الباب الأول

مقدمة

الفصل الأول : خلفية البحث

التعلم في الأساس هو محاولة لتوجيه التلاميذ إلى عملية التعلم حتى يتمكن التلاميذ من الحصول على أهداف التعلم وفقًا لما هو متوقع (باوافي مع إخوانه، ٢٠٢٢ : ١٣). و يهدف تعلم اللغة العربية بشكل عام إلى تمكين التلاميذ من استخدام اللغة التي يتعلمونها للتواصل بشكل صحيح. ولتكون قادرًا على التواصل، هناك حاجة إلى أربع مهارات لغوية، وهي مهارات الاستماع والكلام والقراءة والكتابة. في هذه الحالة، هناك حاجة ماسة لدور المفردات في إتقان المهارات اللغوية الأربع لأن القدرة على فهم المهارات اللغوية الأربع تعتمد بشكل كبير على إتقان المفردات اللغوية (عيني و ويجايا، ٢٠١٨: ٩٢).

تحتوي اللغة العربية على عدة عناصر، بما في ذلك علم الأصوات والمفردات وقواعد النحو وعلم الصرف. تعتبر المفردات من أهم العناصر في اللغة وخاصة اللغة العربية. لذلك، فإن تعلم المفردات أو توسيعها هو الشرط الأول الذي يكمن وراء استيعاب اللغة العربية (عيني و ويجايا، ٢٠١٨: ٩٢).

بناءً على نتائج الملاحظات عندما قامت الباحثة بأنشطة الخبرة الميدانية العملية في المدرسة مفتاح الفلاح المتوسطة الإسلامية ، كانت هناك عدة مشاكل في تعلم اللغة العربية، من بينها : ١) يعتبر التلاميذ اللغة العربية لغة صعبة، ٢) عدم اهتمام وتحفيز التلاميذ باللغة العربية، ٣) قلة استيعاب المفردات لدى التلاميذ.

استجابة لذلك، هناك حاجة إلى جهد جديد في تعلم اللغة العربية، وخاصة في تعلم المفردات لأنه يرى أهمية المفردات في فهم اللغة العربية. لذلك فإن تعلم

المفردات المبتكرة والممتعة يجذب التلاميذ بالتأكيد ليكونوا قادرين على حفظ وتذكر المفردات. لذلك هناك حاجة للابتكار حتى يشعر التلاميذ بالراحة والفرح في تعلم المفردات بحيث يكون التلاميذ متحمسين لاستيعاب المفردات.

التعلم الذي يقصد لتحفيز التلاميذ على استيعاب المفردات العربية، هو بتطبيق لعبة اللغة. من خلال لعبة اللغة، يتم توجيه التلاميذ للتعلم أثناء اللعب، لأن عالم الأطفال مليء بالحرية والفرح. لعبة اللغة هي نشاط لاكتساب مهارة معينة بطريقة ممتعة،حيث تكون المهارات المكتسبة في شكل مهارات لغوية (سوفرنو، ١٩٨٦: ٨٠). يمكن تطبيق العبة لتقديم تجارب شيقة لتلاميذ لفهم أحد المفاهيم أو تعزيز المفهوم الذي تم فهمه أو حل المشكلات (حامدني، ٢٠١١: ٢٨١).

من إبداعات التلاميذ التي يمكن أن تدعم تعلم اللغة العربية، وخاصة المفردات، فن الإيماءات أو الإمائية. من خلال الإيمائية، ينقلون المعنى لمن يراه. يشعر الأشخاص من حوله أيضًا أنهم يعرفون ما يريد تمثيل الإيمائي أن يقوله. يمكن أن يقوم شخص واحد أو عدة أشخاص بتقنية لعبة الإمائية هذه اعتمادًا على ما يريدون نقله عن معنى معين للأشخاص الذين رأوه (عنصري، ٢١٣ : ٢).

وهنا اختارت الباحثة محاولة تطبيق لعبة اللغوية " الإيمائية" في تعلم اللغة العربية بصرف النظر عن جعل تعلم اللغة العربية أكثر إثارة للاهتمام، فإن هذا سيساعد أيضًا على الإبداع العالي للتلاميذ، بحيث يُشتبه في أنه سيزيد من استيعاب التلاميذ للمفردات.

من هذه الخلفية تهتم الباحثة بإجراء بحث " **تطبيق اللعبة اللغوية " الإيمائية " لترقية استيعاب المفردات** (دراسة شبه تجريبية على تلاميذ الصف السابع في المدرسة مفتاح الفلاح المتوسطة الإسلامية غيديباغي باندونج) ".

الفصل الثاني : تحقيق البحث

اعتمادا على الخلفية السابقة، فتحقيق البحث كما يالي :

أ. كيف قدرة تلاميذالصف السابع على استيعاب المفردات قبل تطبيق اللعبة اللغوية "الإيمائية" في مدرسة مفتاح الفلاح المتوسطة الإسلامية غيديباغي باندونج؟

ب. كيف قدرة تلاميذالصف السابع على استيعاب المفردات بعد تطبيق اللعبة اللغوية "الإيمائية" في مدرسة مفتاح الفلاح المتوسطة الإسلامية غيديباغي باندونج؟

ج. كيف يكون ارتقاء استيعاب مفردات تلاميذ الصف السابع بعد تطبيق اللعبة اللغوية "الإيمائية" في مدرسة مفتاح الفلاح المتوسطة الإسلامية غيديباغي باندونج؟

الفصل الثالث : أغراض البحث

مناسب بتحقيق البحث السابق، فأغراض البحث فيما يالي :

أ. لمعرفة مدى قدرة تلاميذ الصف السابع على استيعاب المفردات قبل تطبيق اللعبة اللغوية "الإيمائية" في مدرسة مفتاح الفلاح المتوسطة الإسلامية غيديباغي باندونج.

ب. لمعرفة مدى قدرة تلاميذ الصف السابع على استيعاب المفردات بعد تطبيق اللعبة اللغوية "الإيمائية" في مدرسة مفتاح الفلاح المتوسطة الإسلامية غيديباغي باندونج.

SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

د. لمعرفة ارتقاء استيعاب مفردات تلاميذ الصف السابع بعد تطبيق اللعبة اللغوية "الإيمائية" في مدرسة مفتاح الفلاح المتوسطة الإسلامية غيديباغي باندونج؟

الفصل الرابع : فوائد البحث

من المتواقع أن تعود نتائج هذا البحث بفوائد مباشرة أو بشكل غير مباشرة لعالم التعليم، كما بالنسبة لفوائد هذا البحث كالتالي :

أ. من الناحية النظرية، من المتوقع أن يكون هذا البحث قادرًا على توفير التفكير العلمي حول إحدى الاستراتيجيات التي يمكن استخدامها كخيار لتطبيقه في تعلم اللغة العربية المتعلقة باستيعاب المفردات.

ب. من الناحية العملية، من المتواقع أن تفيد نتائج هذا البحث تلاميذ والمعلمين والمدارس بشكل مباشر :

١. للمدرسة، ومن المؤمل أن يتم استخدام نتائج هذا البحث كمعلومات لمواد التقييم في تعلم اللغة العربية.

٢. للمدرّس، من المتوقع أن يكون هذا البحث حلاً لمشاكل تعلم اللغة العربية في تحسين استيعاب المفردات لدى التلاميذ.

٣. للتلاميذ، من المتوقع أن يرتقي تحصيل التلاميذ الدراسي في تعليم اللغة العربية.

٤. للباحثة، الفوائد التي حصل عليها الباحثة هي بالطبع إضافة الخبرة والمعرفة والأفكار الجديدة.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI

الفصل الخامس : أساس التفكير

تلعب المفردات دورًا هامًّا فيما يتعلق بتعلم اللغة شيء الذي يجب إدراكه هو الغرض من تدريس المفردات، وهو زيادة كمية المفردات التي يمتلكها المتعلم. المتحدثون الجيدون للغة هم متحدثون لديهم ثروة كافية من المفردات، لذا فهم قادرون على التواصل بشكل جيد مع المتحدثين الأصليين لتلك اللغة (تحفة الأنسى، ٢٠١٤: ٢٧).

المفردات هي العدد الإجمالي للكلمات في اللغة: إنها أيضًا قدرة الكلمات التي يعرفها الشخص ويستخدمها في الكلام والكتابة. بناءً على التعريف أعلاه، من الواضح أن استيعاب المفردات الكافية أمر مهم ليكون قادرًا على تعلم اللغة جيدًا (زهدي: ٢).

استيعاب المفردات العربية هو قدرة الشخص على استخدام المفردات التي لديه للتواصل والتعبير عن الأفكار مع بيئته شفهيًا وكتابيًا. ذكر ماك تورك Mac) (Turck ومورجان (Morgan) " الاستيعاب هو مهارة غير عادية ومعرفة حول موضوع أو نشاط ما". هذا يعني أنه يمكن القول بأن الشخص سيد عندما يكون لديه معرفة جيدة بداخله ومن ثم يمكنه تطبيق هذه المعرفة في شكل أنشطة، بحيث يمكن قياس استيعاب الشخص من خلال كيفية تطبيق المعرفة لديه بقدر الإمكان / غير الهواة (فجرية، ٢٠١٥: ١١١).

فيما يلي مؤشرات التمكن من المفردات التلاميذ :

أ. قدرة التلاميذ على معرفة أشكل المفردات

ب. يمكن التلاميذ شرح معنى المفردات

ج. يستطيع التلاميذ استخدام المفردات في الجمل

د. يمكن للتلاميذ تكوين جمل من المفردات

هـ. يستطيع التلاميذ الجمع بين المفردات والكلمة التي تليها

في حين أن الأهداف الرئيسية لتعلم المفردات حسب محبيب عبد الوهاب هي كما يلي:

أ. يعريف التلاميذ بمفردات جديدة سواء باستخدام مواد القراءة أو فهم المسموع.

ب. تدريب التلاميذ على نطق المفردات بشكل جيد وصحيح لأن النطق الجيد والصحيح يؤدي إلى مهارات التحدث والقراءة الجيدة والصحيحة.

ج. فهم معنى المفردات، دلاليًا أو معجميًا (قائمة بذاتها) أو عند استخدامها في سياق جمل معينة (المعاني الضمنية والنحوية).

د. القدرة على تقدير وعمل المفردات في التعبير الشفهي (الحديث) والكتابي (التأليف) وفقًا للسياق الصحيح (عبد الوهاب: ٣).

لعبة اللغة هي نشاط تنافسي في فهم لغة يقوم بها العديد من التلاميذ لتحقيق هدف تعليمي. من خلال اللعب، يمكن للتلاميذ تحفيز حواسهم وتنسيق الرؤية مع الحركة وتحسين قدرات أجسامهم واكتساب مهارات جديدة. من خلال اللعب، يحاولون لعب الأدوار، والتغلب على المشاعر غير المريحة، واكتساب التفاهم من وجهات نظر الآخرين، وبناء صورة للعالم الاجتماعي. يمكن للتلاميذ أيضًا تطوير مهارات حل المشكلات وتجربة متعة الإبداع والسعادة باللغة العربية.

هدف الألعاب اللغوية إلى الاستمتاع وممارسة المهارات اللغوية (الاستماع والكلام والقراءة والكتابة والأدب) بالإضافة إلى عناصر اللغة (المفردات والقواعد). وبالتالي ، يمكن تسمية النشاط بلعبة لغوية إذا كان النشاط يحتوي على عناصر من المرح وتدريب المهارات اللغوية أو عناصر لغوية معينة (موجيب و نيلر، ٢٠١٣: ٣٢).

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

الألعاب في التعلم ، عند استخدامها بحكمة، تؤدي إلى النتائج التالية:

أ. تخلص من "الجدية" التي تعيق عملية التعلم.

ب. القضاء على التوتر في بيئة التعلم.

ج. اجعل الناس يشاركون بشكل كامل.

د. تحسين عملية التعلم.

هـ. قم ببناء إبداعك الخاص.

و. الوصول إلى الأهداف دون وعي.

ز. الوصول إلى معنى التعلم من خلال التجربة

ح. التركيز على التلاميذ كمواد تعليمية (مفتاح مع إخوانه ، ٢٠٢٠: ١٩٥).

بتطبيق لألعاب اللغوية في تعلم اللغة العربية، من المأمول أن يتمكن التلاميذ من التقاط وفهم المواد العربية. لأن الألعاب اللغوية تتناسب مع عمر التلاميذ، حيث لا يزال التلاميذ يحبون اللعب. لأن الغرض الأساسي من الألعاب في تعليم اللغة ليس مجرد الاستمتاع بل تعلم المهارات اللغوية، خاصة لتذكر المواد الجديدة. مع الألعاب، يحصل التلاميذ على خبرة حتى يتمكنوا من التذكر جيدًا (باوافي مع إخوانه، ٢٠٢٠: ١٥).

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

قبل تطبيق لعبة اللغوية " الإيمائية" في تعلم اللغة العربية المفردات، قامت الباحثة أولاً بإجراء اختبارات على التلاميذ لمعرفة قدرة التلاميذ على استيعاب المفردات العربية. هناك نوعان من الاختبارات المعطاة، وهما الاختبار التي أجريت قبل التجربة (الاختبار القبلى) والاختبار التي أجريت بعد التجربة (الاختبارالبعدى).

فيما يلي خطوات تطبيق لعبة اللغوية "الإيمائية" :

أ. تجهيز قطع من الورق حيث يتم حشو كل قطعة بمفردات (يتم تعديل عدد قطع الورق حسب ظروف الوقت وعدد التلاميذ).

ب. ينقسم التلاميذ إلى مجموعتين ويجلسون في مواجهة بعضهم البعض بين المجموعتين الأول و الثانية.

ج. أعطى مدرس قطعة واحدة من الورق تحتوي على مفردة واحدة للمجموعة الأول واطلب من أحدهم توضيح المفردات دون إصدار صوت.

د. التلميذالذي خمّن في وقت سابق ثم أظهر مفردة أخرى قدمها المعلم ، وطلب من أحد أعضاء المجموعة الأولتخمينها. وهكذا حتى يتم عرض جميع الأوراق بنجا.

هـ. وهكذا، بالمقابل، المجموعة الأول إلى المجموعة الثانية، المجموعة الثانية إلى الأول حتى يحل دور جميع التلاميذ (لا تنسَ حساب النتائج من أجل تشجيع اللعبة) (مفتاح مع إخوانه ، ٢٠٢٠: ١٩٨).

بناءً على الشرح أعلاه، تلعب الألعاب اللغوية دورًا مهمًا في تحسين لغة التلاميذ وقدراتهم العقلية. لذلك، في تعلم اللغة العربية، تطبيق الباحثة لعبة اللغوية "الإيمائية" لترقية استيعاب المفردات. لتسهيل الفهم، يصفه الباحثة في شكل مخطط على النحو التالي:

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN GUNUNG DJATI BANDUNG

تعلم اللغة العربية
تطبيق اللعبة اللغوية " الإيمائية"
فيما يلي خطوات تطبيق لعبة اللغوية "الإيمائية" :
أ تحضير قطع من الورق ، حيث يتم حشو كل قطعة بمفردات.
ب ينقسم التلاميذ إلى مجموعتين.
ت أعطى مدرس قطعة واحدة من الورق تحتوي على مفردة واحدة للمجموعة ١ واطلب من أحدهم توضيح المفردات دون إصدار صوت. طلبة المجموعة ٢ أمامه خمنوا حتى يتم الإجابة عليه.
ث التلاميذ الذي خمّن في وقت سابق ثم أظهر مفردة أخرى قدمها المعلم.
ج وهكذا بالتناوب.
الاختبار القبلى
الاختبار البعدى
استيعاب المفردات
مؤشرات استيعاب التلميذ للمفردات هي كالتالي:
أ قدرة التلاميذ على معرفة أشكال المفردات
ب يمكن التلاميذ شرح معنى المفردات
ت يستطيع التلاميذ استخدام المفردات في الجمل
ث يمكن للتلاميذ تكوين جمل من المفردات
ج يستطيع التلاميذ الجمع بين المفردات والكلمة التي تلها
ترقية استيعاب المفردات

الفصل السادس : فرضية البحث

الفرضية هي إجابة مبدئية لمشكلة التي سيتم حلها من خلال البحث، والتي تتم صياغتها على أساس المعرفة والمنطق الحاليين والتي سيتم بعد ذلك اختبارها للتأكد من صحتها من خلال البحث الذي سيتم إجراؤه. أو، الفرضية هي إجابة مؤقتة لسؤال بحث يتم اختباره للتأكد من صحته (مصطفى وهيرماوان، ٢٠١٨: ١٢٤).

فرضية العملية هي فرضية تنص على وجود اختلاف بين المجموعات أو العلاقة بين متغيرين. وفي الوقت نفسه، تنص الفرضية الصفرية على العكس، أي أنه لا يوجد فرق بين المجموعات أو لا توجد علاقة بين المتغيرين. بمعنى آخر تتعلق فرضية العمل بالاختلافات بين المجموعات أو الارتباط بين متغيرين أو أكثر، لذا تتضمن الفرضية الصفرية إعلان استبعاد الاختلافات أو الارتباطات (مصطفى وهيرماوان، ٢٠١٨:١٢٦).

الفرضية أو الإجابة المؤقتة التي تستخدم كمرجع في إيجاد الإجابة الصحيحة من نتائج هذا البحث وهي:

الفرضية الصفرية : لم يكن هناك فرق معنوي في الارتقاء استيعاب المفردات التلاميذ بين الصف التجريبي والصف الضبطي

الفرضية المقترحة : هناك فرق معنوي في الارتقاء استيعاب المفردات التلاميذ بين الصف التجريبي والصف الضبطي

باستخدام مستوى دلالة ٥٪، ثم لاختبار حقيقة الفرضية يستخدم الصيغة : اذا $t_{hitung} > t_{tabel}$ فالفرضية الصفرية رفض ، مما يعني وجود زيادة. اذا $t_{hitung} < t_{tabel}$ فالفرضية الصفرية قبول ، مما يعني عدم وجود زيادة.

الفصل السابع : البحوث السابقة المناسبة

في البحث، بالطبع، يجب مراجعة العديد من البحوث السابقة، ويهدف هذا النشاط إلى الإضافة إلى المصادر المرجعية المستخدمة وأيضًا للحصول على حقائق مثيرة للاهتمام حول بحث مماثل. في هذه المرحلة يقارن الباحث البحث السابق بهذا البحث بهدف عدم وجود تشابه مع البحث السابق. هناك العديد من البحوث السابقة التي سيتم مقارنتها ، ومنها:

أ. البحث من إيكو بودي هارتونو بعنوان "فعالية وسائل التعلم الإيمائية لتحسين إتقان التحدث (مهارة كلام)" ، نُشر في مجلة تعليم اللغة العربية واللغة العربية المجلد ١ العدد ٢ العام ٢٠٢٠. أظهرت النتائج في هذا البحث وجود تأثير بين ما قبل تطبيق لعبة الإيمائية وبعد تطبيق لعبة الإيمائية، ويمكن ملاحظة ذلك من خلال النسبة المئوية لاستبيانات التلاميذ التي ذكرت أن ٧٥,٣١٪ منهم وافقوا وأيدوا تطبيق هذه اللعبة، كما جادلوا بأنهم وجدوا أنها أسهل وأكثر ثقة عند التحدث وعمل نصوص المحاضرات بعد لعب التمثيل الإيمائي (هارطونو، ٢٠٢٠). أوجه التشابه مع بحث الباحثة هي أنهما يناقشان تطبيق اللعبة الإيمائية. بينما يكون الاختلاف في النتائج المتوقعة. في هذا البحث لتحسين مهارات الكلام في حين أن البحث الذي ستقوم به الباحثة هو لترقية استيعاب المفردات.

ب. البحث الذي أجرته نيفا نورهاليزا في كلية التربية بجامعة الإسلامية الحكومية سلطان سياريف قاسم رياو وقسم تدريب المعلمين في تعليم اللغة العربية في عام ٢٠٢٢ بعنوان "تأثير استخدام ألعاب التواصل السريع لتحسين استيعاب المفردات لتلاميذ الصف السابع في مدرسة حياة الإسلامية المتواسطة بانجيان كوانسينج". خلصت هذ البحث إلى أن هناك زيادة معنوية بين لعبة الاتصال

السريع على استيعاب المفردات لتلاميذ المدرسة حياة الإسلامية المتواسطة بانجيان كوانسينغ (نورهاليزا، ٢٠٢٢). التشابه مع البحث الباحثة هو أنهما يختبران الألعاب اللغوية لتحسين استيعاب المفردات. بينما يكون الاختلاف في تقنية اللعبة. في هذا البحث، يتم استخدام الألعاب التواصلية في حين أن البحث الذي ستقوم به الباحثة هو بتطبيق اللعبة اللغوية "الإيمائية".

ج. بحث أجراه لحم الدين لوبيس في جامعة شمال سومطرة ، كلية التربية ، قسم تعليم اللغة العربية في عام ٢٠٢٠ بعنوان "فعالية تطبيق وسائل ألعاب ايمائية لتحسين مهارات الكلام في الصف الثامن في مدرسة تاكديبو الإسلامية الداخليةالشاكرين ميدان شمال سومطرة". في هذا البحث، يمكن الحصول على النتيجة التي تشير إلى وجود تأثير لتطبيق وسائل ألعاب الإيمائية لتحسين القدرة على التحدث باللغة العربية لتلاميذ الصف الثامن في مدرسة مدرسة تاكديبو الإسلامية الداخلية الشاكرين ميدان شمال سومطرة (لوبيس، ٢٠٢٠). أوجه التشابه مع بحث الباحثة هي أنهما يناقشان تطبيق ألعاب التمثيل الإيمائي. بينما يكون الاختلاف في النتائج المتوقعة. في هذا البحث لتحسين مهارات الكلام في حين أن البحث الذي ستقوم به الباحثة هو لترقية استيعاب المفردات.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG