

الباب الأول

مقدمة

الصف الأول: خليفة البحث

التعليم هو عملية تتضمن التفاعل بين التلاميذ والمعلمين ومصادر التعليم في البيئة التعليمية. تهدف هذه العملية إلى مساعدة التلاميذ على اكتساب المعرفة والمهارات وتكوين العادات والمواقف والمعتقدات. يمكن فهم التعليم على أنه جهد يبذله المعلم لدعم التلاميذ ليتمكنوا من التعليم بشكل فعال. في عملية التعليم، توجد اختلافات في خصائص التلاميذ، مما يدفع المعلم على تصميم استراتيجيات تعليمية تناسب مع الاحتياجات الفردية لكل التلاميذ.

كما يعرف أن اللغة العربية في إندونيسيا هي اللغة يتم دراستها تحديدا في المعاهد الإسلامية كمدة أساسية لدراسة الدين الإسلامي من الكتب العربية. ولكن اليوم يتم استخدام اللغة العربية كلغة أجنبية يجب أن يتعلمها التلاميذ في جميع مستويات التعليم كوسيلة للاتصال الدولي. باعتبارها إحدى اللغات الأجنبية التي يدرسها الكثيرون في إندونيسيا، يجب تصميم تعلم اللغة العربية بشكل جيد، بما في ذلك استيعاب المفردات ومهارات اللغة الأخرى (هجري، ٢٠١٨).

بناء على شهادة المدير العام للتعليم الإسلامية رقم ٣٣٠.٢ لعام ٢٠٢٤ بشأن تحقيقات التعلم في التربية الإسلامية واللغة العربية، يهدف تعليم اللغة العربية في المدارس إلى تزويد التلاميذ بمهارات التواصل عالمياً وفهم التعاليم الإسلامية من مصادرها الأصلية. لتحقيق هذا الهدف، يشمل التعليم ثلاث كفاءات رئيسية، وهي الكفاية اللغوية التي تتضمن المهارات اللغوية (مهارة الاستماع ومهارة الكلام ومهارة القراءة المميرة، ومهارة الكتابة المقدمة). ويجب أن تستند المهارات اللغوية إلى

العناصر اللغوية، وهي الأصوات والمفردات وقواعد اللغة. بالإضافة إلى ذلك، تشمل المفردات وقواعد اللغة. بالإضافة إلى ذلك، تشمل الكفاءات الأخرى الكفاية الاتصالية والكفاية الثقافية. تتكامل هذه الكفاءات الثلاث لضمان أن لا يقتصر تعليم التلاميذ على إتقان اللغة فحسب، بل يمكنهم أيضا استخدامها بفعالية في حياتهم اليومية (روخمد، ٢٠٢٤).

العناصر اللغوية هي من المواد الحقيقية التي تعين المتعلم على تعلم مهارات اللغة، ومن لم يستوعب عليها لا يتمكن من السيطرة على مهارات اللغة بمستوياتها المتعددة. والغرض في تعليم المفردات ليس يتعلم التلاميذ نطق حروفها فحسب، أو فهم معانيها مستقلة فقط، أو معرفة طريقة الاشتقاق منها، أو مجرد وصفها في تركيب لغوي صحيح، إن معيار الكفاءة في تعليم المفردات هو أن يكون التلاميذ قادرين نطق حروف المفردات، وفهم معانيها، ومعرفة طريقة الاشتقاق منها، ووصفها في تركيب لغوي صحيح، بالإضافة إلى شيء آخر هو أن يكون التلاميذ قادرين على استخدام الكلمة المناسبة في المكان المناسب. وكل هذا حتى يمكن التلاميذ من استيعاب المهارات الأربع في اللغة العربية.

ومع ذلك، فإن تحقيق هذا الهدف لا ينفصل عن تحديات مختلفة في هذا المجال، أحدها صعوبة استيعاب التلاميذ للمفردات. في تعلم اللغة العربية، يعد استيعاب المفردات أحد الجوانب المهمة التي يجب أن يتقنها التلاميذ. ولكن، في الواقع لا يزال هناك العديد من التلاميذ الذين يواجهون صعوبات في استيعاب المفردات. وغالبًا ما يواجه التلاميذ صعوبة في نطق الكلمات بشكل صحيح، وفهم معنى الكلمات، بالإضافة إلى وجود عدد محدود من المفردات.

بناء على الملاحظة في المدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية الأولى باندونج، فإن استيعاب المفردات لدى التلاميذ لصف الرابع ما زال يعتبر ضعيفا. يظهر ضعف استيعاب المفردات من خلال قلة عدد المفردات التي يتقنها التلاميذ، وعدم قدرتهم على نطقها وكتابتها بشكل صحيح، وصعوبة في فهم معاني الجمل البسيطة سواء في التواصل الشفوي أو الكتابي، مثل فهم النصوص المقروءة. بالإضافة إلى ذلك، لا يزال التلاميذ لا يقدرّون على تركيب المفردات واستخدامها في جمل صحيحة.

إن انخفاض استيعاب المفردات لدى التلاميذ في تعلم اللغة العربية في المدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية الأولى باندونج يعود إلى عدة عوامل، من منها استخدام أساليب تعليمية تقليدية. حيث تركز عملية التعليم بشكل أساسي على المعلم، بينما يقتصر دور التلاميذ على الاستماع السلبي. إن قلة مشاركة التلاميذ النشطة في عملية التعلم تجعل من الصعب عليهم تذكر المفردات واستيعابها. بالإضافة إلى ذلك، فإن قلة تنوع وسائل التعليم، التي غالبًا ما تقدم شفويا فقط دون استخدام وسائل مساعدة جذابة، تساهم في هذه المشكلة. ونتيجة لذلك، تصبح دراسة اللغة العربية صعبة ومملة، مما يؤدي إلى شعور التلاميذ بالضجر بسرعة ويقلل من دافعيتهم للتعلم. هذا الوضع يعيق تحقيق نتائج تعليمية مثلى. لذلك، هناك حاجة ماسة لترقية أساليب التدريس والاستفادة من وسائل تعليمية أكثر تفاعلية وابتكارًا لتعزيز استيعاب التلاميذ للمفردات (رحمداني. ٢٠٢٣).

إحدى الطرق ضعف استيعاب المفردات لدى التلاميذ في تعلم اللغة العربية هو استخدام وسائل تعليمية قائمة على الألعاب التعليمية، مثل لعبة *Matching Card*. تعد لعبة *Matching Card* لعبة تعليمية تركز على مطابقة بطاقتين بينهما

علاقة معينة. في هذه اللعبة، تحتوي إحدى البطاقات على المفردات، منها تحتوي البطاقة الأخرى على صورة أو معنى أو مرادف أو سؤال مرتبط بالمفردات. من خلال نشاط المطابقة التفاعلي، يمكن للتلاميذ التعلم بطريقة ممتعة وفعالة، مما يعزز ذاكرتهم وقدرتهم على استخدام اللغة. لذلك، فإن تطوير وسائل تعليمية قائمة على الألعاب التعليمية، مثل لعبة *Matching Card*، يعتبر خطوة فعالة لترقية استيعاب المفردات للتلاميذ في تعلم اللغة العربية (رحماوتي، وآخرون، ٢٠٢٢).

تشير العديد من الدراسات السابقة إلى أن استخدام وسائل الألعاب التعليمية في تعلم اللغة العربية له تأثير إيجابي على المهارات اللغوية للتلاميذ بشكل عام، وخاصة في استيعاب المفردات. على سبيل المثال، أظهرت دراسة حول تطبيق *Picture Game* أنها ترقية بشكل كبير استيعاب التلاميذ للمفردات. حيث كانت مهارة التلاميذ في استيعاب المفردات قبل استخدام *Picture Game* في مستوى منخفض، ولكن بعد تطبيق هذه الوسيلة، تحسنت مهاراتهم إلى مستوى عالٍ مع نتائج تحليل إحصائي دالة ($p < 0.05$) (ويلانج، ٢٠٢٢). بالإضافة إلى ذلك، أظهرت دراسة حول استخدام وسائل *Flashcard* أنها تساهم في ترقية سلوك التلاميذ وفهمهم ودرجاتهم (سابوترا وآخرون، ٢٠٢٢). وأظهرت دراسة أخرى أن استخدام وسائل يمكن أن يحسن مهارات الكتابة لدى التلاميذ بنتائج إيجابية (سوخيري، ٢٠١٩). استناداً إلى الدراسات السابقة، لدى الكاتب فرضية أن تطبيق وسيلة لعبة *Matching Card* يمكن أن يكون حلاً للتغلب على المشكلات والصعوبات في تعلم اللغة العربية، خاصة فيما يتعلق باستيعاب التلاميذ للمفردات.

بناءً على ذلك، تهدف الباحثة إلى الاستفادة من وسيلة تعليمية لعبة *Matching Card* لمساعدة التلاميذ على استيعاب المفردات التي يتم تدريسها. يتوقع

أن استخدام هذه الوسيلة يمكن أن يساهم في حل المشكلات التي تم تحديدها، ويُشجع التلاميذ على التعلم بشكل أكثر تفاعلية وتكيفاً، مما يساهم في خلق بيئة تعليمية ديناميكية وجذابة وغير مملة. لذلك، قام الكاتب بإجراء دراسة بعنوان: "تطبيق وسيلة لعبة *Matching Card* لترقية قدرة التلاميذ على استيعاب المفردات في تعليم اللغة العربية"

الصف الثاني: تحقيق البحث

بناء على خليفة البحث، فإن الباحثة يصوغ خليفة على النحو التالي:

١. كيف قدرة التلاميذ في الصف التجريبي على استيعاب المفردات قبل تطبيق وسيلة لعبة *Matching Card* وقدرة التلاميذ على استيعاب المفردات في الصف الضبطي؟

٢. كيف قدرة التلاميذ في الصف التجريبي على استيعاب المفردات بعد تطبيق وسيلة لعبة *Matching Card* وقدرة التلاميذ على استيعاب المفردات في الصف الضبطي؟

٣. كيف ترقية قدرة التلاميذ في الصف التجريبي على استيعاب المفردات بتطبيق وسيلة لعبة *Matching Card* وترقية قدرة التلاميذ على استيعاب المفردات في الصف الضبطي؟

الصف الثالث: أغراض البحث

بناء على خليفة البحث السابقة إن تحقيقي البحث فيما يلي:

١. معرفة قدرة التلاميذ في الصف التجريبي على استيعاب المفردات قبل تطبيق وسيلة لعبة *Matching Card* وقدرة التلاميذ على استيعاب المفردات في الصف الضبطي.

٢. معرفة قدرة التلاميذ في الصف التجريبي على استيعاب المفردات بعد تطبيق وسيلة لعبة *Matching Card* وقدرة التلاميذ على استيعاب المفردات في الصف الضبطي.

٣. معرفة ترقية قدرة التلاميذ في الصف التجريبي على استيعاب المفردات بتطبيق وسيلة لعبة *Matching Card* وترقية قدرة التلاميذ على استيعاب المفردات في الصف الضبطي.

الصف الرابع: فوائد البحث

يتوقع أن يسهم هذا البحث بشكل إيجابي في مجال التعليم، سواء من الناحية النظرية أو العملية، على النحو التالي:

١. فوائد نظرية

يتوقع أن تساهم هذا البحث كمراجع فكري للدراسات القادمة وتكون مادة للدراسة والبحث المستقبلي.

٢. فوائد عملية

وتجرى الدراسة ليستفيد منها بعضها، ومنها ما يلي:

أ. للتلاميذ، يمكن للتلاميذ تطبيق وسيلة لعبة *Matching Card* لتوسيع

نطاق استيعاب المفردات العربية.

ب. للمدرسين، ومن المتوقع أن تكون هذه الدراسة هي الحل للمشاكل

التعليمية لترقية المهارات في استيعاب المفردات وخاصة في تعلم اللغة

العربية.

- ج. للمدرسة، من المتوقع أن تكون هذه الدراسة في المساهمة القيمة للعلوم المدرسية في تطبيق وسيلة لعبة *Matching Card* من أجل تعزيز مفردات اللغات الأجنبية وخاصة العربية.
- د. للباحثين، ويمكن استخدام نتائج البحث التي يمكنك صنعها من أجلك أو تعمق في هذه الدراسة حتى تكون نتائج البحث الجديد أكثر دقة في ذلك الوقت.

الصف الخامس: الإطار الفكري

أحد عناصر اللغة الأجنبية التي مهم جدا استيعابها هي المفردات. المفردات هي الأساس المطلوب في معرفة اللغة وتعلمها المفردات هي عنصر من عناصر مهمة في المهارات اللغوية ومهارة الشخص في اللغة العربية مؤثرة بالمفردات التي يملكه، إن زادت المفردات فزادت المهارة اللغوية. عند رأي فاليث أن قدرة الفرد على فهم المهارات اللغوية الأربع تعتمد بشكل كبير على مدى إجادته للمفردات. كما ذكر طعيمة أن: "لن يتمكن الفرد من استيعاب اللغة إلا إذا أتقن مفرداتها" (فخر الرازي، ٢٠١٤). وكذلك، يجب توجيه تعلم المفردات بشكل جيد، لكي يكون المتعلم قادراً على التواصل بطريقة واضحة ومفهومة للآخرين.

يشير معنى الاستيعاب إلى القدرة أو الاستطاعة، وفي قاموس عام للغة الإندونيسية يتم تفسير الاستيعاب على أنه الفهم الدقيق لمجال علمي معين، بما في ذلك المهارة في لغة معينة. في اللغة العربية، يطلق على مصطلح الاستيعاب التوكيل، وهو مشتق من كلمة وكيل (بدادو وزين، ١٩٩٦). أما القاموس المنور، فيعرف المفردات بأنها الكلمات أو مفردات، حيث يشير مصطلح المفردات إلى الكلمات التي تحمل معاني (المنور، ٢٠٢٢). عند رأي محمد على الخولي (٢٠١٠) أن المفردات هي

أصغر وحدة لغوية حرة والمفردات هي مجموعة الكلمات المعروفة عند المجتمع ويستخدموها لتركيب أو الجمل ولا اتصال بها وبينهم. أن المفردات هي مجموعة الكلمات التي يتركب بها اللغة (امصطفى، ٢٠١١). وبناء على ذلك، فإن استيعاب المفردات يشمل الفهم والمهارة في استخدام الكلمات ضمن سياقات معينة.

إن تعليم المفردات لا يقتصر فقط على تقديم المفردات للتلاميذ ومطالبتهم بحفظها، بل يتجاوز ذلك إلى قياس استيعاب المفردات لدى المتعلمين بناءً على تحقيق مؤشرات معينة تم تحديدها مسبقاً (أماليا، ٢٠١٧). وبحسب شهادة المدير العام للتعليم الإسلامية رقم ٣٣٠٢ لعام ٢٠٢٤ بشأن مخرجات التعلم لمادة التربية الإسلامية واللغة العربية فإن مكونات تعليم اللغة العربية تشمل تطوير المهارات اللغوية، والتي تتضمن مهارات الاستماع والكلام، القراءة والمشاهدة، والكتابة والعرض. وبالإضافة إلى ذلك، ووفقاً لمبادئ وزارة التربية والثقافة الإندونيسية، يجب أن يكون تعليم المفردات متكاملًا مع باقي المهارات اللغوية، وهي الاستماع، الكلام، القراءة، والكتابة. ويتفق رأي الخولي (٢٠١٠) مع هذا النهج، حيث يرى أن نجاح تعليم المفردات يمكن قياسه من خلال عدة مؤشرات، منها:

١. يستطيع التلاميذ فهم معنى المفردات عند سماعها أو قراءتها.
٢. يستطيع التلاميذ نطق المفردات بشكل صحيح.
٣. يستطيع التلاميذ كتابة المفردات بشكل دقيق.
٤. يستطيع التلاميذ استخدام المفردات في جمل كاملة، سواء في الكتابة أو في المحادثة.

بناء على ما سبق، استخدم الباحثة في هذه الدراسة ثلاثة مؤشرات فقط من المؤشرات التي أشار إليها الخولي (٢٠١٠)، وهي: يستطيع التلاميذ فهم معنى المفردات عند سماعها أو قراءتها، ويستطيع التلاميذ كتابة المفردات بشكل دقيق، ويستطيع التلاميذ استخدام المفردات في جمل كاملة، سواء في الكتابة أو في المحادثة، وذلك بما يتوافق مع أهداف هذه الدراسة ونطاقها.

اللعبة لها دور متزايد في مجال التعليم. فهي لا تقتصر على كونها وسيلة للترفيه والتسلية فحسب، بل أصبحت أيضاً أداة فعالة لدعم التطور العقلي والمعرفي والذهني للتلاميذ. في سياق التعليم، يمكن أن توفر اللعبة جوّاً ممتعاً يجعل التلاميذ أكثر نشاطاً ويزيد من دافعهم للتعلم. بالإضافة إلى ذلك، تمنح اللعبة التلاميذ فرصة لتنمية الإبداع والتفاعل الاجتماعي والقدرة على التفكير النقدي والابتكار. يعرف جود اللعبة بأنها نشاط موجه *Directed* أو غير موجه *Free* يقوم به الأطفال من أجل تحقيق المتعة والتسلية، ويستغلها الكبار عادة ليسهموا في تنمية سلوكهم وشخصياتهم بأبعادها المختلفة العقلية، الجسمية، والوجدانية. وهناك تعريف آخر للعبة، فهي حركة أو سلسلة من الحركات يقصد بها التسلية، أو ما يمارس باختيار في وقت الفراغ، أو هي سلوك يقوم به الفرد بدون غاية عملية مسبقة. وعرف جون وإدوارد الألعاب اللغوية قائلاً إن اللعبة يمكن أن تكون تدريباً، وصوراً، ونشاطاً، وحادثة تستعمل في تقديم وتأييد عملية التعليم (رافدة، ٢٠١٤).

لم تعد اللعبة مجردة وسيلة للترفيه والتسلية، بل أصبح أيضاً أداة مهمة في تنمية القدرات العقلية والمعرفية للتلاميذ. فليس اللعبة مجردة وسيلة لزيادة دافعية التلاميذ للتعليم، بل إنه تساهم أيضاً في تطوير قدراتهم الفكرية. وفي العملية التعليمية، تمنح اللعبة بيئة مشابهة للحياة اليومية، مما يجعل التلاميذ

أكثر نشاطاً وانخراطاً، كما يساعدهم على تركيز انتباههم وتنمية خيالهم وإبداعهم وابتكارهم (الباقى، ١٩٨٩). وهذا يؤكد أن تعلم اللغة والاستمتاع بعملية التعلم يمكن أن يسيرا جنباً إلى جنب. بالإضافة إلى ذلك، يُعتبر اللعب نشاطاً تعاونياً يشمل المشاركة الفعالة والمتعة، وله أهداف تعليمية إبداعية ومبتكرة.

في تعلم اللغات، هناك أنواع مختلفة من الألعاب اللغوية التي يمكن تطبيقها، مثل الألعاب القائمة على الكلمات، والألعاب التمثيلية، والألعاب القائمة على التكنولوجيا، بالإضافة إلى الألعاب التي تستخدم الوسائل التعليمية. وأحد الأشكال الفعالة للألعاب اللغوية هو الألعاب القائمة على الوسائط، التي تعتمد على الوسائل التعليمية كأداة مساندة في عملية التعلم. وفي اللغة العربية، هناك مصطلحان يُستخدمان للإشارة إلى الوسائل التعليمية، وهما الوسائل التعليمية ووسائل المعينة على التدريس. ووفقاً للقصيمي (١٩٨٠)، تعرّف الوسائل التعليمية بأنها الأدوات السمعية أو البصرية التي يستخدمها المعلم لتقديم محتوى الدرس بطريقة ممتعة وفعالة لتحقيق الأهداف التعليمية بأفضل طريقة ممكنة. فالوسائل التعليمية هي كل ما يساعد المعلم في توصيل وفهم المادة التعليمية للتلاميذ. وبالتالي، تُعد الوسائل التعليمية عنصراً مهماً في الألعاب القائمة على الوسائط، حيث لا تجعل عملية التعلم أكثر تشويقاً فحسب، بل تعزز أيضاً فاعلية نقل المعلومات، وتحفز تفكير التلاميذ، وتساعد على استيعاب المفاهيم وتذكرها بشكل أفضل.

إن استخدام الوسائل التعليمية في تعليم اللغة العربية يمكن أن يزيد من اهتمام التلاميذ بتعلم المحتوى الجديد الذي يقدمه المعلم. فالوسائل التعليمية التي تتميز بالجانب التربوي والجاذبية قادرة على تحفيز التلاميذ، مما يجعل عملية

التعلم أكثر فعالية وأسهل في الفهم. لذلك، فإن إدارة الوسائل التعليمية في المؤسسات التعليمية الرسمية تعد أمراً بالغ الأهمية. وبالنسبة للمعلم، فإن اختيار الوسائل التعليمية المناسبة والملائمة يعد عاملاً أساسياً في دعم تحقيق الأهداف التعليمية التي حددتها المدرسة (نور فضيلة وآخرون، ٢٠٢١).

لكن في الواقع، لا يستخدم جميع المعلمين في العملية التعليمية وسائل وأساليب تتناسب مع احتياجات التلاميذ. ففي مدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية الأولى باندونج غالباً ما ينظر إلى مادة اللغة العربية على أنها صعبة ومملة من قبل التلاميذ. ويعود ذلك إلى قلة تنوع الوسائل التعليمية المستخدمة، حيث يعتمد التدريس فقط على الكتب الدراسية وطريقة المحاضرة. إن رتابة أسلوب التدريس وضعف الابتكار في تقديم المادة قد يؤديان إلى ضعف اهتمام التلاميذ بالتعلم وزيادة سلبيتهم أثناء العملية التعليمية. والأسوأ من ذلك، إذا كان التعليم متمركزاً حول المعلم فقط دون إشراك التلاميذ بشكل نشط وفعال، فإن مادة المفردات ستصبح صعبة الفهم والاستيعاب بالنسبة لهم. لذلك، من الضروري استخدام وسائل تعليمية جذابة وتفاعلية ومناسبة، بهدف تعزيز فهم التلاميذ وتحفيزهم على تعلم اللغة العربية (زهرة وآخرون، ٢٠٢٤).

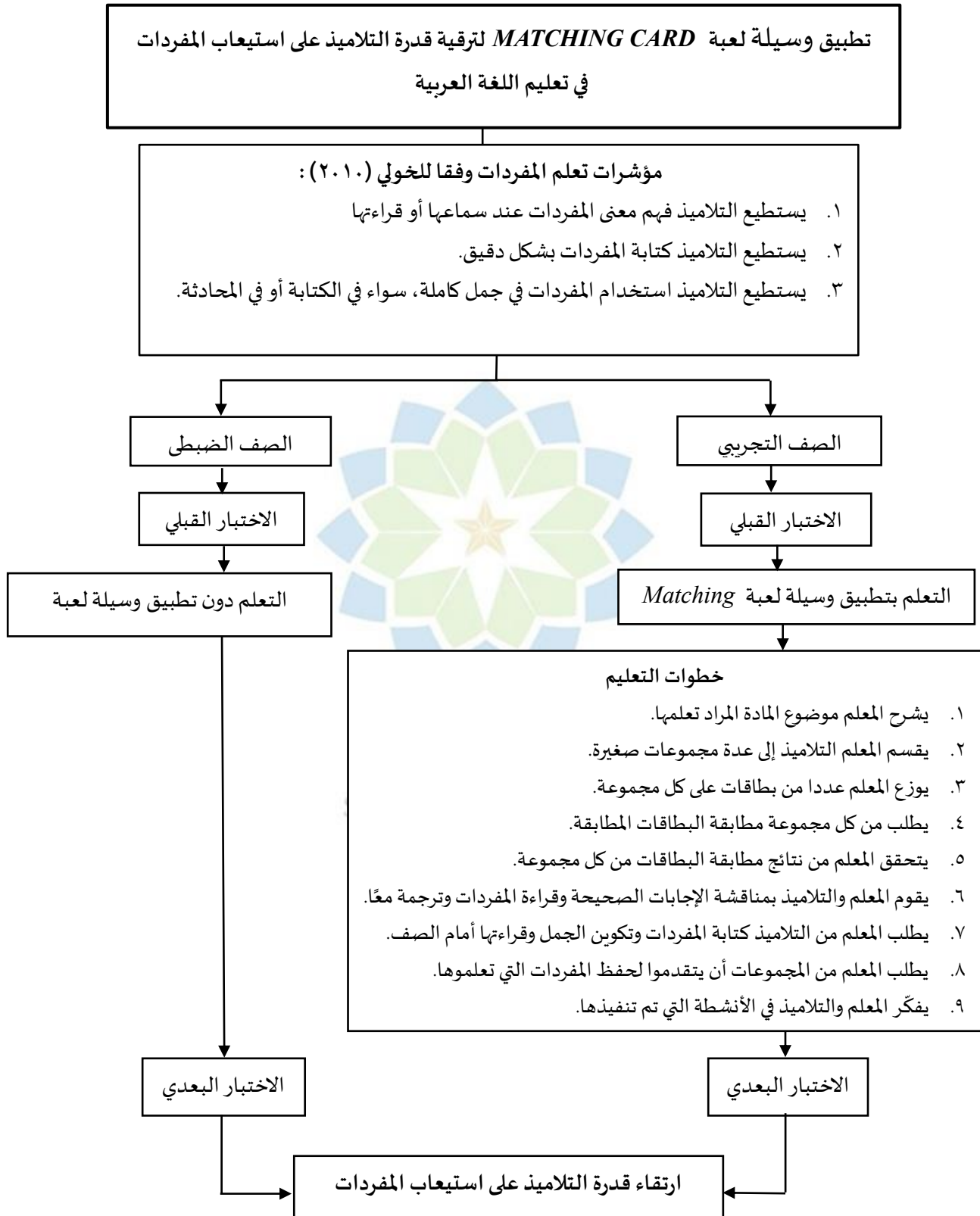
إن استخدام الوسائل التعليمية الترفيهية يمكن أن يكون حلاً فعالاً لتحقيق مؤشرات النجاح في تعليم المفردات، حيث إنه يساهم في خلق بيئة تعلم ممتعة وتفاعلية. ومن بين الوسائل التعليمية المبتكرة والمناسبة لعبة *Matching Card*، التي تم تصميمها لمساعدة التلاميذ على مطابقة الكلمات مع معانيها أو صورها أو أسئلتها من خلال أنشطة تتطلب مشاركة نشطة. تتيح لعبة *Matching Card* لتلاميذ فرصة التدريب المتكرر على المفردات، وتحسين النطق، وفهم المعاني، وتوظيف الكلمات في

جمل صحيحة. كما يمكن تكييف هذه الوسيلة وفقًا لمستوى قدرات التلاميذ ، مما يسهل على المعلم دمج مختلف المهارات اللغوية في أنشطة التعلم. وبذلك، فإن لعبة *Matching Card* لا تساهم فقط في مساعدة التلاميذ على تحقيق مؤشرات تعلم المفردات، بل تساهم أيضا في إيجاد بيئة تعلم ديناميكية تدعم استيعاب اللغة بشكل شامل (حفيظة، ٢٠٢٢).

أظهرت دراسة أجراها راهانغ وكاريم (٢٠٢٤) أن استخدام الوسائل التعليمية التفاعلية، مثل لعبة *Matching Card* يمكن أن يعزز بشكل كبير فهم التلاميذ وذاكرتهم تجاه المادة التعليمية. كشفت نتائج الدراسة أن التلاميذ الذين يتعلمون باستخدام الوسائل التعليمية التربوية لديهم مستوى أفضل في استيعاب المادة مقارنة بالتلاميذ الذين يستخدمون فقط الوسائل التقليدية مثل الكتب الدراسية أو السبورة. تمكّن الوسائل التفاعلية التلاميذ من التعلم بطريقة أكثر ديناميكية وجاذبية، مما لا يعزز تركيز التلاميذ فقط، بل يجعل التعلم أيضا تجربة أكثر تأثيرا.

بناء على ما تم شرحه أعلاه، يخطط الباحثة لتطبيق وسيلة لعبة *Matching Card* لترقية قدرة التلاميذ على استيعاب المفردات يتوقع أن توفر هذه اللعبة حلا فعالا من خلال فهم أكثر وضوحا حول مؤشرات تعلم المفردات التي تتسم بالملاءمة والفعالية.

الجدول ١.١ الإطار الفكري



الصف السادس: فرضية البحث

من الناحية الإيمولوجية، فإن كلمة الفرضية مشتقة من دمج كلمتين هما "hypo" (أسفل) و *thesis* (الحقيقة). لذلك، تشير الفرضية في أصلها إلى حقيقة ما زالت مشكوكة. أما من حيث الاصطلاح، فإن الفرضية هي إجابة مؤقتة على صياغة مشكلة البحث. هذه الإجابة تكون مؤقتة لأنها تستند إلى نظرية ذات صلة ولم يتم اختبارها بعد بالحقائق التجريبية التي يتم جمعها من خلال جمع البيانات (سوجيونو، ٢٠١٢). وفقا لرأي آخر، فإن الفرضية هي تعبير أو إجابة أولية على مشكلة البحث التي سيتم اختبارها فيما بعد من خلال البحث. يتم بناء هذا البيان استنادًا إلى المعرفة والمنطق القائمين، بهدف إرشاد البحث وتقييم صحته استنادًا إلى الأدلة التي يتم العثور عليها خلال البحث. بمعنى آخر، تعتبر الفرضية الخطوة الأولى في المنهج العلمي للإجابة على أو فهم سؤال البحث (هرماون وموستافا، ٢٠١٨).

في هذا البحث هناك نوعان من الفرضيات المتناقضة، وهما الفرضية الصفرية (H_0) و الفرضية البديلة (H_1) تشير الفرضية الصفرية (H_0) إلى عدم وجود علاقة بين اثنين من المتغيرات أو عدم وجود فارق بين مجموعتين، بينما تشير الفرضية البديلة (H_1) إلى وجود علاقة بين اثنين من الأمور أو وجود فارق بين مجموعتين. فيما يلي فرضية البحث:

الفرضية الصفرية (H_0) عدم ترقية قدرة التلاميذ على استيعاب المفردات بعد تطبيق وسيلة لعبة *Matching Card*.

الفرضية البديلة (H_1) وجود ترقية قدرة التلاميذ على استيعاب المفردات بعد تطبيق وسيلة لعبة *Matching Card*.

ثم يتم امتحان الفرضية السابقة عن طريق مقارنة قيمة "ت" الحسابية بقيمة "ت" الجدولية. ويتم إجراء اختبار قيمة "ت" بمستوى هام قدره خمسة بالمائة (٥) امتحان الفرضية بالحدى الآتي:

- أ. إذا كانت قيمة "ت" الحسابية أكبر من "ت" الجدولية فالفرضية الصفرية مردودة و الفرضية البديلة مقبولة، يعني وجود ترقية.
- ب. إذا كانت قيمة "ت" الحسابية أصغر من "ت" الجدولية فالفرضية الصفرية مقبولة والفرضية البديلة مردودة، يعني عدم ترقية

الصف السابع: البحوث السابقة

لمعرفة المزيد عن البحث حول "تطبيق وسيلة لعبة *Matching Card* لترقية قدرة التلاميذ على استيعاب المفردات في تعليم اللغة العربية في المدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية الأولى باندونج"، يقوم الباحث بمراجعة الأدبيات المتعلقة بهذا البحث. توجد عدة دراسات سابقة ذات صلة من مصادر متنوعة، ومنها:

١. موستيكا ويلانج (٢٠٢٢) "تطبيق *Picture Game* لترقية قدرة التلاميذ على استيعاب المفردات الصف الثامن في مدرسة الثانوية الأزهر الطيروانج بمحافظة بينرانج". تثبت نتائج هذا البحث ان تطبيق *Picture Game* كان فعالا لترقية قدرة التلاميذ على استيعاب الصف الثامن في مدرسة الثانوية الأزهر الطيروانج. بعد التطبيق، حدث تحسن ملحوظ حيث وصل ٧ التلاميذ إلى فئة "ممتاز"، و ١٨ طالبًا إلى فئة "جيد"، و ٣ التلاميذ إلى فئة "مقبول". وأظهر تحليل SPSS ٢٦ من خلال اختبار *Paired Sample t-test* أن قيمة الدلالة بلغت ($0,05 <$). التشابه بين البحث أعلاه مع الأطروحة التي قدمتها الباحثة هي لترقية قدرة التلاميذ على استيعاب المفردات، وكلا الباحثين يستخدمان المنهج الكمي التجريبي. في حين أن الاختلاف هو أن الباحثة المذكورة أعلاه تستخدم وسيلة *Picture Game* بينما تستخدم وسيلة

لعبة *Matching Card*.

٢. دومي سابوترا، ومحمد فدري، وفاتوني، ونور حياتي (٢٠٢٢) "استخدام وسيلة *Flash Card* في تعليم اللغة العربية لاستيعاب المفردات" تثبت نتائج هذا البحث أن استخدام وسيلة *Flash Card* في عملية التعلم قد ساهم في ترقية سلوك التلاميذ وفهمهم ودرجاتهم. وتأثير كبير على نتائج تعلم التلاميذ، حيث حقق التلاميذ الذين استخدموا هذه الوسيلة نتائج أفضل مقارنةً بالتعلم بدونها. التشابه بين البحث أعلاه مع الأطروحة التي قدمتها الباحثة هي لترقية قدرة التلاميذ على استيعاب المفردات. في حين أن الاختلاف هو أن الباحثة المذكورة أعلاه تستخدم وسيلة *Flash Card* بينما تستخدم وسيلة لعبة *Matching Card*. وأما الاختلاف الآخر فهو أن الباحثة المذكورة أعلاه طريقة نوعية بينما تستخدم الباحثة طريقة كمية.
٣. أغوس سوخيرو بوانجمانالو (٢٠٢٠) "استخدام وسيلة البطاقات المصورة لترقية مهارة الكتابة التلاميذ الصف الثالث في المدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية باكباك بهارات" تثبت نتائج هذا البحث أن استخدام البطاقات المصورة ساهم بشكل فعال لترقية مهارات الكتابة التلاميذ. ارتفع متوسط الدرجات من ٤٤,٥ (١٥٪ من التلاميذ أتموا التعلم) في الاختبار القبلي، إلى ٦٢,٥ (٤٥٪ من التلاميذ أتموا التعلم) في المرحلة الأولى، ثم إلى ٨٣,٥ في المرحلة الثانية، مع ترقية ملحوظ في كل مرحلة. التشابه بين البحث أعلاه مع الأطروحة التي قدمتها الباحثة هي استخدام الوسائل التعليمية كاستراتيجية للتعلم. في حين أن الاختلاف هو أن الباحث المذكورة أعلاه تستخدم وسيلة البطاقات المصورة بينما تستخدم وسيلة لعبة *Matching Card*. وأما الاختلاف الآخر فهو أن الباحث المذكورة أعلاه لترقية مهارة الكتابة بينما يركز الباحثة لترقية استيعاب المفردات.

الجدول ٢.١ البحوث السابقة

النمرة	أسماء الباحثين	الموضوعات	نتائج البحث	فرق البحث
١	موستيكا ويلانج (٢٠٢٢)	تطبيق <i>Picture Game</i> لترقية قدرة التلاميذ على استيعاب المفردات الصف الثامن في مدرسة الثانوية الأزهر الطيروانج بمحافظة بينرانج	أن تطبيق <i>Picture Game</i> كان فعالاً لترقية قدرة التلاميذ على استيعاب الصف الثامن في مدرسة الثانوية الأزهر الطيروانج. بعد التطبيق، حدث تحسن ملحوظ حيث وصل ٧ التلاميذ إلى فئة "ممتاز"، و ١٨ طالباً إلى فئة "جيد"، و ٣ التلاميذ إلى فئة "مقبول". وأظهر تحليل SPSS ٢٦ من خلال اختبار <i>Paired Sample t-test</i> أن قيمة الدلالة بلغت ($< 0,05$)	فرق هو أن الباحثة المذكورة أعلاه تستخدم وسيلة <i>Picture Game</i> بينما تستخدم وسيلة لعبة <i>Matching Card</i> .
٢	دومي سابوترا، ومحمد فدري، وفاتوني، ونور	استخدام وسيلة <i>Flash</i> <i>Card</i> في تعليم اللغة العربية لاستيعاب المفردات	نتائج البحث أن استخدام وسيلة <i>Flash</i> <i>Card</i> في عملية التعلم قد ساهمت في ترقية سلوك التلاميذ وفهمهم ودرجاتهم. وتأثير كبير	فرق هو أن الباحثين المذكورين أعلاه تستخدم وسيلة <i>Flash Card</i> بينما تستخدم وسيلة

	حياتي (٢٠٢٢)		على نتائج تعلم التلاميذ، حيث حقق التلاميذ الذين استخدموا هذه الوسيلة نتائج أفضل مقارنةً بالتعلم بدونها. مذكور أعلاه طريقة نوعية بينما تستخدم الباحثة طريقة كمية.	لعبة <i>Matching</i> <i>Card</i> . وأما الاختلاف الآخر فهو أن الباحثين للمذكور أعلاه طريقة نوعية بينما تستخدم الباحثة طريقة كمية.
٣	أغوس سوخيرو بوانجمان الو (٢٠٢٠)	استخدام وسيلة البطاقات المصورة لترقية مهارة الكتابة التلاميذ الصف الثالث في المدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية باكباك مهارات	نتائج البحث أن استخدام البطاقات المصورة ساهم بشكل فعال لترقية مهارات الكتابة التلاميذ. ارتفع متوسط الدرجات من ٤٤,٥ (١٥٪) من التلاميذ أتموا التعلم) في الاختبار القبلي، إلى ٦٢,٥ (٤٥٪) من التلاميذ أتموا التعلم) في المرحلة الأولى، ثم إلى ٨٣,٥ في المرحلة الثانية، مع ترقية ملحوظ في كل مرحلة	فرق هو أن الباحث المذكور أعلاه تستخدم وسيلة البطاقات المصورة بينما تستخدم وسيلة لعبة <i>Matching</i> . <i>Card</i> وأما الاختلاف الآخر فهو أن الباحث المذكور أعلاه لترقية مهارة الكتابة بينما يركز الباحثة لترقية استيعاب المفردات.