

الباب الأول

المقدمة

الفصل الأول: خلفية البحث

اللغة العربية هي إحدى اللغات العالمية التي تحظى بمكانة مهمة، خاصة في الدول ذات الأغلبية المسلمة، ولا سيما في إندونيسيا. وهي إحدى اللغات الأجنبية الأكثر شعبية لتعلمها بين الإندونيسيين. في سياق تعلم اللغات الأجنبية، لكل فرد أساليب تعلم مختلفة. هناك متعلمون قادرون على استيعاب المادة بسرعة، بينما قد يكون آخرون أبطأ ويواجهون صعوبات مختلفة في عملية تعلم اللغة الأجنبية، وغالباً ما تتأثر هذه الصعوبات بالاختلافات في شخصية كل فرد. (سهر ٢٠٢٢).

يشبه تعلم اللغة العربية في الأساس تعلم اللغات الأجنبية الأخرى، وهو يهدف إلى جعل التلاميذ يتقنون أربع مهارات لغوية (لينور ٢٠٢٢). وتشمل المهارات اللغوية العربية مهارة الاستماع، ومهارة الكلام، ومهارة القراءة، ومهارة الكتابة. كل مهارة من هذه المهارات مهمة جداً في تعلم اللغة العربية، لأن هذه المهارات مترابطة، ووجودها يسهم بشكل كبير في تحقيق الكفاءة اللغوية (توبة ٢٠١٩).

غالباً ما يمثل تعلم اللغة العربية تحدياً للتلاميذ، خاصة في مهارات اللغة العربية. تُعد القدرة على الكتابة إحدى المهارات اللغوية المهمة في تعلم اللغة العربية. لا تنطوي هذه المهارة على القدرة على التعبير عن الأفكار في شكل مكتوب فحسب، بل تتضمن أيضاً فهم التركيب الصحيح للكلمات والقواعد والمفردات. يتضمن نشاط الكتابة عملية التفكير بالإضافة إلى القدرة على التعبير عن الأفكار من خلال الكتابة. تُعتبر الكتابة نشاطاً معقداً للغاية لأنها

تتطلب القدرة على تنظيم الأفكار وترتيبها بشكل منهجي ومنطقي، مع تقديم الكتابة وفقًا لمجموعة متنوعة من قواعد اللغة والكتابة المطبقة (منورة وذو الكفل ٢٠٢١).

كتابة الكلمات العربية هي المرحلة الأولى في ممارسة مهارة الكتابة. تشمل الصعوبات في قدرة الكتابة عدة جوانب، مثل محدودية إتقان المفردات، وعدم فهم الاستخدام الصحيح لعلامات الترقيم في اللغة العربية، والأخطاء في كتابة بعض الحروف التي غالبًا ما تكون مربكة مثل الحروف التي لها أشكال متشابهة أو الاختلافات في استخدام النقاط. بالإضافة إلى صعوبة الربط بين الحروف المتناسقة في شكل كتابة متماسكة ومنتظمة. ويرجع ذلك إلى البنية المختلفة للأبجدية العربية، وطريقة كتابة الحروف بالنسبة لبعضها البعض، بالإضافة إلى تنوع أشكال الحروف المختلفة حسب موقعها في الكلمة.

في اللغة العربية، لكل حرف في اللغة العربية شكل مختلف حسب موضعه في الكلمة، سواء كان في بداية الكلمة أو وسطها أو نهايتها. على عكس الحروف في اللغة الإندونيسية (الأبجدية اللاتينية) التي لها شكل ثابت بشكل عام على الرغم من وجودها في أي موضع. تستخدم اللغة العربية علامات ترقيم خاصة تسمى الحركات، مثل الفتحة والكسرة والضمة والسكون لتمييز حروف العلة. لا توجد هذه الحركات في اللغة الإندونيسية. الحركات مفيدة للمساعدة في النطق، خاصة للمبتدئين أو للكلمات التي قد تكون مربكة (أحمد رطومي ٢٠٢٠).

نظام تعلم اللغة العربية في مدرسة مفتاح الفلاح الابتدائية الإسلامية باندونج. نظرًا لأن المعلم لا يزال يشير إلى الكتاب كمادة تعليمية مستخدمة، فإن النظام الذي يطبقه المعلم لا يزال عام بطبيعته مما يجعل بعض التلاميذ أقل قدرة على فهم ما يشرحه. وفي النهاية، يقل الدافع والحماس لدى التلاميذ لتعلم

اللغة العربية. وقد اختارت الباحثة الصف الخامس بمدرسة مفتاح الفلاح الابتدائية الإسلامية باندونج، لأن هذا الصف كان مكان تطبيق نظام تعليم اللغة العربية في الصف الخامس بمدرسة مفتاح الفلاح الابتدائية الإسلامية باندونج. وقد وجدت الباحثة مشاكل في مهارات الكتابة باللغة العربية لدى التلاميذ أثناء تطبيق التدريس في مدرسة مفتاح الفلاح الابتدائية الإسلامية باندونج.

مشاكل في تعلم اللغة العربية وخاصة في القدرة على كتابة الكلمات العربية، فهناك بعض التلاميذ لا يجيدون الكتابة باللغة العربية لعدم تعودهم على الكتابة من الجهة اليمنى، حتى أن بعض التلاميذ لا يعرفون سوى نطق المفردات دون معرفة الكتابة العربية الصحيحة. لا يزال الكثير من التلاميذ يخطئون في شكل الحروف في اللغة العربية، لأن الأشكال متشابهة تقريبًا. وبالتالي، يواجه التلاميذ صعوبة في كتابة الكلمات العربية بشكل صحيح.

إن فهم المعلمين للمشاكل المختلفة في تدريس اللغة العربية مهم جدًا، خاصة في مهارات الكتابة العربية. من خلال فهم هذه المشاكل، من المتوقع أن يكون المعلمون قادرين على إيجاد حلول فعالة للتغلب عليها (محي الدين ٢٠٠٩). ومن العوامل المرتبطة بتعليم اللغة العربية لترقية قدرة التلاميذ على كتابة الكلمات العربية في التعامل مع هذه المشاكل، الاستراتيجية التي يستخدمها المعلم.

الاستراتيجية هي طريقة للعمل في محاولة لتحقيق أهداف محددة مسبقًا. استراتيجيات التعلم هي أنماط من الأنشطة المصممة لتحقيق أهداف تعليمية معينة من خلال أساليب وتقنيات معينة في عملية التعلم (بوروانتو ٢٠٢١). غالبًا ما يتم مساواة هذا المفهوم بالمقاربات أو الأساليب أو التقنيات. ومع ذلك، تغطي استراتيجيات التعلم جوانب أوسع، بما في ذلك تخطيط الأهداف

والأساليب والإجراءات المستخدمة في تقديم المادة الدراسية. وهو ينطوي على فهم أدوار المعلمين و التلاميذ، بالإضافة إلى أهمية تكييف تقنيات التدريس مع احتياجات التعلم. لذلك، يعد اختيار الاستراتيجيات الفعالة أمراً ضرورياً حتى يمكن تحقيق أهداف التعلم من الكتابة بشكل جيد (مستوفا ٢٠٢١). وهذا أمر مهم لأن هذه المرحلة تركز على القدرة على التعبير عن الأفكار من خلال الكتابة وهي ليست مهمة بسيطة.

في سياق تعليم اللغة العربية، خاصة فيما يتعلق بالقدرة على كتابة الكلمات العربية، هناك حاجة إلى استراتيجية تعلم مناسبة. تشمل استراتيجيات التعلم استخدام الوسائل المختلفة التي يمكن أن تساعد التلاميذ على اكتساب المهارات اللغوية، خاصة في الكتابة (فهروروزي ٢٠١٤). إن استخدام الاستراتيجيات في التعلم مهم جداً لتسهيل عملية التعليم والتعلم بحيث يمكن تحقيق النتائج المرجوة على النحو الأمثل. فبدون استراتيجية مخططة، ستفقد عملية التعلم اتجاهها، بحيث يصعب تحقيق الأهداف التي تم تحديدها على النحو الأمثل. بعبارة أخرى، لن يتم التعلّم بفعالية وكفاءة.

يمكن أن تكون استراتيجيات التدريس المختلفة، واستخدام وسيلة التعلم المبتكرة حلاً فعالاً. إحدى الوسائل المحتملة لترقية قدرة التلاميذ على كتابة الكلمات العربية هي لعبة اللوحة المدورة (Spin Board Game). صُممت وسيلة اللعبة هذه لخلق جو تعليمي ممتع وتفاعلي وإشراك التلاميذ بنشاط. وباستخدام وسيلة هذه اللعبة، لا يتعلم التلاميذ كتابة الكلمات الجديدة والتعرف عليها فحسب، بل يتدربون أيضاً على التفكير الإبداعي وحل المشكلات والتعاون في مجموعات. وبالتالي، من المتوقع أن يكون تعلم اللغة العربية،

وخاصة في القدرة على كتابة الكلمات العربية، أسهل وأكثر فعالية، بحيث يمكن أن تتطور مهارات التلاميذ في كتابة اللغة العربية على النحو الأمثل. من شرح الإشكالية أعلاه، يعتزم الباحث إجراء دراسة بعنوان "استخدام وسيلة لعبة اللوحة المدورة (Spin Board Game) لترقية قدرة التلاميذ على كتابة الكلمات العربية: دراسة شبه تجربة لتلاميذ صف الخامس بمدرسة مفتاح الفلاح الابتدائية الإسلامية باندونج". من المتوقع ألا تقتصر نتائج هذه الدراسة على تقديم بدائل مبتكرة للوسائل التعليمية فحسب، بل من المتوقع أن تكون حلاً للمعلمين في مواجهة تحديات تعلم اللغة العربية، خاصة في قدرة التلاميذ على كتابة الكلمات العربية. وبالتالي، يمكن لتعلم اللغة العربية أن يكون أكثر فعالية وكفاءة ووفقاً لاحتياجات التلاميذ.

الفصل الثاني: تحقيق البحث

بالنسبة لخلفية البحث السابقة، تحقيق مشاكل البحث الذي قرره الكاتبة، في الأسئلة الآتية:

أ. كيف قدرة التلاميذ على كتابة الكلمات العربية قبل استخدام وسيلة

لعبة اللوحة المدورة (Spin Board Game) في الصف الخامس بمدرسة

مفتاح الفلاح الابتدائية الإسلامية باندونج؟

ب. كيف قدرة التلاميذ على كتابة الكلمات العربية بعد استخدام وسيلة

لعبة اللوحة المدورة (Spin Board Game) في الصف الخامس بمدرسة

مفتاح الفلاح الابتدائية الإسلامية باندونج؟

ج. كيف إرتقاء قدرة التلاميذ على كتابة الكلمات العربية بعد استخدام وسيلة لعبة اللوحة المدورة (Spin Board Game) في الصف الخامس بمدرسة مفتاح الفلاح الابتدائية الإسلامية باندونج؟

الفصل الثالث: أغراض البحث

اعتمادا على تحقيق المشاكل البحث المذكورة تقرر أغراض هذا البحث على النحو التالي:

- أ. لمعرفة قدرة التلاميذ على كتابة الكلمات العربية قبل استخدام وسيلة لعبة اللوحة المدورة (Spin Board Game) في الصف الخامس بمدرسة مفتاح الفلاح الابتدائية الإسلامية باندونج.
- ب. لمعرفة قدرة التلاميذ على كتابة الكلمات العربية بعد استخدام وسيلة لعبة اللوحة المدورة (Spin Board Game) في الصف الخامس بمدرسة مفتاح الفلاح الابتدائية الإسلامية باندونج.
- ج. لمعرفة إرتقاء قدرة التلاميذ على كتابة الكلمات العربية بعد استخدام وسيلة لعبة اللوحة المدورة (Spin Board Game) في الصف الخامس بمدرسة مفتاح الفلاح الابتدائية الإسلامية باندونج.

الفصل الرابع: فوائد البحث

من المتوقع أن يقدم هذا البحث فوائد من الناحيتين النظرية والعملية. وتتمثل فوائد هذا البحث فيما يلي:

أ. أهمية نظرية

من المتوقع أن يسهم هذا البحث في تطوير نظرية تعلم اللغة العربية، خاصة في استخدام وسيلة لعبة اللوحة المدورة (Spin Board Game) كوسيلة مبتكرة

لترقية قدرة التلاميذ على كتابة الكلمات العربية. ومن المتوقع أن يضيف هذا البحث وسائل تعليمية تفاعلية بديلة تتوافق مع خصائص تعلم اللغة العربية، خاصة تلك المتعلقة بكتابة الكلمات العربية في المرحلة الابتدائية.

ب. أهمية العملية

١. للتلاميذ

من المتوقع أن يحسن هذا البحث من قدرة التلاميذ على كتابة الكلمات العربية من خلال أسلوب الوسيلة التفاعلية الممتعة والتفاعلية. وذلك لتحفيز التلاميذ على المشاركة بنشاط أكبر في تعلم اللغة العربية والمساعدة في تقليل الملل في التعلم من خلال وسائل الألعاب.

٢. للمعلم

من المتوقع أن يوفر هذا البحث وسائل تعليمية إبداعية بديلة يمكن استخدامها لترقية تعليم اللغة العربية. مساعدة المعلمين على فهم كيف يمكن للأساليب التفاعلية مثل الألعاب ترقية قدرة التلاميذ على كتابة الكلمات العربية. وكذلك تشجيع المعلمين على أن يكونوا أكثر ابتكارًا في اختيار وسائل التعلم وفقًا لاحتياجات التلاميذ.

٣. للمدرسة

يمكن استخدام هذا البحث من قبل المدارس كمصدر إلهام في تطوير وسائل تعليمية مبتكرة، لا تقتصر لترقية قدرة التلاميذ على كتابة الكلمات العربية فحسب، بل تشجع أيضًا على توفير جو تعليمي تفاعلي ومنتج. بالإضافة إلى المساعدة في توفير مراجع في تطوير منهج تعليمي تفاعلي قائم على التعلم التفاعلي.

٤. للباحثين

تقدم هذه الدراسة فوائد للباحثين في استكشاف استراتيجيات تعليمية إبداعية وتفاعلية لتطوير وسائل تعليمية قادرة لترقية قدرة التلاميذ على كتابة الكلمات العربية.

الفصل الخامس: الإطار الفكري

تتضمن عملية التعلم دائمًا نشاطين رئيسيين هما التعلم والتعليم. ويرتبط هذان النشاطان بعلاقة وثيقة ويتفاعلان ويؤثران ويدعمان بعضهما البعض. تتطلب عملية تعلّم اللغة العربية فهمًا عميقًا للمفاهيم الأساسية للغة العربية والمناهج والأساليب والوسائل والتقييم. ويهدف هذا التعلّم إلى خلق عادات جديدة لدى المتعلمين من أجل التواصل وفهم اللغة العربية بفعالية (روزيدي ونعمة ٢٠١١).

في الأساس يتم تنفيذ جميع عمليات التعلم لتحقيق الأهداف المحددة. الغرض من تعلم اللغة العربية هو إتقان مهارات اللغة العربية. تشمل المهارات في تعلم اللغة العربية مهارة الاستماع و مهارة الكلام و مهارة القراءة و مهارة الكتابة (عارفين ٢٠١٧). هذه المهارات الأربع مترابطة لأن كل مهارة منها تدعم وتقوي تعلم اللغة ككل (دركون ٢٠١٩).

في تعلم اللغة العربية، تُعد كتابة الكلمات المرحلة الأولى في تعلم الكتابة المهارية. مهارة الكتابة هي إحدى المهارات الأربع الرئيسية التي يجب إتقانها. وتعني "الكتابة" حرفيًا "الكتابة"، والتي تشمل القدرة على التعبير عن الأفكار أو الخواطر أو المعلومات كتابةً باستخدام لغة عربية صحيحة وفعالة. ووفقًا لتاريخان (٢٠١٣)، فإن الكتابة هي عملية صب أو وصف الرموز البيانية التي

تشكل لغة ما. يمكن بعد ذلك قراءة هذه الرموز وفهمها من قبل الآخرين بحيث يتم نقل المعنى بوضوح (نيروانة وعبد الرحيم روسبا ٢٠٢٠). يجادل وايت وأرندت (١٩٩٧) بأن الكتابة ليست مجرد نشاط لتحويل اللغة إلى شكل مكتوب، بل هي عملية تفكير تتعلق بالحقيقة التي يمتلكها الكاتب (هورودين ٢٠١٧).

في محاولة لتطوير القدرة على كتابة الكلمات العربية، من الضروري تطبيق استراتيجيات تعليمية مناسبة وفعالة. إحدى هذه الاستراتيجيات هي الوسيلة التي يستخدمها المعلم. تأتي كلمة "وسيلة" من الكلمة اللاتينية "medius"، والتي تعني "الوسط". وبشكل عام، يمكن تفسير الوسائط بأنها وسيلة أو وسطاء مختلفون يستخدمون لنقل الرسائل أو الأفكار إلى المتلقي. والوسائط هي وسيلة أو أداة تستخدم لدعم عملية التعلم (خمضة خمضة الثانية). ويذكر مودجيونو وآخرون (١٩٨٠: ٢-٣) أن الوسيلة التعليم دور مهم في زيادة دافعية التعلم لدى التلاميذ، وهي قادرة على تحفيز رغبتهم في التعلم (أرسيا ٢٠١٠). وباستخدام الوسيلة التعليمية، يمكن إيصال المادة التعليمية بسهولة أكبر. كما أن وسيلة التعلم قادرة أيضاً على خلق جو تعليمي تفاعلي وممتع ومحفز للتلاميذ ليكونوا أكثر نشاطاً في عملية التعلم.

نظرية وسائل التعليم هي كل ما يمكن استخدامه لنقل الرسائل أو المعلومات في عملية التعليم والتعلم، بهدف تحفيز انتباه التلاميذ واهتمامهم حتى يتم التعلم بفعالية وكفاءة أكبر. تعمل وسائط التعلم كأداة تسهل فهم التلاميذ للمواد التعليمية وتساعد المعلمين في نقل المعلومات بطريقة مشوقة ووفقاً لاحتياجات التعلم (الجندي ٢٠١٩).

إحدى وسائط الألعاب التعليمية المحتملة هي لعبة اللوحة المدورة. وسيلة لعبة اللوحة المدورة (Spin Board Game) هي أداة تعليمية على شكل لعبة

تعليمية، حيث يقوم التلاميذ بتدوير لوحة دوارة تحتوي على عدد من الاختيارات المتعلقة بالمادة الدراسية. في سياق تعلم اللغة العربية، صُممت هذه الوسيلة لخلق جو تعليمي تفاعلي وممتع، بالإضافة إلى تدريب التلاميذ على كتابة الكلمات العربية من خلال أنشطة اللعب.

تتألف وسيلة لعبة اللوحة المدورة (*Spin Board Game*) من لوحة دوارة تحتوي على فئات مختلفة من الأسئلة، والتي يمكن أن تكون حروفًا وكلمات وصورًا. وقد صُممت كل فئة لتشجيع التلاميذ على تخمين وكتابة المفردات من الصور المعروضة، وإكمال الحروف الناقصة، وفرز الحروف وتوصيلها في كلمة بشكل صحيح ودقيق وفقًا للتعليمات المعطاة. تتضمن هذه العملية مهارات التفكير الإبداعي وفهم السياق اللغوي والكتابة النشطة باللغة العربية. تدمج هذه الوسيلة عناصر اللعبة مع التعلم لخلق تجربة تعليمية أكثر فعالية وممتعة. تُلعب هذه اللعبة اللوحة المستديرة في مجموعات لزيادة المشاركة وتقليل الملل في التعلم. بحيث يتم تدريب التلاميذ على العمل معًا والتنافس بشكل صحي، مما يدعم في النهاية خلق بيئة تعليمية مواتية.

وباعتبارها وسيلة تعليمية، فإن الوسيلة لعبة اللوحة المدورة (*Spin Board Game*) لا تعمل فقط كأداة لترقية قدرة التلاميذ على كتابة الكلمات العربية، بل تساعد المعلمين في تقييم قدرات التلاميذ ككل، سواء من حيث فهم المفردات أو في كتابة المفردات. يمكن للمعلمين مراقبة قدرات التلاميذ مباشرة في مختلف جوانب مهارات الكتابة العربية. صُممت هذه الوسيلة لمساعدة التلاميذ على تحسين مهاراتهم في كتابة اللغة العربية تدريجيًا. من خلال وسيلة اللعبة هذه، يمكن للتلاميذ التدرب على التعرف على المفردات وتذكرها وتأليف الحروف وكتابة الكلمات العربية بشكل تفاعلي.

صُنعت وسيلة لعبة اللوحة المدورة (Spin Board Game) هذه من لوحة دائرية تحتوي على فئات مختلفة من الأسئلة. تحتوي وسيلة لعبة اللوحة المدورة (Spin Board Game) هذه على أسهم كدليل على موضع التوقف في قسم اللوحة. يتم تمييز كل جزء من اللوح برمز يمثل السؤال الخاص بذلك الجزء من اللوح. فيما يلي خطوات كيفية عمل وسيلة لعبة اللوحة المدورة (Spin Board Game):

١. يتم تقسيم التلاميذ إلى مجموعات صغيرة لخلق جو تنافسي وتعاوني.
٢. تتألف كل مجموعة من ٣ أعضاء وستحصل كل مجموعة على دور لكل مجموعة.
٣. يحدد المعلم المجموعة التي ستلعب أولاً.
٤. يدور تلميذ من المجموعة على اللوحة المستديرة، وسيشير السهم إلى جزء اللوحة الذي يحتوي على الرمز الذي يحتوي على السؤال.
٥. يجب التلميذ عن السؤال المحدد ويكتبه على اللوحة بشكل صحيح.
٦. يمكن لأعضاء الفريق من مجموعة اللعب، مساعدة بعضهم البعض للإجابة الصحيحة.
٧. تحصل كل إجابة صحيحة وصحيحة على نقطة محددة مسبقاً.
٨. إذا كان السهم على رمز السؤال المصوّر، يكتب التلميذ المفردات العربية.
٩. إذا كان السهم على رمز سؤال المفردات باللغة الإندونيسية، فيكتب التلميذ المفردات العربية.
١٠. إذا كان السهم على شكل حروف عشوائية، فيقوم التلميذ بفرزها وربطها وكتابتها في كلمة صحيحة.
١١. إذا كان السهم في رمز السؤال على شكل حرف ناقص، فيقوم الطالب بإكمال الحرف وكتابتها كاملاً.

١٢. بعد انتهاء اللعبة، يقوم المعلم بجمع النقاط التي حصلت عليها كل

مجموعة.

١٣. ستحصل المجموعة التي تحصل على أعلى النقاط على جائزة من

المعلم.

بناءً على الخطوات المذكورة أعلاه، تلعب وسيلة لعبة اللوحة المدورة (*Spin Board Game*) دورًا مهمًا لترقية قدرة التلاميذ على كتابة الكلمات العربية. بالإضافة إلى ذلك، يمكن لهذه الوسيلة أن تخلق تعلمًا فعالًا وممتعًا للغة العربية. تم تصميم نشاط اللعبة بأكمله لتحقيق مؤشرات التعلم وهي:

١. أن يكتب التلاميذ المفردات من الصور المعروضة

٢. أن يكتب التلاميذ مفردات اللغة العربية من اللغة الإندونيسية

٣. أن التلاميذ يربط الحروف ويكتبوها في كلمة صحيحة.

٤. أن يكمل التلاميذ الحروف الناقصة ويكتبونها كاملة.

من خلال وسيلة اللعبة التعليمية هذه، يتم تدريب التلاميذ لترقية قدرتهم على كتابة الكلمات العربية بطريقة ممتعة وتكاملية وتعاونية. من المتوقع أن تعمل وسيلة اللعبة هذه على بناء ثقة التلاميذ في فهم تعلم اللغة العربية. وبالتالي، يمكن أساس التكفير في هذه الدراسة بمخطط، على النحو التالي:

استخدام وسيلة لعبة اللوحة المدورة لترقية قدرة التلاميذ على
كتابة الكلمات العربية



الخطوات:

١. يتم تقسيم التلاميذ إلى مجموعات صغيرة لخلق جو تنافسي وتعاوني.
٢. تتألف كل مجموعة من ٣ أعضاء وستحصل كل مجموعة على دور لكل مجموعة.
٣. يحدد المعلم المجموعة التي ستلعب أولاً.
٤. يدور تلميذ من المجموعة على اللوحة المستديرة، وسيشير السهم إلى جزء اللوحة الذي يحتوي على الرمز الذي يحتوي على السؤال.
٥. يجيب التلميذ عن السؤال المحدد ويكتبه على اللوحة بشكل صحيح.
٦. يمكن لأعضاء الفريق من مجموعة اللعب، مساعدة بعضهم البعض للإجابة الصحيحة.
٧. تحصل كل إجابة صحيحة وصحيحة على نقطة محددة مسبقاً.
٨. إذا كان السهم على رمز السؤال المصوّر، يكتب التلميذ المفردات العربية.
٩. إذا كان السهم على رمز سؤال المفردات باللغة الإندونيسية، فيكتب التلميذ المفردات العربية.
١٠. إذا كان السهم على شكل حروف عشوائية، فيقوم التلميذ بفرزها وربطها وكتابتها في كلمة صحيحة.
١١. إذا كان السهم في رمز السؤال على شكل حرف ناقص، فيقوم الطالب بإكمال الحرف وكتابتها كاملاً.
١٢. بعد انتهاء اللعبة، يقوم المعلم بجمع النقاط التي حصلت عليها كل مجموعة.
١٣. ستحصل المجموعة التي تحصل على أعلى النقاط على جائزة من المعلم.



مؤشرات قدرة الكتابة:

١. أن يكتب التلاميذ المفردات من الصور المعروضة.
٢. أن يكتب التلاميذ مفردات اللغة العربية من اللغة الإندونيسية.
٣. أن التلاميذ يربط الحروف ويكتبوها في كلمة صحيحة.
٤. يكمل التلاميذ الحروف الناقصة ويكتبونها كاملة.



إرتقاء قدرة التلاميذ على كتابة الكلمات العربية

الاختبار البعدي

الاختبار القبلي

الفصل السادس: فرضية البحث

الفرضية هي تخمين أو افتراض نظري يمكن اختباره وإثباته من خلال البيانات التجريبية. وهي عبارة عن تقدير لشيء ما يُقترح لتفسير الظاهرة وغالباً ما تتطلب التحقق أو الاختبار (ورداني ٢٠٢٠).

وبناءً على تجريبها، هناك ثلاثة أنواع من الفرضيات، وهي فرضية المقارنة التجريبية، وفرضية النموذج المثالي، وفرضية الارتباط. وفي الوقت نفسه، وبناءً على شكلها، تنقسم الفرضية أيضاً إلى ثلاثة أنواع، وهي فرضية العمل والفرضية العدمية والفرضية الإحصائية. يجب اختبار الفرضية باستخدام البيانات التجريبية، وهي البيانات التي يمكن ملاحظتها وقياسها. لذلك، يحتاج الباحثون إلى إيجاد حالات أو مجالات تجريبية يمكنها توفير البيانات المطلوبة (مصطفى وهرماوان ٢٠١٨).

وتتألف المتغيرات المستخدمة في هذه الدراسة من متغيرين، وهما وسيلة لعبة اللوحة المدورة (*Spin Board Game*) كمتغير X وقدرة التلاميذ على كتابة الكلمات العربية كمتغير Y . وبالتالي، فإن صياغة الفرضية المقترحة في هذه الدراسة هي الافتراض بأن استخدام وسيلة لعبة اللوحة المدورة (*Spin Board Game*) يمكن أن ترقية قدرة التلاميذ على كتابة الكلمات العربية.

أما الفرضية البحثية الموجهة نحو محاولة المقارنة بين النتائج قبل و بعد استخدام وسيلة لعبة اللوحة المدورة (*Spin Board Game*) لترقية قدرة التلاميذ على كتابة الكلمات العربية في الصف الخامس بمدرسة مفتاح الفلاح الابتدائية الإسلامية باندونج هي كما يلي:

١. الفرضية الصرفية (H_0): عدم إرتقاء قدرة التلاميذ على كتابة الكلمات

العربية بعد استخدام وسيلة لعبة اللوحة المدورة (*Spin Board Game*).

٢. الفرضية المقترحة (H_1): وجود إرتقاء قدرة التلاميذ على كتابة الكلمات العربية بعد استخدام وسيلة لعبة اللوحة المدورة (Spin Board Game).
ولاختبار الفرضية المقررة يستخدم مستوى الدلالة ٥% بالمقارنة بين قيمة "ت" الحسابية و "ت" الجدولية. ولتحقيق هذه الفريضة فتستخدم المعادلة كما يالي:

١. إذا كانت قيمة "ت" الحسابية أكبر من قيمة "ت" الجدولية فالفرضية الصفرية (H_0) مردودة والفريضة المقترحة (H_1) مقبولة، مما يعني وجود ارتقاء.

٢. إذا كانت قيمة "ت" الحسابية أصغر من "ت" الجدولية فالفرضية الصفرية (H_0) مقبولة والفريضة المقترحة (H_1) مردودة، مما يعني عدم ارتقاء.

الفصل السابع: البحوث السابقة المناسبة

بناء على موضوع البحث الذي اختارته الباحثة فيما يتعلق باستخدام الوسيلة "لعبة اللوحة المدورة (Spin Board Game)" لترقية قدرة التلاميذ على كتابة الكلمات العربية، وجدت الباحثة عديد من البحوث السابقة المناسبة بهذا البحث، وهي:

١. ريسكا (ريسكا ٢٠١٨) بعنوان "أثر استخدام وسيلة اللوحة المدورة على نتائج تعلم مادة العلوم الاجتماعية لدى تلاميذ الصف الرابع في المدرسة الابتدائية الحكومية رومانغلاس، محافظة غاوا." تشير نتائج هذه الدراسة إلى أن استخدام وسيلة اللوحة المدورة يؤثر على نواتج تعلم الدراسات

الاجتماعية، تلاميذ الصف الرابع في مدرسة رومانغلاسا الابتدائية الحكومية محافظة غاوا.

٢. نايلي عناية (عناية ٢٣ ٢٠)، بعنوان "تطبيق وسيلة لعبة المدورة لترقية نتائج تعلم العلوم في مدرسة المعهد الإسلامية الابتدائية بأسوروان لعام ٢٠٢٢/٢٠٢٣". تشير نتائج هذه الدراسة إلى أن تطبيق وسيلة لعبة المدورة يهدف إلى تعزيز الاهتمام والحماس للتعلم وكذلك ثقة الأطفال بأنفسهم، حتى يتمكن التلاميذ من تلقي الدروس بشكل جيد، ويكونوا فاعلين في عملية التعلم، وتكوين شخصية قوية.

٣. نور العينون لطفي (لطفي ٢٢ ٢٠)، بعنوان "استخدام وسيلة لوحة المدورة لترقية فهم تلاميذ الصف الخامس في مادة الدراسات الاجتماعية في مدرسة نهضة العلماء الابتدائية غورا كديري". أظهرت النتائج أن منتج وسيلة لوحة المدورة يمكن القول إنه صالح وفعال للغاية وقابل للاستخدام لترقية فهم تلاميذ الصف الخامس في مواد الدراسات الاجتماعية في مدرسة نهضة العلماء الابتدائية غورا كديري.

٤. تيتا بوسبيتا ميجا ساري وتيتين سوناراتي (سوناراتي ٢٤ ٢٠)، بعنوان "تطوير وسيلة لعبة للوحة المدورة الذكية لتعزيز معرفة الحقوق والواجبات في تعلم التربية المدنية للصف الثالث الابتدائية". أظهرت النتائج أن وسيلة لعبة للوحة المدورة المستدير الذكي تم الإعلان عن جدواها. تم الإعلان عن فعالية وسيلة لعبة للوحة المدورة المستديرة الذكية في زيادة المعرفة بالحقوق والواجبات.

الجدول ١.١

الدراسات السابقة المناسبة

رقم	اسم وعنوان البحث	التشابهات	الاختلافات
١.	ريسكا، " أثر استخدام وسيلة اللوحة المدورة على نتائج تعلم مادة العلوم الاجتماعية لدى تلاميذ الصف الرابع في المدرسة الابتدائية الحكومية رومانغلاسا، محافظة غاوا."	البحث عن فعالية استخدام وسيلة اللوحة المدورة في التعليم.	تم إجراء هذا البحث على تلاميذ الصف الرابع في المدرسة الابتدائية الحكومية رومانغلاسا، محافظة غاوا، ويركز على تعليم مادة العلوم الاجتماعية.
٢.	نايلي عناية، "تطبيق وسيلة لعبة المدورة لترقية نتائج تعلم العلوم في مدرسة المعهد الإسلامي الابتدائية بأسوروان لعام ٢٠٢٣/٢٠٢٢."	البحث عن فعالية استخدام وسيلة اللوحة المدورة في التعليم.	تم إجراء هذا البحث في مدرسة المعهد الإسلامي الابتدائية بأسوروان لعام ٢٠٢٣/٢٠٢٢، ويركز على تعليم مادة العلوم.
٣.	نور العينون لطفي، "استخدام وسيلة لوحة المدورة لترقية فهم تلاميذ الصف الخامس في مادة الدراسات الاجتماعية في مدرسة نهضة العلماء الابتدائية غوراه كديري."	البحث عن فعالية استخدام وسيلة اللوحة المدورة في التعليم.	تم إجراء هذا البحث على فهم تلاميذ الصف الخامس، في مدرسة نهضة العلماء الابتدائية غوراه كديري، ويركز على تعليم مادة الدراسات الاجتماعية.
٤.	تيتا بوسبيتا ميجا ساري وتيتين سوناراتي، "تطوير وسيلة لعبة	البحث عن فعالية استخدام وسيلة	تم إجراء هذا البحث للصف الثالث الابتدائية، ويركز على

للوحه المدوره الذكيه لتعزيز معرفة الحقوق والواجبات في تعلم التربية المدنية للصف الثالث الابتدائية."	اللوحة المدورة في التعليم.	لتعزيز معرفة الحقوق والواجبات في تعلم التربية المدنية.
--	-------------------------------	--

