الباب الأول

مقدمة

الفصل الأول : خلفية البحث

من المعروف أن اللغة هي نظام اعتباطي لرموز صوتية تستخدم لتبادل الأفكار والمشاعر بين أعضاء جماعة (الخولي،١٩٨٢:١٥). ولاشك أن اللغة مهمة في حياة الانسان، لأن بها يستطيع لتواصل مع الآخر. وكما قال ابن الجنى أن اللغة هي أصوات يعبر بها كل قوم عن أغراضهم (نانداتح و قاسم، ٢٠١٨ :٣٢).

اللغة العربية هي إحدى اللغات المستخدمة حول العالم. اللغة العربية اليوم ليست لغة التواصل التي يستخدمها المجتمع العربي ومحيطه فحسب، بل هي أيضًا لغة المسلمين في الدول الإسلامية ، لأنها لغة القرآن والحديث والمصادر الإسلامية التي تهتدي به الحياة والإسلام. المرجع الرئيسي الخاص بك هو مسلم (تيريا، ٢٠١٩).

في نشر اللغة العربية إلى جمهور أوسع ، هناك حاجة إلى جهود لتعليمها بشكل صحيح. تعلم اللغة العربية هو نشاط تعليمي على النحو الأمثل من المعلم حتى يتمكن الطلاب الذين يتعلمون اللغة العربية من القيام بأنشطة التعلم بشكل جيد ، وحتى يتمكنوا من تحقيق أهداف التعلم (هرماوان، ٢٠١٤ : ٣٢).

يتم تعلم اللغة العربية بخصائص مختلفة ودوافع لتعلمها بين غير العرب ، ولكن لا يزال هناك العديد من العقبات والمشاكل التي تواجهها ، لأن اللغة العربية لغة لا يسهل إتقانها إجمالاً). في مهارات اللغة العربية، هناك أربع

مهارات وهي مهارات الاستماع ومهارات الكلام ومهارات القراءة ومهارات الكتابة (هرموان ، ٢٠١٤ : ٨٩-١٠٠).

من المشاكل التي يشعر بها الكثير من الطلاب في تعليم اللغة العربية هي العدد الكبير من المفردات التي يعتقدون أنها أجنبية بحيث يصعب فهمها وحتى حفظها. الأهداف العامة لتعلم المفرودات هي كما يلي: (أ) إدخال مفردات جديدة للطلاب من خلال القراءة وفهم المسموع ، (ب) تدريب الطلاب على نطق هذه المفردات بشكل صحيح لأنها تؤدي إلى إتقان التحدث والقراءة ، (ج) القدرة على تقدير وتطبيق المفرودات في التعبير الشفهي والمكتوب مع السياق ، (د) فهم معنى المفردات المعجمية (مصطفى، ٢٠١١ : ٦٣).

مع المشاكل المذكورة أعلاه ، تحاول الكاتبة حلها باستخدام وسيلةاللعبة الغوية *Ludo King* في عملية التعليم. واستخدامها هو تطبيق من نوع التعلم التعاوني *Teams Game Tournament*. يعطي وسيلة التعلم هذه الأولوية للتعاون لتحقيق أهداف التعليم عن طريق الطلاب الذين يعملون في مجموعات صغيرة بشكل تعاوني ، ويتكون أعضاؤها من أربعة إلى ستة أشخاص ، مع بنية مجموعة غير متجانسة (ماجيد، ٢٠١٤ : ١٧٢). اختيار اللعبة اللغوية *Ludo King* لأنها تجعل الطلاب يبحثون بنشاط عن حل المشكلات وتوصيل المعرفة التي لديهم إلى الآخرين ، و لكل طالب إتقان المادة بشكل أفضل وستجذب هذه اللعبة اللغوية اهتمام الطلاب للمشاركة بنشاط في عملية التعليم و تحاول إتقان المواد لزيادة نتائج التعلم (موسترس الدين، ٢٠١٨).

مازالت عملية التعلم في بمدرسة الثناوية الإسلامية كرانج مانجو بالستخدام طريقة المحاضرة مع نموذج تعلم مركز المعلم. حتى لا يقبل الطلاب

إلا ما يقوله المعلم دون أن يلعبوا دورًا فاعلًا فيه. كان أحد أسباب اختيار المعلم لهذه الطريقة هو أن المدرسة لم تقدم مرافق على شكل وسيلة تعليمية ولم يعدها المعلم بشكل فردي. حتى يتعلم الطلاب بالملل وليسوا متفاعلين ويؤدي ذلك إلى قلة فهم الطلاب للمادة.

كما عرفت الكاتبةأن قدرات الطلاب ما زالت منخفضة في مادة المفردات ، لذلك اختار الكاتبةلتجريبالبحث باستخدام طريقة لعبة اللغوية *Ludo King*لتحديد نتائج تعلم الطلاب في تعليم اللغة العربية على مادة المفردات. بهدف خلق الحالة التعليمية النشطة والممتعة حتى يكون الطلاب متحمسين للتعليم ولا يشعرون بالملل.

بناءً على خلفية البحث المذكورة ، ستجري الباحثة أن تبحث عنها تحت الموضوع" استخدام وسيلة اللعبة اللغوية *"Ludo King"* في تعليم اللغة العربية لترقية تحصيل التلاميذالدراسي في مادة المفردات(دراسة شبه التجربة لتلاميذ الفصل الثامن بمدرسةكرانج مانجو الثانوية الإسلامية اندرامايو).

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

الفصل الثاني : تحقيق البحث

اعتمادا على خلفية البحث السابقة، فتحقيق البحث كما يلي :

١. كيف واقعية تحصيل التلاميذ الدراسي قبل استخدام وسيلة اللعبة اللغوية *"Ludo King"* في تعليم اللغة العربية على مادة المفردات لتلاميذ الصف الثامن في مدرسةكرانج مانجو الثانوية الإسلامية اندرامايو؟.

٢. كيف واقعية تحصيل التلاميذ الدراسي بعد استخدام وسيلة اللعبة اللغوية "*Ludo King*" في تعليم اللغة العربية على مادة المفردات لتلاميذ الصف الثامن في مدرسةكرانج مانجو الثانوية الإسلامية اندرامايو؟.

٣. كيف واقعية ترقية تحصيل التلاميذ الدراسي باستخدام وسيلة اللعبة اللغوية "*Ludo King*" في تعليم اللغة العربية على مادة المفردات لتلاميذ الصف الثامن فيمدرسةكرانج مانجو الثانوية الإسلامية اندرامايو؟.

الفصل الثالث : أغراض البحث

مناسبا إلى تحقيق البحث السابق. فإن أغراض البحث كما يلي :

١. لمعرفة واقعية تحصيل التلاميذ الدراسي قبل استخدام وسيلة اللعبة اللغوية "*Ludo King*" في تعليم اللغة العربية على مادة المفردات لتلاميذ الصف الثامن فيمدرسةكرانج مانجو الثانوية الإسلامية اندرامايو.

٢. لمعرفة واقعية تحصيل التلاميذ الدراسي بعد استخدام وسيلة اللعبة اللغوية "*Ludo King*" في تعليم اللغة العربية على مادة المفردات لتلاميذ الصف الثامن فيمدرسةكرانج مانجو الثانوية الإسلامية اندرامايو.

٣. لمعرفة ترقية تحصيل التلاميذ الدراسي باستخدام وسيلة اللعبة اللغوية "*Ludo King*" في تعليم اللغة العربية على مادة المفردات لتلاميذ الفصل الثامن فيمدرسةكرانج مانجو الثانوية الإسلامية اندرامايو..

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

الفصل الرابع : فوائد البحث

١. فائدة نظرية

من الناحية النظرية، يوفر هذا البحث تطورا بديلا لوسائل في تعليم اللغة العربية ، خاصة فى مادة المفردات باستخدام وسيلة اللعبة اللغوية *"Ludo King"* لزيادة المعرفة خاصة في تعليم اللغة العربية.

٢. الفوائد العملية

أ. للمدرسين ، تقديم إختيار الوسائل البديلة في ترقية تحصيل التلاميد الدراسي لمادة المفردات.

ب. للتلاميذ ،كانت ترقية تحصيل التلاميد الدراسي لمادة المفردات وتقديم الخبرة الجديدة علي وسيلة اللعبة اللغوية *"Ludo King"* حتى زيادة حماسة التلاميذ و ترقية تحصيل التلاميد الدراسي فى مادة المفردات .

ج. للباحثين ، زيادة المعرفة على استخدام وسيلة اللعبة اللغوية " *Ludo King"* لترقية تحصيل التلاميد الدراسي فى مادة المفردات.

الفصل الخامس : أساس التفكير

يُعرَّف التعليم بأنه عملية تعليم يبنيها المعلم لتطوير التفكير الإبداعي الذي يمكن أن يحسن قدرة الطلاب على بناء معرفة جديدة كجهد لترقية إتقان المواد الجيدة في الموضوع. (نورديانشة وفهيوني،٢٠١٦ : ٢).وتُعرَّف عملية التعليم أيضًا على أنها نشاط يتضمن عددًا من المكونات المترابطة مع مكون آخر. هذه المكونات هي الرؤية والأهداف المراد تحقيقها ، والمعلمين المحترفين

والمستعدين للتدريس ، والطلاب المستعدين لتلقي الدروس ، والنهج المستخدم ، والاستراتيجيات التي سيتم تطبيقها على الأساليب المختارة والمستخدمة (نتا، ٢٠١٠ : ١٤٢).

علم اللغة العربية لغير العرب أمر لا يمكن تجنبها ، لأن مهمة اللغة العربية للمجتمع الدولي اليوم مرتفع للغاية ، سواء من المسلمين أو غير المسلمين. ويثبت ذلك من خلال عدد مؤسسات تعليم اللغة العربية في مختلف البلدان (هيرموان ،٢٠١٤ : ٩٩). تعلم اللغة العربية لا ينفصل عن المهارات اللغوية الأربع ، وهي مهارات الاستماع والكلام والكتابة والقراءة. ويمكن زيادة الكفاءة اللغوية الأربع هذه باستخدام المفردات العربية الكبيرة التي يتم إتقانها. كما قالهينري غونتور تريغان، إن المهارات اللغوية للشخص تكون ذات جودة إذا كان عدد المفردات كثيرًا(تريغان، ١٩٨٩ : ٢).

بشكل عام ، فإن المفردات مجموعة من الكلمات التي يمكن أن تشكل لغة ومن خلال المفردات ستؤدي أيضًا إلى مهارات لغوية(فطري لزيا و فاهمى، ٢٠١٧ : ١٨٧). أما في قاموس الإندونيسي الكبير (*KBBI*) ، فإن المفردات هي خزينة المفردات. فإن المفردات العربية وهي مجموعة من الكلمات المعروفة للأفراد والأعراق العربية. و المفردات العربية في المصطلح العربي هي المفردات وهي جمع من كلمة مفردة التي لها معنى اللفظ أو كلمة تتكون من حرفين أو أكثر مما يدل على معنى(ايندة سوفريهاتين،٢٠١٧ : ٤١).

سيكون للمفردات وظيفة عندما يكون لها معنى. يتم تمييز معنى الكلمة في المعنى الدلالي (المعنى الحقيقي) والمعنى الضمني (المعنى الإضافي الذي يحتوي

على تأثيرات خاصة). بمعنى آخر ، المعنى الضمني هو المعنى الذي ينشأ من وجود المشاعر والتجارب في المتكلم والمستمعل (مصطفى، ٢٠١١ :٦٧ – ٦٦).

هناك غرض عام لتعليم المفردات سيتم شرحه على النحو التالي: (أ) إدخال مفردات جديدة للطلاب من خلال القراءة وفهم المسموع ، (ب) تدريب الطلاب على نطق المفردات بشكل صحيح لأنها تؤدي إلى مهارات الكلام والقراءة ، (ج) القدرة على تقدير وتطبيق المفرودات في التعبيرات الشفوية والمكتوبة مع سياقاتها ، (د) فهم معنى المفردات الدلالية والمعجمية (مسطفى، ٢٠١١:٦٣).

من المواد التي تم تلخيصها في الكتب المدرسية لطلاب الصف الثامن حول تعلم اللغة العربية وهي: (أ) الساعة ، (ب) يومياتنا في المدرسة ، (ج) يومياتنا في البيت ، (د) المهنة ، (ه) اللاعبون والرياضيون ، و (ز) التداوي. في كل مادة فرعية ، يُطلب من الطلاب فهم كل مفردة فيه ، بحيث يتحقق الغرض من التعلم (الفصل الثامن ، كتاب الطالب العربي ،٢٠١٥).

هناك عدة طرق أو استراتيجيات يمكن للمدرسين القيام بها في تدريس المفردات ، وهي عرض الأشياء أو الأمثلة التي يوضحها معنى الكلمة ، وإظهار الجسد ، ولعب الأدوار ، وذكر الأضداد ، وذكر المرادفات ، وذكر الكلمات الأساسية ، وشرح معنى الكلمة من خلال شرح معناها ، والتكرار. - تكرار القراءات ، والبحث عن المعنى في القاموس ، والترجمة إلى لغة الطلاب ، واستخدام لغة التدريس ، وتعليم الكلمات ، والاستماع والتقليد ، ووضع الكلمات والجمل ، والتدريس بالجمل ، والكلمات المشتقة / المتشابهة ، واستخدام العلامات الدقيقة ، واختيار أمثلة للكلمات التي هي جيد ، تأليف الجمل ، عدم تدوين معانيها ، نطق الكلمات ، إعطاء معاني الكلمات ، تعليم

الكلمات أولاً ، تفسيرها قبل التدريب ، إعطاء شكال للكلمات ، وأخيراً ممارسة الألعاب(مسطفى.، ٢٠١١ : ٧٨).

في عملية التعليم ، غالبًا ما تظهر المشكلات ، أي أن الطلاب ليسوا متحمسين للتعلم ، والصف لا يفضي إلى الفصل ، ونقص تحفيز الطلاب ، ويجد الطلاب صعوبة في الفهم وما إلى ذلك. من هذه المشكلات ، يجب إعطاء عملية التعليم علاجات مختلفة قادرة على إحداث تغييرات من أجل تحسين نتائج تعلم الطلاب. أحدها هو استخدام نوع التعلم التعاوني *Teams GameTournament*بمساعدة وسيلة اللعبة اللغة*Ludo King*(موسترس الدين ،٢٠١٨).و في تعليم اللغة العربية ، من المهم جدًا تطبيق نموذج التعليم التعاوني بحيث يمكن للطلاب التفاعل والعمل مع الطلاب الآخرين ليكونوا نشطين في حل المشكلات في تعلم اللغة العربية. الفكرة الرئيسية للتعلم التعاوني هي أن يتعلم الطلاب ويكونون مسؤولين عن تقدم التعلم لأصدقائهم (التباني ، ٢٠١٤ : ١٠٨).

أحد أنواع التعلم التعاوني هو*Tournament Teams Game*. من هذا النوع ، تختار الكاتبة وسيلةاللعبة اللغوية *Ludo King* . و هي لعبة تشبه الثعابين والسلالم. وهي أيضًا واحدة من الألعاب التقليدية البسيطة جدًا التي يمكن معرفتها من ٥٠٠ سنة قبل الميلاد في الهند وعند سنة ١٩٨٦ يثبت في الإنجليزي (هافساري،٢٠١٥ :١٩). كان مزايا هذهاللعبة وهو الحفاظ على القيم الثقافية والقيم التعليمية الواردة فيها حتى يمكن التعرف عليها وتصبح مصدر فخر للأطفال مثل الجيل القادم (خمادي ، ٢٠١٦ : ١٦٨).

خطوات التعلم باستخدام وسيلة لعبة اللغوية *Ludo King*(ديوي وديرماوان، ٢٠١٩:٢٨١)، وهي:

أ. تقسيم الطلاب إلى أربع مجموعات

ب. يجب على اللاعبين رمي النرد والحصول على الرقم السادس لبدء اللعبة ويتم ذلك بالتناوب إلى المجموعة التالية

ج. اللاعب الذي سيتدخل سيحصل على ورقة تحتوي على المفردات ويجب أن يجيب عليها إذا كانت صحيحة ثم يتقدم حسب الرقم الذي ظهر على صندوق النرد وإذا كان خطأ فسيبقى في مكانه.

د. يتنافس كل أعضاء في المجموعة مع المجموعات الأخرى للوصول إلى مربع النهاية من خلال الإجابة دائمًا على كل تحد بشكل صحيح

وقال (ساديمان، ٢٠٠٦) في وسيلة تعليمية لها عدة مزايا وهي:

أ. اللعبة شيء ممتع عملها لكل فرد.

ب. تسمح اللعبة بالمشاركة النشطة للطلاب في التعلم

ج. يمكن أن توفر اللعبة ردود فعل فورية

د. توفر اللعبة للطلاب حل المشكلات الحقيقية

هـ. توفر اللعبة تجارب حقيقية وقابلة للتكرار حسب الرغبة ، ويمكن تصحيح الأخطاء التشغيلية

و. مساعدة الطلاب على تحسين قدراتهم المعرفية

ز. مساعدة الطلاب الذين يجدون صعوبة في التعلم باستخدام الأساليب التقليدية

ح. اللعبة مرنة ويمكن استخدامها لأغراض تعليمية مختلفة.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

قبل تطبيق وسيلة لعبة لغوية *Ludo King* في تعلم اللغة العربية ، أعطى الكاتب أولاً اختبارًا (الاختبارالقبلى) للطلاب لمعرفة قدرات الطلاب الأولية على مادة المفردات. ثم سيكون هناك اختبار (الاختبارالبعدى) لاحق مرة أخرى بعد إجراء التجربة لتحديد مستوى النجاح.

إن الغرض من اختيار المعلم للطرق والوسيلة وحتى التقنيات في التعلم ليس سوى تسهيل تحقيق أهداف التعلم ، حتى ترقية تحصيل التلاميذ الدراسي. التحصيل الدراسيهو تحقيق المهارات المحتملة للشخص. يمكن اختيار إتقان تحصيل الشخص الدراسي من سلوكه ، سواء السلوك في شكل المعرفة ومهارات التفكير والمهارات الحركية. الجوانب المعرفية على أساس تصنيف بلوم المنقحة، و ذلك تحصيل الدراسي كما يلي: *C1*التذكر، *C2*الفهم، *C3*التطبيق ، *C4*التحليل ، *C5*التقييم و *C6*الخلق، والتي سيتم قياسها من خلال اختبار كتابي في شكل وصف. الجوانب العاطفية التي يتم رؤيتها هي المواقف والقيم التي سيتم قياسها من خلال ورقة الملاحظة الخاصة باتجاهات الطلاب والتي تتكون من: الاستلام ، والاستجابة ، والتقييم ، والتنظيم ، والتوصيف. تُرى الجوانب النفسية الحركية من قدرات أو مهارات أو سلوك الطلاب كما تم قياسها من خلال أوراق ملاحظة المهارات. تتكون المؤشرات التي تم قياسها من: الإدراك ، والاستعداد ، والاستجابة الموجهة ، والاستجابات المعقدة ، وحركة الآلية ، والتكيف ، والأصالة (مسترس الدين، ٢٠١٨ : ١٠).

في حين أن تحصيل التعلم حسب هامماليك (٢٠٠٤: ٤٩) هي مستوى الإتقان الذي حققه الطلاب في متابعة العملية التعليمية للتدريس وفقًا لغرض التعليم الذي تم تحديده. في نظام التعليم الوطني ، تشير صياغة الأهداف

التعليمية إلى تصنيف تحصيل التعلم من بلوم والتي هي بشكل عام الجوانب المعرفية والجوانب الفعالة والجوانب النفسية الحركية (سوبريجونو ،٢٠٠٩: ٦).

تشمل مؤشرات مخرجات التعليم باللغة العربية التي يريد المؤلف تحقيقها مؤشرات معرفية:

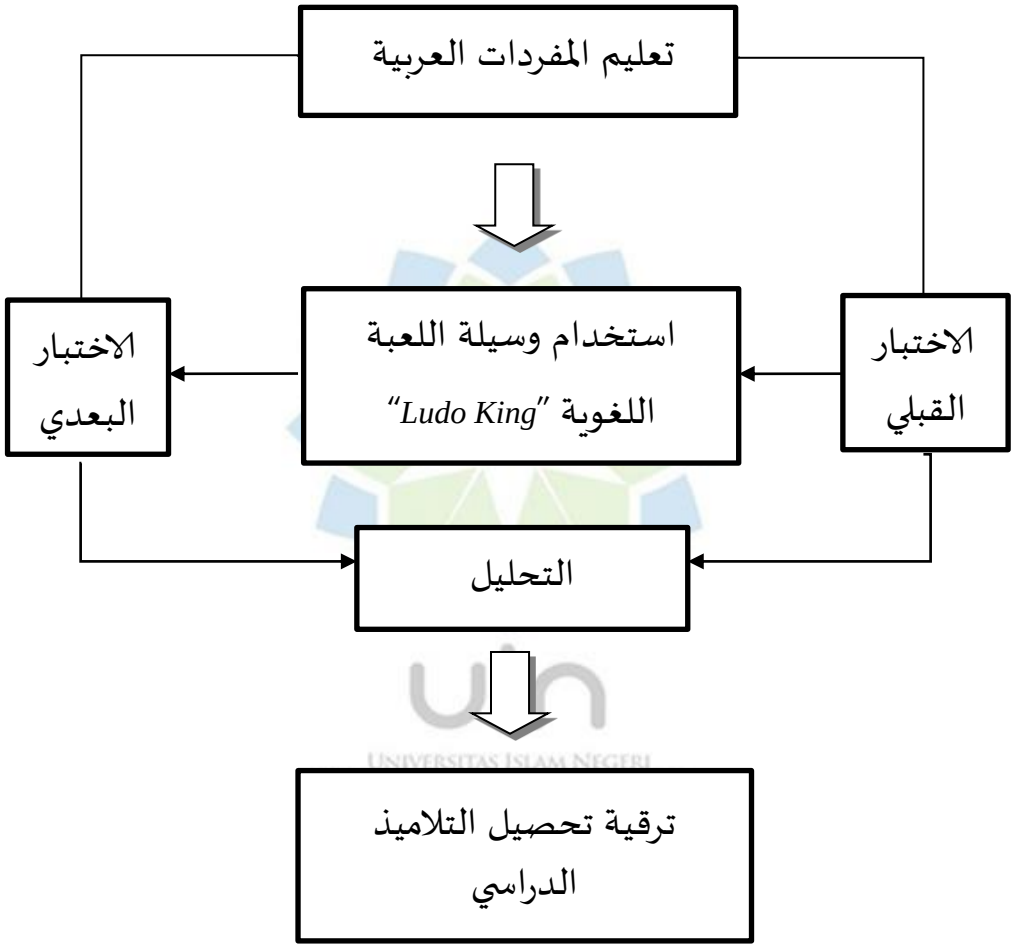
الجدول ١.١

مؤشرات مخرجات التعلم باللغة العربية

كفاءات	تحصيل التلاميذ الدراسي
المعرفة	الطلاب قادرون على معرفة معنى المفرودات التي تم تعلمها
الاستيعاب	الطلاب قادرون على فهم المفرودات التي تم تعلمها
التطبيق	الطلاب قادرون على تطبيق المفرودات التي تم تعلمها
التحليل	الطلاب يستطيعون تحليل المفرودات التي تمت دراستها
التقييم	قادر على تحسين قدرة الطلاب على التعلم في التعلم

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN GUNUNG DJATI BANDUNG

لمزيد من التفاصيل ، يمكن رؤية إطار العمل البحثي هذا بشكل منهجي في الرسم البياني التالي:



الفصل السادس : فرضية البحث

الفرضية هي حقيقة مؤقتة يحددها الباحث ، ولكن لا يزال يتعين إثباتها عن طريق الاختبار أو الاختبار(سوهارسمي،١٩٩٣ : ٦٣). تتضمن المشكلة قيد الدراسة المتغير x الذي يؤثر على المتغير y ، ثم يتم إجراء اختبار الفرضية ويتم وصفه بالفرضية الترابطية على النحو التالي :

H_1 : وجودترقية تحصيل التلاميذ الدراسي في تعلم اللغة العربية مادة المفردات باستخدام وسيلةالعبة اللغويةLudo King

H_0 : عدم ترقية تحصيل التلاميذ الدراسي في تعلم اللغة العربية مادة المفردات باستخدام وسيلة العبة اللغوية Ludo King

يتم اختبار الفرضية باختبار قيمة "ت" على مستوى الدلالة ٥% فالفرضية : إذا كانت قيمة "ت" الحساب أكبر من "ت" الجدوالية فالفرضية المقدمة مردودة (وجود ترقية). وإذا كانت قيمة "ت"الحسابية أصغر من "ت" الجدوالية فالفرضية المقدمة مقبولة (عدم ترقية).

الفصل السابع : الدراسة السابقة المناسبة

إن الدراسة الأخر التى بها مناسبة فيها :

- البحث من جوجو موسترس الدين (٢٠١٨) : " تطبيق نموذج التعليم التعاوني نوع بطولة لعبة الفرق (*TGT*) بمساعدة *Ludo* لترقية تحصيل التلاميذ الدراسي في مواد الحركة المستقيمة " أعلن وجود لترقية تحصيل التلاميذ الدراسي في مواد الحركة المستقيمة.

الفرق في هذه البحث هو أن لعبة *Ludo King* تُستخدم في تعلم الفيزياء لمادة الحركة المستقيمة.

- البحث من ميرليانا دوي هفساري (٢٠١٥) : " فاعلية لعبة *Ludo Word* في ترقية إتقان المفردات اليابانية في *SMK Mitra Karya Mandiri Ketanggungan-Brebes* " خلص إلى أن هناك ترقية في متوسط القيمة من الاختبار القبلي إلى الاختبار البعدي. هذا يدل على أن وسيلة *Ludo Word Game* فعالة في ترك المفردات اليابانية في *SMK Mitra Karya Mandiri Ketanggungan*.

الفرق في هذه البحث هو أن اللعبة *ludo* تستخدم بطاقات الصور ويتم إجراؤها على تعلم اللغة اليابانية.

- البحث من نور الحسنة كوسومة دوي و واوان ديرماوان (٢٠١٩) : *Ludo History (DORY)* في تعليم التاريخ في المدرسة العالية الحكومية السابعة باندونج، والتي خلصت إلى أن هناك ترقية فهم الطلاب للمفاهيم في كل دورة. والفرق في هذه البحث هو وسيلة لعبة *ludo* تُستخدم في تعلم التاريخ والنوع من هذا البحث هو البحث الإجرائي في الفصل.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG