الباب الأول
المقدّمة

خلفية البحث :الفصل الأول

يشمل تعليم اللغة العربية في المرحلة الابتدائية المهارات الأربع الأساسية, وهي الاستماع, والكلا,موالقراءة, والكتابة. ومن بين هذه المهارات الأربع, تحتل مهارة القراءة موقعا أساسيا, لأنها تشكل الأساس في اكتساب المفردات, والتراكيب, وتحقيق فهم النصوص العربية. وتعد مهارة القراءة شرطا مهما لترقية المهارات اللغوية الأخرى, إذ يستطيع التلاميذ من خلال أنشطة القراءة توسيع معارفهم, وفهم الرسائل المكتوبة, وبناء الكفاءة اللغوية بصورة تدريجية (Iskandar dkk., ٢٠٢٥; Somadayo, ٢٠١١).

على الرغم من دورها الاستراتيجي, لا تزال مهارة القراءة باللغة العربية في المرحلة الابتدائية تسجل مستوى دون المستوى المأمول في الممارسات التعليمية. وقد أظهرت الملاحظات الأولية لتعليم اللغة العربية في المدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية بالصف الرابع أن ٢٤ تلميذ من أصل ٥١ تلميذ لم يحققوا بعد مؤشرات مهارات القراءة المطلوبة وفقا للمنهج الدراسي. وتتجلى هذه الصعوبات في ضعف القدرة على التعرف على الحروف التي تحتوي على علامات تشكيل, وقراءة الكلمات, ونطق الجمل البسيطة بطلاقة وبشكل صحيح. وتشير هذه النتائج إلى وجود فجوة بين أهداف تعليم القراءة باللغة العربية والقدرات الفعلية لتلاميذ داخل الصف الدراسي.

ويبين تحليل عملية التعليم أن هذه الظروف ترتبط بنمط التعليم الذي يركز على المعلم, مع غلبة أساليب المحاضرة والتمارين التي تقتصر على الكتاب المدرسي. ويؤدي هذا الوضع إلى قلة فرص التلاميذ لممارسة القراءة بشكل نشط ومتكرر في سياق ذي معنى. وإضافة إلى ذلك, لم يتم توظيف وسائل التعليم المتنوعة والتفاعلية على نحو أمثل, مما

أسهم في ضعف التفاعل بين التلاميذ والنصوص العربية. ونتيجة لذلك، كان تطور طلاقة التلاميذ في القراءة ودقتهم بطيئا (Al Farisi dkk., ٢٠٢٤).

لم يكن اختيار مدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية ٢ بمدينة باندونج كموقع للبحث قائم ا على توفر موضوعات البحث فحسب, بل أيض ا على أهمية السياق الأكاديمي والتجريبي. فقد طبقت هذه المدرسة تعليم اللغة العربية الرسمي وفق ا للمناهج الدراسية الوطنية, بحيث تشير مهارات القراءة المنخفضة لدى التلاميذ إلى أن المشكلة لا ترجع إلى عدم التعلم, بل إلى الاستراتيجيات والوسائل المستخدمة غير المثلى. هذا الوضع يجعل مدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية ٢ بمدينة باندونج سياق ا تمثيلي ا لاختبار فعالية وسائل التعلم البديلة في وضع تعليمي منهجي عادي, بحيث تكون نتائج البحث ذات صلاحية سياقية وإمكانية تطبيق أوسع في المدارس ذات الخصائص المماثلة.

أحد الأساليب التي يمكن أن تعالج هذه المشكلات هو تطبيق التعلم القائم على الألعاب, ولا سيما من خلال الألعاب التعليمية اللوحية. ويتوافق هذا النهج مع النظريات البنائية والسلوكية التي تركز على المشاركة النشطة للتلاميذ , والممارسة المتكررة، والتعزيز من خلال التغذية الراجعة المباشرة. وفي المرحلة الابتدائية, أثبتت الأنشطة اللعبية المنظمة فاعليتها في ترقية التركيز والتحفيز والاحتفاظ بالمعرفة, خاصة في تعلم المهارات الأساسية مثل القراءة (Amalia dkk., ٢٠٢٣).

الحل المقترح في هذه الدراسة هو تطبيق وسيلة تعليمية تعتمد على لعبة لودو اللوحية المعدلة خصيصا لترقية مهارات القراءة باللغة العربية لدى التلاميذ (Siregar dkk., ٢٠٢٤). تم اختيار لعبة لودو اللوحية لأنها تتضمن آليات التناوب والتحدي والتفاعل الاجتماعي, مما يسمح بالدمج المنهجي لمهام القراءة. وفي تعلم اللغة العربية, يمكن تعديل لعبة لودو لأغراض تعليمية من خلال تضمين مهام قراءة الحروف والكلمات والجمل البسيطة في كل مربع من مربعات لوحة اللعبة. وتشجع هذه الآلية التلاميذ على

ممارسة القراءة بشكل متكرر في جو تنافسي وتعاوني، الأمر الذي يجعل عملية التعلم أكثر نشاطا وفاعلية (Ardiansyah dkk., t.t.).

يختلف لودو في هذه الدراسة عن غيره من ألعاب الطاولة، لأنه تم تعديله لأغراض تعليمية لتعليم القراءة الجهرية, وليس مجرد وسيلة للألعاب اللغوية. وتكمن فرادة لعبة لودو في هيكلها القائم على تبادل الأدوار, الذي يضمن التزام كل تلميذ بالقراءة بصوت عال, بحيث تصبح القراءة واجبا فرديا وليست خيارا. ويتوافق هذا الهيكل مع خصائص القراءة الجهرية التي تتطلب أن يكون أداء القراءة لكل تلميذ واضحا وقابلا للقياس.

ويشارك جميع التلاميذ في الأنشطة بصورة نشطة دون هيمنة تلميذ معين. وإضافة إلى ذلك، صممت مهام القراءة بشكل تدريجي ومتدرج، بدءا من قراءة الحروف والكلمات, وصولا إلى الجمل البسيطة, بما يتوافق مع مراحل القراءة الآلية. كما تتطلب كل خطوة من خطوات اللعبة استجابة لفظية فورية, مما يمكن المعلم من تقديم تغذية راجعة صوتية مباشرة، وهو ما لا يتوافر دائما في ألعاب الطاولة اللغوية الأخرى التي تركز غالبا على جوانب المفردات أو الترفيه فقط (Widiastuti & Utomo, ٢٠١٥).

من الناحية النظرية, تشمل مهارات القراءة باللغة العربية عدة أنواع من القراءة, مثل القراءة الصامتة, والقراءة الفهمية, والقراءة الجهرية. وتركز هذه الدراسة بشكل خاص على مهارات القراءة الجهرية الأساسية, وهي القدرة على قراءة الحروف والكلمات والجمل البسيطة بصوت عال بنطق دقيق وطلاقة. وقد تم اختيار هذا النوع من القراءة لأنه يتوافق مع خصائص لعبة لودو اللوحية, التي تتطلب استجابات لفظية فورية, وتتيح ملاحظة الأخطاء الصوتية، كما تدعم القياس الموضوعي لمهارات القراءة من خلال مؤشرات الطلاقة والدقة.

وأظهرت الدراسات السابقة أن الألعاب التعليمية اللوحية فعالة في ترقية مهارات القراءة والكتابة والمفردات, وكذلك في تعزيز مشاركة تلاميذ في تعلم اللغة, سواء في لغتهم

الأم أم في اللغات الأجنبية. ومع ذلك, لا تزال الدراسات التي تبحث بشكل خاص في تأثير التعديلات التعليمية على لعبة لودو اللوحية في مهارات القراءة الجهرية باللغة العربية لدى تلاميذ المدارس الابتدائية, من خلال تصاميم شبه تجريبية, محدودة. ولذلك, تبرز الحاجة إلى إجراء بحوث تجريبية لاختبار فاعلية هذه الوسيلة في سياق تعلم اللغة العربية في المدارس الابتدائية.

وبالإضافة إلى ذلك, تشير الأبحاث المتعلقة بتطوير ألعاب الطاولة لتحفيز مهارات القراءة والكتابة في مرحلة الطفولة المبكرة إلى أن ألعاب الطاولة يمكن أن تسهم في ترقية التعرف على الحروف وتكوين الكلمات لدى المتعلمين في هذه المرحلة (Dewi & Imamah, ٢٠٢٥). ووجدت دراسة أخرى أن ألعاب الطاولة القائمة على اللعب فعالة أيضا في ترقية مهارات المفردات من خلال النصوص السردية, وفي تعزيز مشاركة التلاميذ في تعلم اللغات الأجنبية في المدارس الابتدائية (Sairiyah dkk., ٢٠٢٥). وبالإضافة إلى اللغة العربية, تشير الدراسات المتعلقة بمحو الأمية باللغة الإنجليزية إلى أن ألعاب الطاولة الترفيهية تسهم في ترقية مهارات القراءة لدى تلاميذ المدارس الابتدائية, كما تحفزهم على التعلم من خلال الألعاب التعليمية(Indah Karunia Fitri dkk., ٢٠٢٥). ومع ذلك, لا تزال الدراسات التجريبية التي تقيس تأثير ألعاب الطاولة باستخدام التصاميم شبه التجريبية على مهارات القراءة باللغة العربية, ولا سيما في المرحلة الابتدائية لدى التلاميذ ذوي المستوى المتوسط, غير ممثلة بشكل كاف في الأدبيات الحالية.

ونظرا لهذه المشكلات, تشجعت الباحثة على إجراء بحث بعنوان "استخدام وسيلة لعبة اللوحة التعليمية *(Ludo)* لترقية مهارة القراءة في تعلم اللغة العربية." وتهدف هذه الدراسة إلى معرفة كيفية استخدام وسيلة لعبة اللوحة التعليمية (لودو) في ترقية مهارة القراءة لدى تلاميذ الصف الرابع في تعلم اللغة العربية. ومن المتوقع أيضا أن تسهم هذه الدراسة في ترقية مهارة القراءة باللغة العربية لدى التلاميذ بشكل أكثر نشاطا ودافعية.

: تحقيق البحث الفصل الثاني

بناء على الخلفية التي تم تبيينها أعلاه، تبرز الحاجة إلى صياغة مشكلة البحث حتى يكون النقاش أكثر توجها ووضوحا. وعليه, يمكن صياغة مشكلة هذا البحث على النحو التالي:

١. كيف كانت مهارة القراءة في تعليم اللغة العربية لدى تلاميذ الصف الرابع قبل استخدام وسيلة لعبة اللوحة التعليمية *Ludo* بالمدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية الثانية بمدينة باندونج؟
٢. كيف كانت مهارة القراءة في تعليم اللغة العربية لدى تلاميذ الصف الرابع بعد استخدام وسيلة لعبة اللوحة التعليمية *Ludo* بالمدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية الثانية بمدينة باندونج؟
٣. كيف مدى ارتقاء مهارة القراءة في تعليم اللغة العربية لدى تلاميذ الصف الرابع بعد استخدام وسيلة لعبة اللوحة التعليمية *Ludo* بالمدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية الثانية بمدينة باندونج؟

أهداف البحث : الفصل الثالث

بناء على صياغة مشكلة البحث، تمت صياغة أهداف البحث بشكل تلقائي. وتهدف هذه الدراسة إلى ما يلي:

١. لمعرفة مستوى مهارة القراءة في تعليم اللغة العربية لدى تلاميذ الصف الرابع قبل استخدام وسيلة لعبة اللوحة التعليمية *Ludo* بالمدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية الثانية بمدينة باندونج
٢. لمعرفة مستوى مهارة القراءة في تعليم اللغة العربية لدى تلاميذ الصف الرابع بعد استخدام وسيلة لعبة اللوحة التعليمية *Ludo* بالمدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية الثانية بمدينة باندونج.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
BANDUNG

٣. لمعرفة مدى ترقية مهارة القراءة في تعليم اللغة العربية لدى تلاميذ الصف الرابع بعد استخدام وسيلة لعبة اللوحة التعليمية *Ludo* بالمدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية الثانية بمدينة باندونج.

الفصل الرابع: فوائد البحث

يرجى أن ت قدّم نتائج هذا البحث فائدة سواء على الصعيد النظري أو على الصعيد العملي:

١. الفوائد النظرية

يهدف هذا البحث إلى أن يكون مرجع ا حول استخدام وسيلة اللعبة التعليمية اللوحية (Ludo) في تعليم اللغة العربية خلال الحصص الدراسية، بهدف ترقية مهارات القراءة.

٢. الفواوئد العملية

ما الفائدة العملية لهذا البحث فيمكن أن يشعر بها بعض الأطراف المعنية، وهي كما يلي:

أ. للتلاميذ: تدريب التلاميذ على دمج مهارات القراءة في عملية تعليم اللغة العربية, وضمان مشاركة جميع التلاميذ بنشاط خلال عملية التعلم.

ب. للمعلم: توفير المهارات والمعارف اللازمة لاستخدام وسائل تعليمية أكثر جاذبية لتلاميذ من أجل ترقية مهارات القراءة في تعليم اللغات.

ج. للمدرسة: من المتوقع أن تصبح هذه الدراسة معيارا مرجعيا في ترقية جودة ومعايير المدارس من حيث ترقية عملية التعليم في المدارس.

د. للباحثة: يمكن أن تساهم هذه الدراسة في إثراء المعرفة والخبرة في إجراء البحوث من خلال تطبيق المعرفة المكتسبة خلال الدراسة الجامعية.

هـ. للباحثة المستقبل: تأمل هذه الدراسة أن يتمكن الباحثون المستقبليون من إجراء بحوث أكثر تعمقا حتى يتمكنوا من ترقية وتكملة أوجه القصور التي

تم اكتشافها في هذه الدراسة.

الفصل الخامس: الإطار الفكرى

يعتمد أساس التفكير في هذا البحث على أن مهارات القراءة باللغة العربية لدى تلاميذ الصف الرابع في المدرسة الابتدائية الحكومية الإسلامية الثانية بمدينة باندونج لم تتطور تطورا مثاليا بعد. وتشمل مهارة قراءة اللغة العربية, باعتبارها مهارة استقبالية, القدرة على نطق الحروف نطقا صحيحا, وقراءة النصوص بطلاقة, وفهم المفردات ومضمون القراءة. ولا تظهر هذه المهارات تلقائيا, بل تتطور من خلال ممارسة القراءة المتكررة والمركزة. ويعد أحد العوامل المهمة التي تؤثر في مهارات القراءة كثافة ممارسة القراءة, والتي تشمل تكرار الممارسة, ومدتها, وجودة مشاركة التلاميذ في أنشطة القراءة أثناء عملية التعلم(Anitra, ٢٠٢٣) .

القراءة تتضمن بشكل اساسي جانبين رئيسين: تحويل الرموز المكتوبة الى اصوات, وفهم معنى السياق الكامل الذي تشير اليه تلك الرموز المكتوبة. ويمكن ايضا اثبات القدرة على القراءة من خلال القراءة جهرا او صامتا. وتظهر القراءة الجهرية فهم المقروء، كما انها اسهل في القياس مقارنة بالقراءة الصامتة(Kusuma & Sukartiningsih, ٢٠٢٤).

من الناحية الفلسفية, تستند هذه الدراسة الى القران الكريم، الذي جعل القراءة اساسا رئيسا لترقية المعرفة, وذلك من خلال الاوامر الواردة في سورة العلق، الايات ١-٥.

اقرأ باسم ربك الذي خلق ﴿١﴾ خلق الإنسان من علق ﴿٢﴾ اقرأ وربك الأكرم ﴿٣﴾ الذي علم بالقلم ﴿٤﴾ علم الإنسان ما لم يعلم ﴿٥﴾

في تعليم اللغة العربية تتسم بابعاد اكاديمية ودينية في ان واحد, ولذلك فان زيادة كثافة ممارسة القراءة تعد جزءا مهما من ترقية كفاءة التلاميذ وشخصيتهم (Damanik & Azmi, ٢٠٢٥).

تعليم مهارات القراءة لا يقتصر تعليم مهارات القراءة على تعليم القراءة فقط, بل اكثر من ذلك، يعتبر التلاميذ قادرين على الفهم اذا حققوا عدة مؤشرات على اتقان مهارة القراءة. هذه المؤشرات هي: (Fadila dkk., ٢٠٢١)

١. التلاميذ قادرون على قراءة النصوص العربية بشكل صحيح.
٢. التلاميذ قادرون على فهم النص بشكل صحيح.
٣. التلاميذ قادرون على ترجمة النص بشكل صحيح.

في سياق تعليم اللغة العربية في المدارس الابتدائية او المدارس الابتدائية الاسلامية, لم تتطور كثافة تعليم القراءة لدى التلاميذ تطورا مثاليا. ويعزى ذلك الى ان التعليم يميل الى الاسلوب التقليدي, ولا يشرك التلاميذ بشكل فعال, كما يقلل من استخدام وسائل التعلم المثيرة للاهتمام والمناسبة لخصائص نمو التلاميذ. وفي الواقع، يحتاج تلاميذ المرحلة الابتدائية الى وسائل تعليم ملموسة, وتفاعلية, وممتعة, لتشجيعهم على المشاركة النشطة في عملية التعليم, ولا سيما في انشطة القراءة (Nasution, ٢٠٢٥).

احد وسائل التعليم البديلة ذات الصلة لزيادة مشاركة التلاميذ هو لعبة *ludo* التعليمية. تستخدم هذه الوسيلة كاداة تعليمية قائمة على الالعاب, تخلق جوا تعليميا مواتيا ومريحا. في هذه الدراسة, تم تعديل لعبة *ludo* باستبدال استخدام النرد بدوار الارقام. لا يهدف دوار الارقام الى تحديد نتيجة اللعبة, بل الى تنظيم سير اللعبة وتناوب الادوار, بينما يتحدد نجاح التلاميذ في اللعبة من خلال قدرتهم على قراءة المفردات والنصوص العربية المعروضة.

وبذلك، لا تقوم انشطة اللعبة على عنصر الحظ, بل تركز على مهارة القراءة بوصفها عاملا رئيسا في تحقيق اهداف التعليم. ومن خلال هذه الالية, يشارك التلاميذ مشاركة فعالة في انشطة القراءة المتكررة باعتبارها جزءا من عملية التعليم. ولذلك, فان استخدام لعبة اللودو التعليمية اللوحية يسهم في زيادة كثافة تعليم مهارة القراءة لدى التلاميذ بصورة مستدامة. ويتوافق هذا الاستنتاج مع نتائج دراسة سابوتري واخرين

(٢٠٢٤), التي اظهرت ان الوسائل التعليمية السياقية والتفاعلية فعالة في ترقية مهارات القراءة لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية.

يوضح غاتوت ودوديانسياه (٢٠١٨) ان انشطة القراءة الجهرية *(Read Aloud)* تؤدي دورا مهما في ترقية ميل الاطفال الى القراءة وتوسيع حصيلتهم اللغوية؛ لان الطفل يستطيع فهم مضمون النص من خلال التكامل بين الصوت، والصور التوضيحية, وتسلسل القصة البسيط. وفي سياق تعليم اللغة العربية, ينسجم مبدأ القراءة الجهرية *(Read Aloud)*مع اهداف مهارة القراءة الجهرية (قراءة جهرية). التي تهدف الى تعويد المتعلمين على قراءة النصوص قراءة جهرية ودالة, بوصفها اساسا اوليا لبناء الكفاية القرائية. وعليه، لا تقتصر القراءة الجهرية على كونها تدريبا اليا على القراءة فقط, بل تعد وسيلة لتعزيز ميل القراءة وترقية المهارات اللغوية بشكل تدريجي.

من الناحية النظرية, يستند هذا البحث الى تكامل نظريات السلوكية، والبنائية الاجتماعية، ومرشح العاطف *(Affective Filter)* و مقاربة القراءة الجهرية *Read Aloud*. وتفسر نظرية السلوكية ان استخدام وسيلة لعبة اللودو التعليمية اللوحية كمثير, وانشطة القراءة الجهرية كاستجابة, وتقديم النقاط كتعزيز ايجابي, يمكن ان يسهم في زيادة تكرار سلوك القراءة لدى التلاميذ واستمراريته (Jelita dkk., ٢٠٢٣). وفي المقابل, تؤكد نظرية البنائية الاجتماعية دور التفاعل الذي يتجسد من خلال لعبة اللودو في اطار جماعي, حيث يتعلم التلاميذ مهارة القراءة عبر القدوة والدعم الذي يقدمه اقرانهم.

واضافة الى ذلك, تؤكد نظرية مرشح العاطفة *(Affective Filter)* ان بيئة التعلم الممتعة وغير المتوترة, كما في انشطة اللعب، تسهم في خفض مستوى القلق وتعزيز جرأة التلاميذ على القراءة الجهرية (Najmi & Nursalim, ٢٠٢٠). وتكمل مقاربة القراءة الجهرية *(Read Aloud)* هذا الاطار النظري, من خلال التأكيد على اهمية القراءة الجهرية في تعزيز ميل القراءة, وتوسيع الحصيلة اللغوية, وترقية دقة النطق, ورفع مستوى

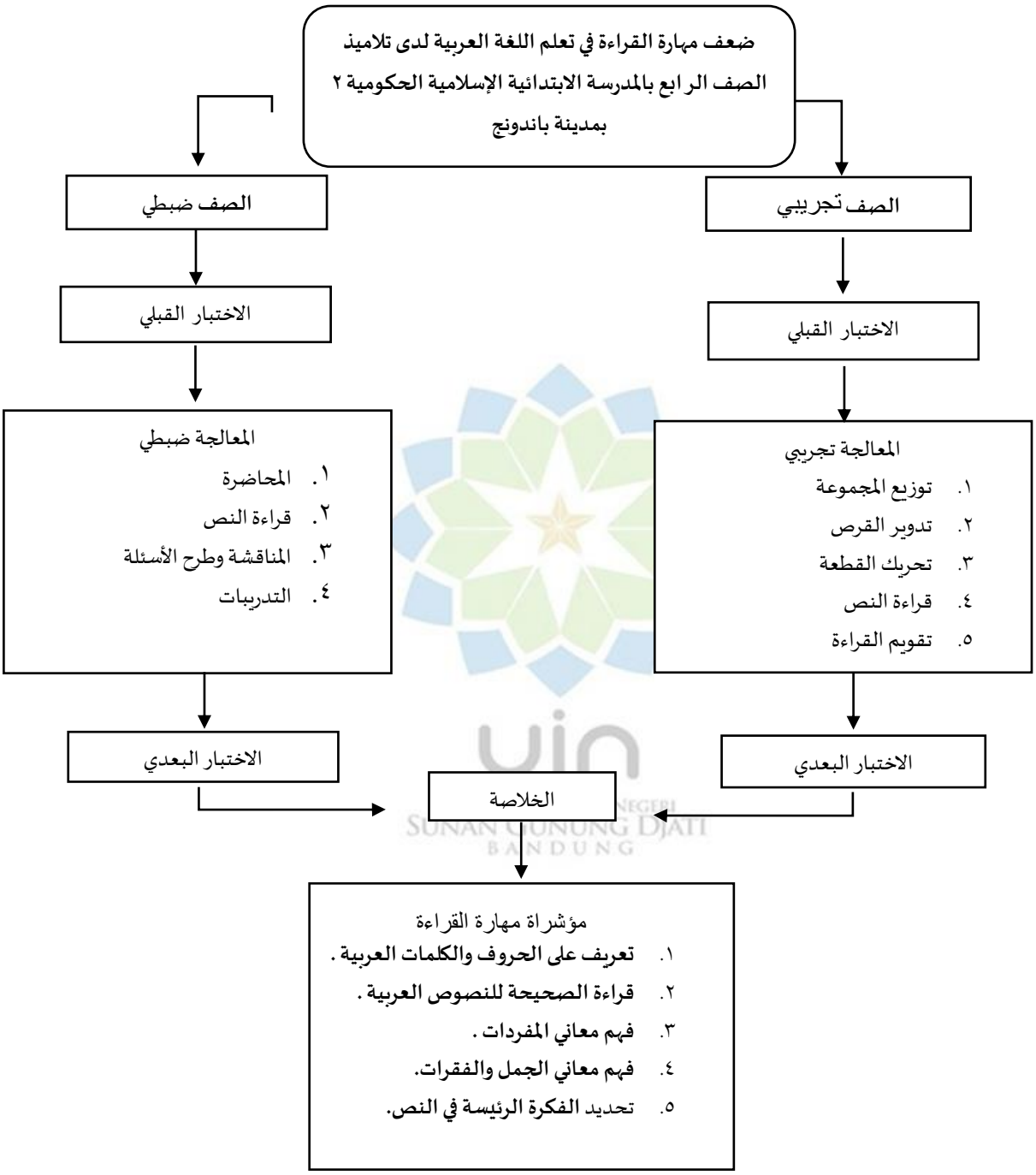
الطلاقة في القراءة (Gatot & Doddyansyah, ٢٠١٨). وبذلك يتسق ذلك مع اهداف ترقية مهارة القراءة الجهرية.

في هذه الدراسة, وضعت لعبة اللودو التعليمية بوصفها مثيرا تعليميا, في حين عدت انشطة القراءة التي ينفذها التلاميذ اثناء سير اللعبة استجابة تعلمية. اما التعزيز المتمثل في منح النقاط او النجوم, فقد ادى دور التعزيز الايجابي الذي حفز التلاميذ على الاستمرار في الانخراط في انشطة القراءة. ووفقا لمبادئ النظرية السلوكية, فان التعزيز الايجابي المقدم بصورة منتظمة يسهم في زيادة تكرار السلوك التعلمي المرغوب فيه.

ومن خلال الية المثير والتعزيز هذه, ارتفعت كثافة تعليم القراءة لدى التلاميذ ، سواء من حيث تكرار ممارسة القراءة, او مدة الانخراط فيها، او جودة مشاركتهم. وقد انعكست هذه الزيادة في كثافة التعليم على ترقية مهارات القراءة باللغة العربية, ولا سيما في جوانب دقة نطق الحروف, وطلاقة قراءة النصوص, وفهم المفردات ومضمون المقروء. كما اظهرت الدراسات السابقة ان الممارسة القرائية المتكررة والمنظمة تسهم اسهاما ملحوظا في ترقية مهارات القراءة لدى التلاميذ (Sya'bani & Anwar, ٢٠٢٠).

بناء على ما سبق بيانه, يمكن استنتاج ان استخدام لعبة اللودو التعليمية اللوحية يرتبط ارتباطا منطقيا ونظريا وفلسفيا بمهارة القراءة باللغة العربية لدى التلاميذ . ولذلك, يهدف هذا البحث الى اختبار اثر استخدام لعبة اللودو التعليمية اللوحية على مهارة القراءة باللغة العربية لدى تلاميذ الصف الرابع بمدرسة الإبتدائية الحكومية بمدينة باندونج، وذلك من خلال منهج كمي بتصميم شبه تجريبي.

فيما يلي مخطط الإطار الفكير في هذا البحث:



الفصل السادس : فرضية البحث

بناء على اطار التفكير الذي تم عرضه, صيغت فرضية هذا البحث بوصفها اجابة مؤقتة عن مشكلة البحث, وهي: "ان استخدام وسيلة لعبة اللودو التعليمية اللوحية يؤثر تاثيرا ايجابيا في مهارة القراءة باللغة العربية لدى تلاميذ الصف الرابع بمدرسة الإبتدائية الإسلامية الحكومية ٢ بمدينة باندونج."

ويتكون هذا البحث من متغيرين، وهما:

المتغير x^1:	استخدام وسيلة لعبة اللودو التعليمية اللوحية في تعليم مهارة القراءة باللغة العربية.
المتغيرx^2:	مهارة القراءة باللغة العربية لدى التلاميذ، وتشمل دقة نطق الحروف، وطلاقة القراءة، وفهم المفردات، ومضمون النص

وبناء على افتراضات اطار التفكير, صيغت الفرضية الاحصائية على النحو الاتي:

H_0 (الفرضية الصفرية) :لا يوجد تأثير دالّ إحصائيّا من استخدام وسيلة لعبة اللوح التعليمية *ludo* في ترقية مهارة القراءة باللغة العربية لدى تلاميذ الصف الرابع بمدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية ٢ بمدينة باندونج.

H_1 (الفرضية البديلة) :يوجد تأثير دالّ إحصائيّا من استخدام وسيلة لعبة اللوح التعليمية *ludo* في ترقية مهارة القراءة باللغة العربية لدى تلاميذ الصف الرابع بمدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية ٢ بمدينة باندونج.

لاختبار هذه الفرضية> ي ستخدم مستوى الدلالة ٥٪ وفق الشروط الآتية :إذا كانت قيمة *t* المحسوبة أكبر من قيمة t الجدولية، فإن الفرضية الصفرية H_0 ترفض وتقبل الفرضية البديلة H_1 وهذا يدل على وجود تأثير دال إحصائيا لاستخدام وسيلة لعبة اللوح التعليمية لودو في مهارة القراءة لدى التلاميذ .أما إذا كانت قيمة t المحسوبة أصغر من قيمة t الجدولية, فإن الفرضية الصفريةH_0 ت قبل, وهذا يدل على عدم وجود

تأثير دال إحصائي ا لاستخدام وسيلة لعبة اللوح التعليمية «لودو» في مهارة القراءة لدى التلاميذ.

الفصل السابع : البحوث السابقة المناسبة

باعتباره أساسا للنظر والمقارنة, يعرض الباحث مراجعة لعدد من الدراسات السابقة ذات الصلة بالموضوع المدروس. وتهدف هذه المراجعة إلى بيان أنه على الرغم من وجود دراسات ذات صلة, لم يعثر على دراسة تبحث بصورة خاصة في المحور والسياق الذي تتناوله الدراسة الحالية.

١. تناولت الدراسة المعنونة بـ*Inovasi Pembelajaran melalui Media Boardgame Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik* التي كتبتها يوستينا أيو وولانداري، وإستي أونتاري، ودوي ويندايري (٢٠٢٥)توظيف لعبة تعليمية من نوع البورد غيم بعنو ا*Monopoli Aktivitas Ekonomi* بوصفها وسيلة تعليمية تهدف إلى ترقية الدافعية والمشاركة وفهم مفاهيم الاقتصاد المحلي لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية. وقد استخدمت هذه الدراسة تقنيات جمع البيانات المتمثلة في الملاحظة, والاختبارات المعرفية، والتوثيق، ثم جرى تحليلها باستخدام الإحصاء الوصفي. وأظهرت نتائج الدراسة أن استخدام البورد غيم التعليمي أسهم في رفع دافعية التلاميذ نحو التعليم وترقية فهمهم لمادة الاقتصاد بصورة ملحوظة. ومن حيث أوجه التشابه, فإن هذه الدراسة تشترك مع البحث الحالي في توظيف البورد غيم وسيلة تعليمية, غير أن الاختلاف يكمن في تركيزها على ترقية الدافعية وفهم المفاهيم الاقتصادية, لا على مهارة القراءة باللغة العربية.

٢. ومن الدراسات السابقة ذات الصلة دراسة بعنوان *Ludo Word King untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar* التي ألفتها فيديا هاديانتي وهيرلي سليم عام (٢٠٢١). وقد استخدمت هذه الدراسة منهج البحث والتطوير (R&D) وفق نموذج *ADDIE* , وهدفت إلى تطوير وسيلة تعليمية قائمة على

لعبة لودو لترقية حصيلة المفردات الإنجليزية لدى تلاميذ الصف الرابع من المرحلة الابتدائية. وأظهرت النتائج أن وسيلة *Ludo Word King* ص نفت بأنها صالحة للغاية وفعالة في تعزيز الدافعية, والنشاط التعلمي, وترقية القدرة على اكتساب المفردات. ويتجلى وجه التشابه بينها وبين البحث الحالي في استخدام البورد غيم التعليمي (لودو) أداة للتعليم، وكذلك في تماثل عينة البحث المتمثلة في تلاميذ الصف الرابع. أما أوجه الاختلاف فتتمثل في تركيز الدراسة السابقة على ترقية مفردات اللغة الإنجليزية من خلال مدخل تطوير الوسائل, في حين يركز البحث الحالي على مهارة القراءة باللغة العربية ويستخدم تصميما شبه تجريبي لاختبار أثر استخدام الوسيلة في نتائج تعليم التلاميذ. وتتمثل الفجوة البحثية في عدم وجود دراسة تناولت بوجه خاص فاعلية البورد غيم التعليمي (لودو) في ترقية مهارة القراءة باللغة العربية لدى تلاميذ المدرسة الابتدائية الإسلامية, ولا سيما من خلال المنهج شبه التجريبي في الصف الرابع بمدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية ٢ بمدينة باندونج.

٣. كما أن الدراسة المعنونة بـ «*Development of Ludo Game Learning Media*» التي كتبها بوسبيتا، وساميترا، وسوجاروا عام (٢٠٢٥) والمنشورة في *Global Education Journal*ت عد من دراسات التطوير التي استخدمت نموذج *ADDIE* لإنتاج وسيلة تعليمية قائمة على لعبة لودو في مادة الدراسات الاجتماعية للصف الرابع من المرحلة الابتدائية. وقد أظهرت نتائج التحكيم من قبل الخبراء أن الوسيلة المطورة و صفت بأنها صالحة وعملية وفعالة للاستخدام في العملية التعليمية. ويتجلى وجه التشابه بينها وبين البحث الحالي في استخدام لعبة لودو بوصفها بورد غيم تعليميا وتطبيقها على تلاميذ الصف الرابع. أما الاختلاف فيكمن في أن تركيزها انصب على تطوير الوسيلة وبيان صلاحيتها، لا على قياس أثرها في مهارة أكاديمية محددة مثل مهارة القراءة.

٤. أما الدراسة المعنونة *Analisis Kebutuhan Media Board Game untuk Kemampuan Literasi Siswa* التي كتبها سالما, وعثمان, ويونس عام (٢٠٢٥)

والمنشورة في*Dharmas Education Journal* , فقد هدفت إلى تحليل الحاجة إلى تطوير وسيلة بورد غيم من أجل تعويد تلاميذ الصف الثالث من المرحلة الابتدائية على مهارات القراءة والكتابة وتنميتها. وقد استخدمت الدراسة منهج البحث والتطوير *(R&D)* لتحديد احتياجات الوسائل التعليمية بوصفها حلا لمشكلة انخفاض الدافعية ومهارات القراءة والكتابة لدى التلاميذ. ويتجلى وجه التشابه بينها وبين البحث الحالي في استخدام البورد غيم في تعليم مهارات محو الأمية والتركيز على ترقية القدرات الأساسية للتلاميذ. أما الاختلاف فيتمثل في تصميمها البحثي القائم على*R&D)* ، لا على المنهج شبه التجريبي, كما أنها لم تختبر بصورة مباشرة أثر البورد غيم في ترقية التحصيل الدراسي.

٥. وأخيرا، تناولت الدراسة المعنونة بـ*Efektivitas Media Board Game Cerita Anak untuk Keterampilan Menyimak*التي كتبتها ناد يلا وبنغاب يان عام (٢٠٢٥) والمنشورة في*Jurnal Perma Pendis Sumatera Utara* ، استخدام بورد غيم قائم على قصص الأطفال في ترقية مهارة الاستماع لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية, وذلك من خلال منهج وصفي نوعي. وقد أظهرت النتائج أن توظيف البورد غيم أسهم إيجابيا في تعزيز دافعية التلاميذ وتركيزهم وترقية مهارة الاستماع لديهم. ويتجلى وجه التشابه بينها وبين البحث الحالي في استخدام البورد غيم وسيلة لترقية المهارات اللغوية, وفي التأكيد على فاعليته في ترقية المهارات الأساسية للتلاميذ. أما الاختلاف فيكمن في اعتمادها المنهج النوعي، لا المنهج الكمي، وفي تركيزها على مهارة الاستماع، لا مهارة القراءة باللغة العربية، فضلا عن اختلاف التصميم البحثي حيث لم تستخدم المنهج شبه التجريبي.

جدول ١ البحوث السابقة المناسبة

رقم	اسم الباحث و عنوان الدراسة	مضمون الدراسة والاختلاف مع البحث الحالى

١	يوستينا أيو وولانداري، إستي أونتاري، دوي ويندارى (٢٠٢٥) *Inovasi Pembelajaran melalui Media Boardgame: Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik*	تناولت هذه الدراسة توظيف لعبة تعليمية من نوع البورد غيم بعنوان *Monopoli Aktivitas Ekonomi*لترقية الدافعية والمشاركة وفهم مفاهيم الاقتصاد المحلي لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية. وقد است خدمت تقنيات جمع البيانات مثل الملاحظة والاختبارات المعرفية والتوثيق، ثم ح لّ لت باستخدام الإحصاء الوصفي. وأظهرت النتائج أن استخدام البورد غيم أسهم في رفع دافعية التلاميذ وفهمهم لمادة الاقتصاد .ويتجلى وجه التشابه مع البحث الحالي في استخدام البورد غيم وسيلة تعليمية .أما الاختلاف فيكمن في تركيزها على الدافعية وفهم المفاهيم الاقتصادية، بينما يركز البحث الحالي على ترقية مهارة القراءة باللغة العربية باستخدام لعبة لودو معدلة بوسيلة الدوران *(Spin)* بدلا من النرد.
٢	فيديا هاديانتي وهيرلي سليم (٢٠٢١) *Ludo Word King untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa*	وفق نموذج *(R&D)* استخدمت هذه الدراسة منهج البحث والتطوير لتطوير وسيلة تعليمية قائمة على لعبة لودو لترقية *ADDIE* المفردات الإنجليزية لدى تلاميذ الصف الرابع. وأظهرت النتائج أن الوسيلة فعالة في تعزيز الدافعية والنشاط التعلمي واكتساب المفردات .ويتجلى التشابه مع البحث الحالي في استخدام لودو كوسيلة تعليمية وفي تشابه عينة البحث (الصف

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

	Inggris Siswa Sekolah Dasar	الرابع) .أما الاختلاف فيكمن في تركيز الدراسة السابقة على ترقية مفردات اللغة الإنجليزية من خلال تطوير الوسيلة، بينما يركز البحث الحالي على مهارة القراءة باللغة العربية باستخدام تصميم شبه تجريبي ولعبة لودو معدلة بوسيلة الدوران.*(Spin)*
٣	بوسبيتا، ساميترا، سوجاروا (٢٠٢٥) *Development of Ludo Game Learning Media*	تعد هذه الدراسة من دراسات التطوير التي استخدمت نموذج *ADDIE* لإنتاج وسيلة تعليمية قائمة على لعبة لودو في مادة الدراسات الاجتماعية للصف الرابع. وأظهرت نتائج التحكيم أن الوسيلة صالحة وعملية وفعالة للاستخدام في التعليم .ويتجلى وجه التشابه مع البحث الحالي في استخدام لعبة لودو بوصفها بورد غيم تعليميا وتطبيقها على تلاميذ الصف الرابع .أما الاختلاف فيكمن في أن هذه الدراسة ركزت على تطوير الوسيلة وبيان صلاحيتها، بينما يركز البحث الحالي على قياس أثر استخدام لعبة لودو المعدلة بوسيلة الدوران *(Spin)* في ترقية مهارة القراءة باللغة العربية.
٤	سالما، عثمان، يونس (٢٠٢٥) *Analisis Kebutuhan Media Board Game*	هدفت هذه الدراسة إلى تحليل الحاجة إلى تطوير وسيلة بورد غيم لترقية مهارات القراءة والكتابة لدى تلاميذ الصف الثالث من المرحلة الابتدائية. وقد استخدمت منهج البحث والتطوير *(R&D)* لتحديد احتياجات الوسائل التعليمية .ويتجلى

	untuk Kemampuan Literasi Siswa	التشابه مع البحث الحالي في استخدام البورد غيم لترقية مهارات محو الأمية .أما الاختلاف فيكمن في أن الدراسة السابقة ركزت على تحليل الحاجة إلى الوسيلة فقط ولم تختبر أثرها مباشرة، بينما يختبر البحث الحالي تأثير استخدام لعبة لودو المعدلة بوسيلة الدوران *(Spin)* في ترقية مهارة القراءة باللغة العربية باستخدام المنهج شبه التجريبي.
٥	ناد يلا وبنغاب يان (٢٠٢٥) *Efektivitas Media Board Game Cerita Anak untuk Keterampilan Menyimak*	تناولت هذه الدراسة استخدام بورد غيم قائم على قصص الأطفال لترقية مهارة الاستماع لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية باستخدام المنهج الوصفي النوعي. وأظهرت النتائج أن البورد غيم يسهم في تعزيز الدافعية والتركيز وترقية مهارة الاستماع .ويتجلى وجه التشابه مع البحث الحالي في استخدام البورد غيم لترقية المهارات اللغوية لدى التلاميذ .أما الاختلاف فيكمن في تركيزها على مهارة الاستماع وبالمنهج النوعي، بينما يركز البحث الحالي على مهارة القراءة باللغة العربية باستخدام المنهج شبه التجريبي ولعبة لودو المعدلة بوسيلة الدوران.*(Spin)*

وبفضل هذا التصميم، لا يقتصر البحث على تقديم وسيلة تعليمية مبتكرة فحسب، بل يقدم أدلة تجريبية صحيحة ومقيسة وموضوعية حول الأثر المباشر

لاستخدام لعبة لودو في تحصيل نتائج تعلم القراءة لدى التلاميذ في المدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية الثانية بمدينة باندونج.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG