الباب الأوّل

المقدّمة

أ. خلفية البحث

المفردات هي أحد العناصر اللغوية التي يجب أن يمتلكها متعلمي اللغة الأجنبية ومن ضمنهم اللغة العربية. قال Horn، كما نقله Abdurochman (٢٠١٧)، فإن المفردات هي مجموعة من الكلمات التي تتكون منها اللغة. إن دور المفردات في إتقان المهارات اللغوية الأربعة ضروري للغاية.[١] وأيضا ذكر Vallet، كما نقله Nadhif (٢٠٢١)، هو أن القدرة على فهم المهارات اللغوية الأربعة تعتمد بشكل كبير على إتقان الفرد للمفردات.[٢] يمكن للمفردات المناسبة للغة العربية أن تدعم الشخص في التواصل والكتابة بتلك اللغة. بالإضافة إلى ذلك، تلعب المفردات دورًا مهمًا في حياة الإنسان اليومية. قالت L.،Hasanah ، كما نقلته Umi Atun Zahro والآخرون (٢٠٢٠)، فإن المفردات عنصر مهم جدًا في اللغة، لأن أفكار المرء لا يمكن فهمها بوضوح إلا من قبل الآخرين إذا تم التعبير عنها باستخدام المفردات.[٣]

---

[1] Abdurochman, "Strategi Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Bagi Non Arab," *An Nabighoh Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Arab* 19, no. 1 (2017): 63.

[2] Nadhif, "The Design of Arabic Vocabolary Strategy Learning Based on Howard Gardner's Multiple Intelligence/ Desain Strategi Pembelajaran Kosa Kata Arab Berbasis Multiple Intelegensi Howard Gardner," *Athla* 2, no. 2 (2021): 116–131.

[3] Umi Atun Zahro, Noermanzah, and Syafryadin, "Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Anak Dari Segi Umur, Jenis Kelamin, Jenis Kosakata, Sosial Ekonomi Orang Tua, Dan Pekerjaan Orang Tua" (2020): 187–198, https://ejournal.unib.ac.id/index.php/semiba/issue/view/956/Tersediadi:https://ejournal.unib.ac.id/index.php/semiba/issue/view/956/.

يؤثر تطوير إتقان الفرد للمفردات على القدرة والمهارات للتعبير عن الأفكار واللغة بشكل مناسب.

وبالتالي، فإن إتقان المفردات العربية له دور مهم للغاية في تعليم اللغة العربية، لأن إتقان المفردات يرتبط ارتباطًا وثيقًا بإتقان المهارات اللغوية، أي الاستماع، والكلام، والقراءة، والكتابة. تعد المفردات من الأشياء المهمة التي يجب فهمها لتعلم اللغة، لأنه بدون فهم المفردات سيكون من الصعب علينا تعلمها. قالت Iif Miftah والآخرون، أهمية تعلم المفردات في تحسين وتطوير المهارات اللغوية للالطلبة تجعل تعلم المفردات أكثر إلحاحًا ليتم تنفيذه بجدية وتوجيه أكثر.[٤] هذا يرجع إلى حقيقة أنه لا يزال هناك العديد من الطلبة الذين يجدون صعوبة في تعلم اللغة العربية في هذا المجال. تتضح هذه الصعوبة بشكل خاص عند تعلم المهارات اللغوية الأربع بسبب ضعف القدرة على إتقان المفردات العربية.

بناءً على الملاحظات البحثية عندما أجرتها الباحثة أثناء ممارسة عملية التعليم (PKM) في المدرسة المتوسطة المهنية **جارودا** جاكرتا، ترى الباحثة أن تعليم اللغة العربية في هذه المدرسة لا يزال غير مثالي. من نقاط الضعف أن إتقان الطلبة في تعليم المفردات ليس بالأمر الأمثل. ولم توجد مؤشرات تتعلق بإتقان الطلبة في

[4] Iif Miftah et al., "Pengaruh Permainan Bahasa (Pantonim, Bola Kosakata, Gambar Asing Keluar) Terhadap Peningkatan Penguasaan Mufrodat Siswa Kelas VII MTs Tarbiyatul Muta'alimin Pasawahan," *EL-IBTIKAR: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 9, no. 2 (2021): 183.

تعليم المفردات، ولم توجد المؤشرات التي تتضمن إتقان المفردات في المهارة الإنتاجية (الكلام - الكتابة) والمهارةالإستقباليه (القراءة - الاستماع). وفقا ملاحظة الباحثة عند عملية التدريس، هناك عدة عوامل تسبب عدم إتقان الطلبة المفردات العربية، وهي: العامل الأول، اللغة العربية هي اللغة الثانية التي يتعلمها الطلبة في المدرسة فقط، ثم الغالبية من الطلبة في هذه المدرسة ليسوا خريجين من المدرسة المتوسطة الإسلامية أو المعهد الديني، لذلك لم يدرسوا اللغة العربية من قبل. والعامل الثاني هو رتابة المعلمين في استخدام طريقة التعليم التقليدية. والعامل الثالث هو استخدام المعلمين وسيلة تعليمية الأقل تنوعًا وغير الجذابة بحيث يتم تقديم التعليم غالبًا شفهيًا دون أي الوسيلة الداعمة يمكن أن تجذب اهتمام الطلبة عندما يشرح المعلم المادة.

فترى الباحثة، لا يزال استخدام وسيلة تعليمية في مدرسة جارودا جاكرتا المهنية ضئيلًا للغاية، حتى أن جميع المعلمين تقريبًا يستخدمون فقط الوسيلة التي لا تدعم التعليم. ويمكن رؤيتها من المرافق التكنولوجية الموجودة في المدرسة لا تزال محدودة للغاية. ولا توافر العديد من أجهزة العرض في هذه المدرسة بحيث يمكن للمدرسين استخدام السبورات والكتب المدرسية فقط للتدريس.

والعامل الرابع، يميل المعلم إلى عملية التعليم التي تتركز مع المعلم كثيرا (*Teacher Centered*) ويستمع الطلبة فقط إلى المواد المقدمة، مما يجعل الطلبة

سلبيين للغاية وتميل إلى الشعور بالملل بعد الدرس. ثم هناك عامل آخر وهو إتقان مفردات الطلبة ضعف. ومعظم الطلبة يعتبرون أنّ المفردات العربية صعبة، وخاصة عند تكوين الكلمات في اللغة العربية. لأنهم لم يفهموا ولم يحفظوا المفردات العربية كثيرا.

وهذه المشكلة يواجهها بعض الطلبة في المدارس الأخرى، نعرفها من البحوث السابقة التي تبحث عن اتقان المفردات العربية عند الطلبة في إندونيسيا. ولا يزال هناك العديد من الصعوبات التي يواجهها الطلبة في تعلم المفردات اللغة العربية. يتضح هذا من خلال نتائج البحث الذي أجرته Lisfatin Rohmatul Ulya في بحثها بعنوان "استخدام الوسيلة (الصندوق السري) في تحسين إتقان المفردات العربية لالطلبة الفصل الخامس في مدرسة ابتدائية المحمدية ٢ سولوكورو لامونجان" في عام ٢٠٢٠. أكدّت Lisfatin أنّ سبب ضعف اتقان الطلبة في تعليم المفردات هو استخدام المعلم طريقة الحفظ فقط وعدم استخدام وسيلة تعليمية.

وتظهر نتائج البحث الذي أجرته Rusty Anisa Putri في رسالتها بعنوان "فاعلية الوسيلة بطاقات الفلاش في مواجهة إتقان المفردات العربية لالطلبة الفئة الثالثة في مدرسة ابتدائية الدولة ٢ بندر لامبونج" في عام ٢٠١٩، أن ضعف إتقان المفردات العربية يرجع إلى نقص من الدافع للتعلم وتجد صعوبة في تذكر المفردات

التي قد تكون بسبب الوسيلة التعليم المستخدمة من قبل المعلم لم يتمكن من زيادة التعليم في الفصل الثالث، مدرسة ابتدائية الدولة ٢ بندر لامبونج.

بناءً على نتائج البحث أعلاه، فإن أحد أسباب الصعوبات التي يشعرها الطلبة هو أن المعلم لا يستخدم وسيلة تعليمية الفعالة عند عملية التعليم. لذلك، هناك حاجة للابتكار وسيلة تعليمية في تعليم المفردات. تعد وسيلة تعليمية جزءًا واحدًا يلعب دورًا مهمًا في عملية التعليم. وسيلة تعليمية التي تتوافق مع احتياجات أنشطة التعليم ستخلق نشاطًا تعليميًا فعالًا وفعالًا بحيث يمكن استيعاب المواد التي يقدمها المعلم للطلبة على النحو الأمثل. كما ذكر اسناور وعثمان أن استخدام وسيلة تعليمية يمكن أن يجذب اهتمامًا أكبر من الطلبة، ويمكن أن تعمل أنشطة التعليم بشكل أكثر متعة وليست مملة، وتجذب المزيد من انتباه الطلبة واهتمامهم بالتعليم.[٥]

ومن الوسيلة التعليمية التي يمكن استخدامها المعلم هو وسيلة الألعاب التعليمية. وسيلة الألعاب التعليمية هي لعبة يتم تجميعها لتحفيز قوة التفكير وهي إحدى الطرق لتدريب المستخدمين على زيادة التركيز.[٦] يعد استخدام وسيلة الألعاب التعليمية في عملية التدريس والتعليم للالطلبة من الطرق الصحيحة، لأن

[5] Asnawir dan Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Pers, 2002). Hal. 11
[6] Muhammad Luqman Hakim, "PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA ARAB Arabi : Journal of Arabic Studies," *Arabi : Journal of Arabic Studies* 2, no. 2 (2017): 156–162, http://journal.imla.or.id/index.php/arabi.

الألعاب التعليمية كالوسيلةمرئية لها مزايا مقارنة بالوسيلةالمرئية الأخرى. إلى جانب ذلك، الألعاب التعليمية تدعو اللاعبين للمشاركة في تحديد النتيجة النهائية للعبة.

يُظهر البحث الذي أجراه Woro Kusni حول "استخدام الوسيلة *Srabble Game* لتحسين إتقان المفردات في تعلم اللغة الإنجليزية" أن استخدام الوسيلة *Scrabble Game* تأثير إيجابي على زيادة إتقان المفردات في تعلم الانجليزية. لقد ثبت أن الوسيلة *Scrabble Game* تزيد من أنشطة تعلم الطلبة وتحفيز هم من أجل زيادة إتقان المفردات في تعلم اللغة الإنجليزية.

وبالمثل، فإن البحث الذي أجرته Savitri Arizona بشأن "تطوير وسيلة تعليمية اللغة اليابانية التفاعلية "قرية موجي "استنادًا إلى التقاط الحركة بدون علامات لتحسين مهارات مفردات الكانا والكانجي في المدرسة الثانوية"، يُظهر أنه أثبت فعاليتهتحسين مهارات المفردات لالطلبة كانجي وكانا من الفصل اثنا عشر اللغة المدرسة الثانوية الحكومية ١ البنجيل.

من النظرية والأبحاث التي أجرتها الباحثة السابقون، فإن تعليم اللغات الأجنبية باستخدام وسيلة الألعاب التعليمية له تأثير إيجابي في زيادة إتقان المفردات. وسيلة الألعاب التعليمية التي يمكن استخدامها متنوعة للغاية، وبعض الأمثلة على الألعاب التقليدية مثل استخدام الخربشة والبطاقات والصور ولعبة

اللوحة التي يمكن أن تحفز تعلم الطلبة من أجل تحسين نتائج تعلم الطلبة. يذكر Qasim، البطاقات وألعاب الفلاش من خلال كتابة المفردات والجمل الموجودة على البطاقات / الألواح المقدمة تؤثر على نتائج تعلم الطلبة وتحسين أنماط اللغة للالطلبة المبتدئين.[٧] بحيث تكون عملية التعليم أكثر حيوية ونشاطا ومتعة مع طريقة اللعبة التعليمية. لهذا السبب، يهتم الباحثة بتطوير منتج الوسيلة تعليمية، أحدها يستخدم الوسيلة لعبة اللوحة.

لعبة اللوحة نفسها هي لعبة يتم إنشاؤها من خلال الوسيلةحقيقية، وهي لعبة لوحة يتم فتحها على طاولة وفي هذه اللعبة يوجد الكثير من التفاعل بين اللاعبين أو مكونات لوحة اللعبة. تستخدم لعبة اللوحة أيضًا الوسيلةحقيقية تجعل اللاعبين يتفاعلون وجهًا لوجه وفي لعبة اللوحة يتم إنشاء سمة في اللعبة والقواعد الحالية.[٨] *Monopoly*، *Chess*، *Ludo*، *Halma*، *Snakes & Ladders* هي بعض الأمثلة المعروفة للعبة اللوحة . ومع ذلك، فإن أنواع لعبة اللوحة حاليًا متنوعة للغاية وتستمر في النمو، بدءًا من تلك التي ليس لها موضوع محدد إلى موضوع خاص. تختلف قواعد اللعبة أيضًا من بسيطة إلى مفصلة ومعقدة.

---

[٧] قاسم الباري، "أثر استخدام الألعاب اللغوية في منهاج اللغة العربية في تنمية الأنماط لدى طلبة المرحلة الأساسية" المجلة الأردنية في العلوم التربية ,(2011) 7 .https://ejournal.unida.gontor.ac.id/index.php/lisanu/article/download/455/414

[8] Perancangan Board Game Edukatif Tentang Budaya Indonesia Untuk Anak Sekolah Dasar et al., "Ayu Murini Wulandari, Perancangan Board Game Edukatif ...163" (n.d.): 163–176.

في بلدان مختلفة مثل أوروبا وأمريكا وآسيا (اليابان، وكوريا، وسنغافورة، وماليزيا)، تتطور لعبة اللوحة بسرعة كبيرة. يمكن ملاحظة ذلك من خلال عدد لعبة اللوحةالتي ظهرت في هذه البلدان.[٩]

بناء على ذلك، ترغب الباحثة في تطوير وسيلة تعليمية من اللعبة الأوروبية بعنوان *"Who Is It?"* هي لعبة لوحية سيتم تعديلها إلى لعبة تعليمية لتسهيل إتقان المفردات العربية. تم تصميم هذه الوسيلة لطلبة الفصل العاشر في المدرسة المتوسطة المهنية جارودا جاكرتا، لأن الفصل العاشر هو المرحلة الأولى لتعلم اللغة العربية على مستوى المدرسة المتوسطة المهنية.

السبب وراء رغبة الباحثة في تطوير وسيلة تعليمية لعبة اللوحة هو أن وجود وسيلة الألعاب التعليمية هذه يمكن أن يشجع الطلبة على التحفيز والتخلص من التوتر والجدية في بيئة التعليم. إلى جانب ذلك، يمكنه أيضًا دعوة الطلبة للمشاركة بنشاط، والقدرة على تحسين عملية التعليم، وبناء الإبداع الذاتي، وتحقيق الأهداف بشكل غير مباشر، ويمكن أن يوفر الفرص لجميع الطلبة الذين لديهم قدرات مختلفة. وبالتالي، من المأمول أن تسهل هذه الوسيلة على الطلبة إتقان المفردات العربية وإعطاء انطباع جذاب للطلبة في تعلم اللغة العربية، وكذلك القضاء على الانطباع بأن تعلم اللغة العربية أمر صعب.

[9] Richie Leonardo, "PERANCANGAN BISNIS UNTUK BOARDGAME 'CONQUEST NUSANTARA'" 8, no. 2 (2018): 38–51.

من بين المشاكل المختلفة المذكورة أعلاه، تهتم الباحثة بإجراء بحث تطويري بعنوان نموذج وسيلة تعليمية لعبة اللوحة في تعليم المفردات العربية (البحث التطويري لطلبة الفصل العاشر في المدرسة المتوسطة المهنية جارودا جاكرتا.

ب. تركيز البحث وفرعيته

بناء على الأفكار السابقة في خلفية البحث المذكورة، فتركيز هذا البحث كما يلي:

نموذج وسيلة تعليمية لعبة اللوحة في تعليم المفردات العربية (البحث التطويري لطلبة الفصل العاشر في المدرسة المتوسطة المهنية جارودا جاكرتا.

وفرعيته هي :

١. تحليل احتياجات الطلبة إلى نموذج وسيلة تعليمية لعبة اللوحة في تعليم المفردات العربية لطلبة الفصل العاشر في المدرسة المتوسطة المهنية جارودا جاكرتا

٢. تصميم وسيلة تعليمية لعبة اللوحة في تعليم المفردات العربية لطلبة الفصل العاشر في المدرسة المتوسطة المهنية جارودا جاكرتا

٣. تطوير وسيلة تعليمية لعبة اللوحة في تعليم المفردات العربية لطلبة الفصل العاشر في المدرسة المتوسطة المهنية جارودا جاكرتا

٤. تقييم وسيلة تعليمية لعبة اللوحة في تعليم المفردات العربية لطلبة الفصل العاشر في المدرسة المتوسطة المهنية جارودا جاكرتا

ج. تنظيم المشكلة وأسئلة البحث

و فقا مما ذكر في تركيز البحث و فرعيته فتنظيم المشكلة هو كيف نموذج وسيلة تعليمية لعبة اللوحة لتدريس المفردات العربية لطلبة الفصل العاشر في المدرسة المتوسطة المهنية جارودا جاكرتا. و أسئلة البحث كالتالي:

١. كيف تحليل احتياجات الطلبة على وسيلة تعليمية لعبة اللوحة في تعليم المفردات العربية لطلبة الفصل العاشر في المدرسة المتوسطة المهنية جارودا جاكرتا؟

٢. كيف تصميم وسيلة تعليمية لعبة اللوحة في تعليم المفردات العربية لطلبة الفصل العاشر في المدرسة المتوسطة المهنية جارودا جاكرتا؟

٣. كيف تطوير وسيلة تعليمية لعبة اللوحة في تعليم المفردات العربية لطلبة الفصل العاشر في المدرسة المتوسطة المهنية جارودا جاكرتا؟

٤. كيف تقييم على وسيلة تعليمية لعبة اللوحة في تعليم المفردات العربية لطلبة الفصل العاشر في المدرسة المتوسطة المهنية جارودا جاكرتا؟

د. أهدف البحث

وفقا مما ذكر في تنظيم المشكلة و أسئلة البحث السابقة، يستهدف هذا البحث كالتالي:

١. لمعرفة تحليل احتياجات من الطلبة الفصل العاشر في المدرسة المتوسطة المهنية جارودا جاكرتا على وسيلة تعليمية لعبة اللوحة في تعليم المفردات العربية

٢. لمعرفة تصميم وسيلة تعليمية لعبة اللوحة في تعليم المفردات العربية لطلبة الفصل العاشر في المدرسة المتوسطة المهنية جارودا جاكرتا

٣. لمعرفة تطوير وسيلة تعليمية لعبة اللوحة في تعليم المفردات العربية لطلبة الفصل العاشر في المدرسة المتوسطة المهنية جارودا جاكرتا

٤. لمعرفة تقييم الإنتاج على هذه وسيلة تعليمية لعبة اللوحة في تعليم المفردات العربية لطلبة الفصل العاشر في المدرسة المتوسطة المهنية جارودا جاكرتا

هـ. فوائد البحث

١. الفوائد النظرية:

يمكن استخدام هذا البحث كمرجع لمزيد من البحث حول تطوير وسيلة تعليمية للغة العربية ويمكن أن يوفر فوائد في تطوير وسيلة تعليمية اللغة

العربية بشكل عام. يدعم نظرية الألعاب التعليمية في دعم نجاح تعلم اللغة العربية، وأيضًا كمواد مرجعية ومقارنة لأبحاث أخرى ذات موضوعات مماثلة.

٢. الفوائد العملية:

تتمثل الفائدة العملية لنتائج هذا البحث في إنتاج منتج وسيلة تعليمية على شكل الوسيلة ألعاب لوحية لإتقان المفردات العربية، ومن المتوقع أن تُستخدم نتيجة هذا البحث كوسيلة تعليمية في مواد اللغة العربية. بحيث يمكن استخدامها لمختلف الأطراف.

أ. للمدرسة:

يمكن استخدام وسيلة تعليمية لعبة اللوحة التي تم تطويرها كوسيلة تعليمية لإتقان وحفظ المفردات العربية لطلبة الفصل العاشر في المدرسة المتوسطة المهنية **جارودا** جاكرتا.

ب. للمعلمين:

١) يمكن استخدام وسيلة لعبة اللوحة هذه كوسيلة وسيلة لعبة تعليمية وكذلك وسيلة للطالبة لتعلم وإتقان المفردات بطريقة ممتعة.

٢) يمكن استخدام هذه وسيلة تعليمية ليصبح جو تدريس اللغة العربية ممتعا وفعالا.

ج. للطالبة:

١) يمكن للوسيلة التعليمية لعبة اللوحة أن تسهل الطلبة لتعلم المفردات العربية وإتقانها بالسهولة.

٢) يمكن للوسيلة التعليمية لعبة اللوحة أن تجعل الطلبة أكثر نشاطا في عملية التعليم والتعليم.