

الباب الأول

المقدمة

الفصل الأول: خلفية البحث

التعلم هو جهد بعملية غامضة للحصول على تغيير وفكر جديد بوجه شامل، كنتيجة لتجاربه السابقة التي قادتته إلى تغيير أفضل مما كان عليه (Slameto, 2003). التعلم هو نشاط معقد يتم الحصول عليه من خلال التعليم الذي يشمل طرفين، وهما المعلم والطالب، والذي يتضمن عنصرين في نفس الوقت، وهما تعلم الطالب وتعليم المعلم (Ismail, 2008).

التعلم وفقاً لعمر حمليك هو مزيج منظم يشمل العناصر البشرية، المواد، المرافق، التجهيزات والإجراءات التي تؤثر على بعضها البعض لتحقيق أهداف التعلم (Hamalik, 2003). أما التعلم وفقاً لـ وولفولك في كتابه "علم النفس التربوي للمعلمين"، فيُنظر إليه على أنه تغيير يحدث لشخص ما بتكوين عادات جديدة أو نمو إمكانات قادرة على إحداث تأثير مستدام (Woolfolk & Anita, 1980).

العملية في التعلم هي الأهم الجوانب الذي يحدد اهتمام وحماس تلاميذ في الفصل. كلما كان المعلم اللغة العربية أكثر جاذبية في التدريس، كلما زادت ردود الفعل التي يظهرها تلاميذ. هذه الردود هي التي ستقود تلاميذ للمشاركة التي ستزيد من اهتمامهم في تعلم اللغة العربية. لن تخلو أي عملية تعلم من مختلف الأدوات الهامة، وهي النهج، النموذج، الأسلوب، الاستراتيجية، التقنية، والوسائط التي ستصبح كياناً مهماً في دعم نجاح التعلم (Mahmuda, 2018). في تحديد هذا الخيار، يحق للمعلم اتخاذ القرار بمطلق مع مراعاة الحالة، الدقة، والملائمة.

إذا استخدمها على تلاميذ ، سيصبح التدريس تفاعلية بسبب التفاعل بين المعلم و تلاميذ الذي سيكون ضروريًا في التعلم والتعليم.

تطورت عملية تعلم اللغة العربية تطوراً سريعاً ملحوظاً، خاصة في إندونيسيا، ولكن لا يخلو هذا من المشاكل التي تحدث غالباً في عملية التعليم والتعلم، خاصة في إتقان مفردات اللغة العربية. غالباً ما يواجه تلاميذ صعوبة في إتقان المواد التي يتم تدريسها، وتفقد حماسهم.

مما يؤدي إلى تدني النتائج الدراسية، خصوصاً تلاميذ الذين لا يملكون أساساً في اللغة العربية من قبل. سيزداد تأخر هؤلاء تلاميذ في الأنشطة التعليمية، وتعتبر هذه الحالة مقلقة للغاية. لذلك، ينبغي على المعلم أن يفكر في عملية التعليم والتعلم تسهيل على تلاميذ في فهم المواد التي يتم تدريسها بما في ذلك إتقان مفردات اللغة العربية.

إن نشاط تلاميذ في عملية التعلم هو جهد لاكتساب خبرات التعلم، ويمكن تحقيق نشاط التعلم لتلاميذ من خلال أنشطة التعلم الجماعي أو الفردي. يجب أن تكون عملية التدريس قادرة على الإجابة عن بعض الأسئلة الأساسية، وهي: الاتجاه المطلوب، المادة التي يجب مناقشتها في هذه العملية، كيفية تنفيذها، وكيفية قياس نجاحها. يلعب تلاميذ دوراً أكبر في العمل الذي يجب القيام به. يستخدمون عقولهم لاستخراج الأفكار، وحل المشكلات، وتطبيق المعرفة المكتسبة. هذه الطريقة ليست فعالة وممتعة فحسب، بل تدعم أيضاً المشاركة الشخصية لتلاميذ بشكل عاطفي. غالباً ما لا يجلس تلاميذ فقط بهدوء في أماكنهم؛ بدلاً من ذلك، يتحركون، يفكرون، ويشاركون في أنشطة تشجع العمل الجماعي. يوضح سيلبرمان أن التعلم يشمل مجموعة متنوعة من الاستراتيجيات المصممة لجعل تلاميذ نشطين بشكل شامل منذ بداية التعلم، من خلال الأنشطة التي تبني التعاون وتحفز التفكير العميق حول موضوع الدرس بشكل مكثف (Silberman, 2001).

لزيادة الدافع ونتائج التعلم، يُطلب من المعلم حقاً أن يواصل في الابتكار والبحث عن بدائل فعالة وملائمة. إحدى الطرق من بين العديد من الخيارات

لإحياء الفصل الدراسي هي استخدام الألعاب اللغوية في تعليم اللغة العربية، خاصة للأطفال في المدارس الابتدائية. الألعاب اللغوية هي طريقة لتعلم اللغة من خلال الألعاب التي تشمل عنصر اللعب بهدف تحسين مهارات اللغة لدى تلاميذ بفعال وممتع، حيث يتم التعاون أو التنافس بين تلاميذ لتحقيق أهداف محددة وفقاً لقواعد معينة (Rahmawati, 2012). في تعلم اللغة العربية، تؤثر الألعاب اللغوية دوراً إيجابياً في خلق بيئة تعليمية ديناميكية وتفاعلية، مما يحفز إبداع لدى تلاميذ، ويسهم في استعراض إمكانياتهم كاملاً (Rosyidi, 2009).

إحدى الألعاب اللغوية التي يمكن تنفيذها في تعلم اللغة العربية هي اللعبة باستخدام بطاقات الدومينو. بطاقات الدومينو في التعلم هي نتيجة لتعديل بطاقات الدومينو العادية، حيث تم تعديل هذه البطاقات وتصميمها بطريقة تناسب أهداف التعلم، حيث تحتوي على صور تمثل مفردات ونصوص مفردات عشوائية لا ترتبط بالصور المعروضة. تتكون هذه اللعبة من بطاقات متصلة بشكل عشوائي. يمكن لبطاقات الدومينو تدريب تلاميذ في اكتساب مفردات اللغة العربية بشكل ممتع وتنمية روح التنافسية بينهم، حيث يقوم تلاميذ في هذه اللعبة بربط كل بطاقة دومينو، ويقومون بمطابقة وتصحيح ومناقشة البطاقات في مجموعاتهم لربط كل بطاقة دومينو بشكل صحيح ودقيق (Made, 2015).

بناءً على نتائج الملاحظة والمقابلة الأولية مع معلم اللغة العربية في مدرسة ابتدائية ٦ دماك، تبين أن حماس تلاميذ في مادة اللغة العربية منخفض، مما أدى إلى تراجع نتائج التعلم. أما بالنسبة لتنفيذ عملية التعليم والتعلم في مادة اللغة العربية في الصف السادس الباء، فلم يتم استخدام الألعاب أو الوسائط التي تدعم نشاط تلاميذ. يتم التعليم باستخدام الطريقة المباشرة التي غالباً ما تجعل جو التعلم مملاً. في الواقع، إذا تعمقنا في هذا الموضوع، فإن التعلم في مستوى المدرسة الابتدائية يتطلب طرقاً أو وسائط جذابة تجعل تلاميذ يشاركون فيها. هذا يستند إلى نظرية جان بياجيه، وهو شخصية في علم النفس المعرفي، الذي طرح مراحل التطور المعرفي للأطفال، وهي: المرحلة الحسية الحركية (من ٠ إلى ٢

سنوات)، المرحلة ما قبل التشغيلية (من ٢ إلى ٧ سنوات)، المرحلة التشغيلية المادية (من ٧ إلى ١١ سنوات)، والمرحلة التشغيلية الشكلية (من ١١ إلى ١٥ سنوات). تندرج أعمار أطفال المدارس الابتدائية ضمن مرحلة التشغيلية المادية، حيث يمكنهم فهم الأشياء الملموسة (المادية) وتصنيف الأشياء إلى أشكال مختلفة، مما يعني أنه في الأنشطة التعليمية يحتاج تلاميذ إلى أشياء ملموسة يمكنها تمثيل أو توصيل المواد بحيث يمكن تحقيق أهداف التعلم بعقصى درجة (Marinda, 2020).

انطلاقاً من هذه الأسس، وبالنظر إلى حالة التعليم في مدرسة ابتدائية ٦ دماك واستناداً إلى نظرية جان بياجيه، فإن الحل الأمثل هو تطبيق الألعاب اللغوية باستخدام بطاقات الدومينو في تعليم المفردات لتحسين نتائج تعلم اللغة العربية. تم اختيار هذا الحل بناءً على افتراضات أن التعليم الذي لا يجذب انتباه تلاميذ يؤثر على انخفاض الحافز ونتائج التعلم. ستساعد الألعاب اللغوية المعلمين كثيراً في تحقيق الأهداف النهائية من عملية التعلم.

لذلك، بناءً على خلفية البحث المذكورة، تم إجراء بحث قبل التجربة يركز على فصل معين. يركز البحث على موضوع بعنوان "استخدام وسيلة اللعبة اللغوية بطاقة دومينو في تعليم المفردات لترقية إستيعاب تلاميذ عليها (دراسة قبل تجريبية لدى تلاميذ الصف السادس الباء بالمدرسة الابتدائية الحكومية ٦ دماك)".

الفصل الثاني: تحقيق البحث

اعتماداً على خلفية البحث السابقة، سيتم مناقشة مشكلة معينة في هذا البحث فيما يلي:

١. كيف ارتقاع استيعاب المفردات على تلاميذ الصف السادس الباء في مدرسة ابتدائية الحكومية ٦ دماك قبل استخدام اللعبة اللغوية بطاقة الدومينو؟

٢. كيف ارتفاع استيعاب المفردات على تلاميذ الصف السادس الباء في مدرسة ابتدائية الحكومية ٦ دماك بعد استخدام اللعبة اللغوية بطاقة الدومينو؟
٣. كيف عملية تعليم المفردات على تلاميذ الصف السادس الباء في مدرسة ابتدائية الحكومية ٦ دماك باستخدام اللعبة اللغوية بطاقة الدومينو؟

الفصل الثالث: أغراض البحث

اعتمادا على تحقيق البحث السابق، تقرر أغراض البحث فيما يلي:

١. معرفة ارتفاع استيعاب المفردات على تلاميذ الصف السادس الباء في مدرسة ابتدائية الحكومية ٦ دماك قبل استخدام اللعبة اللغوية بطاقة الدومينو.
٢. معرفة ارتفاع استيعاب المفردات على تلاميذ الصف السادس الباء في مدرسة ابتدائية الحكومية ٦ دماك بعد استخدام اللعبة اللغوية بطاقة الدومينو.
٣. معرفة عملية تعليم المفردات على تلاميذ الصف السادس الباء في مدرسة ابتدائية الحكومية ٦ دماك باستخدام اللعبة اللغوية بطاقة الدومينو.

الفصل الرابع: فوائد البحث

بالتوازي أغراض البحوث السابقة، يتوقع أن تحقق هذه الدراسة نتائج وفوائد مفيدة، سواء كانت نظرية أو عملية. اما فائدة النظرية من هذا البحث هي تعزيز المعرفة بأهمية الابتكار في تعليم اللغة العربية من خلال الألعاب اللغوية لتحقيق محفزات جديدة تجذب انتباه التلاميذ، مما يجعل بيئة التعلم نشاطاً وتحدياً من أجل تحسين نتائج التعلم مقارنةً و أفضل من السابق، بالإضافة إلى توفير مرجع إضافي لتطوير العلوم والدراسات العلمية في مجال التعليم، وخصوصاً في استيعاب التلاميذ لمفردات اللغة العربية. وأما فوائد العملية لهذا البحث، فهي متوقعة أن تقدم فوائد لمختلف الأطراف، منها:

أ. الفوائد لتلاميذ

يتوقع أن يتمكن تلاميذ من إتقان مفردات اللغة العربية بطريقة جيدة باستخدام الألعاب اللغوية، ومساعدة تلاميذ في التغلب على صعوبات التعلم المتعلقة بالمواد المقدمة، وزيادة الحماس في عملية التعلم.

ب. الفوائد للمعلمين

يتوقع أن يعتبر كمدخل أو اقتراح للتطوير لخلق بيئة صفية أكثر نشاطاً، وتحفيز الابتكار وإبداع المعلم في خلق أنشطة تعلم جذابة لتلاميذ، وكخيار بديل لاستراتيجيات التدريس التي تناسب بعملية التعلم ويمكن تطبيقها بدقة.

ج. الفوائد للمدرسة

يتوقع أن تسهم في تحسين جودة الممارسة التعليمية مستمرة، مما يؤدي إلى تحسين جودة النتائج التعليمية؛ وتطوير مهارات المعلمين؛ وزيادة الصلة؛ وتعزيز كفاءة إدارة التعليم؛ وتنمية ثقافة البحث بين مجتمع المعلمين.

د. الفوائد للباحث والباحثين المستقبليين

يتوقع أن يحصل الباحث على معرفة وخبرة مباشرة في الميدان كمعلم يسعى إلى ارتفاع استيعاب مفردات اللغة العربية. أما بالنسبة للباحثين المستقبليين، فيُتوقع أن يتمكنوا من استكشاف المزيد من الألعاب اللغوية الجديدة في التعلم لترقية استيعاب المفردات ونشاط تلاميذ في عملية التعلم.

الفصل الخامس: أساس التفكير

تشير عملية التعلم إلى سلسلة من الأنشطة المصممة لتحقيق أهداف التعلم، التي تبدأ من مرحلة الافتتاح، النشاطات الرئيسية، والنشاطات الختامية. ينص قانون نظام التعليم الوطني رقم ٢٠ لعام ٢٠٠٣ على أن التعليم الوطني هو وسيلة لتطوير المهارات، وتشكيل الشخصية، وبناء ثقافة كريمة. يمكن تحقيق أنشطة التعليم والتعلم في مختلف مستويات التعليم من خلال استراتيجيات تعلم إبداعية ومبتكرة. تنعكس تفاني المعلم في تحقيق أهداف التعلم إلى أقصى حد في هذه الجهود

(Ferry, 2022). يزيد التعلم التفاعلي من جاذبية ويعطي لمسة إيجابية تتمثل في تحفيز التعلم وتحسين نتائج التعلم لدى تلاميذ (Indriyani, Meilina, & Dewi, 2022). تعد المفردات المفتاح الرئيسي في تعلم اللغات الأجنبية. وبالمثل في اللغة العربية، تُدرّس المفردات في المدرسة في بداية كل مادة قبل الانتقال إلى المهارات الأخرى لأن دراسة المهارات مثل القراءة، الكتابة، الاستماع، أو التحدث لن تكون كاملة إذا لم يتم إتقان أساس هذه المهارات، وهو مفردات اللغة العربية. المشكلة التي غالبًا ما يواجهها تلاميذ الإندونيسيون، وخاصة تلاميذ المدارس الابتدائية، في تعلم المفردات تكمن في طبيعة اللغة العربية التي تتميز بتنوع ومرونة في تشكيل الكلمات. يمكن هذه حل المشكلات اللغوية من خلال التعليم الذي يتناسب مع خصائص تلاميذ. أما الهدف من التعليم في هذا البحث فهو تلاميذ في المدارس الابتدائية الذين يُصنفون كأطفال نشيطين وفي مرحلة الاستكشاف.

التعلم ليس مجرد دخول الفصل والاستماع إلى المعلم، بل يجب أن يتيح لتلاميذ المشاركة بنشاط، سواء في استيعاب المعرفة أو في بناء التواصل التعليمي مع المعلم و تلاميذ الآخرين (Rizqi, Nuramalia, Susiawati, & Dewi, 2023). الهدف المهم بتعليم اللغة العربية في المدرسة الابتدائية هو تنمية اهتمام الأطفال بتعلم اللغة العربية. لتحقيق هذا الهدف، يجب فهم خصائص تلاميذ لأن تعليم تلاميذ المدرسة الثانوية يختلف بالطبع عن تعليم تلاميذ المدرسة الابتدائية. كل مستوى له طرق وتقنيات تعليمية مختلفة. يجب على المعلم التحضير والتكيف بهذا الأمر. يُطلب من المعلم أن يكون مبتكرًا في تطبيق أساليب التدريس المناسبة لحالة تلاميذ. لذلك، فإن معرفة خصائص واحتياجات تلاميذ هي مسألة أساسية لضمان تنفيذ خطة التعليم وعملية التدريس بشكل فعال ومنظم. أما خصائص التلاميذ المرحلة الابتدائية فهي أن الأطفال بطبيعتهم يميلون إلى الاستمتاع بالأنشطة التي تشمل اللعب. ويحبون الحركة، ويحبون العمل في مجموعات والتفاعل مع أقرانهم. كما يفضل الأطفال القيام بالأشياء بشكل مباشر والمشاركة في عملية التعلم (Desmita, 2009).

يقدم خبراء تعليم اللغة للأطفال، مثل سكوت، لي، وبوريدج، بعض المبادئ المهمة التي يجب مراعاتها في تعليم اللغة للأطفال. أولاً، أن يكون تعليم اللغة مستنداً إلى عالم الطفل، بما في ذلك الأسرة، المنزل، المدرسة، الألعاب، والأصدقاء. ثانياً، أن يبدأ التعليم من شيء معروف وقريب من تلاميذ نحو الأشياء غير المعروفة أو الأبعد من نطاقهم، مثل من البيئة المنزلية إلى البيئة خارج المنزل، ثم إلى بيئة الأقران، وأخيراً إلى بيئة المدرسة. ثالثاً، أن يرتبط تعليم اللغة بالأشياء التي تهتم الأطفال. رابعاً، أن تبدأ مواضيع التعليم من المعرفة التي يمتلكها تلاميذ، باستخدام اللغة العربية البسيطة. خامساً، أن تركز المهام في دروس اللغة على النشاط أو الأنشطة البدنية التي تتضمن الحركة. سادساً، أن تكون مواد التعليم مزيّجاً من العناصر الخيالية وغير الخيالية. سابعاً، أن تركز مواد التعليم على تطوير مهارات اللغة. ثامناً، تعريف تلاميذ بالثقافة الوطنية والأجنبية تدريجياً. تاسعاً، أن تكون مواضيع التعليم والمهام متناسبة مع عمر تلاميذ، بحيث تكون المواد المقدمة ذات صلة وسهلة الفهم للأطفال لأن يركز التعلم على خلق ظروف يمكن لتلاميذ فيها قضاء أكبر قدر ممكن من الوقت في التعلم. في هذا المفهوم، لا يعد دور المعلم مجرد مصدر للمعرفة ينقلها لتلاميذ. بدلاً من ذلك، يلعب المعلم دور الميسر أو الديناميكي المسؤول عن خلق بيئة تعليمية مواتية في الفصل. يسعون لتفعيل تلاميذ مباشرة في عملية التعلم، وتشجيع المشاركة النشطة، وتسهيل التعلم العميق والهادف.

بتطبيق هذه المبادئ، من المتوقع أن تكون عملية تعلم اللغة للأطفال فعالية ومتعة، قادرة في الوقت نفسه على تحسين مهارات اللغة للأطفال بملحوظ. تساعد هذه المبادئ أيضاً المعلمين في تصميم أساليب تدريس أكثر توافقاً مع احتياجات وخصائص الأطفال، مما يجعل التعليم أكثر معنى وسياقاً.

بعد يفهم خصائص تلاميذ المدرسة الابتدائية الذين يحبون اللعب، الحركة، التعلم في مجموعات، والقيام بشيء مباشر، ينبغي على المعلم استغلالها لتحديد استراتيجيات التعليم المناسبة والمقبولة من قبل جميع تلاميذ. خصوصاً في تعليم اللغة العربية حيث إن مهارات القراءة والكتابة لتلاميذ المدرسة الابتدائية، وخاصة

في الصفوف الدنيا، غالبًا ما تكون غير متطورة بشكل كامل. تظهر العديد من المشاكل لأن هناك تلاميذ لم يتمكنوا بعد من القراءة والكتابة باللغة العربية. لذلك، فإن تطبيق استراتيجيات تعليمية إبداعية ومبتكرة وجذابة ضروريًا لحل المشكلات. المشكلات في تعليم اللغة العربية يمكن تقسيمها إلى قسمين، المشكلة اللغوية أي هي التي تتعلق بعناصر اللغة ذاتها و التي تنشأ في عملية تعلم اللغة وتكون ذات صلة مباشرة وداخلية باللغة التي يتم تعلمها، وذلك بسبب خصائص اللغة العربية نفسها باعتبارها لغة أجنبية لتلاميذ الإندونيسيين، وتكمن في قدرة الطلاب على إتقان المفردات وتوظيفها في تراكيب اللغة. والمشكلة غير اللغوية أي تتعلق بعملية التعليم خارج اللغة و التي لا ترتبط مباشرة باللغة المتعلمة، ولكنها تساهم وتؤثر على عملية تعلم اللغة نحو نقص الدافعية والاهتمام بالتعلم، وتوافر مرافق التعلم، وطرق التدريس، ومدة التعلم، والمواد الدراسية (Fakhrurrozi & Mahyudin, 2012).

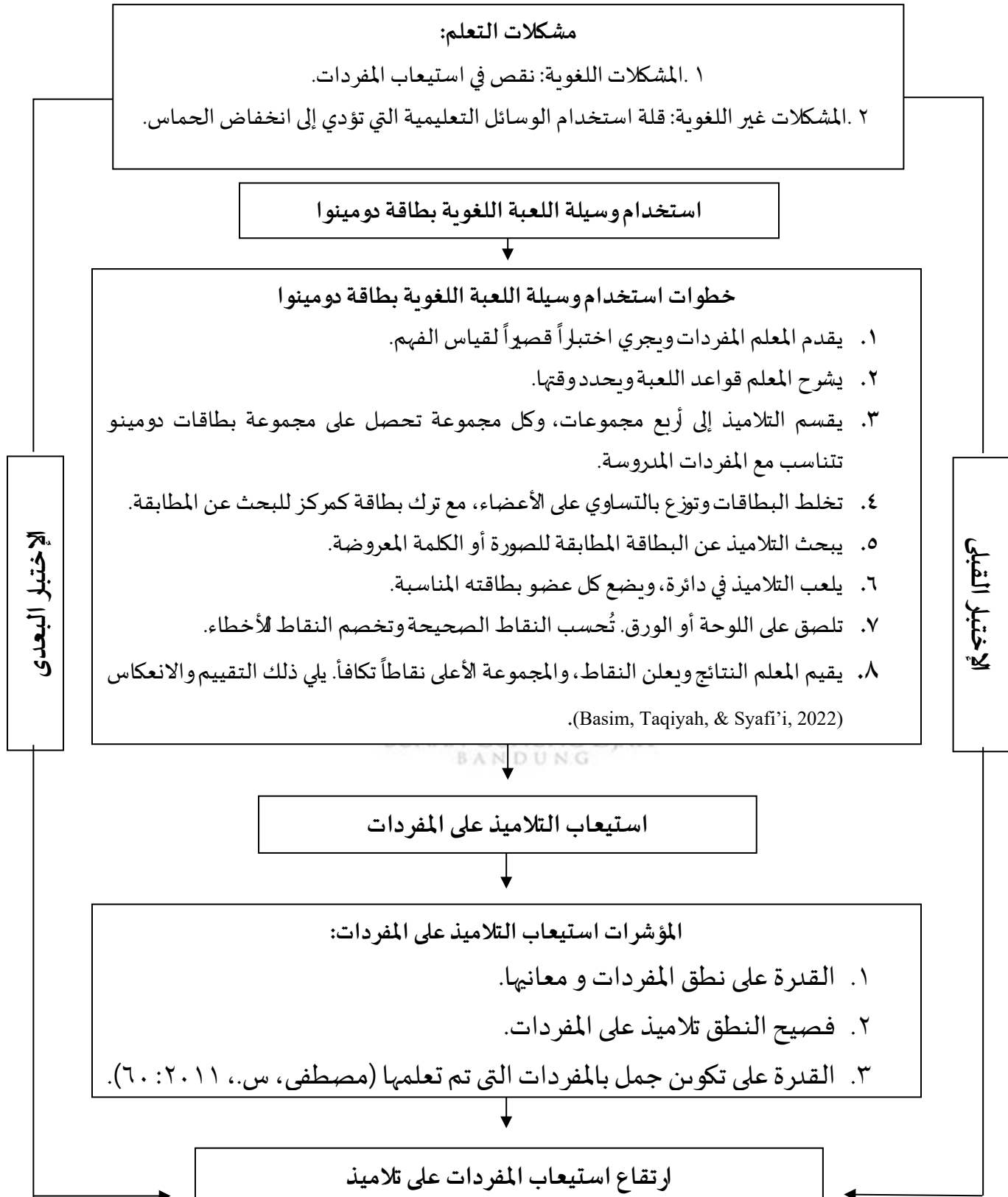
لتعالج هذه المشكلات يتطلب النظر الى العوامل المؤثرة على صعوبات التلايد في عملية التعليم و التعلم، هذه العوامل تشمل جوانب متعددة يمكن أن تحفز وتطور المواهب وقدرات التفكير لدى التلاميذ. وفقًا لنا سوجدانا، هناك خمسة عوامل رئيسية التي تؤثر على نشاط الطلاب في التعلم هي كما يلي:

١. محفزات التعلم، وهي الأساليب التي يستخدمها المعلم لحل المشاكل في عملية التعليم، بحيث يمكن تحسين حل هذه المشاكل في الفصل.
٢. الانتباه والتحفيز، أي قدرة تلاميذ على التركيز على المادة التي يقدمها المعلم، مما يجعلهم أكثر تركيزًا وانخراطًا في التعلم.
٣. الاستجابة التي يتعلمها، أي النشاط الذي يقوم به تلاميذ بعد تلقي التحفيز من المعلم أو زميل الدراسة، والذي يظهر فهمهم وانخراطهم في عملية التعلم.
٤. التعزيز، وهو الاستجابة لسلوك تلاميذ الذي يمكن أن يزيد من السلوك الإيجابي أثناء عملية التعلم، مما يزيد من دافع الطلاب للتعلم.

٥. الاستخدام والنقل، وهي الاستجابة للسلوك الذي يشجع تلاميذ على المشاركة بشكل أكثر نشاطاً في التفاعل التعليمي في الفصل (Hasanah, 2021).

تعليم اللغة باستخدام النموذج المباشر أو المحاضرة فقط بالطبع ليس مناسباً إذا تم تطبيقه باستمرار دون أي تنوع يشجع تلاميذ على المشاركة مباشرة، لأن ذلك سيكون مملاً وبالطبع غير مثير. تعلم اللغة يتطلب جهداً جاداً، وهذا يعتبر محاولة لتشكيل عادة جديدة في نفس المتعلم. للحصول على عادة جيدة يجب تدريبها مستمرة، ولذا، يُطالب المعلم بالابتكار المستمر في التدريس. إحدى الاستراتيجيات الفعالة في التعلم التي يمكن تنفيذها في تعلم المفردات هي تطبيق لعبة اللغة باستخدام البلاط. من خلال لعبة اللغة، يتم توجيه التعلم تلقائياً نحو تلاميذ، لأنهم مشاركون مباشرون فيها ويتنافسون مع تلاميذ الآخرين. يمكن تصميم بلاط الدومينو لهذه اللعبة بمحتوى يتناسب مع المواد المفرداتية التي ستُدرّس. لذا، فإن تطبيق لعبة اللغة باستخدام البلاط الدومينو مناسب جداً عند تطبيقه لتلاميذ المدارس الابتدائية.

توضيحاً لأساس التفكير السابق يعرض الرسم البياني الآتي:



الفصل السادس: فرضية البحث

سيتم توجيه البحث المقدم في هذا المقترح لمراقبة التحسين في نتائج التعلم من خلال تطبيق لعبة اللغة باستخدام بطاقات الدومينو كمتغير مستقل الذي يُطبق على تلاميذ الصف السادس ب لتحسين نتائج تعلم المفردات كمتغير تابع. يتم الاختبار عن طريق مقارنة "T" الجدولية، لاختبار الفرضية سيتم إجراء اختبار قيمة "T" بمستوى دلالة ٥٪. فيما يلي الفرضية الإحصائية المقدمة:

إذا كانت قيمة "T" الحسابية أكبر من "T" الجدولية فإن الفرضية الصفريية تُرفض وتُقبل الفرضية المفترحة، لذا يوجد تأثير بين المتغير المستقل والمتغير التابع. إذا كانت قيمة "T" الحسابية أصغر من "T" الجدولية فإن الفرضية الصفريية تُقبل وتُرفض الفرضية المفترحة، لذا عدم تأثير بين المتغير المستقل والمتغير التابع. الفرضية الصفريية: عدم ارتفاع استيعاب تلاميذ على المفردات باستخدام وسيلة اللعبة اللغوية بطاقة الدومينو. الفرضية المفترحة: وجود ارتفاع استيعاب تلاميذ على المفردات باستخدام وسيلة اللعبة اللغوية بطاقة الدومينو.

الفصل السابع: البحوث السابقة المناسبة

البحوث السابقة هي قائمة بالمراجع التي تُستخدم كمرجع أو للمقارنة بين البحث الجاري والبحوث السابقة. يمكن تحقيق ذلك إذا كانت عناوين البحوث السابقة تتقاطع مع عنوان البحث الذي يقوم به الباحث. تُذكر الدراسات السابقة التي يمكن استخدامها كمرجع للمقارنة على النحو التالي:

١. مقال في مجلة بعنوان "تأثير تطبيق لعبة الدومينو على نتائج تعلم الرياضيات للطلاب"، كتبه فونكي ماريان وميدي يانسيه، ونُشر في المجلة العلمية لتعليم الرياضيات، ٢٠٢١. خلصت هذه الدراسة إلى أن تطبيق لعبة الدومينو يؤثر على تحسين نتائج تعلم الرياضيات. كان متوسط قدرة التعلم لطلاب الصف التجريبي ٨٥،٠٧ في حين كان متوسط درجات الطلاب الذين استخدموا

الطريقة التقليدية ٧٥،٣٣. من هذه النتائج يمكن القول إن عملية التعلم تتأثر بطريقة وطرق التدريس في الفصل. التشابه في هذه الدراسة هو استخدام لعبة الدومينو، نوع الدراسة التجريبية والمتغير التابع وهو نتائج التعلم. أما الاختلاف فيمكن في موضوع الدراسة.

٢. مقال في مجلة بعنوان "استخدام لعبة بطاقات الدومينو لتحسين قدرة حفظ المفردات العربية لدى طلاب الصف السابع في مدرسة متوسطة تربيانوس شيبان سورابايا"، كتبه محمد فايزين، م. ذكر الحكيم الغزالي وماشونونه أني زلفه، ونُشر في مجلة اللغة والتعليم اللغة العربية، ٢٠٢٠. خلصت هذه الدراسة إلى أن التعلم باستخدام لعبة بطاقات الدومينو فعال. وقد أثبت ذلك بأن قيمة $sig. (2-tailed)$ من اختبار ما بعد التجربة في الصف الضابط والتجريبي أقل من ٠،٠٥ sig وهي ٠،٠٠٠. خلاصة هذه النتائج هي أن H_0 : عدم فرق كبير بين حفظ المفردات باستخدام لعبة بطاقات الدومينو أو عدم استخدامها" مرفوض. وبالتالي، فإن H_1 : وجود فرق كبير بين حفظ المفردات باستخدام لعبة بطاقات الدومينو أو عدم استخدامها مقبول. التشابه في هذه الدراسة هو استخدام لعبة بطاقات الدومينو ونوع الدراسة التجريبية باستخدام تصميم شبه التجريبي لمجموعة التحكم غير المكافئة. أما الاختلاف فيمكن في المتغير التابع وهو قدرة حفظ المفردات، والموضوع.

٣. مقال في مجلة بعنوان "فعالية لعبة اللغة العربية في تحسين قدرة طلاب برنامج تعليم اللغة العربية على القراءة"، كتبه سارة نوفياني لاتوكونسينا وسوسياواتي، ونُشر في مجلة الدراسات العربية، ٢٠١٨. خلصت هذه الدراسة إلى أن التعلم باستخدام وسائط لعبة اللغة العربية غير فعال في تحسين قدرة طلاب الفصل الثاني في برنامج دراسي لتعليم اللغة العربية في كلية اللغات والآداب بجامعة نيجيري ماكاسار. استنادًا إلى قيمة $sig. (2-tailed)$ من اختبار ما بعد الاختبار في الفصل ألف واختبار ما بعد الاختبار في الفصل الباء والتي هي ٠،٠٥ sig = ٠،٠٥. لذلك يمكن الاستنتاج من ذلك أن H_0 مقبولة عدم

فروقات كبيرة بين اختبار ما بعد الاختبار في الفصل الباء واختبار ما بعد الاختبار في الفصل الباء. لذلك، يثبت هذا الاكتشاف أن قدرة طلاب الفصل الضابط على القراءة جيدة للغاية لذا حتى عند عدم تقديم المعاملة باستخدام وسائط لعبة اللغة العربية لا تؤثر بشكل ملحوظ. بينما كانت قدرة الطلاب في الفصل التجريبي قبل التدخل باستخدام وسائط لعبة اللغة العربية أقل جودة. وبعد التدخل، توجد فروقات كبيرة جدًا في قيمة اختبار قبل التدخل واختبار ما بعد التدخل للفصل التجريبي. التشابه في هذه الدراسة هو استخدام لعبة اللغة ونوع الدراسة التجريبية باستخدام تصميم شبه التجريبي لمجموعة التحكم غير المكافئة. أما الاختلاف، فيكون في نوع اللعبة المستخدمة، والمتغير التابع وموضوع الدراسة.

٤. رسالة بعنوان "تعليم اللغة العربية بناءً على لعبة تعليمية كوسيلة لتعزيز إتقان المفردات لدى طلاب الصف الثامن (دراسة تجريبية في مدرسة المتوسطة الحكومية ٥ سليمان، يوجياكارتا للعام الدراسي ٢٠١٨/٢٠١٩)"، كتبها زيداتور رزكية، برنامج دراسات تعليم اللغة العربية، جامعة سونان كاليجاا الإسلامية يوجياكارتا، ٢٠١٩. خلصت هذه الدراسة إلى أن تطبيق لعبة تعليمية بينغو الكلمات في مدرسة المتوسطة الحكومية ٥ سليمان يوجياكارتا على إتقان المفردات في الصف التجريبي قد شهد تحسناً، حيث ارتفع المتوسط من ٥٣،٧٠ إلى ٧٥،٧٠. بالإضافة إلى ذلك، توجد فروقات كبيرة بين إتقان مفردات الفصل التجريبي والفصل التحكم. وقد تم تحليلها باستخدام اختبار "ت المستقل" لمقارنة المتوسطات (*Independent Sample T Test*) والذي أظهر أن قيمة ت ٦،٢٥٢ أكبر ٢،٠٠٢ و *Sig. (2-tailed)* ٠،٠٠٠ أصغر ٠،٠٠٥ وبما يتفق مع أساس اتخاذ القرار أن القيمة ت المحسوبة أكبر من القيمة ت الموجودة في الجدول وقيمة *Sig. (2-tailed)* أصغر من ٠،٠٠٥ يتم رفض H_0 وقبول H_1 ، مما يعني وجود فروقات كبيرة بين إتقان مفردات الفصل التجريبي والفصل التحكم. وبالتالي، يمكن استنتاج أن استخدام لعبة تعليمية بينغو الكلمات يمكن

تطبيقه كبديل لزيادة إتقان المفردات. التشابه في هذه الدراسة هو استخدام اللعبة في تعلم اللغة ونوع الدراسة وهو تجريبي. أما الاختلاف، فيتعلق بنوع اللعبة المستخدمة والمتغير التابع وموضوع البحث.

٥. رسالة بعنوان "تأثير طريقة التعلم الممتع بمساعدة وسائط بطاقات الدومينو العربية على إتقان المفردات في مادة اللغة العربية مادة المقصف لطلاب الصف الخامس في مدرسة مي دار العلوم بسيمارانغ للعام الدراسي ٢٠١٩/٢٠٢٠"، كتبتها لاراس إستينينج بالوبي، برنامج دراسات تعليم المعلمين في المدارس الابتدائية، جامعة واليسونغو سيمارانغ، ٢٠٢٠. خلصت هذه الدراسة إلى أن استخدام طريقة التعلم الممتع بمساعدة وسائط بطاقات الدومينو العربية له تأثير على إتقان المفردات لدى طلاب الصف الخامس في مدرسة مي دار العلوم بسيمارانغ. ويمكن توضيح ذلك من خلال نتائج اختبارات التي تم الحصول عليها والتي هي ت الحسابية = ٧،٣٦٩٨ و ت جدولية = ١،٩٩٢٥. نظرا لأن ت الحسابية أكبر من ت جدولية، فإن H_0 يتم رفضه و H_1 يتم قبوله، وهذا يعني أن استخدام طريقة التعلم الممتع بمساعدة وسائط بطاقات الدومينو العربية له تأثير على إتقان المفردات لدى الطلاب. التشابه في هذه الدراسة هو استخدام لعبة الدومينو ونوع الدراسة وهو التجريبية بتصميم المجموعة التحكمية شبه ما قبل الاختبار وشبه ما بعد الاختبار. أما الاختلاف، فيكون في المتغير التابع وهو إتقان المفردات وموضوع الدراسة.