الباب الأول

مقدمة

الفصل الأول: خلفية البحث

يركز تعليم اللغة اليوم بشكل متزايد على نشاط الطلاب في الفصل. فلم يعد الطلاب متلقين سلبيين للمعلومات، بل أصبحوا مشاركين في عملية التعلم. وهذا يتطلب نهجا يهدف إلى تطوير قدرة الطلاب على التفكير النقدي والإبداعي والتعاوني. في تعليم اللغات، يتم تطبيق هذا النهج من خلال استخدام أساليب تعليمية متنوعة تدعم الطلاب للمشاركة في عملية التعلم. (Zubaidah, 2017).

كما يشمل تعليم اللغة العربية تفاعلا نشطا بين الطلاب والمدرس. فمن خلال هذا التفاعل، يشارك الطلاب والمدرس في مختلف الأنشطة، مثل الكلام والاستماع والقراءة والكتابة باللغة العربية. من خلال هذه الأنشطة، تتاح للطلاب فرصة لتطوير مهاراتهم في اللغة العربية بشكل شامل (Makinuddin, 2023).

وفي سياق تطوير هذه المهارات، تعدّ مهارة الكلام أحد الجوانب في مهارات اللغة ضمن عملية تعليم اللغة العربية. ومهارة الكلام هي مهارة التعبير عن الأفكار والرأي والرغبات والمشاعر شفهياً باستخدام اللغة العربية. وعادة تُطوّر هذه المهارة عند تعلم الحوار الذي يركز على تدريبات الحوار لترقية مهارة الكلام الشفهي باللغة العربية (Mufidah et al., 2022).

ويُعد تعليم الحوار من الأساليب الفعالة لتحقيق هذا الهدف، كونه مادة تعليمية تتضمن مواقف تواصلية حياتية. في تعليم الحوار، يمكن للطلاب تعلم استخدام المفردات والقواعد اللغوية والنطق بشكل صحيح حتى يستطيعوا التواصل بشكل جيد. كما يشجّع تعليم الحوار الطلاب على المشاركة الفعّالة في الكلام، والاستجابة المباشرة، مما يسهم في ترقية مهارتهم في الكلام باللغة العربية (Rosidin, 2017).

ومع أهمية هذه المهارة، لا تزال صعوبة تطوير مهارة الكلام باللغة العربية مشكلة يواجهها العديد من الطلاب. يمكن أن تكون هذه المشكلة بسبب عدة عوامل، مثل قلة الفرص للتدرب على الكلام، وعدم القدرة على إتقان المفردات وتركيب الجمل، بالإضافة إلى الخوف وعدم الثقة في التكلم باللغة العربية. وعلاوة على ذلك، فإن طريقة التدريس الرتيبة وغير التفاعلية يمكن أن تؤثر على دافعية الطلاب لتعليم اللغة العربية(Syafi'i et al., 2023) .

وتجدر الإشارة إلى أن هذا التحدي يبرز في العديد من المؤسسات التعليمية، وإحدى هذه المؤسسات هي مدرسة الرشيدية الثانوية الإسلامية باندونج. بناءً على الملاحظة الأولية، هناك طلاب يعانون من مشكلات في التكلم باللغة العربية. فبعض الطلاب لا يقدرون على استخدام المفردات بشكل مناسب، ويفتقر الطلاب إلى الثقة ويخافون من الوقوع في الخطأ عند الكلام باللغة العربية. بالإضافة إلى ذلك، يميل الطلاب أحيانًا إلى السلبية في تعليم اللغة العربية، مما يؤثر على جودة تعليم اللغة العربية، خاصة في جانب مهارة الكلام. ثم توجد مشكلة في جانب المعلمين، مثل استراتيجية تعليم غير الملائمة والمواد التي لا ترتبط بحياة الطلاب اليومية. إن محدودية الوسائل التعليمية تجعل من الصعب على الطلاب اكتساب خبرات كلام.

من خلال بعض المشكلات التي وُجدت في تعليم مهارة الكلام باللغة العربية، يتضح أن هناك حاجة إلى اتباع منهج مبتكر في تعليم اللغة العربية بهدف زيادة اهتمام الطلاب ومهاراتهم. ويُعتبر التعليم القائم على الألعاب حلاً جذابًا لمعالجة هذه المشكلات، حيث يعتمد هذا المفهوم على استخدام عناصر اللعب لخلق بيئة تعليمية أكثر تفاعلاً وحيوية، مما يُمكّن الطلاب من ممارسة اللغة العربية في سياق ممتع وغير تقليدي، وهذا بدوره يساعد في تحسين مهاراتهم في التواصل (Rizki & Kastur, 2024) .

تطبيق الألعاب التفاعلية في التعليم مهم جدًا لتحقيق الأهداف التعليمية المطلوبة. يجب أن يتم تعديل هذه الخطة وفقًا لقدرة اللغة التي ستتعلم، وظروف الصف، وخصائص الطلاب، مع الأخذ في الاعتبار جميع العوامل المتعلقة بعملية

التعليم والتعلم. ينبغي أن تكون الألعاب المستخدمة في التعليم جذابة ومتوافقة مع خصائص الطلاب، حتى يتمكنوا من تحسين مهارات التحدث باللغة العربية. كما يمكن أن يساعد ذلك الطلاب في فهم المادة التعليمية بشكل أسهل (Khansa, 2016).

من الألعاب التي يمكن تطبيقها للتغلب على مشاكل تعليم مهارة الكلام باللغة العربية لعبة *Treasure Hunt*. هذه اللعبة قادرة على زيادة مشاركة الطلاب في عملية التعليم وخلق جو تعليمي ممتع وتفاعلي. لعبة *Treasure Hunt* هي لعبة بحث عن "الكنز"، حيث يبحث الطلاب عن الأشياء التي تم إخفاؤها بمساعدة بعض القرائن المتاحة. وفي تنفيذها، ينقسم الطلاب إلى مجموعات ويعملون معًا للعثور على الغرض المخفي. ثم يتم تبني مفهوم اللعبة هذا في تعليم اللغة العربية لخلق تعليم نشط وتعاوني وهادف. من خلال هذا النشاط، لا ينخرط الطلاب جسديًا وعاطفيًا فحسب، بل يتم تدريبهم أيضًا على استخدام المفردات والتراكيب العربية لتدريب مهارات التحدث لدى الطلاب (Nuha, 2018).

في تعليم اللغة العربية، تعد مهارة الكلام أحد الجوانب المهمة التي غالبا ما يتم دمجها مع مادة الحوار. تستخدم في تعليم الحوار كوسيلة لتدريب الطلاب على القدرة على التواصل الشفهي باللغة العربية من خلال الحوارات ذات الصلة بالحياة اليومية. ولكي يتم هذا التعليم بفعالية، يمكن للمدرس أن يطبق ألعابا تشرك الطلاب بشكل نشِط وممتع. أحد أشكال الألعاب التي يمكن تطبيقها هو *Treasure Hunt*، حيث تخلق هذه اللعبة جوا تعليميا تنافسيا وتعاونيا في الوقت ذاته، وتزيد من العمل الجماعي والشعور بالمسؤولية (Auliannisa et al., 2022).

من خلال النظر في هذه الفوائد يمكن أن تكون لعبة *Treasure Hunt* حلا فعالا لترقية مهارات الكلام لدى الطلاب في مدرسة الرشيدية الثانوية الإسلامية باندونج. هذه لعبة لا تساعد الطلاب فقط في إتقان المفردات والنطق، ولكن تبني ثقتهم بأنفسهم للكلام باللغة العربية. لذلك يهتم الباحثة بإجراء بحث بعنوان: تطبيق

لعبة *TREASURE HUNT* في تعليم الحوار لترقية مهارة الكلام العربي (دراسة شبه تجربة في المدرسة الرشيدية الثانوية الإسلامية باندونج).

الفصل الثانى: تحقيق البحث

بناء على خلفية البحث السابقة فيكون تحقيق البحث في هذا البحث على النحو التالي:

١. كيف مهارة الكلام لدى الطلاب في الصف التجريبي قبل تطبيق لعبة *Treasure Hunt* ومهارة الكلام لدى الطلاب في الصف الضبطى؟
٢. كيف مهارة الكلام لدى الطلاب في الصف التجريبي بعد تطبيق لعبة *Treasure Hunt* ومهارة الكلام لدى الطلاب في الصف الضبطى؟
٣. كيف ترقية مهارة الكلام لدى الطلاب في الصف التجريبي بتطبيق لعبة *Treasure Hunt* ومهارة الكلام لدى الطلاب في الصف الضبطى؟

الفصل الثالث: أغراض البحث

بناء على تحقيق البحث أعلاه، فإن أهداف هذا البحث هي كما يلي:

١. معرفة مهارة الكلام لدى الطلاب في الصف التجريبي قبل تطبيق لعبة *Treasure Hunt* ومهارة الكلام لدى الطلاب في الصف الضبطى.
٢. معرفة مهارة الكلام لدى الطلاب في الصف التجريبي بعد تطبيق لعبة *Treasure Hunt* ومهارة الكلام لدى الطلاب في الصف الضبطى.
٣. معرفة ترقية مهارة الكلام لدى الطلاب في الصف التجريبي بتطبيق لعبة *Treasure Hunt* ومهارة الكلام لدى الطلاب في الصف الضبطى.

الفصل الرابع: فوائد البحث

من المتوقع أن تقدم فوائد لعالم التعليم، نظريا وعمليا:

أ. فوائد نظرية

يرجى هذا البحث مفيدا لإثراء العلم ويمكن أن يكون حال للباحثين في تطبيق الإستراتيجية التعليمية خاصة لمهارة الكلام في تعليم اللغة العربية بتطبيق الإستراتيجية التعليمية أكثر تنوعا.

ب. فوائد عملية

١. فائدة للباحثين

تطبيق هذه لعبة التعليمية يدفع الطالب إلى المشاركة الجيدة والنشاط المتواصل حتى يؤدي إلى ترقية قدرتهم على مهارة الكلام.

٢. فائدة للمدرسة

تطبيق لعبة مبتكرة يمكن أن ترقية جودة التعلّم في المدرسة، مما يجعل عملية التدريس أكثر فعالية وجاذبية للطلاب

٣. فائدة للمعلمين

كمرجعي للحصول على تصور عن دور المعلم في تطوير مهارة الكلام باللغة العربية من خلال تطبيق لعبة *Treasure Hunt* في تعليم الحوار.

الفصل الخامس: أساس التفكير

١. Treasure Hunt

تُعد لعبة Treasure Hunt من الألعاب التعليمية التفاعلية التي تهدف إلى جعل بيئة تعليمية نشطة وتشاركية، حيث يُشجَّع الطلاب على المشاركة المباشرة والتفاعل باللغة العربية بطريقة ممتعة. في تنفيذ هذه اللعبة، يتم توزيع الإرشادات الأولية التي توجه الطلاب إلى مواقع محددة، ثم يُطلب منهم الإجابة شفوياً على الأسئلة أو إجراء محادثة في كل موقع. ويُختم النشاط بالوصول إلى الموقع النهائي ومراجعة ما تم تعلمه. هذا التصميم يساعد في بناء الثقة وتعزيز مهارة الكلام بشكل غير مباشر من خلال التجربة والممارسة الواقعية.(Namiroh & Julianto, 2012) أما خطوات التعلم بهذه اللعبة فهي كالتالي:

١) يقوم المدرس بتوزيع الإرشادات الأولية على الطلاب، حيث تساعد هذه الإرشادات في توجيههم إلى الموقع الأول المحدد مسبقًا.
٢) بعد العثور على الإرشادات، يتم طرح أسئلة على الطلاب ويجب عليهم الإجابة عليها شفهيًا مباشرة.
٣) في كل موقع، يوجد تحدٍ يُلزم الطلاب بإجراء محادثة، مما يضمن لهم تطبيق الجمل بشكل صحيح.
٤) بعد إكمال جميع الإرشادات والتحديات، سيتم توجيه الطلاب إلى الموقع النهائي للعثور على الشيء المخفي كجزء أخير من التحدي.
٥) بعد إكمال جميع التحديات، ستُجرى مراجعة.

وقد تم اختيار هذه اللعبة استجابةً للمشاكل التي لوحظت في المدرسة الرشيدية الثانوية الإسلامية، حيث يواجه الطلاب صعوبة في التحدث باللغة العربية بسبب الخجل، والخوف من الوقوع في الخطأ، وعدم التعود على استخدام اللغة في التفاعل اليومي، إضافة إلى قلة استخدام وسائل تعليمية تفاعلية من قبل المعلمين(Ratnaningtyas & Mufidah, 2024) .

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

٢. **تعليم الحوار**

في تعليم اللغة العربية، تُعد مهارة الكلام من الجوانب المهمة التي كثيرًا ما تُدمج مع تعليم الحوار. وقد صُمِّم هذا التعليم لتدريب الطلاب على التواصل باستخدام اللغة العربية. ومن خلال تعليم الحوار، لا يتعرّف الطلاب على أنماط المحادثة في اللغة العربية فحسب، بل يتعلمون أيضًا استخدامها في سياق تواصلي ذي معنى. يشجع هذا النوع من التعليم الطلاب على التحدث بفاعلية، ويعزز ثقتهم بأنفسهم، مما يمكّنهم من التعبير عن أفكارهم وآرائهم شفوياً باللغة العربية (Ratnaningtyas & Mufidah, 2024).

٣. مهارة الكلام

في تنفيذ عملية تعليم مهارة الكلام، توجد صعوبات تواجه الطلاب والمدرسين. أحيانًا يشعر بعض الطلاب بالخوف من النقد عند التحدث باللغة العربية، ويشعر الطلاب بعدم الاعتياد على التحدث باللغة العربية مما يجعلهم يشعرون بالخجل وعدم الثقة بالنفس، كما أن بعض الطلاب لم يدرسوا اللغة العربية من قبل (Ratnaningtyas & Mufidah, 2024). أما الصعوبات التي تواجه المدرسين فهي قلة استخدامهم لوسائل أو طرق تدريس متنوعة عند تدريس مهارة الكلام، وكثافة مادة تعليم اللغة العربية مما يحد من وقت التعليم(Muqmin et al., 2024).

للتغلب على الصعوبات التي تواجه تعليم مهارة الكلام باللغة العربية، يلزم تطبيق الألعاب لجعل التعليم فعالا. هذه المهارة لا يمكن اكتسابها بشكل فوري، بل يجب بناؤها من خلال عملية تعود تتم بشكل مستمر. ويمكن تحقيق هذا التعود عن طريق التدريب المتكرر، بما في ذلك التعليم بتطبيق الألعاب المصممة خصيصا لتدريب قدرة الطلاب على التحدث. في تعليم مهارة الكلام، يلعب الجانبان المعرفي واللغوي دورًا هامًا، لأن هذه المهارة تتضمن التفاعل الاجتماعي والممارسة المباشرة. لذلك، يلزم تعليم قائم على الألعاب التفاعلية لتمكين الطلاب من المشاركة النشطة في التعليم وزيادة ثقتهم بأنفسهم عند استخدام اللغة العربية (Aprilia & Apriliyani, 2019)

ولضمان تحقيق هذه المهارة، لا بد من وجود مؤشرات تتوافق مع معايير المنهج الدراسي المعتمد. وبناءً على قرار المدير العام رقم ٣٣٠٢ لسنة ٢٠٢٤ بشأن نتائج التعلم في مادة التربية الإسلامية واللغة العربية، هناك عدة مؤشرات لاكتساب مهارة الكلام التي اعتمدها هذا البحث، وهي كما يلي (Enramika, 2022):

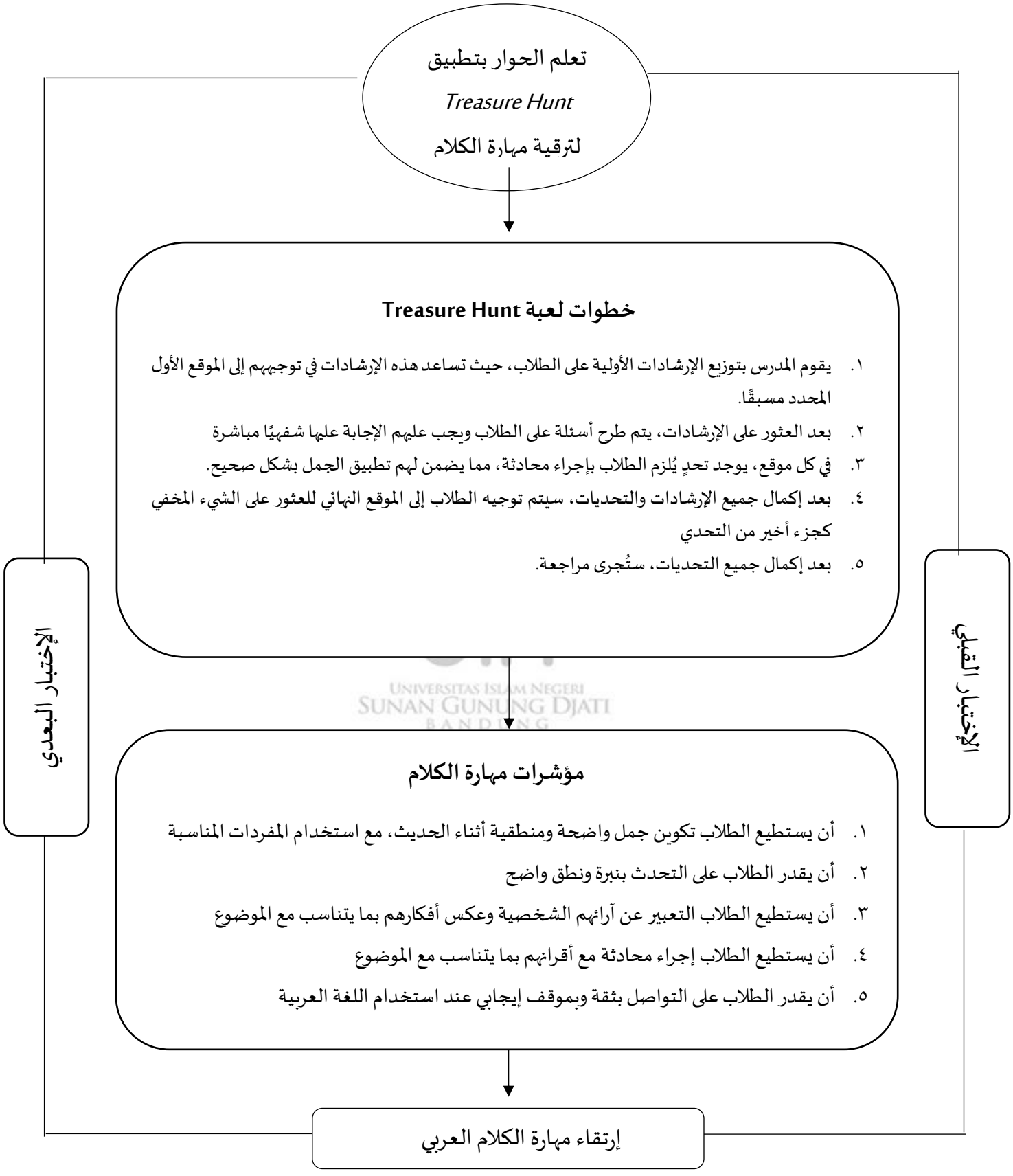
١) أن يستطيع الطلاب تكوين جمل واضحة ومنطقية أثناء الحديث، مع استخدام المفردات المناسبة
٢) أن يقدر الطلاب على التحدث بنبرة ونطق واضح

٣) أن يستطيع الطلاب التعبير عن آرائهم الشخصية وعكس أفكارهم بما يتناسب مع الموضوع
٤) أن يستطيع الطلاب إجراء محادثة مع أقرانهم بما يتناسب مع الموضوع
٥) أن يقدر الطلاب على التواصل بثقة وبموقف إيجابي عند استخدام اللغة العربية.

في سبيل ترقية مهارة الكلام باللغة العربية، يمكن أن تسهم الألعاب مثل *Treasure Hunt* في مساعدة الطلاب على ترقية قدرتهم على التواصل باللغة العربية بطريقة أكثر فاعلية ونشاطًا. إن تطبيق *Treasure Hunt* كوسيلة تعليمية في تعليم الحوار يمنح الطلاب فرصةً للتعلم في بيئة أكثر تفاعلاً وتحديًا، مما يدفعهم إلى استخدام اللغة العربية بسكل الطبيعي. بالإضافة إلى ذلك، من المتوقع أن تسهم هذه اللعبة في رفع دافعية الطلاب نحو التعلم، ومساعدتهم على فهم المفاهيم اللغوية بعمق، وبناء الثقة بالنفس في التعبير الشفوي. من خلال الشرح السابق، فأساس التفكير لهذا البحث مصور فيما يلي:

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

الجدول ١ . ١ أساس التفكير



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

الفصل السادس: الفرضية

الفرضيات هي إجابات مؤقتة للمشاكل التي يتعين حلها من خلال البحث، والتي تصاغ بناءً على المعرفة والمنطق الموجودين، ثم تُختبر الحقيقة من خلال البحث الذي سيجرى. تعتمد صياغة الفرضية البحثية على التعرف على كيفية عمل العملية. خاصة فيما يتعلق بالأساس النظري والمفاهيم المتعلقة بالظاهرة التي ستُبحث (Musthafa & Hermawan, 2020).

الفرضية هي إجابة مؤقتة عن مشكلات البحث بواسطة البيانات المجموعة (Sugiyono, 2021). أما هذا البحث فيتكون من المتغيرين، هما: تطبيق لعبة "*Treasure Hunt*" وهي المتغير المستقل ومهارة الطالب على الكلام وهي المتغير التابع. ومن ثم فإن الفرضيات المقررة في هذا البحث، هي:

ولهذا حدد الباحث فرضية البحث كما تلي:

(هـ ٠): لا يوجد إرتقاء مهارة الكلام في تعليم الحوار لدى طلاب في الصف التجريبي بتطبيق لعبة Treasure Hunt

(هـ ١): يوجد إرتقاء مهارة الكلام في تعليم الحوار لدى طلاب في الصف التجريبي بتطبيق لعبة Treasure Hunt

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

ثم بمستوى دلالة ٥٪ لاختبار حقيقة الفرضية السابقة باستخدام الصيغة التالية:

أ. إذا "ت" الحسابية أكبر من "ت" الجدولية، فإن الفرضية الصفرية (هـ ٠)، مرفوضة

ب. إذا "ت" الحسابية أصغر من "ت" الجدولية، فإن الفرضية الصفرية (هـ ٠)، مقبولة

الفصل السابع: البحوث السابقة المناسبة

يهدف هذه البحوث السابقة إلى المقارنة بين البحوث التي أجراها الباحثون السابقون والبحث الحالي لتجنب اتهام الباحث بالانتحال من البحوث الموجودة ولإظهار حداثة البحث. ولذلك، فيما يلي بعض البحوث السابقة التي تشمل نطاق هذا البحث:

١. ميا أولياني (2023) في رسالتها بعنوان "تأثير ألعاب *Treasure Hunt* على معرفة الأشكال الهندسية في روضة عيسي بلانج بيد". حصل في نتائج البحث على نتيجة البحث الإختبار القبلي بمجموع نقاط قدرها ٥٤,١٦٤٥٪بمعيار متوسط. ثم بعد الإختبار البعدي من خلال لعبة *Treasure Hunt* ارتفع مجموع الدرجات بنسبة ٩٠,٤١٣٪ مع تطبيق المعايير ممتاز. ثم بعد اختبار الفرضية باستخدام اختبار "ت" فيريد التي حصلت عليها هي ١,٧٢١٩٣ بينما قيمة "ت" الحسابية هي ١,٤. لذا، فإن قيمة "ت" الحسابية < "ت" الجدولية إذن الفرضية هي هـ٠ وقبول هـ١

يوجد التشابه في هذه البحث في المتغير السين، أي لعبة *Treasure Hunt*. أما الاختلافات في المتغير الصادي وفي عدة جوانب أخرى. المتغير الصادي في هذا البحث هو مهارة الكلام باللغة العربية لطلاب, ثم إن موضوع هذا البحث هو طلاب الصف العاشر من المدرسة الثانوية، في حين أن موضوع بحث ميا أولياني هو طلاب روضة عيسي بلانج بيد, متغيرات لترقية قدرات التلامذ على مادة الشكل الهندس.

٢. شيرلي إندريارجو يوليانتي (2023) في رسالتها التي تحمل عنوان "تأثير تطبيق نموذج التعلم *Treasure Hunt* على نتائج تعلم التلاميذ في مادة جهاز الإخراج لدى الإنسان للصف الثامن في المدرسة المتوسطة الحكومية رقم ٠٤ لومجانغ". ظهرت نتائج البحث وجود تحسن في تطبيق نموذج التعلم *Treasure Hunt* لتحسين نتائج تعلم التلامذ في مادة نظام الإخراج البشري

للصف الثامن في المدرسة المتوسطة الحكومية ٠٤ لومجانج. أظهرت نتائج اختبار الفرضية أن القيمة كانت ٠,٠٠ أو أقل من ٠,٠٥، مما يعني رفض الفرضية الصفرية (هـ٠) وقبول الفرضيةالمقترحة (هـ١)

يوجد التشابه في هذه البحث في المتغير السين، أي لعبة *Treasure Hunt*. ثم إن منهجية البحث المتبع كان مشابها وهو الكمي والطريقة المستخدمة في هذا البحث هي شبه تجربة, تصميم المجموعة المراقبة غير المتكافئة الإختبار القبلي والاختبار البعدي. وأما للاختلافات, المتغير الصادي في هذه البحث هو مهارات الكلام باللغة العربية لطلاب، وأما في البحث الذي أجراه الباحث السابق فإن المتغيرالسين هو نتائج تعليم الطلاب على مادة الجهاز الإخراجي للإنسان. وبالإضافة إلى ذلك، كان موضوع هذه البحث التلامذ الصف العاشر من المدرسة الثانوية، بينما كان موضوع البحث الذي أجراه الباحث السابق طلاب الصف الثامن في المدرسة المتوسطة ٠٤ لوماجانج.

٣. فاهرة فرح ديلا (2024) في رسالتها بعنوان"استخدام لعبة *Treasure Hunt*. باستخدام وسائط *Card Sort* لترقية إستيعاب المفردات العربية في مدرسة دار الحكمة كاجو. أظهرت نتائج البحث أن استخدام *Treasure Hunt* يؤدي إلى ترقية إستيعاب المفردات العربية.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

يوجد التشابه في هذه البحث في المتغير السين، أي لعبة *Treasure Hunt*. وأما الاختلافات, المتغير الصادي في هذه البحث هو مهارة الكلام باللغة العربية للطلاب، وأما في البحث الذي أجراه الباحث السابق فإن المتغير الصادي هو لترقية استيعاب المفردات العربية. أما الطريقة التي تستخدمها الباحثة في هذا البحث السابق هي طريقة شبه التجربة بتصميم مجموعة واحد (*Design Posttest-Pretest Group One*) على أساس إختبار القبلي وإختبار البعدي.

٤. ويديا أستوتي (2023) في رسالتها التي تحمل عنوان "تأثير لعبة Treasure Hunt على الذكاء التواصلي للأطفال في عمر ٥-٦ سنوات في روضة الإسلام الممتازة في موارا بوليان". أظهرت نتائج البحث أن هناك زيادة في الذكاء التواصلي للأطفال بعد تطبيق لعبة .Treasure Hunt وقد أشارت نتائج التحليل الإحصائي باستخدام اختبار ت المزدوج أن القيمة الدلالية كانت ٠,٠٠٠، وهي أقل من ٠,٠٥، مما يعني رفض الفرضية الصفرية (هـ٠) وقبول الفرضية البديلة (هـ١)، وبالتالي فإن لعبة Treasure Hunt لها تأثير إيجابي على الذكاء التواصلي لدى الأطفال في الصف ب من روضة الإسلام الممتازة.

يوجد التشابه في هذا البحث في المتغير المستقل، وهو لعبة .Treasure Hunt بالإضافة إلى ذلك، فإن نوع البحث المستخدم متشابه، أي بحث كمي مع تطبيق التصميم التجريبي القبلي والبعدي على مجموعة واحدة. أما بالنسبة للاختلاف، فالمتغير التابع في هذا البحث هو الذكاء التواصلي للأطفال، بينما المتغير التابع في البحث الحالي هو مهارة الكلام باللغة العربية. كما أن عينة هذا البحث كانت تتألف من أطفال في سن ٥-٦ سنوات من روضة الأطفال، بينما موضوع البحث الحالي هم طلاب الصف العاشر في المدرسة الثانوية.

٥. فوتري وولانداري (٢٠٢٤) في رسالتها التي تحمل عنوان "تطبيق لعبة Treasure Huntكوسيلة تعليمية في مادة الدراسات الاجتماعية لزيادة نتائج تعلم طلاب الصف السابع الفاء في المدرسة المتوسطة الحكومية ٥٧ جاكرتا".هدفت هذه الدراسة إلى معرفة تطبيق وسيلة التعلم Treasure Hunt في زيادة نتائج تعلم طلاب الصف السابع الفاء في المدرسة المتوسطة الحكومية ٥٧ جاكرتا. وقد استخدمت الباحثة منهج البحث الإجرائي الصفي المكوّن من ثلاث دورات. وبلغ عدد أفراد العينة ٣٥ طالبًا. أظهرت نتائج البحث أن تطبيق وسيلة التعلم Treasure Huntيمكن أن يُحسِّن نتائج تعلم الطلاب بشكل ملحوظ، حيث ازداد عدد الطلاب الذين بلغوا معيار الحد الأدنى من الإتقان في كل دورة. فقد بلغ معدل الإتقان في الدورة الأولى ٧٤,٢٩٪، وفي الدورة الثانية ٧٩,٤١٪، وفي الدورة

الثالثة ٨٨,٢٤٪. وقد تم الوصول إلى الهدف المستهدف بنسبة ≤٨٠٪ في الدورة الثالثة. كما أظهرت النتائج تحسناً في نشاط الطلاب من حيث طرح الأسئلة، والإجابة، وإبداء الرأي، والتعاون الجماعي، وخاصة في الدورة الثانية والثالثة.

يوجد التشابه في هذا البحث في المتغير المستقل وهو استخدام لعبة Treasure Huntكوسيلة تعليمية. كما أن البحث يهدف إلى تحسين نتائج تعلم الطلاب من خلال أسلوب تعليمي نشط. أما بالنسبة للاختلافات، فإن المتغير التابع في هذا البحث هو نتائج تعلم مادة الدراسات الاجتماعية، بينما في هذا البحث الحالي المتغير التابع هو مهارة الكلام باللغة العربية .بالإضافة إلى ذلك، فإن عينة الدراسة كانت طلاب الصف السابع في المدرسة المتوسطة، بينما في البحث الحالي العينة هي طلاب الصف العاشر في المدرسة الثانوية.

الجدول ١ . ٢ البحوث السابقة المناسبة

	الباحث	الموضوع	نتائج البحث	فرق البحث
١.	ميا أولياني	تأثير ألعاب *Treasure Hunt* على معرفة الأشكال الهندسية في روضة عيسي بلانج بيد	Treasure Hunt تؤثر بشكل كبير على قدرة الأطفال بعمر ٤-٥ سنوات في التعرف على الأشكال الهندسية في روضة عائشة بلانج بيدي، وذلك من خلال ارتفاع درجة الاختبار القبلي من ٥٤,١٦٤٪ إلى ٩٠,٤١٣٪ في الاختبار البعدي.	— في المتغير السين هو لعبة *Treasure Hunt.* — في المتغير الصادي ترقية مهارة الكلام العربي — في هذه البحث بطريقة شبه التجربة
٢.	شيرلي إندرياروجو يوليانتي	تأثير تطبيق نموذج التعلم *Treasure Hunt*على نتائج تعلم		

		التلاميذ في مادة جهاز الإخراج لدى الإنسان للصف الثامن في المدرسة المتوسطة الحكومية رقم ٤٠ لومجانغ		
٣.	فاهرة فرح ديلا	استخدام لعبة *Treasure Hunt*. باستخدام وسائط *Card Sort* لترقية إستيعاب المفردات العربية في مدرسة دار الحكمة كاجو	ثبتت فعالية طريقة Treasure Huntفي تعزيز المفردات لدى طلاب MTsS Darul Hikmah Kajhu بنسبة استجابة إيجابية 99%وفقًا لنتائج الاختبار.	
٤.	ويديا أستوتي	"تأثير لعبة Treasure Hunt على الذكاء التواصلي للأطفال في عمر ٥-٦ سنوات في روضة الإسلام الممتازة في موارا بوليان".	نتائج التحليل الإحصائي باستخدام اختبار ت المزدوج أن القيمة الدلالية كانت ٠,٠٠٠، وهي أقل من ٠,٠٥، مما يعني رفض الفرضية الصفرية (هـ٠) وقبول الفرضية البديلة (هـ١)، وبالتالي فإن لعبة	

			Treasure Huntلها تأثير إيجابي على الذكاء التواصلي لدى الأطفال في الصف ب من روضة الإسلام الممتازة.	
٥.	فوتري وولانداري	تطبيق لعبة Treasure Hunt كوسيلة تعليمية في مادة الدراسات الاجتماعية لزيادة نتائج تعلم طلاب الصف السابع الفاء في المدرسة المتوسطة الحكومية ٥٧ جاكرتا	حدثت زيادة كبيرة في كل دورة، مما يدل على أن لعبة Treasure Hunt فعّالة في تحسين نتائج التعلم في مادة الدراسات الاجتماعية.	

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG