, M., & Tamin, M. (2022). Metode pembelajaran mufradat dalam menghafal kosakata bahasa Arab di sekolah menengah. *AL IBRAH: Journal of Arabic Language Education, 5*(1), 22–30. https://doi.org/10.24256/jale.v5i1.2913

Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press. https://doi.org/10.1017/CBO9780511811678

Muhammad, H., & Muslim. (2025). Pemanfaatan aplikasi Canva dalam pembuatan media pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Indonesia, 2*(2), 73–84. https://doi.org/10.71049/441naw23

Naila Putri, Z., Prameswari, P., Al Ansor, P. B., & Humaira, M. A. (2025). Analisis kemampuan berbahasa Indonesia siswa kelas tinggi di sekolah dasar: Studi komparatif keterampilan menyimak, membaca, menulis, dan berbicara. *Karimah Tauhid, 4*(8), 5811–5824. https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v4i8.20227

Nurhikma, N., Syamsuddin, N., & Bakri, M. (2025). Efektivitas pembelajaran mufradat dengan menggunakan media Puzzle Book pada siswa kelas VII MTs Darul Istiqamah Babang Luwu. *Jurnal Manajemen dan Pendidikan Agama Islam, 3*(3), 64–72. https://doi.org/10.61132/jmpai.v3i3.1071

Subqi, A., & Shofwan, M. (2024). Pemanfaatan media reka cerita bergambar dalam pembelajaran bahasa Arab di MDTA Al-Fathonah. *Edupesantren: Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Berbasis Pesantren dan Madrasah, 3*(1), 18–27.