

فعالية تقنية لعب مطابقة الصور والمفردات لترقية استيعاب المفردات اللغة العربية بالمدرسة الثانوية الفتحا تونجيليس

فنانجران في العام الدراس ٢٠٢١-٢٠٢٢

بخت علمي

مقدم لإكمال الشروط المقررة

في تعليم اللغة العربية (S1) للحصول على درجة الليسانس



إعداد:

ألفة السعادة

رقم الطالبة : ١٥٠٣٠٢٦٠٠١

كلية علوم التربية والتدريس

بجامعة والى سونجو الإسلامية الحكومية سمارانج

٢٠٢٢

التصريح

الموقعة أدنى هذا البحث العلمي:

الاسم : ألفة السعادة

رقم القيد : ١٥٠٣٠٢٦٠٠١

القسم : تعليم اللغة العربية

تصريح الباحثة بالصدقة والأمانة أن هذا البحث العلمي الموضوع:

"فعالية تقنية لعب مطابقة الصور والمفردات لترقية استيعاب المفردات اللغة العربية بالمدرسة الثانوية الفتحا تونجيليس فننجران في العام الدراسي ٢٠٢١-٢٠٢٢"

"٢٠٢٢"

لا يتضمن الأراء ن المتخصصين أو المواد التي نشرها الناشر أو كتبها الباحثون إلا أن تكون مراجع وصادر لهذا البحث العلمي.

سمرانج، ٢٦ ديسمبر ٢٠٢٢



رقم القيد : ١٥٠٣٠٢٦٠٠١

تصحيح لجنة المناقشة

إن نسخة هذا البحث العلمي:

الموضوع : فعالية تقنية لعب مطابقة الصور والمفردات لتزقية استيعاب المفردات اللغة العربية بالمدرسة الثانوية
الفتاح تونجيليس فننجران لي العام الدراسي ٢٠٢١-٢٠٢٢

الكاتبة : ألفة السعادة

رقم الطلبة : ١٥٠٣٠٢٦٠٠١

القسم : قسم تعليم اللغة العربية

ناقشتها لجنة المناقشة لكلية علوم التربية والتدريس جامعة والي سونجو الإسلامية الحكومية سيمارانج وكانت
مقبولة الأداء إحدى الشروط المقررة للحصول على درجة الليسانسي (S1) في قسم تعليم اللغة العربية سنة
٢٠٢٢ م.

سيمارانج، ٢٦ ديسمبر ٢٠٢٢

الكاتب

أحمد يوسف إثنان ستيوان الماحستير
١٩٧٤٠٩٠٢٠٧٠١١٠٣٨

الرئيسة

تولي قرة العين الماحسترة
١٩٧١٢١٠١٦١٩٧٠٣٢٠٠١

المتنح الثاني

الدكتور محمد محمودين الماحستير
١٩٧٥٠١٢٠٢٠٠٠٢٠٠٠١



المتنح الأول

محفوظ صديق الماحستير
١٩٦٨٠٢٢٧٢٠٠٣٠١١٠٠١

المحرر

أحمد يوسف إثنان ستيوان الماحستير
١٩٧٤٠٩٠٢٠٧٠١١٠٣٨

موافقة المشرف

صاحب المعالي

عميد علوم التربية والتدريس

جامعة والي سونجو الإسلامية الحكومية سمارانج

السلام عليكم ورحمة الله وبركاته

تحية طيبة , وبعد

بعد الملا حضرة بالتصحيحات والتعديلات على حسب الحاجة نرسل هذا البحث العلمي الطلاب.

الإسم : ألفة السعادة

رقم الطالبة : ١٥٠٣٠٢٦٠٠١ :

الموضوع : فعالية تقنية لعب مطابقة الصور والمفردات لترقية استيعاب المفردات اللغة العربية بالمدسة الثانوية

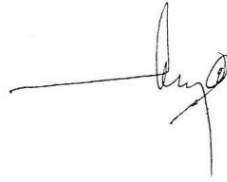
الفتاح تونجيليس فننجران في العام الدراسي ٢٠٢٢-٢٠٢١

ترجو من لجنة المناقشة أن تناقش هذا البحث العلمي بأسرع وقت ممكن وشكرا على حسن اهتمامكم

والسلام عليكم ورحمة الله وبركته

سمارانج, ١٩ ديسمبر ٢٠٢٢

المشرف



احمديسو إسنان ستيوان

رقم التوظيف : ١٩٧٤٠٩٠٩٢٠٠٧٠١١٠٣٨

الإهداء

أندى هذا البحث العلمي :

١. لى نفسي وجسمي

٢. لى والدي أبي الصوري وأمي ستي كونيا أسعدهما الله في الدارين والذين ربياني أحسن التّبية وأدبت أحسن التأديب منذ صغرتا حتى أتمّ تعلّمي بجامعة والي سولصو الإسلامية الحكومية سمارانج. فية لعاسى الله أن يدتهما بطول العمر مع بركة في الصحة والعافية

٣. أخي الأصغرآبي أزكيا وإقبال موتوهار هما أول الأبواب التي تجعل حياتي سعيدة يا صديقي في جو برغاباي

الشعار

وَلَقَدْ ضَرَبْنَا لِلنَّاسِ فِي هَٰذَا الْقُرْآنِ مِنْ كُلِّ مَثَلٍ لَّعَلَّهُمْ يَتَذَكَّرُونَ. قُرْآنًا عَرَبِيًّا غَيْرَ ذِي عِوَجٍ
لَّعَلَّهُمْ يَتَّقُونَ

Artinya: “Sesungguhnya telah Kami buatkan bagi manusia dalam Al Quran ini setiap macam perumamaan supaya mereka dapat pelajaran. (Ialah) Al Quran dalam bahasa Arab yang tidak ada kebengkokan (di dalamnya) supaya mereka bertakwa”

(QS. Az-Zumar: 27-28)

الملخص

يهدف البحث المعنون " فعالية تقنية لعب مطابقة الصور والمفردات لترقية استيعاب المفردات اللغة العربية بالمدرسة الثانوية الفتاح تونجيليس فننجران في العام الدراس ٢٠٢١-٢٠٢٢ إلى: (١) وصف كيفية إتقان الطلاب للمفردات قبل وبعد التعلم باستخدام تقنيات ألعاب مطابقة الكلمات والصور. (٢) معرفة استخدام تقنيات لعبة الرسم ومطابقة الكلمات يمكن أن تسهل على الطلاب تعلم المفردات الفرنسية؛ (٣) معرفة مدى فاعلية تقنيات ألعاب مطابقة الكلمات والصور في تحسين إتقان الطلاب للمفردات العربية. الطريقة المستخدمة في هذه الدراسة هي طريقة تجريبية زائفة باستخدام نمط مجموعة واحدة من الاختبار القبلي وتصميم الاختبار البعدي، وهي تجربة تتم في مجموعة واحدة فقط بدون مجموعة مقارنة. كان مجتمع هذه الدراسة من طلاب الصف الحادي عشر من مدرسة علياء الفتاح تونجيليس بانغانداران بينما كانت العينة من طلاب الصف الحادي عشر للعلوم ١ بإجمالي ١٦ شخصا.

بناء على نتائج الدراسة، البيانات التي تم الحصول عليها على متوسط درجة الاختبار الأولي ١٤,٣١ ومتوسط درجة الاختبار النهائي ١٨,٧٥ ، كان الفرق بين درجات الاختبار القبلي والبعدي ٤,٤٤. في هذه الدراسة، تم الحصول على $t_{hitung} 7.77$ وكان مستوى الأهمية المستخدم مستوى دلالة ٩٩,٩٪ مع $d.b 15$ تم الحصول على $t_{tabel} 3.73$ ، وهذا يعني أن الفرضية التي اقترحها المؤلف مقبولة.

بناء على ما سبق، من المعروف أن هناك فرقا كبيرا بين متوسط قيمة الاختبار القبلي والاختبار البعدي. لذلك يمكن أن نستنتج أن تقنية اللعبة لمطابقة الصور والكلمات يمكن أن تسهل على الطلاب تعلم المفردات العربية. بالإضافة إلى ذلك، فإن تقنية اللعبة لمطابقة الصور والكلمات فعالة لتحسين إتقان الطلاب للمفردات العربية. واستنادا إلى الاستبيانات التي تم إعطاؤها للطلاب، فإنه يوضح أن تقنية اللعبة المتمثلة في مطابقة الصور والكلمات يمكن أن تزيد بالفعل من دافعية الطلاب وإبداعهم وجواهرهم التشاركي في عملية التعليم والتعلم.

الكلمة الشكر و التقدير

الحمد لله رب العالمين الذي أنعم علينا وعلى دين الإسلام وإلى صراط المستقيم. والصلاة والسلام على من نزل عليه الكتاب الكرم وعلى آله وأصحابه ومن تبعوا بإحسان إلى يوم الدين. لقد تم هذا البحث بعناية ورضا الله تعالى حتى برصل الباحثة نهاية في كتابة هذا البحث لإكمال الإمتحان النهائي للحصول على درجة الليسانس في قسم تعليم اللغة العربية في كلية التربية وتكوين المدرست بجامعة والي سولسو الإسلامية الحكومية سمارانج، وتشعر الباحثة أن في هذا البحث يوجد النقائص الكثيرة.

١. سماحة الأستاذ الدكتور إمام توفيق الحاج الداجست كمدبر جامعة والي سولسو الإسلامية الحكومية سمارانج.
٢. سماحة الأستاذ الدكتور أحمد اسماعيل الداجست كعميد كلية علوم التربية والتدريس بجامعة والي سولسو الإسلامية الحكومية سمارانج.
٣. سماحة الأستاذ الدكتور أحمد مغفورين الداجست كرئيس قسم تعليم اللغة العربية بكلية علوم التربية والتدريس بجامعة والي سولسو الإسلامية الحكومية سمارانج.
٤. سماحة الأستاذ عاقل لطفان الداجست ككاتب قسم تعليم اللغة العربية بكلية علوم التربية والتدريس بجامعة والي سولسو الإسلامية الحكومية سمارانج.
٥. سماحة الأساتيد العلم في كلية علوم التربية والتدريس بجامعة والي سولسو الإسلامية الحكومية سمارانج.
٦. إلى العائلة الممتدة في مدرسة الفتح تونغليس الثانوية التي سمحت لي بالبحث في هذه المدرسة
٧. وجميع أفراد عائلتي وخاصة والدي الصوري وأمي ستي كونيا وأخي آبي أركيا وإقبال مطهر الذين شجعوا الباحث على الابتسام بهذا البحث ودعوتي في كل صلواتهم.
٨. وجميع زملائي وأصدقائي في قسم تعليم اللغة العربية في المرحلة ١٥ خاصة الفصل "أ" وجميع زملائي في معهد الجامعة والي سولسو سمارانج الذي يرافقوني حتى طلب العلم بجامعة والي سولسو الإسلامية الحكومية سمارانج.
٩. وزملائي توتيك العافية، اكتمالال الخيرية، لقيف أبقورية، النساء الأعزاء الذين يقدمون الحب والتشجيع والمساعدة للباحثين.
١٠. وجميع ناحية الأخرى الذي يساعدوني في كتابة هذا البحث وإنهاءة. أشكركم شكرا كثرًا على مساعدتكم. عسى الله أن يجزيهم بأحسن الجزاء ويسهل لدم أمورهم جميعا. وعسى هذا البحث أن ينفع الباحثة والآخرين

محتويات البحث

أ.....	صفحة الموضوع.
ب.....	صفحة التصريح.
ج.....	تصحيح لجنة المناقشة.
د.....	موافقة المشرف.
ه.....	الإهداء.
ز.....	الشعار.
ح.....	الملخص.
ط.....	الكلمة الشكر و التقدير.
ك.....	محتويات البحث.
١.....	باب الأول: المقدمة.
١.....	أ. خلفية البحث.
٣.....	ب. صياغة المشكلة.
٣.....	ج. أهداف البحث وفوائده.
٥.....	باب الثاني: الأسس النظرية.
٥.....	أ. طرق التدريس.
٧.....	ب. تقنيات التدريس.
٧.....	ج. تقنيات الألعاب.
٨.....	د. وسائط التعلم.
١٠.....	هـ. وسائط الإعلام المصورة.
١١.....	و. المفردات.
١٥.....	ز. تقنية مطابقة الصور والكلمات لتحسين إتقان المفردات.
١٨.....	باب الثالث: منهجية البحث.
١٨.....	أ. مناهج البحث.
١٩.....	ب. تقنيات البحث.

١٩.....	ج. المجتمع والعينة
٢٠.....	د. عملية التعليم والتعلم مع تقنية اللعبة مطابقة الصور والكلمات
٢٠.....	هـ. مرحلة جمع البيانات
٢١.....	و. تقنيات معالجة البيانات
٢٤.....	باب الربع: تحليل البيانات
٢٤.....	١. عملية التعليم والتعلم
٢٥.....	أ. بيرلاكوان فيرست
٣٠.....	ب. بوصف بيانات الاختبار القبلي
٣٠.....	ج. وصف بيانات ما بعد الاختبار
٣١.....	د. تحليل نتائج الاختبار القبلي والبعدي
٣٥.....	هـ. إثبات الفرضية
٥٤.....	باب الخامس: الآثار والمشورة
٥٤.....	أ. الخاتمة
٥٤.....	ب. المشورة
٥٥.....	ج. الكلمات الأخيرة

الفصل الأول

المقدمة

أ. خلفية البحث

كل إنسان يحتاج بالتأكيد إلى لغة في حياته. إذا كان من الممكن فهم استخدام اللغة إلى الحد الأدنى وفقا لنوايا وأهداف المتحدث، فقد حققت اللغة هدف نقل رسالة في التواصل. اللغة المنطوقة أو المكتوبة معا وبشكل مستمر لها تأثير كبير على حياة الإنسان.^١ اللغة هي شيء مهم للناس. قال محمد علي النهار في كتاب "في اللسانيات" إن اللغة صوت يستخدمه الجميع للتعبير عن أرضهم.^٢

تدريس اللغة هناك ثلاثة مصطلحات تحتاج إلى فهم صحيح في فهمها ومفهومها، وهي النهج والأساليب والتقنيات.^٣ الطريقة هي طريقة تستخدم لتحقيق هدف محدد مسبقا. في حين أن التقنية هي الطريقة التي يقوم بها الشخص من أجل تنفيذ طريقة.^٤

هذه الجوانب الثلاثة مترابطة ويجب أن يفهمها المعلم لأنه من خلال تحديد النهج، يمكن للمعلم اختيار الطريقة المناسبة للطلاب. بعد تحديد الطريقة، يمكن للمعلم تحديد الطريقة التي يتم بها ذلك بحيث يمكن للطريقة المختارة أن تعمل بفعالية وتحقق أهداف التعلم.

اللغة هي نظام تعسفي، يستخدم للتواصل وتبادل الأفكار بين مجموعات معينة من البشر. من بين اللغات التي لا يزال وجودها معروفا جدا هي اللغة العربية. والدليل على ذلك وجود دراسات عربية في مؤسسات تعليمية مختلفة، تتراوح من المرحلة الابتدائية إلى المرحلة الجامعية. بالإضافة إلى ذلك، تعد اللغة العربية لغة نبيلة، يمكن رؤيتها من خلال فائدتها، والعديد من المواد، والعلامات الجمالية، فضلا عن النوادي البلاغية.^٥

اللغة العربية هي لغة القرآن الكريم ولغة الإعلام ولغة التواصل، وفي الوقت نفسه هي أحد أجزاء اللغة العالمية. لذلك فإن تعلم اللغة العربية مهم جدا، حيث تستخدم العديد من مصادر المعرفة اللغة العربية. عندما نتعلم اللغة العربية، يجب أن يكون لدينا أربعة مكونات من المهارات اللغوية التي يجب إتقانها بشكل جيد لمتعلمي اللغة

¹ Okarisma Mailani, dkk. 2022. *Bahasa Sebagai Alat Komunikasi Dalam Kehidupan Manusia*. Jurnal Ilmu Komunikasi vol 1. No.2 hal. 2

^٢ غازي خمتار، *في علم اللغة*، (دمشق: دار طلاس الطبعة الثانية، ٢٠٠٠)، ص. ١٤.

³ Zainal Aqib dan Ali Murtadlo, *Kumpulan Metode Pembelajaran Kreatif dan Inovatif*, (Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera, 2016), hlm 5.

⁴ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2007), hlm 127.

^٥ عبد الله محمد الأسطى، الطريف في علم التصريف: دراسة صرفية تطبيقية، (طرابلس: كلية الدعوة الإسلامية، ١٩٩٢) ص. ١١

العربية، وهي مهارات الاستماع (مهارة استيما)، ومهارات التحدث (مهارة الكلام)، ومهارات القراءة (مهارة القلعة)، ومهارات الكتابة (مهارة كتابة).^٦

بالإضافة إلى كونها مشهورة بوجودها، فهي أيضا لغة جميلة، لأنه يوجد فيها علم الأصوات والمورفولوجيا والنحو، لأن الكلمات لها دلالاتها الخاصة. يفترض اللغويون أن أي خروج إلى هذا النظام اللغوي الكامل يعتبر لحنيا، سواء كان ذلك بسبب خلط الكلام بلغة أخرى، أو استخدام الكلمات على الفور، أو كسر عنصر واحد من الكيان اللغوي الذي يميزه عن اللغات البشرية الأخرى.^٧

لقد وجد تدريس اللغة العربية كلغة أجنبية في إندونيسيا منذ إدخال الإسلام وتطويرة في إندونيسيا، التي شهدت صعودا وهبوطا في تطبيق الأساليب. الهدف من الخبراء هو اختيار دقة الأساليب المستخدمة لأن هناك سياسة وطنية لتعليم اللغات الأجنبية لتطوير التواصل باستخدام لغة أجنبية (العربية)، ومعرفة وفهم الدول والثقافات الأجنبية، ودراسة العلوم والثقافة الأجنبية من خلال الأدب المكتوب على تلال اللغات الأجنبية. في إطار دراستها.^٨

واحدة من المهارات الهامة في اللغة العربية هي قواعد اللغة (البنية اللغوية). هذه المهارة هي وسيط في جنسه للتحدث والنطق والكتابة بشكل صحيح، ليس كهدف ولكن فقط كوسيلة يحتاجها الطلاب في التحدث والكتابة باستخدام اللغة الصحيحة. أي أن قواعد اللغة العربية وسيلة لتقييمها ومنع الأخطاء النحوية، حيث تتطلب الدقة في التعبير وصحة الممارسة استخدام اللغة بشكل صحيح وصحيح.^٩

يطلب من المتعلم أن يكون قادرا على اختيار طريقة التدريس الصحيحة لأن طريقة التدريس هي واحدة من العوامل الحاسمة في استدامة برنامج التدريس. هذا وفقا للرأي الذي عبر عنه جندي "غالبا ما يتم الحكم على نجاح أو فشل برنامج تدريس اللغة من حيث الطريقة المستخدمة، لأن الطريقة التي تحدد محتوى وطريقة تدريس اللغة.^{١٠}

الطريقة الجيدة هي الطريقة التي يمكن أن تجعل الطالب نشطا لمواصلة تطوير معرفته بشكل مستقل. لجعل الطلاب نشطين وخلق جو لطيف، واحدة من التقنيات المناسبة التي يجب استخدامها، وهي تقنيات الألعاب لأنه مع الألعاب، يطلب من الطلاب أن يكونوا أكثر نشاطا في الفصل الدراسي، إلى جانب تقنيات الألعاب.

واستنادا إلى نتائج مقابلة مع معلمة في الصف الحادي عشر بمدرسة العلوم علياء الفتاح طنجيليس قالت إن إتقان اللغة العربية من قبل الطلاب لا يزال ناقصا ويميلون إلى عدم الإعجاب بدروس اللغة العربية، ونتيجة لذلك

⁶ Umi Baroroh Dan Fauziyah Nur Rahmawati. 2020. *Metode-Metode Dalam Pembelajaran Keterampilan Bahasa Arab Reseptif*. Jombang: Jurnal Kependidikan Dan Keislaman. Vol 9. No. 2 Hal. 179.

⁷ نايف محمود معروف، خصائص العربية وطرائق تدريسها، (بيروت: دار النفائس، الطبعة الرابعة، ١٩٩١) ص. ٥٢

⁸ Naifah, *Teratai Terampil Atur Nilai Metode Pembelajaran Bahasa Arab Efektif Aplikatif*, (Semarang: Fakultas Tarbiyah IAIN Walisongo, 2012), hlm. 2-3

⁹ طه علي حسين الدليمي وسعاد عبد الكريم الوائلي، اللغة العربية مناهجها وطرائق تدريسها، (الأردن: دار الشروق، ٢٠٠٥)، ص ١٥٠

¹⁰ Djunaidi, A. 1987. *Pengembangan Materi Bahasa Inggris Berdasarkan Pendekatan Linguistik Konstruktif (Teori Dan Prektik)*. Jakarta: Depdikbud. Hal. 27

فإن كل تعلم يحدث غالبا ما يقوم الطلاب بمشاغب أنفسهم ولا يهتمون بالشرح من المعلم. بالإضافة إلى المقابلات مع معلمي الغرف المنزلية، يجري الباحثون أيضا مقابلات مع المتعلمين. وقالت نتائج المقابلة التي أجراها الباحث مع طلاب الصف الحادي عشر للعلوم إن دروس اللغة العربية كانت تعتبر مملة وصعبة لأنها كانت مثقلة جدا بالكثير من الفطريات. يجب حفظ كل مفردة جديدة بحيث يكون الطلاب مشبعين وأقل اهتماما بأنشطة التعليم والتعلم. إتقان المفتودات التي يطبقها معلمو العلوم في الصف الحادي عشر هو في شكل حفظ رتيب دون أي خلق من المعلم ، وطريقة التدريس لا تزال تقليدية.

لجعل أنشطة التعليم والتعلم حيوية ومثيرة للاهتمام، وكذلك لتحسين إتقان المفردات العربية، هناك حاجة إلى أساليب نشطة وإبداعية وإعلامية حتى يكون الطلاب مهتمين ومتحمسين لأنشطة التعليم والتعلم. بالإضافة إلى ذلك ، يجب تكييف اختيار الأساليب والوسائط مع الظروف المادية والفصول الدراسية حتى يتم تحقيق أهداف التعلم. يمكن استخدام تقنيات مطابقة الصور والكلمات كحل للتغلب على هذه الصعوبات. المفردات التي سيتم تدريسها باستخدام تقنية مطابقة الصور والكلمات في هذه الدراسة هي مفردات عن الحياة اليومية ، لأن المفردات حول هذا غالبا ما تستخدم في الحياة اليومية على سبيل المثال للتعبير عن تحيات صباح الخير وما إلى ذلك ، ثم يجب أن يكون الطلاب قادرين على إتقان المفردات.

بناء على الخلفية المذكورة أعلاه، يهتم الباحثون بإجراء أبحاث حول "فعالية تقنيات الألعاب لمطابقة الصور والكلمات لتحسين إتقان المفردات العربية في مدرسة علياء الفتحا تونغيليس"

ب. صياغة المشكلة

١. ما هو مستوى إتقان المفردات العربية قبل وبعد التعلم باستخدام تقنية اللعبة في مطابقة الصور

والكلمات؟

٢. هل يمكن أن يؤدي استخدام تقنية اللعبة إلى مطابقة الصور والكلمات إلى تسهيل تعلم

الطلاب للمفردات العربية؟

٣. هل تقنية مطابقة الصور والكلمات فعالة في تحسين إتقان المفردات العربية؟

ج. أهداف البحث وفوائده

١. أهداف البحث

أهداف هذه الدراسة هي:

١. يصف كيف أن إتقان الطلاب للمفردات قبل وبعد التعلم باستخدام تقنيات اللعبة يطابق

الصور والكلمات

٢. معرفة استخدام تقنيات اللعبة مطابقة الصور والكلمات يمكن أن تسهل على الطلاب تعلم

المفردات العربية

٣. معرفة فعالية تقنية اللعبة في مطابقة الصور والكلمات لتحسين إتقان الطلاب للمفردات العربية

٢. فوائد البحث

بناءً على أهداف البحث، من المتوقع أن يكون هذا البحث مفيداً ، وهي:

أ. نظرياً

من الناحية النظرية، من المأمول أن يكون هذا البحث قادراً على الاستخدام ومفيداً لكثير من الناس، لتطوير المعرفة حول استراتيجيات المعلمين في تحسين القدرة على التطبيق المفردات العربية. وكذلك معرفة كيفية تطبيق وسائل التعلم الصحيحة والتي يمكن تطبيقها من قبل المربين للطلاب عندما لا يكون طلابهم معتمدين عليها ويصعب حفظ المفردات العربية.

ب. من الناحية العملية

(١) بالنسبة للمعلمين، من المتوقع أن تضيف نظرة ثاقبة في استخدام الأساليب والوسائط المتنوعة كوسيلة لتحقيق أهداف التعلم، بحيث يكون الطلاب نشطين في الفصل الدراسي.

(٢) بالنسبة للطلاب، من المأمول أن يتم تحفيزهم لدى الطلاب على أن يكونوا متحمسين في حفظ المفردات في الذاكرة، وذلك لتحسين القدرة على حفظ المفردات التي من شأنها فيما يلي،

(٣) بالنسبة للباحثين، إضافة بصيرة ومعرفة للباحثين حول أهمية استخدام نماذج التعلم العربية ووسائل الإعلام الممتعة وغير المملة، ليكونوا قادرين على تقليل شيء ما تعتبر صعبة في تعلم اللغة العربية. خاصة في تحسين القدرة على حفظ الكلمات العربية.

الفصل الثاني

الأسس النظرية

أ. طرق التدريس

من الناحية الاشتقاقية، يأتي مصطلح المنهجية من اليونانية، أي من كلمة *metodos* التي تعني الطريق أو الطريقة، والشعارات تعني العلم. في حين أن المنهجية تعني من الناحية الدلالية العلم الذي يدرس الطرق أو المسارات التي تم تحديدها لتحقيق هدف بنتائج فعالة وفعالة. تسمى المنهجية أيضا المنهجية وهي تحقيق منهجي لصياغة الطريقة التي سيتم استخدامها في البحث. بمعنى آخر، المنهجية هي علم الأساليب التي تدرس / تناقش طرق التدريس المختلفة، حول مزاياها وضعفها، ومناسبة بشكل أكثر دقة لعرض الدروس وكيف والتطبيق وما إلى ذلك.

معنى منهجية تعلم اللغة العربية هو الطريقة أو المسار المتبع في كيفية تقديم مواد تعلم اللغة العربية. من أجل أن يتم قبولها بسهولة واستيعابها وإتقانها من قبل المحمي بشكل جيد وممتع. ومع ذلك، يجب التأكيد على أن استخدام مصطلح منهجية المتعلم يعطي المزيد من المعنى والانطباع، والتعلم والتعليم ليسا نظريين فحسب، بل عمليان أيضا، ولهذا السبب يشعر المؤلف أيضا بأمان أكبر باستخدام مصطلح منهجية تعلم اللغة العربية.¹¹ في القاموس الكبير للغة الإندونيسية، الطريقة هي طريقة منهجية للعمل لتسهيل تنفيذ الأنشطة من أجل تحقيق ما تم تحديده.¹²

كأحد مكونات التعلم، تلعب الأساليب دورا مهما للغاية في أنشطة التعلم والتعليم. يمكن القول أنه في أنشطة التدريس والتعلم يستخدم كل شيء الأساليب. لأن الطريقة هي أداة لتقديم مادة أو موضوع من أجل تحقيق أهداف التدريس التي سيتم تقديمها للطلاب.

وفي الوقت نفسه، فإن التعلم نفسه هو جهد متعمد ويتم التخطيط له بهذه الطريقة من قبل المعلم، وذلك للسماح بخلق جو تعليمي وأنشطة مواتية للطلاب. في الوصف أعلاه، يمكن استنتاج أن طريقة التعلم هي طريقة منهجية لإيصال المواد للطلاب من أجل تحقيق الأهداف المرجوة، من خلال النظر إلى التعريفات أعلاه، فإن أهداف طريقة التعلم هي:

١. إفراح المجال لتحقيق أهداف التعلم التي يسعى إليها المعلمون والطلاب

٢. تقديم صورة شاملة للخطة في تحقيق أهداف التعلم بشكل منهجي

٣. تسهيل تحقيق أهداف التعلم.¹³

¹¹ Ahmad izzan. *Metodologi pembelajaran Bahasa arab*. (Bandung: Humaniora, 2009), hlm. 72

¹² Penyusun Kamus Pusat Bahasa, KBBI, (Jakarta: Balai Pustaka, 2003), hlm.973.

¹³ Zulfiah Sam. 2016. *Metode Pembelajaran Bahasa Arab*. NUKHBATUL 'ULUM: Jurnal Bidang Kajian Islam, 2(1), 206-220. hlm 4-5

لكي يتقن الطلاب اللغة العربية جيداً، يحتاج المعلم إلى إتقان طرق مختلفة لتدريس اللغة العربية. نحن نعرف الكثير من طرق التدريس، من بين العديد من الأساليب المستخدمة أو المنشأة في التعلم، وعادة ما يهتم المعلم في إنشاء هذه الأساليب باهتمام الطلاب من أجل سكبها في الدرس. من بين طرق تعلم اللغة العربية:

١. طريقة القويد (النحو) والترجمة

٢. الطريقة المباشرة (موباسيارا)

٣. طريقة الطريقة الصامتة

٤. تعلم لغة المجتمع

٥. الاستجابة الجسدية الكلية

٦. طريقة مين مين (طريقة التقليد والحفظ)

٧. التثبيط السمعي اللغوي (السمعية سيافاهية)

٨. الطريقة الكهربائية (الطريقة الداخلية).

٩. النهج التواصلي (مداخل إيتشالي).¹⁴

النهج التواصلي الذي يسمى باللغة العربية المنضال الاشتشالي هو اختصار يركز على مهارات الاتصال النشطة والعملية. وفقاً لمراقبي اللغة، أنشأ هذا النهج طفرة استراتيجية جديدة في مجال تدريس اللغات الثانية، ويعتبر نهجاً متكاملًا وله خصائص محددة. هذا لأنه مزيج من الاستراتيجيات التي تستند إلى هدف محدد معين، وهو التدريب باستخدام اللغة مع العفوية و مبدع.

الهدف من هذا النهج هو توفير الفرص للمتعلمين لاستخدام اللغة العربية في المواقف الطبيعية مع موقف من العفوية الإبداعية، بالإضافة إلى إتقان القواعد. ينصب تركيز هذا النهج على نقل المعنى أو النية الصحيحة وفقاً لتوجيه ووظيفة الاتصال في وقت معين.¹⁵

ظهر مصطلح النهج التواصلي لأول مرة في المملكة المتحدة تحت اسم النهج التواصلي. أهداف هذا النهج هي (أ) خلق الكفاءات كأهداف تعلم اللغة و (ب) تطوير إجراءات المهارات اللغوية، أي الاستماع والتحدث والقراءة والكتابة (Tolla، 1996: 95). علاوة على ذلك، يوضح Littlewood (في Azies، 1996: 4) أن إحدى السمات المميزة الرئيسية لتعلم اللغة التواصلية هي الاهتمام المنهجي بالجوانب الوظيفية والهيكلية للغة. بناءً على هذه الخصائص، وضع بعدين يجب مراعاتهما عند تجميع برنامج تعلم اللغة على أساس نهج تواصلي، بما في ذلك:

¹⁴ Zulfiah Sam. 2016. *Metode Pembelajaran Bahasa Arab. NUKHBATUL 'ULUM: Jurnal Bidang Kajian Islam*, 2(1), 206-220 hlm 11

¹⁵ Relit Nur Edi. Pendekatan komunikatif (al madkhal ittishali) dalam pembelajaran Bahasa Arab. Hlm 1 jurnal

- (١) بعد يتعلق بصياغة أهداف المهارات المطلوبة من متعلمي اللغة والتي لا تقتصر فقط على استخدام التراكيب اللغوية، بل أيضا إتقان المهارات الأخرى، وهي مهارة كيفية ربط هذه الهياكل ووظائف الاتصال وفقا لحالة الأحداث اللغوية.
- (٢) الأبعاد المتعلقة بأنواع أنشطة التعلم اللازمة لتحقيق الهدف الأول. الافتراض هو تعلم التواصل، ولكن الأهم من ذلك أن المتعلم قادر على استخدام اللغة تلقائيا أو تلقائيا.^{١٦}

ب. تقنيات التدريس

الهندسة هي طريقة تشغيلية نموذجية يتم استخدامها أو تمريرها في تحقيق أهداف محددة مسبقا والالتزام بالعمليات المنهجية الواردة في الطريقة^{١٧}

وفقا ل Sapani (٢٠٠٠ : ٣٤)، فإن تقنيات التدريس هي طرق لتنفيذ التدريس أو التدريس في الفصل الدراسي في وقت وجهها لوجه من أجل تقديم وتعزيز المواد التعليمية من أجل تحقيق أهداف محددة في ذلك الوقت. بناء على الفهم أعلاه، يمكن القول أن التقنيات عملية ويتم تنفيذها في مرحلة تنفيذ التدريس. في عملية التعليم والتعلم، يعد اختيار تقنيات التدريس أمرا يجب أن يحظى باهتمام خاص من المعلم لأن اختيار تقنيات التدريس سيحدد بشكل كبير تحقيق أهداف التعلم، ولكن يجب أن تكون التقنيات المختارة وفقا للطريقة أو النهج المختار.

ج. تقنيات الألعاب

في القاموس الكبير الإندونيسية "اللعبة هي اللعب. أفعال اللعب". من البيان يمكن أن نستنتج أن اللعبة هي نشاط لعب يسبب المتعة للمشاركين فيها.^{١٨}

ثم كشفت سودجانا أيضا أن: "تقديم تقنيات اللعبة الجيدة سيجذب انتباه واهتمام المشاركين من أجل خلق جو مثير ودون التسبب في التعب". بناء على هذا البيان، يمكن الاستنتاج أنه من خلال تطبيق تقنية لعبة تتوافق مع الموقف والظروف، سواء في الوقت والمكان أو الأهداف، يمكن تحقيق أهداف التعلم في جو لطيف.^{١٩}

اللعبة هي نشاط لاكتساب مهارة معينة بطريقة مشجعة. إذا كانت المهارات المكتسبة في اللعبة في شكل مهارات لغوية معينة، فإن اللعبة تسمى لعبة لغة. التعلم عن طريق اللعب هو نشاط متكامل بين التعلم واللعب يتم دمجها في موضوع ما. يدور هذا الإجراء حول إنشاء أنشطة تعليمية ممتعة، بهدف نهائي يتمثل في تحقيق التعلم الصحي

¹⁶ Relit Nur Edi. *Pendekatan komunikatif (al madkhal ittishali) dalam pembelajaran Bahasa Arab*. Hlm 4 jural

¹⁷ Atarsemi, M. *Rancangan Pengajaran Bahasa dan Sastra Indonesia* (Bandung: Angkasa, 1989), Hlm 105

¹⁸ Depdikbud. *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 1995), Hlm 614.

¹⁹ Sudjana, *Metode dan Teknik Kegiatan Belajar Partisipatif* (Bandung: Theme, 1983), Hlm

والحصول على الجودة المثلى. الألعاب اللغوية لها غرض مزدوج، وهو الحصول على الإثارة كوظيفة للعب، وممارسة مهارات لغوية معينة كموضوع.^{٢٠}

وفقا لنابابان، هناك العديد من أنواع الألعاب التي يمكن تطبيقها في عملية تعليم اللغة وتعلمها بما في ذلك:

١. الكلمات المتقاطعة.

٢. ألعاب لتدريب الهيكل.

٣. ألعاب لممارسة المفردات.

٤. ألعاب لممارسة القراءة والإجابة على الأسئلة في الكتابة.

٥. ألعاب لتدريب السمع على تمييز الكلمات وتحديدتها.^{٢١}

د. وسائط التعلم

١. فهم وسائط التعلم

وسائل الإعلام التعليمية تعني كل ما يمكن استخدامه لتحفيز أفكار ومشاعر وانتباه وقدرات أو مهارات المتعلمين حتى يتمكنوا من تشجيع عملية التعلم. وفي الوقت نفسه، وفقا لبريجز، فإن وسائط التعلم هي وسيلة مادية لنقل محتوى / مواد التعلم مثل: الكتب والأفلام ومقاطع الفيديو وما إلى ذلك. ثم وفقا لجمعية التعليم الوطنية كشفت أن وسائل الإعلام التعليمية هي وسيلة اتصال في شكل الطباعة والسمع، بما في ذلك تكنولوجيا الأجهزة.

تعريف وسائط التعلم هو أي أداة تعليمية تستخدم للمساعدة في نقل الموضوع في عملية التعليم والتعلم لتسهيل تحقيق أهداف التعلم التي تمت صياغتها. لهذا السبب، يجب أن يكون لدى المعلمين معرفة كافية حول وسائط التدريس، والتي تشمل:

(أ) وسائل الإعلام كأداة اتصال لزيادة تبسيط العملية التعليمية والتعلم

(ب) وظيفة وسائل الإعلام من أجل تحقيق الأهداف التعليمية

(ج) التفاصيل الدقيقة لعملية التعلم

(د) العلاقة بين طرق التدريس والوسائط التعليمية

²⁰ Hasanah dan Nurchasanah. 2007. *Paket Pendidikan Pembelajaran BacaTulis Permulaan Anak Usia Sekolah Dasar. Laporan Penelitian. Tidak dipublikasikan.* (Malang: Lemlit UM. 2007) Hlm.15

²¹ Nababab dkk *Metodologi Pengajaran Bahasa* (Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 1993), Hlm 211

هـ) قيمة أو فائدة الوسائط التعليمية في التدريس

و) اختيار واستخدام الوسائط التعليمية

ز) أنواع مختلفة من أدوات وتقنيات الوسائط التعليمية

ح) وسائل الإعلام التعليمية في كل موضوع^{٢٢}

وبالتالي ، يمكن الاستنتاج أن وسائل الإعلام جزء لا يتجزأ من عملية التعليم والتعلم من أجل تحقيق الأهداف التعليمية بشكل عام وأهداف التعلم في المدارس بشكل خاص. تأتي كلمة وسائل الإعلام من الكلمة اللاتينية *medius* التي تعني حرفيا "وسط" أو "متوسط" أو "تمهيدي". في اللغة العربية ، الوسيط هو وسيط أو تسليم رسالة من المرسل إلى مستلم الرسالة.^{٢٣} إذا كانت وسائل الإعلام تحمل رسائل أو معلومات ذات أغراض تعليمية أو تحتوي على نوايا تعليمية ، فإن وسائل الإعلام تسمى وسائط التعلم.

٢. فوائد وسائل الإعلام في التعلم

في عملية التعليم والتعلم، هناك عنصران مهمان للغاية هما طرق التدريس ووسائط التدريس. هذان الجانبان مترابطان. سيؤثر اختيار طريقة تدريس معينة على النوع المناسب من وسائط التدريس، على الرغم من أنه لا تزال هناك جوانب أخرى مختلفة يجب مراعاتها عند اختيار وسيلة، بما في ذلك الغرض من التدريس، ونوع المهام والاستجابات التي يتوقع من الطلاب إتقانها بعد إجراء التدريس، وسياق التعلم بما في ذلك خصائص الطلاب. ومع ذلك، يمكن القول أن إحدى الوظائف الرئيسية لوسائط التدريس هي كوسيلة مساعدة تعليمية تؤثر أيضا على المناخ والظروف وبيئة التعلم التي ينظمها ويخلقها المعلمون. وذكر حماليق أن استخدام وسائل التدريس في عملية التعليم والتعلم يمكن أن يثير رغبات واهتمامات جديدة، ويثير الدافع وتخفيف أنشطة التعلم، وحتى يجلب التأثيرات النفسية.^{٢٤}

بشكل عام، تتمثل فائدة الوسائط في عملية التعلم في تسهيل التفاعل بين المعلمين والطلاب بحيث يكون التعلم أكثر فعالية وكفاءة. ولكن بشكل أكثر تحديدا، هناك بعض الفوائد الإعلامية الأكثر تفصيلا Kemp and Dayton (١٩٨٥) على سبيل المثال، تحديد بعض فوائد وسائل الإعلام في التعلم وهي:

١. يمكن أن يكون تسليم الموضوع موحدا.

٢. تصبح عملية التعلم أكثر وضوحا وأكثر إثارة للاهتمام.

٣. تصبح عملية التعلم أكثر تفاعلية.

٤. الكفاءة في الوقت والجهد.

٥. تحسين جودة مخرجات تعلم الطلاب.

²² Azhar Arsyad, *Media Pengajaran*, (Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2000) Hlm 2

²³ Azhar Arsyad, *Media Pengajaran*, (Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2000) hlm.3

²⁴ Azhar Arsyad, *Media Pengajaran*, (Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2007) Hlm. 4

٦. تسمح الوسائط بتنفيذ عملية التعلم في أي مكان وزمان.
 ٧. يمكن لوسائل الإعلام أن تعزز مواقف الطلاب الإيجابية تجاه المواد وعملية التعلم.
 ٨. تغيير دور المعلمين نحو اتجاه أكثر إيجابية وإنتاجية^{٢٥}
- بالإضافة إلى بعض فوائد وسائل الإعلام كما اقترحها كيمب ودايتون، بالطبع لا يزال بإمكاننا العثور على العديد من الفوائد العملية الأخرى. هناك العديد من الفوائد لاستخدام وسائط التعلم في التعلم، وهي:
١. يمكن نقل رسائل / معلومات التعلم بشكل أكثر وضوحاً وإثارة للاهتمام وملموسة وليس فقط في شكل كلمات مكتوبة أو منطوقة (لفظية).
 ٢. التغلب على قيود المكان والزمان والقوة الحسية. على سبيل المثال، يمكن استبدال الكائنات الكبيرة جداً بالواقع أو الصور أو أفلام الإطار أو الأفلام أو النماذج. يمكن عرض الأحداث أو الأحداث التي حدثت في الماضي مرة أخرى من خلال تسجيلات الأفلام ومقاطع الفيديو وغيرها. يمكن تقديم كائنات معقدة للغاية مع النماذج والرسوم البيانية وغيرها.
 ٣. يسمح للطلاب بالتعلم بشكل فردي وفقاً لقدراتهم واهتماماتهم.
 ٤. توفير نفس المنشطات والخبرات والتصورات للطلاب
 ٥. تحسين الموقف النشط للطلاب في التعلم.
 ٦. توليد الإثارة والتحفيز في التعلم.
 ٧. يسمح بتفاعل مباشر أكثر بين الطلاب والبيئة والواقع^{٢٦}.

هـ. وسائط الإعلام المصورة

تأتي الوسائط من اللاتينية وهي جمع كلمة "وسيط" والتي تعني حرفياً الوسيط أو الموصل. الوسائط هي وسيط أو مرسل رسالة من المرسل إلى مستلم الرسالة.^{٢٧} ونقلت أزهري أرسيد عن جيرلاخ وإيلي قولهما إن وسائل الإعلام عندما تفهم على نطاق واسع هي إنسان أو مادة أو حدث يبنى الظروف التي تجعل المتعلمين قادرين على اكتساب المعرفة أو المهارات أو المواقف.^{٢٨}

تلعب وسائل الإعلام التعليمية دوراً مهماً في تعلم اللغات الأجنبية، بما في ذلك تعلم اللغة العربية. بناء على كلام سويانتو المقتبس في كتابه عبد الوهاب الرشيد ذكر أن هناك العديد من الدراسات التي تثبت فعالية

²⁵ Isran Rasyid Karo-Karo, dkk, *Manfaat Media Dalam Media Pembelajaran*, Jurnal AXIOM, (Vol. VII, No.1, tahun 2018), hlm. 94

²⁶ Ebook: Donny Khoirul Aziz, *Pendidikan Kreatif Pada Anak Usia Dini*, hlm. 71.

²⁷ Sitiatava Rizema Putra, *Desain Belajar Mengajar Kreatif Berbasis Sains*, (Yogyakarta: Diva Press, 2013), hlm 28

²⁸ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2003), hlm 3

استخدام وسائل الإعلام في اللغات الأجنبية (العربية)، ولكن لا يستخدم الكثير من المعلمين وسائل التعلم كأحد العناصر الداعمة لعملية التعلم في الفصل الدراسي.²⁹

الصور هي أداة بصرية فعالة لأنها يمكن تصورها شيء سيتم شرحه بشكل أكثر واقعية وواقعية.³⁰ وسائل الصور هي وسيلة لإعادة إنتاج النموذج الأصلي في بعدين. من المهم جدا استخدام وسائل الصور في محاولة لتوضيح فهم الطلاب بحيث يمكن للطلاب باستخدام الصور إيلاء المزيد من الاهتمام للأشياء أو الأشياء التي لم يروها من قبل فيما يتعلق بالدرس.

أ. وظيفة وسائل الصور

في عملية تعليم وتعلم اللغة العربية، هناك جانبان مهمان للغاية هما وضع التدريس ووسائل الصورة. هذان الجانبان مترابطان، سيؤثر اختيار طريقة معينة للحكم على نوع وسائل الصور المستخدمة، على الرغم من وجود العديد من الجوانب الأخرى التي يجب مراعاتها عند اختيار الوسائل، بما في ذلك أهداف التعلم. ومع ذلك، يمكن القول أن إحدى وظائف وسائل الصور هي كوسيلة مساعدة تعليمية تؤثر أيضا على الظروف والبيئة التي يرتبها المعلم ويخلقها.

ب. الغرض من وسائل الصور

الغرض الرئيسي من استخدام وسائل التعلم هو أن الرسالة أو المعلومات التي يتم توصيلها يمكن استيعابها قدر الإمكان من قبل الطلاب كمتلقين للمعلومات. وبالتالي ستكون المعلومات أسرع وأسهل في معالجتها من قبل الطلاب دون الحاجة إلى المرور بعملية طويلة تجعلها مشبعة. تتعلق بعملية تعلم اللغة العربية (أي لغة) حيث سيتم تجهيز الدرس أو تعلم المهارات اللغوية من خلال التدريب المستمر على اكتساب هذه المهارات. على الرغم من أنه أمر ممل، لذا فإن وجود وسائل الإعلام في عملية تعلم اللغات مفيد جدا للحفاظ على شغف الطلاب بالتعلم.³¹

ج. مزايا وعيوب وسائل الصور

أ. تشمل مزايا وسائل الصور ما يلي:

١. أكثر واقعية وأكثر واقعية في طرح الموضوع عند مقارنته باللغة اللفظية.
٢. يمكن التغلب على قيود العين.
٣. توضيح المشكلة في أي مجال، ويمكن استخدامها للجميع بغض النظر عن العمر.

²⁹ Abdul Wahab, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, (Malang: UINMalang Press, 2009), 20.

³⁰ Asnawir basyiruddin usman, *media pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hlm 47

³¹ Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab* (cet. I; Malang: UIN Malang pres, 2009), hlm 25

٤. يمكن للصور التغلب على الزمان والمكان. لا يمكن إحضار جميع الأشياء أو الأشياء أو الأحداث إلى الفصل الدراسي، ولا يمكن دائما إحضار المتعلمين إلى تلك الأشياء / الأحداث. يمكن تقديم الشلالات التجارية أو بحيرات توبا إلى الفصل الدراسي من خلال الصور أو الصور. الأحداث التي حدثت في الماضي.

٥. عرض الأحداث بطريقة واقعية وملموسة.

٦. يمكن التغلب على قيود المكان والزمان

ب. تشمل عيوب وسائط الصور ما يلي:

١. لا يمكن الشعور به من الناحية الحقيقية.

٢. التأكيد على قدرة حاسة البصر.

٣. يمكن أن تضع وتلف بسهولة وتدمر إذا لم تتم صيانتها بشكل صحيح. في تعلم اللغة العربية كلغة أجنبية، تلعب وسائل الإعلام دورا مهما لعدة أسباب. تساعد وسائط التعلم المعلمين في إدارة عملية التدريس واستخدام وقت الفصل بحكمة.³²

لذا فإن وسائط الصور هي الوسيلة الأكثر استخداما. الصور / الصور هي اللغة الأكثر شيوعا التي يمكن فهمها والاستمتاع بها في كل مكان. كما يقول المثل الصيني "الصورة تتحدث أكثر من ألف لغة". عند استخدام وسائط التعلم هذه، يجب تعديل الصورة وفقا للأهداف المراد تحقيقها. "يمكن أيضا تسمية الوسائط المصورة بالوسائط المرئية. الأدوات المرئية هي الأدوات التي تعني مرئية مرئية. بحيث يكون للصور المعروضة في عملية تعلم اللغة العربية دور مهم في نقل الرسائل للطلاب³³

و. المفردات

١. فهم المفردات

المفرد أو باللغة العربية يسمى المفردات، في المفردات الإنجليزية هي مجموعة الكلمات أو كنوز الكلمات المعروفة من قبل شخص أو كيان آخر يشكل جزءا من لغة معينة. هناك مفردات تعرف بأنها مجموعة من جميع الكلمات التي يفهمها الشخص ومن المحتمل أن تستخدم لتأليف كاليامات جديدة. تعتبر ثروة المفردات للشخص عموما وصفا لذكائه أو مستوى تعليمه. المفرد هو أحد عناصر اللغة الثلاثة التي من المهم جدا إتقانها، وتستخدم هذه المفردات في كل من اللغات المنطوقة والمكتوبة، وهي واحدة من الأدوات لتطوير مهارات الفرد في اللغة العربية.

³² Deswan, strategi memanfaatkan media gambar. <http://tpcommunity05.blogspot.com>.

Html (15 juni 2016)

وفقا لهورن،

المفردات هي مجموعة من الكلمات التي تشكل لغة. إن دور المفرد في إتقان المهارات اللغوية الأربع ضروري للغاية، حيث ذكر فاليت أن قدرة الشخص على فهم المهارات اللغوية الأربع تعتمد بشكل كبير على إتقان المفردات التي يمتلكها. ومع ذلك، فإن تعلم اللغة ليس مرادفا لتعلم المفردات فقط. بمعنى إتقان اللغة، لا يكفي مجرد حفظ الكثير المفردات. في تعلم اللغة العربية هناك العديد من المشاكل في تعلم المفردات تسمى مشاكل تكوين المفردات. يحدث هذا لأنه في تعلم المفرد يتضمن فيه موضوعات معقدة وهي التغيرات في الاشتقاق، والتغيرات في التصريف، والأفعال، والمفردات، والتأنيدي، والجماعة، والتأنيدي، والمعاني المعجمية والوظيفية. لكن في هذا الكتاب، لا يشرح المؤلف واحدا تلو الآخر من هذه الموضوعات بالتفصيل، فقط يشير إلى أن نطاق تعلم المفردات ليس بسيطا ولكنه واسع ومعقد للغاية.

مما سبق يمكن أن نستنتج أن المفردات هي مجموعة من الكلمات التي تشكل اللغة التي يعرفها الشخص، من مجموعة الكلمات التي سيتم استخدامها في بناء الجمل أو التواصل مع المجتمع. يظهر تواصل الشخص مع الاستخدام السليم والكافي للمفردات صورة للذكاء ومستوى تعليم مستخدم اللغة.

الغرض من إتقان المفرد هو أن يتمكن الطلاب من نطقها بشكل صحيح، وفهم معناها، ومعرفة عملية التغيير، ومعرفة كيفية ربطها في عبارات أو جمل. علاوة على ذلك، من المأمول أن يتمكن الطلاب أيضا من استخدام المفرد في سياق الجملة الصحيحة.

تجدر الإشارة إلى أن تعلم اللغة ليس مرادفا لدراسة المفرقات. أي أن لديك مهارات لغوية، لا يكفي مجرد حفظ المفردات. متعلمو اللغة لا يعرفون اللغة من خلال القواميس.

المفردات (المفردات) كأحد الأجزاء المهمة للمكون اللغوي سواء استخدام اللغة شفويا أو كتابيا، وهي إحدى الأسس لتطوير مهارات اللغة العربية. اختبار المفردات هو نوع من الاختبارات المتعلقة بإتقان معنى المفردات العربية، بالإضافة إلى القدرة على استخدامها في السياق أو المكان الصحيح في الخطاب العربي. من بين الأهداف الرئيسية لتعلم المفردات العربية ما يلي:

١. إدخال مفردات جديدة للطلاب أو الطلاب، إما من خلال مواد القراءة أو فهم الطيف

٢. تدريب الطلاب على أن يكونوا قادرين على نطق المفردات بشكل جيد وصحيح لأن النطق الجيد والصحيح يؤدي إلى مهارات التحدث والقراءة الجيدة والصحيحة وكذلك

٣. فهم معنى المفردات، إما دلاليا أو معجميا (قائمة بذاتها) أو عند استخدامها في سياق جمل معينة (المعاني الدلالية والنحوية)

٤. قدرة على تقدير ووظيفة المفرد في التعبير الشفوي (التحدث) أو الكتابة (التأليف) وفقاً للسياق الصحيح^{٣٤}

في تدريس المفردات، هناك عدة أمور يجب مراعاتها، ومنها ما يلي:

أ. تعليم المفردات لا يقف بمفرده، ولكنه مرتبط بتعليم المثلث، والاستمسا، والإنسيا، والمهادسة.

ب. يمكن أن يكون للكلمة عدة معان. لذلك، بالنسبة للطلاب المبتدئين، يجب على المعلمين تدريس المعاني التي تناسب السياق فقط.

ج. لا يمكن فهم العديد من المفردات، إلا وفقاً للسياق بحيث يجب تدريسها وفقاً للسياق حتى لا تخلط بين فهم الطلاب.

د. في تدريس المفردات، تجنب الشحذ المباشر باللغة الإندونيسية قدر الإمكان، ما لم يكن قسرياً جداً.

ذ. تعليم المفردات حسب مستوى الصعوبة تدريجياً^{٣٥}

٢. إتقان المفردات

منذ العصور القديمة تعلم الإنسان اللغات وخاصة اللغات العائلية اللازمة للتواصل مع من حوله. هذا يعني أن الشخص قادر على الاختلاط باستخدام اللغة الحالية. اللغة العربية، التي أصبحت الآن لغة عالمية بعد إسبانيا، لها يد كبيرة في تنمية تطور العلوم والتكنولوجيا الحديثة. يشير هذا المصطلح إلى التواصل النشط للغة العربية مع الأمم الموجودة في هذا العالم. لكن هذا لا يعني أن تعلم اللغة العربية أمر سهل على متعلم اللغة العربية نفسه لأن الأجانب يتعلمون اللغة. حتى أنه يقال إن العرب يجدون أحياناً سهولة في تعلم اللغات الأجنبية مثل الإنجليزية والفرنسية وغيرها من اللغتين، مقارنة بتعلم لغاتهم الخاصة. هذا يرجع إلى أسباب مختلفة. واحد منهم هو الكثير من المفردات التي لديها الفروق الدقيقة في معنى كلمة واحدة. وهذا يجب أن يتقنه متعلمو اللغة.

المفردات هي مجموعة من بعض الكلمات التي ستشكل اللغة. الكلمة هي أصغر جزء من اللغة الحرة بطبيعتها، وهذا المعنى يميز بين الكلمات والمورفيمات. المورفيم هو أصغر وحدة غير قابلة للتجزئة لجزء ذي معنى أصغر يكون معناه مستقراً نسبياً.^{٣٦} وهكذا تتكون الكلمة من مورفيمات، على سبيل المثال كلمة معلم (معلم) في اللغة العربية تتكون من مورفيم واحد. في حين أن كلمة المعلم لها مورفيمان، وهما ال.

³⁴ Abdul Hamid, *Mengukur Kemampuan Bahasa Arab untuk Studi Islam* (Cet. II; Malang: UIN-Maliki Press, 2013), Hlm. 33

³⁵ hmad Fuad Effendy, *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab* (Malang: Misykat, 2005), Hlm 99

³⁶ Hari Murti, *kamus linguistic* (Jakarta: PT. Gramedia Pustaka utama, 1983), Hlm 144

مفردات الجمع من mufrad في اللغة الإنجليزية: Words, Word:pl, Vocabole, Terms، أسماء، تعبيرات (من مجال علمي)؛ التفاصيل. هذا المصطلح له علاقة مع ما ورد في المورد، أن المفردات تفسر : المفردات. وأوضح كذلك أن المفردات هي مجموعة من المفردات المستخدمة من قبل شخص أو ما شابه ذلك. تم التأكيد على السياق أعلاه من قبل فريق صياغة القاموس العظيم الإندونيسي على أن المفردات هي جميع الكلمات الواردة في لغة المفردات. يتم فرز المفردات أو قوائم الكلمات أبجدياً مع معناها أو ترجمتها. لذلك من الآراء العديدة التي تم تقديمها أعلاه ، يمكن الاستنتاج أن المفردات هي مجموعة من المفردات التي يستخدمها شخص شفها وكتابيا لديه بالفعل معنى ووصف الترجمة دون دمجها مع كلمات أخرى وترتيبها أبجدياً.³⁷

وفقاً لأحمد جنان آصف الدين، "تعلم المفردات (المفرقات) هو عملية تقديم مواد تعليمية في شكل كلمات أو مفردات كعنصر في تعلم اللغة العربية"³⁸

ومع ذلك، فإن تعلم اللغة مرادف لمجرد تعلم المفرقات. بمعنى إتقان اللغة، لا يكفي مجرد حفظ الكثير من المفردات.³⁹

في تعلم المفردات ، يجب على المعلمين إعداد المفردات المناسبة لطلابهم. لذلك يجب على المعلم الالتزام بالمبادئ في اختيار المفردات التي سيتم تدريسها للمتعلمين الأجانب (غير الناطقين باللغة العربية) وهي كما يلي:

١. (التردد) يعني اختيار المفردات التي غالباً ما تستخدم.
٢. توازن يعني اختيار المفردات التي تستخدم على نطاق واسع في الدول العربية، أي لا تستخدم فقط على نطاق واسع في بعض الدول العربية.
٣. المطاحية (التوفر) تعني اختيار كلمات معينة ومعاني معينة، أي الكلمات المستخدمة في مجالات معينة.
٤. ألفة (ألفة)، بمعنى اختيار الكلمات المألوفة والمشهورة وترك الكلمات التي نادراً ما تسمع من استخدامها. مثل كلمة الشمس أكثر شهرة من كلمة 'dzuku' على الرغم من أنها تعني نفس الشيء.

³⁷ Kaharuddin Ramli, *Cara Cepat Menguasai Bahasa Arab* (Cet. I; Parepare: Lembah Harapan Press, 2013), Hlm 9

³⁸ Ahmad Fuad Effendy, *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab* (Malang: Misykat, 2005), Hlm 98.

³⁹ Ahmad Fuad Effendy, *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab* (Malang: Misykat, 2005), Hlm 96.

٥. Syamul (Coverege)، بمعنى اختيار الكلمات التي يمكن استخدامها في

مختلف المجالات التي لا تقتصر على مجال معين. على سبيل المثال، يتم اختيار كلمة باب أفضل من منزل لأن استخدامها أكثر شيوعا.

٦. الأحامية، بمعنى اختيار الكلمات التي غالبا ما تكون مطلوبة

٧. استخدامه من قبل الطلاب بدلا من الكلمات التي تكون في بعض الأحيان غير ضرورية أو نادرا ما تكون هناك حاجة إليها.

٨. عروبة، بمعنى اختيار الكلمات العربية، أي أن يكون لها كلمة عربية مع أن لها نقيضها في اللغات الأخرى. أمثلة على اختيار كلمة الهاتف عبر الهاتف، أو كلمة midzya على كلمة الراديو وغيرها.^{٤٠}

٣. فوائد إتقان المفردات

عندما يتعلم الشخص لغة، فإن إتقان المفردات له دور مهم للغاية لأن إتقان المفردات سيؤثر على مهارات الشخص اللغوية. هذا يتوافق مع ما يجادل به تاريجان بأن:

"من الواضح أن جودة المهارات اللغوية للشخص تعتمد على كمية أو نوعية المفردات التي لديه. كلما كانت المفردات أكثر ثراء، زاد احتمال أن نكون ماهرين في اللغة".^{٤١}

بناء على المعلومات الواردة أعلاه، يمكن الاستنتاج أن المفردات هي أحد المكونات المهمة جدا في تعلم اللغة، وهذا يتوافق مع الرأي الذي عبر عنه Hardhono بأنه من بين جميع الجوانب الأساسية للغات الأجنبية التي يجب على الطلاب إتقانها في عملية التعلم، يعتبر جانب المفردات هو الأهم لأنه بدون إتقانها يستحيل على الناس استخدام اللغات الأجنبية.^{٤٢}

لا تقتصر فوائد إتقان المفردات على الاهتمامات التعليمية فحسب، بل أيضا في الحياة الاجتماعية، كما ذكر Keraf (١٩٩٦: ٢٣) أدناه:

يتطلب المشاركون في شبكة الاتصالات هذه للمجتمع المعاصر متطلبات معينة. تشمل هذه المتطلبات: يجب أن يتقن كمية كبيرة من المفردات التي تنتمي إلى أهل لغته، وأن يكون قادرا أيضا على نقل ثروته إلى شبكة واضحة وفعالة من الجمل، وفقا للقواعد النحوية المعمول بها، لنقل سلسلة أفكاره ومشاعره إلى أفراد المجتمع الآخرين.^{٤٣}

⁴⁰ Bisri Mustofa & Abdul hamid, *Metode & Strategi Pembelajaran Bahasa Arab* (Cet. 1; Malang: UIN-Maliki Press, 2016), Hlm. 68-6

⁴¹ Tarigan dkk, *Tes Kosakata* (Bandung: Angkasa, 1993), Hlm 2

⁴² Hardhono dkk, *Prinsip-Prinsip Pengajaran Bahasa* (Jakarta, Depdikbud, 1988), Hlm 7

⁴³ Keraf dkk, *Diksi dan Gaya Bahasa* (Jakarta: PT. Gramedia, 1996), Hlm 23

من الآراء المختلفة أعلاه، يمكن الاستنتاج أن فوائد إتقان المفردات واسعة جدا، خاصة للتواصل. بالإضافة إلى ذلك، كلما كان إتقان مفردات الطالب أكثر ثراء، كان من الأسهل على الطالب التعبير عن آرائه وأفكاره في شكل شفهي وكتابي.

ز. تقنية مطابقة الصور والكلمات لتحسين إتقان المفردات

١. خطوات استخدام تقنية اللعبة لمطابقة الصور والكلمات

وقال Sudjana (١٩٨٣ : ٨٣)، تنقسم خطوات استخدام تقنية اللعبة لمطابقة الكلمات والصور إلى ثلاث مراحل ، وهي كما يلي:

أ. التحضير

١. تحديد موضوع المشكلة أو الموضوع الذي سيتم استخدامه كمادة في أنشطة التعليم والتعلم ؛
٢. جعل الرسومات على الورق المقوى.
٣. اصنع قطعاً من الورق تحتوي على كلمات تتوافق مع الصورة ؛
٤. عصا أو تعليق الورق المقوى أمام الفصل.

ب. تنفيذ اللعبة

١. قسم الطلاب إلى مجموعات. يتم ضبط حجم المجموعة وفقاً لعدد الطلاب. حاول الحفاظ على عدد الطلاب في كل مجموعة لا يزيد عن عشرة أشخاص ؛
٢. توفير قطع من الورق تحتوي على كلمات يجب أن تتطابق مع صورة كل مجموعة ؛
٣. تتطابق كل مجموعة مع الكلمات التي تم إعطاؤها مع الصور المتاحة أمام الفصل ؛
٤. الحد من وقت العمل.
٥. استعادة جو الفصل الدراسي إلى طبيعته عند نفاذ الوقت ؛
٦. يوضح المعلم الإجابة أو يضيف شرحاً مصدره المادة في اللعبة ؛
٧. كافئ المجموعة التي تفعل الأسرع والصحيح

ج. تقييم

اختتم الدرس بجعل كل طالب يذكر أو يعيد كتابة المادة في اللعبة. من الوصف أعلاه، يمكن الاستنتاج أنه قبل البدء في ممارسة تقنية اللعبة لمطابقة الكلمات والصور، يجب على المعلم أولاً إجراء استعدادات دقيقة، ثم في وقت تنفيذ اللعبة، يجب أن يكون المعلم قادراً على إدارة مسار اللعبة بشكل صحيح وصحيح حتى لا يصبح جو الفصل الدراسي صاخباً أثناء التعلم.^{٤٤}

⁴⁴ Sudjana, *Metode dan Teknik Kegiatan Belajar Partisipatif* (Bandung: Theme, 1983), Hlm

من الوصف أعلاه، يمكن الاستنتاج أنه قبل البدء في ممارسة تقنية اللعبة لمطابقة الكلمات والصور، يجب على المعلم أولاً إجراء استعدادات دقيقة، ثم في وقت تنفيذ اللعبة، يجب أن يكون المعلم قادراً على إدارة مسار اللعبة بشكل صحيح وصحيح حتى لا يصبح جو الفصل الدراسي صاخباً أثناء التعلم.

٢. مزايا وعيوب تقنية اللعبة لمطابقة الصور والكلمات

في كتاب ألعاب للإرشاد الإسلامي ذكر روسواندي (٢٠٠٤: ٧) أن تقنية اللعبة (الألعاب) لها عدة مزايا وعيوب ، وهي:

أ. تقنيات لعبة مطابقة الكلمات الممتازة و رسم:

١. قصيرة لأنه يمكن تقليل الوقت المستخدم.
٢. لا يتطلب تكاليف كبيرة.
٣. التشاركية، تشمل الألعاب الطلاب جسدياً (بما في ذلك الحركة) والفسولوجية (مثل الانتباه العقلي والبصري). الألعاب تبني انتباه الطلاب وتجعلهم يفكرون ويتفاعلون ويضحكون.
٤. باستخدام الأدوات (الوسائط)، تتضمن الألعاب استخدام أدوات بسيطة لإضافة انطباع واقعي إلى النشاط ؛
٥. مخاطر منخفضة، معدل نجاح الألعاب مرتفع جداً عند القيام به بالطريقة الصحيحة والمهنية ؛
٦. سهولة التكيف، يمكن تكييف الألعاب مع مجموعة متنوعة من المواقف والتركيز على نقاط مختلفة. حتى الألعاب يمكن أيضاً تعديلها دون فقدان الانطباع الأصلي والشخصية.^{٤٥}

ب. عيوب تقنية اللعبة لمطابقة الصور والكلمات:

١. يتطلب معلماً لديه مهارات في صنع الصور ؛
٢. يتطلب إعداداً دقيقاً لأنه إذا لم يتم التحضير الدقيق ، فإن تقنية اللعبة هذه ستكون عديمة الفائدة ومضیعة للوقت ؛
٣. تنشأ إمكانية المشاعر لهزيمة الآخر لعدم التعاون ؛
٤. في بعض الأحيان يكون وقت اللعبة، الذي من المفترض أن يركز على عملية التعلم، منحرفاً مع غلبة الجاذبية والفكاهة لصرف الانتباه عن

⁴⁵ Ruswandi Games For Islamic Mentoring (Bandung, Syaamil Cipta Media, 2004), Hlm

أهداف التعلم التي تم تحديدها. سيتم التغلب على بعض نقاط الضعف المذكورة أعلاه إذا تمكن المعلم من إعداد وإدارة مسار اللعبة بشكل صحيح.

الفصل الثالث

منهجية البحث

أ. مناهج البحث

قبل الدخول في مناقشة مزيد من البحث، يجب أولاً فهم معنى مصطلح المنهجية والطريقة ومصطلح البحث نفسه. سيتم مناقشة ما يلي واحداً تلو الآخر هذه المصطلحات:

١. منهج

تأتي المنهجية من كلمة منهجية تعني العلم الذي يصف الأساليب أو الأساليب. وفقاً لسفيان سيفري هارهاب، فإن المنهجية هي علم أو فلسفة حول عملية وقواعد البحث بما في ذلك الافتراضات والقيم والمعايير المستخدمة في عملية البحث والتقنيات المستخدمة في جمع البيانات وتحليلها. تعمل المنهجية أيضاً على درء أي نقد محتمل يتم مواجهته حتى يمكن تبرير البحث على أنه بحث علمي.

٢. أسلوب

بعد فهم معنى المنهجية في سياق البحث، من الضروري أيضاً فهم معنى كلمة "طريقة". تأتي كلمة "طريقة" من الكلمة اليونانية *metodus* (يأتي هذا المصطلح اليوناني من الطريقة اللاتينية). ميتا تعني نحو، من خلال، بعد، متابعة، و *hodos* تعني المسار أو الاتجاه أو الطريق. المعنى الواسع للطريقة هو طريقة التصرف وفقاً لنظام أو قاعدة معينة. معناها الخاص هو طريقة التفكير وفقاً لقواعد أو أنظمة معينة. وفقاً ل Syafri Harahap، فإن الطريقة في سياق البحث هي جزء من منهجية تتعلق بشرح التقنيات أو الأدوات المستخدمة في جمع البيانات وتحليلها.⁴⁶

٣. بحث

البحث هو تحقيق منظم، أو تحقيق دقيق ونقدي بحثاً عن الحقائق لتحديد شيء ما. كلمة بحث هي ترجمة لكلمة بحث التي تأتي من اللغة الإنجليزية. تتكون كلمة البحث من كلمتين، وهما *re* التي تعني العودة والبحث والتي تعني البحث. لذلك يمكن أن نستنتج أن تعريف البحث هو إعادة البحث عن المعرفة. الغرض من الدراسة هو تغيير الاستنتاجات التي تم قبولها بشكل عام، وكذلك تغيير الآراء مع وجود تطبيقات جديدة لهذه الآراء. تسمى الدراسة باستخدام المنهج العلمي البحث العلمي.⁴⁷

البحث هو عملية جمع وتحليل البيانات التي يتم تنفيذها بشكل منهجي ومنطقي للعثور على

⁴⁶ Rahmandi *Pengantar Metodologi Penelitian* (Banjarmasin: Antarsari press, 2011), hlm

⁴⁷ Sandu Siyoto, M Ali Sodik *Dasar metodologi penelitian* (Yogyakarta: Literasi Media Publishing 2015), hlm 4

إجابات تمت صياغتها في المشكلة. في هذه الدراسة استخدم المؤلفون الأساليب التجريبية. كانت التجربة المستخدمة في هذه الدراسة شبه تجريبية باستخدام نمط مجموعة واحدة من تصميم الاختبار القبلي (prates) والاختبار البعدي (الاختبار البعدي)، أي التجارب التي أجريت في مجموعة واحدة فقط بدون مجموعة مقارنة. تم إجراء هذا البحث من خلال إعطاء اختبار أولي (pretest) أولاً ثم إعطاء العلاج، وهو تعليم اللغة الفرنسية باستخدام تقنية لعبة مطابقة الكلمات والصور، وبعد ذلك تم إعطاء اختبار نهائي (اختبار بعدي). تصميم البحث على النحو التالي:

٢ س ٣ × ٢ × ١ × ١

معلومات:

١. : لاختبارات المسبقة (prates)، التي أجريت لتحديد قدرات الطالب قبل العلاج
- ١,٢,٣ س : لعلاج (العلاج)، في شكل تعليم المفردات باستخدام تقنيات اللعبة لمطابقة الكلمات والصور.
٢. : لاختبار البعدي (الاختبار البعدي)، الذي يتم إجراؤه لتحديد قدرات الطالب بعد العلاج.^{٤٨}

ب. تقنيات البحث

- تقنيات البحث التي استخدمها المؤلفون في هذه الدراسة هي كما يلي:
١. دراسة الأدبيات، أي جمع البيانات من خلال قراءة الكتب المصدر لمعرفة النظريات المتعلقة بهذا البحث.
 ٢. الملاحظة، وهي تقنية لجمع البيانات من خلال إجراء ملاحظات على الأنشطة الجارية.
 ٣. اختبار، اشتقاقياً، مصطلح "اختبار" يأتي من اللاتينية "testum" والتي تعني لوحة أو jambangan من الطين. بمعنى واسع، الاختبار هو أداة أو أداة تستخدم لقياس شيء ما. كانت الاختبارات التي أعطيت للطلاب في هذه الدراسة في شكل اختبارات قبلية (prates) واختبارات لاحقة (اختبارات بعدية).^{٤٩}
 ٤. تقنية الاستبيان أو اختبار الاستبيان أو الاستبيان المعطى للطلاب الذين هم عينات بحثية هي الحصول على معلومات حول الأمور المتعلقة بالبحث.

⁴⁸ Fraenkel, Jack R dan Norman E, Wallen. (1993). *How to Design and Evaluate Research in Education*. New York: Mc.Graw-Hill Inc. Hal: 254

⁴⁹ Shodiq Abdullah, *Evaluasi Pembelajaran Konsep Dasar, Teori dan Aplikasi*, (Semarang: Pustaka Rizki Putra, 2012), hlm 1.

ج. المجتمع والعينة

١. سكان

السكان هو مجموع جميع القيم الممكنة للحسابات أو القياسات الكمية أو النوعية ، بدلا من خصائص معينة تتعلق بمجموعة كاملة وواضحة من الكائنات التي يجب دراسة خصائصها⁵⁰ بناء على الفهم أعلاه ، فإن السكان في هذه الدراسة هم طلاب الصف الحادي عشر العلوم ٢ مدراسي علياء الفتح تونجيليس العام الدراسي ٢٠ ٢١/٢٠ ٢٢ والذي ينقسم إلى ثلاثة فصول بإجمالي ٧٠ طالبا.

٢. عينة

العينة هي جزء مأخوذ من مجتمع إحصائي تمثيلي بمعنى أن أي خصائص للمجتمع الإحصائي يجب أن تنعكس في العينة المأخوذة.⁵¹ العينة التي أخذها المؤلفون في هذه الدراسة هي خصائص الصف الحادي عشر العلوم ٢ مدراسي أ ليا الفتح تونجيليس السنة الدراسية ٢٠ ٢١/٢٠ ٢٢ ما يصل إلى ١٦ طالبا.

د. عملية التعليم والتعلم مع تقنية اللعبة مطابقة الصور والكلمات

- في هذا القسم ، سوف يحدد المؤلف مراحل تنفيذ التدريس المستخدم في البحث ، وهي:
١. يشرح المعلم المفردات المتعلقة بمادة *le corps humain* كيفية قراءتها وكيفية كتابتها ويطلب من الطالب أن يكون نموذجا أمام الفصل لإظهار أجزاء الجسم المعنية.
 ٢. يقسم المعلم الطلاب إلى مجموعتين. تتكون كل مجموعة من ٨ أشخاص.
 ٣. شرح المعلم قواعد اللعبة.
 ٤. تحصل كل مجموعة على صورة منشورة على الناسخ.
 ٥. وضع المعلم قطعا من الورق تحتوي على كلمات في منتصف الطاولة.
 ٦. يجب على الطلاب مطابقة الكلمات وفقا للصور التي تم توفيرها ، في غضون ± 60 ثانية ؛
 ٧. بعد انتهاء الوقت ، يقوم المعلم بفحصه مع الطلاب ؛
 ٨. المجموعة التي نجحت في مطابقة الكلمات والصور بأكبر عدد من الكلمات والصور الصحيحة هي الفائزة.

هـ. مرحلة جمع البيانات

تم الحصول على البيانات في هذه الدراسة من الاختبارات وكذلك الاستبيانات المقدمة للطلاب.

⁵⁰ Sudjana, N. (1996). *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito. Hal. 6

⁵¹ Surakhmad, Winarno. (1990). *Pengantar Penelitian Ilmiah*. Bandung: Tarsito. Hal: 65

يتم إجراء الاختبار مرتين في شكل اختبارات مسبقة واختبارات لاحقة مع الشبكات التالية:

الجدول ٣,١ شبكات أسئلة الاختبار القبلي والبعدي

لا.	أنواع الأسئلة	مجموع سؤال	ج ١	ج ٢	أوزان كل قيمة سؤال
١.	التوفيق	١٠	X		$١٠ = ١٠ \times ١$
٢.	الاختيار من متعدد	١٠		X	$١٠ = ١٠ \times ١$
مجموع		٢٠			٢٠

الجدول ٣,٢ شبكات الاستبيان

لا.	فئات الأسئلة	رقم سؤال	كثير	%
١.	آراء الطلاب حول تعلم اللغة الفرنسية.	٢, ١	٢	١٠
٢.	آراء الطلاب حول مادة المفردات الفرنسية.	٤, ٣	٢	١٠
٣.	صعوبات الطلاب في تعلم المفردات الفرنسية.	٦, ٥	٢	١٠
٤.	توقعات الطلاب من تعلم اللغة الفرنسية.	٨, ٧	٢	١٠
٥.	تجربة الطالب تقنية اللعبة.	١٠, ١١, ٩	٣	١٥
٦.	آراء الطلاب حول تقنية مطابقة الكلمات والصور في تعلم المفردات الفرنسية.	١٥, ١٤, ١٣, ١٢, ١٦, ١٧, ١٨, ١٩, ٢٠	٩	٤٥
مجموع			٢٠	١٠٠

و. تقنيات معالجة البيانات

١. الخاص بك

لمعالجة البيانات التي تم الحصول عليها من نتائج الاختبار ، يتم تنفيذ الخطوات التالية:

أ. أوجد متوسط درجات الاختبار الأولية (O_1)

$$\frac{\sum \bar{X}}{n} = \bar{X}$$

معلومات:

$\bar{X}$: متوسط درجات الاختبار الأولي (prete)

$\Sigma \bar{X}$ إجمالي عدد درجات الاختبار الأولية:

n: عدد المتقدمين للاختبار

ب. أوجد متوسط درجات الاختبار النهائي (O_p)

$$\frac{\Sigma \bar{Y}}{n} = \bar{Y}$$

معلومات:

$\bar{Y}$ متوسط درجات الاختبار النهائي (الاختبار البعدي):

$\Sigma \bar{Y}$ إجمالي عدد درجات الاختبار النهائي:

n: عدد المتقدمين للاختبار.⁵²

تستخدم الصيغة المستخدمة لحساب درجة أهمية المقارنة بين t-table و t-

count في إتقان المفردات تقنية اللعبة لمطابقة الكلمات والصور.

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\Sigma X^2 d}{N(N-1)}}}$$

معلومات:

Md: متوسط اختلافات الاختبار القبلي والبعدي

Xd: انحراف كل موضوع (d-md)

ΣX^2 : مجموع مربعات الانحرافات

N: الموضوع على العينة

d.b: الخلط مع N-1.⁵³

لمعرفة نتائج هذه الدراسة ، أجرى المؤلف اختبار فرضية ، وهي فرضية العمل (Hk)،

على النحو التالي:

Hk: هناك فرق كبير بين قيم الاختبار القبلي والقيم البعدية

⁵² Nurgiyantoro, B. (1995). *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: PPFE Yogyakarta. Hal. 355

⁵³ Arikunto, Suharsimi. (1998). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta. Hal: 263

مع معايير الاختبار التالية :

يتم قبول H_k عندما يكون عدد $t < \text{جدول } t$

يتم رفض H_k عندما يكون عدد $t > \text{جدول } t$

٢. استبيان

لمعالجة البيانات التي تم الحصول عليها من نتائج الاستبيان عن طريق حساب العدد الإجمالي للمستجيبين الذين يختارون العناصر المتاحة ، يتم تحويل المبلغ إلى نماذج النسبة المئوية بالطريقة التالية:

$$\frac{f}{n} \times 100\%$$

معلومات:

$F =$ تكرار الإجابات البديلة

$n =$ عدد الطلاب

$100\% =$ النسبة المئوية

الجدول ٣-٣ تفسير حسابات النسب المئوية

تفسير	نسبة كبيرة
تيداك آدا	٠٪
جزء صغير	١٪ - ٢٥٪
ما يقرب من نصف	٢٦٪ - ٤٩٪
نصف	٥٠٪
أكثر	٥١٪ - ٧٥٪
بشكل عام	٧٦٪ - ٩٩٪
تماماً ^{٥٤}	١٠٠٪

⁵⁴ Supardi, A. (1979). *Statistika*. Bandung: Fakultas Tarbiyah IAIN SGD Bandung. Hal: 20

--	--

باب الربع

تحليل البيانات

في هذا الفصل، سيصف المؤلف تحليل البيانات التي تم الحصول عليها من نتائج عملية التعليم والتعلم باستخدام تقنية اللعبة لمطابقة الصور والكلمات على أنها أوبيا لتحسين الإتقان مفردات الطلاب العربية.

وصف البيانات

أجرى المؤلف اختبارات لطلاب الصف الحادي عشر للعلوم ٢ في مدرسة علياء الفتحا تونغيليس للعام الدراسي ٢٠٢١/٢٠٢٢ بلغ مجموعها ١٦ شخصا ، وهم على النحو التالي:

الجدول ٤,١

قائمة الطلاب:

لا	اسم	نوع جنس
١	على الرغم من ريسماياتي	P
٢	اقتبس تونجينا مالك	L
٣	آلهة سوزاني	P
٤	ديندين محمد س	L
٥	ايلالايف	P
٦	فجر هدايت	L
٧	باراديس فيري	L
٨	فيتري بابدوري فلاورز	P
٩	حلبي سايبول تفضل	L
١٠	هندري سابوترا	L
١١	معهد الدراسات الإسماعيلية نورلياني	P
١٢	إيما روماتين	P
١٣	أقزام	P
١٤	نيتا راهايو	P
١٥	نيندا سيترا ديوي	P
١٦	تحركات المخاطر	P

٢. عملية التعليم والتعلم

في هذه الدراسة، أجرى المؤلف التعلم باستخدام تقنية اللعبة لمطابقة الصور والكلمات (العلاج) ثلاث مرات.

المواد التي يتم تدريسها للطلاب هي مادة المفردات المتعلقة ب "الأطراف البشرية". في السابق لم يتعلم الطلاب هذه المفردات مطلقاً، لذا كان إتقان الطالب للمفردات قبل التعلم صفراً.

عندما يدرس الطلاب مادة المفردات "الأطراف البشرية" بطرق التعلم التقليدية، اتضح أن الطالب العادي يمكنه فقط إتقان وفهم ما بين ستة إلى عشرة مفردات "الأطراف البشرية". ولكن بعد أن يتعلم الطلاب مادة المفردات "الأطراف البشرية" باستخدام تقنية لعبة مطابقة الصور والكلمات، يتبين أن الطالب العادي قادر على إتقانها وفهمها ٣٠ إلى ٣٥ مفردة.

أ. بيرلاكوان فيرست

وفقاً لوحدة حدث التعلم (SAP)، يقوم المؤلف بتدريس مادة "الأطراف البشرية" حول بنية الجنرال باستخدام تقنية اللعبة لمطابقة الكلمات والصور.

يكون الطلاب متحمسين عندما يتعلمون أنهم سيتعلمون باستخدام تقنيات لعبة مطابقة الكلمات والصور.

في اللحظة التي شرح فيها المعلم قواعد اللعبة، استمع الطلاب جيداً. ولكن في وقت التنفيذ، كان التعاون بين الطلاب أقل بحيث أصبحت اللعبة أقل تقييداً وتسببت في ضجة طفيفة. أثناء التعلم، يتابع جميع الطلاب التعلم جيداً. وعندما يقوم المعلم بتعيين المهام، يقوم الطلاب بجميع المهام المعينة بشكل جيد. في نهاية الدرس، يطرح بعض الطلاب أسئلة حول المواد التي تم تقديمها. هذا هو سيناريو عملية التعليم والتعلم في العلاج الأول:

الجدول ٤,٢

عملية التعليم والتعلم في سيناريو

لا	الانشطة	الوقت
١	الأنشطة المبكرة أ. تحية طيبة وبعد: ب. حضور ج. الحافز	١ دقيقة ٢ دقيقة ١ دقيقة

٥ دقائق	د. التقدير راجع المواد التي تم تقديمها مسبقا.																												
٧٠ دقيقة	٢ • يشرح المعلم المفردات المتعلقة بمادة "الأطراف البشرية" (Structure Générale) كيفية قراءتها وكيفية كتابتها ويطلب من الطالب أن يكون نموذجا أمام الفصل لإظهار أجزاء الجسم المعنية ؛ • يقسم المعلم الطلاب إلى مجموعتين. تتكون كل مجموعة من ٨ أشخاص. <table border="1"> <thead> <tr> <th>لا</th><th>المجموعة أ</th><th>المجموعة ب</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>١</td><td>آلهة سوزانتي</td><td>ديسي آر</td></tr> <tr> <td>٢</td><td>ديندين م س</td><td>اقتبس تونجينا م</td></tr> <tr> <td>٣</td><td>ايلا لايف</td><td>فجر هدايت</td></tr> <tr> <td>٤</td><td>فيتري بايدوري ب</td><td>باراديس فيري</td></tr> <tr> <td>٥</td><td>الماضي الإلكتروني:</td><td>حلومي سايبول ن</td></tr> <tr> <td>٦</td><td>أقزام</td><td>هندري سابوترا</td></tr> <tr> <td>٧</td><td>نيندا سيترا د</td><td>معهد الدراسات الإسماعيلية نورلياني</td></tr> <tr> <td>٨</td><td>تحركات المخاطر</td><td>نيتا راهايو</td></tr> </tbody> </table> • شرح المعلم قواعد اللعبة. • تحصل كل مجموعة على صورة منشورة على الناسخ. • وضع المعلم قطعاً من الورق تحتوي على كلمات في منتصف الطاولة. • يجب على الطلاب مطابقة الكلمات وفقاً للصور التي تم توفيرها ، في غضون ± ٦٠ ثانية ؛ • بعد انتهاء الوقت ، يقوم المعلم بفحصه مع الطلاب ؛ • المجموعة التي نجحت في مطابقة الصور والكلمات التي تحتوي على أكبر عدد من الصور الصحيحة هي المجموعة (أ).	لا	المجموعة أ	المجموعة ب	١	آلهة سوزانتي	ديسي آر	٢	ديندين م س	اقتبس تونجينا م	٣	ايلا لايف	فجر هدايت	٤	فيتري بايدوري ب	باراديس فيري	٥	الماضي الإلكتروني:	حلومي سايبول ن	٦	أقزام	هندري سابوترا	٧	نيندا سيترا د	معهد الدراسات الإسماعيلية نورلياني	٨	تحركات المخاطر	نيتا راهايو	
لا	المجموعة أ	المجموعة ب																											
١	آلهة سوزانتي	ديسي آر																											
٢	ديندين م س	اقتبس تونجينا م																											
٣	ايلا لايف	فجر هدايت																											
٤	فيتري بايدوري ب	باراديس فيري																											
٥	الماضي الإلكتروني:	حلومي سايبول ن																											
٦	أقزام	هندري سابوترا																											
٧	نيندا سيترا د	معهد الدراسات الإسماعيلية نورلياني																											
٨	تحركات المخاطر	نيتا راهايو																											
١٠ دقائق	الأنشطة النهائية أ. يمنح المعلمون الطلاب الفرصة للتعبير عن عدم فهمهم للموضوع الذي تم تدريسه لهم. هل تفهمون جميعاً؟ إذا كان لديك أي أسئلة يرجى طرحها! ب. يقوم المعلم بتعيين المهام للطلاب.	٣																											

	اكتب ٥ أجزاء من جسم الإنسان التي تعلمناها اليوم!	
--	--	--

العلاج الثاني

وفقا لوحدة حدث التعلم (SAP) في علاج المؤلفين، قام المؤلفان بتدريس مادة الأطراف البشرية حول الوجه.

الطلاب أكثر تنظيماً في ممارسة الألعاب، والتعاون بين زملائهم الطلاب جيد جداً. بحيث تتم عملية التعلم باستخدام تقنيات اللعبة لمطابقة الكلمات والصور بشكل جيد. لم يقد أي من الطلاب بأي عمل آخر أثناء التعلم، فقد قاموا بجميع المهام المعينة بشكل جيد. يسأل بعض الطلاب بنشاط أسئلة وآراء حول المواد المقدمة. فيما يلي سيناريو لعملية التعليم والتعلم في العلاج الثاني:

الجدول ٤,٣

عملية التعليم والتعلم في سيناريو II

لا	الانشطة	الوقت																		
١	الأنشطة المبكرة أ. تحية طيبة وبعد: ب. حضور ج. الحافز د. أبيضسيبي مراجعة المواد المقدمة سابقا	١ دقيقة ٢ دقيقة ١ دقيقة ٥ دقائق																		
٢	- يشرح المعلم المفردات المتعلقة بمادة الطرف البشري (Structure Générale) كيفية قراءتها وكيفية كتابتها ويطلب من الطالب أن يكون نموذجاً أمام الفصل لإظهار أجزاء الجسم المعنية ؛ - يقسم المعلم الطلاب إلى مجموعتين. تتكون كل مجموعة من ٨ أشخاص. <table> <tr> <th>لا</th><th>المجموعة أ</th><th>المجموعة ب</th></tr> <tr> <td>١</td><td>آلهة سوزانتي</td><td>ديسي آر</td></tr> <tr> <td>٢</td><td>ديندين م س</td><td>اقتبس تونجينا م</td></tr> <tr> <td>٣</td><td>ايلا لايف</td><td>فجر هدايت</td></tr> <tr> <td>٤</td><td>فيتري بايدوري ب</td><td>باراديس فيري</td></tr> <tr> <td>٥</td><td>الماضي الإلكتروني:</td><td>حلمي سايبول ن</td></tr> </table>	لا	المجموعة أ	المجموعة ب	١	آلهة سوزانتي	ديسي آر	٢	ديندين م س	اقتبس تونجينا م	٣	ايلا لايف	فجر هدايت	٤	فيتري بايدوري ب	باراديس فيري	٥	الماضي الإلكتروني:	حلمي سايبول ن	٧٠ دقيقة
لا	المجموعة أ	المجموعة ب																		
١	آلهة سوزانتي	ديسي آر																		
٢	ديندين م س	اقتبس تونجينا م																		
٣	ايلا لايف	فجر هدايت																		
٤	فيتري بايدوري ب	باراديس فيري																		
٥	الماضي الإلكتروني:	حلمي سايبول ن																		

		٦	أقزام	هندري سابوترا
		٧	نيندا سيترا د	معهد الدراسات الإسماعيلية نورلياني
		٨	تحركات المخاطر	نيتا راهايو
		• شرح المعلم قواعد اللعبة. • تحصل كل مجموعة على صورة منشورة على الناسخ. • وضع المعلم قطعاً من الورق تحتوي على كلمات في منتصف الطاولة. • يجب على الطلاب مطابقة الكلمات وفقاً للصور التي تم توفيرها ، في غضون ± 60 ثانية ؛ • بعد انتهاء الوقت ، يقوم المعلم بفحصه مع الطلاب ؛ • المجموعة التي نجحت في مطابقة الصور والكلمات التي تحتوي على أكبر عدد من الصور الصحيحة هي المجموعة (ب).		
٣	الأنشطة النهائية	أ. يمنح المعلمون الطلاب الفرصة للتعبير عن عدم فهمهم للموضوع الذي تم تدريسه لهم. هل تفهمون جميعاً؟" إذا كان لديك أي أسئلة يرجى طرحها! ب. يقوم المعلم بتعيين المهام للطلاب. اكتب ٥ أجزاء من جسم الإنسان التي تعلمناها اليوم!		
	١٠ دقائق			

العلاج الثالث

في العلاج الثالث، يقوم المؤلف بتدريس مواد الأطراف البشرية حول الأطراف العلوية والأطراف السفلية. كان الطلاب متحمسين للغاية عندما بدأت اللعبة، وأجروا اللعبة بطريقة منظمة. عمل الطلاب معاً بشكل جيد مع تقدم اللعبة. يقوم الطلاب بالتعلم بجو لطيف دون التسبب في ضجة. يقوم الطلاب بجميع المهام الموكلة من قبل المعلم بشكل جيد. يستجيب الطلاب لآراء الآخرين.

في نهاية الدرس، يطرح الطلاب بنشاط أسئلة وآراء بشأن المواد التي تم تقديمها. وعندما يسأل المعلم سؤالاً ، يمكن للطلاب بأكمله الإجابة بشكل جيد. سيناريو عملية التعليم والتعلم في العلاج الثالث كالتالي:

علامة التبويعل ٤,٤

عملية التعليم والتعلم السيناريو الثالث

لا	الأنشطة	الوقت																											
١	الأنشطة المبكرة أ. تحية طيبة وبعد: ب. حضور ج. الحافز د. أبيضيسي مراجعة المواد المقدمة سابقا	١ دقيقة ٢ دقيقة ١ دقيقة ٥ دقائق																											
٢	- يشرح المعلم المفردات المتعلقة بمادة الطرف البشري (Structure Générale) كيفية قراءتها وكيفية كتابتها ويطلب من الطالب أن يكون نموذجا أمام الفصل لإظهار أجزاء الجسم المعنية ؛ - يقسم المعلم الطلاب إلى مجموعتين. تتكون كل مجموعة من ٨ أشخاص. <table border="1"> <thead> <tr> <th>لا</th><th>المجموعة أ</th><th>المجموعة ب</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>١</td><td>ألهة سوزانتي</td><td>ديسي آر</td></tr> <tr> <td>٢</td><td>ديندين م س</td><td>اقتبس تونجينا م</td></tr> <tr> <td>٣</td><td>ايلا لايف</td><td>فجر هدايت</td></tr> <tr> <td>٤</td><td>فيتري بايدوري ب</td><td>باراديس فيري</td></tr> <tr> <td>٥</td><td>الماضي الإلكتروني:</td><td>حلمي سايبول ن</td></tr> <tr> <td>٦</td><td>أقزام</td><td>هندري سابوترا</td></tr> <tr> <td>٧</td><td>نيندا سيترا د</td><td>معهد الدراسات الإسماعيلية نورلياني</td></tr> <tr> <td>٨</td><td>تحركات المخاطر</td><td>نيتا راهايو</td></tr> </tbody> </table> - شرح المعلم قواعد اللعبة. - تحصل كل مجموعة على صورة منشورة على الناسخ. - وضع المعلم قطعا من الورق تحتوي على كلمات في منتصف الطاولة. - يجب على الطلاب مطابقة الكلمات وفقا للصور التي تم توفيرها ، في غضون ± 60 ثانية ؛ - بعد انتهاء الوقت ، يقوم المعلم بفحصه مع الطلاب ؛	لا	المجموعة أ	المجموعة ب	١	ألهة سوزانتي	ديسي آر	٢	ديندين م س	اقتبس تونجينا م	٣	ايلا لايف	فجر هدايت	٤	فيتري بايدوري ب	باراديس فيري	٥	الماضي الإلكتروني:	حلمي سايبول ن	٦	أقزام	هندري سابوترا	٧	نيندا سيترا د	معهد الدراسات الإسماعيلية نورلياني	٨	تحركات المخاطر	نيتا راهايو	٧٠ دقيقة
لا	المجموعة أ	المجموعة ب																											
١	ألهة سوزانتي	ديسي آر																											
٢	ديندين م س	اقتبس تونجينا م																											
٣	ايلا لايف	فجر هدايت																											
٤	فيتري بايدوري ب	باراديس فيري																											
٥	الماضي الإلكتروني:	حلمي سايبول ن																											
٦	أقزام	هندري سابوترا																											
٧	نيندا سيترا د	معهد الدراسات الإسماعيلية نورلياني																											
٨	تحركات المخاطر	نيتا راهايو																											

	المجموعة التي نجحت في مطابقة الصور والكلمات التي تحتوي على أكبر عدد من الصور الصحيحة هي المجموعة (أ).	
١٠ دقائق	الأنشطة النهائية أ. يمنح المعلمون الطلاب الفرصة للتعبير عن عدم فهمهم للموضوع الذي تم تدريسه لهم. هل تفهمون جميعاً؟ إذا كان لديك أي أسئلة يرجى طرحها! ب. يقوم المعلم بتعيين المهام للطلاب. اكتب ٥ أجزاء من جسم الإنسان التي تعلمناها اليوم!	٣

٣. وصف بيانات الاختبار القبلي والبعدي

في هذا القسم، يصف المؤلف نتائج تحليل اختبارات إتقان المفردات في شكل اختبارات مسبقة واختبارات بعدية.

ب. وصف بيانات الاختبار القبلي

أسئلة ما قبل الاختبار المقدمة للطلاب هي ٢٠ سؤالاً ، والدرجات المعطاة لكل سؤال هي سؤال واحد. وبالتالي فإن الدرجة المثالية التي يحصل عليها الطلاب إذا كانت جميع الإجابات صحيحة هي ٢٠. درجات الاختبار القبلي التي حصل عليها الطلاب في هذه الدراسة هي كما يلي:

الجدول ٤,٥

توزيع قيمة الاختبار القبلي

لا	اسم	القيمة/٢٠
١	على الرغم من ريسماياتي	١١
٢	اقتبس تونجنيان مالك	١٤
٣	آلهة سوزانتي	١٥
٤	ديندين محمد س	١٧
٥	ايلا لايف	١٢
٦	فجر هدايت	١٢
٧	باراديس فيري	١٧
٨	فيتري بايدوري فلاورز	١٢
٩	حلبي سايبول تفضل	١٢

١٠	هندري سابوترا	١٤
١١	معهد الدراسات الإسماعيلية نورلياني	١٥
١٢	إيما روماتين	١٤
١٣	أقزام	١٦
١٤	نيتا راهايو	١٧
١٥	نيندا سيترا ديوي	١٤
١٦	تحركات المخاطر	١٧

بناءً على الجدول أعلاه، يمكن ملاحظة أن قدرات الطلاب متنوعة تماماً. حصل طالب واحد على ١١، وحصل أربعة طلاب على ١٢، وحصل أربعة طلاب على ١٤، وحصل طالبان على ١٥، وطالب واحد على ١٦، وحصل أربعة طلاب على ١٧.

جيم - وصف بيانات ما بعد الاختبار

إجمالي عدد أسئلة الاختبار البعدي المعطاة للطلاب يساوي عدد أسئلة الاختبار القبلي. وكانت درجات الاختبارات البعدية التي حصل عليها الطلاب في هذه الدراسة على النحو التالي:

الجدول ٤,٦

توزيع قيمة الاختبار البعدي

لا	اسم	القيمة/٢٠
١	على الرغم من ريسماياني	٢٠
٢	اقتبس تونجنيان مالك	١٧
٣	آلهة سوزاني	١٧
٤	ديندين محمد س	١٩
٥	ايلا لايف	١٦
٦	فجر هدايت	٢٠
٧	باراديس فيري	٢٠
٨	فيتري بايدوري فلاورز	١٨
٩	حلبي سايبول تفضل	٢٠
١٠	هندري سابوترا	١٨
١١	معهد الدراسات الإسماعيلية نورلياني	١٨
١٢	إيما روماتين	١٧

٢٠	أقزام	١٣
٢٠	نيتا راهايو	١٤
٢٠	نيندا سيترا ديوي	١٥
٢٠	تحركات المخاطر	١٦

د. تحليل نتائج الاختبار القبلي والبعدي

لمعرفة أهمية الفرق بين الاختبار القبلي والاختبار البعدي ، اختبره المؤلفون من خلال البحث عن قيم t- table و t- حساب ، باستخدام الصيغة التالية:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N(N-1)}}$$

معلومات:

Md: متوسط اختلافات الاختبار القبلي والبعدي

Xd: انحراف كل موضوع (d-md)

$\sum X^2$: مجموع مربعات الانحرافات

N: الموضوع على العينة

d.b: الخلط مع ١-N°

الجدول ٤,٧

تحليل نتائج الاختبار القبلي والبعدي

موضوع	باتريك	المراعي	د = ص - س	الانجاز	س٢ د
(ن)	(خ)	(و)		(د - ماريلاند)	
١. ١	١١	٢٠	٩	٤,٥٧	٢٠,٨٨
٢. ١٤	١٤	١٧	٣	١,٤٣ -	٢,٠٤
٣. ١٥	١٥	١٧	٢	٢,٤٣ -	٥,٩٠
٤. ١٧	١٧	١٩	٢	٢,٤٣ -	٥,٩٠
٥. ١٢	١٢	١٦	٤	٠,٤٣ -	٠,١٨
٦. ١٢	١٢	٢٠	٨	٣,٥٧	١٢,٧٥
٧. ١٧	١٧	٢٠	٣	١,٤٣ -	٢,٠٤
٨. ١٢	١٢	١٨	٦	١,٥٧	٢,٤٧
٩. ١٢	١٢	٢٠	٨	٣,٥٧	١٢,٧٥
١٠. ١٤	١٤	١٨	٤	٠,٤٣ -	٠,١٨
١١. ١٥	١٥	١٨	٣	١,٤٣ -	٢,٠٤
١٢. ١٤	١٤	١٧	٣	١,٤٣ -	٢,٠٤
١٣. ١٦	١٦	٢٠	٤	٠,٤٣ -	٠,١٨
١٤. ١٧	١٧	٢٠	٣	١,٤٣ -	٢,٠٤
١٥. ١٤	١٤	٢٠	٦	١,٥٧	٢,٤٧
١٦. ١٧	١٧	٢٠	٣	١,٤٣ -	٢,٠٤
$\sum ن = ١٦$	$\sum س = ٢٢٩$	$\sum ص = ٣٠٠$	$\sum د = ٧١$		$\sum د^٢ = ٦,٣٣$

بناء على الجدول أعلاه، يمكن معرفة ما يلي:

١. متوسط قيمة المعدلات

$$\bar{X} = \frac{\sum \bar{X}}{n} = \frac{229}{16} = 14,31$$

٢. متوسط درجات ما بعد الاختبار

$$\bar{y} = \frac{\sum \bar{y}}{n} = \frac{300}{16} = 18.7$$

٣. اختبار الأهمية (اختبار t)

$$Md = \frac{\sum d}{N} = \frac{71}{16} = 4.43$$

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N(N-1)}}}$$

$$t = \frac{4.43}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N(N-1)}}}$$

$$t = \frac{4.43}{\sqrt{\frac{76.33}{16(16-1)}}}$$

$$t = \frac{4.43}{\sqrt{\frac{76.33}{240}}}$$

$$t = \frac{4.43}{\sqrt{0.32}}$$

$$t = \frac{4.43}{0.57} = 7.77$$

هـ. إثبات الفرضية

لاختبار الفرضية، يقوم المؤلف بإجراء اختبار فرضية، وهي فرضية العمل (H_k) مع معايير الاختبار التالية :

يتم قبول H_k عندما يتم رفض $t\text{-count} <$

H_k $t\text{-table}$ إذا كان $t\text{-count} < t\text{-table}$

في هذه الدراسة، كان مستوى الدلالة المستخدم مستوى دلالة ٩٩,٩٪ مع $d.b = ١٥ - ١ = ٦ - ١ = ١٥$ في جدول $t_{٣,٧٣}$ ، وهذا يعني أن عدد t أكبر من جدول $t_{٣,٧٣} > ٧,٧٧$.

الجدول ٨,٤

تحليل نتائج اختبار الفرضيات

معلومات	في الجدول	تي كوت
H_k مقبول	٣,٧٣	٧,٧٧

بناء على الجدول أعلاه ، يمكن استنتاج أن هناك اختلافات ذات دلالة إحصائية في خزينة المفردات لطلاب اللغة العربية للصف الحادي عشر IPA مدرسة علياء الفتاح تونجيبس للعام الدراسي ٢٠٢٢/٢٠٢١ قبل وبعد تعلم المفردات باستخدام تقنيات لعبة مطابقة الكلمات والصور.

٣. تحليل الاستبيان

Angket كأحد أدوات البحث المفيدة لمعرفة دوافع الطلاب، وصعوبات الطلاب، وتوقعات الطلاب، وتجربة الطلاب لتقنيات الألعاب، وكذلك آراء الطلاب حول تقنيات الألعاب المطابقة للكلمات والصور في تعلم اللغة العربية.

٤. آراء الطلاب حول تعلم اللغة العربية

لمعرفة آراء الطلاب تجاه تعلم اللغة العربية يمكن الاطلاع عليها في الجدول التالي:

الجدول ٤,٩

آراء الطلاب حول تعلم اللغة العربية

لا.	بيان	SS	S	R	TS	STS
١.	أحب تعلم اللغة العربية.	٤	١٠	٢	-	-
	(%)	%٢٥	%٦٢,٥	%١٢,٥	-	-

يوضح الجدول أن ما يصل إلى أربعة طلاب (٢٥٪) مغرمون جدا بتعلم اللغة العربية ، و ١٠ طلاب (٦٢,٥٪) يحبون تعلم اللغة العربية وطالبان (١٢,٥٪) أقل ولعا بتعلم اللغة العربية.

الجدول ٤,١٠

آراء الطلاب حول تعلم اللغة العربية

لا.	بيان	SS	S	R	TS	STS
٢.	في رأيي، اللغة العربية سهلة التعلم.	-	٥	١١	-	-
	(%)	-	%٣١,٢٥	%٦٨,٧٥	-	-

يوضح الجدول أعلاه أن ما يصل إلى خمسة طلاب (%٣١,٢٥) يوافقون بشدة على أن اللغة

العربية سهلة التعلم بينما أعرب ١١ طالبا (%٦٨,٧٥) عن شكوكهم في سهولة تعلم اللغة العربية.

٥. آراء الطلاب في مادة المفردات العربية

لمعرفة آراء الطلاب تجاه تعلم اللغة العربية يمكن الاطلاع عليها في الجدول التالي:

الجدول ٤,١١

آراء الطلاب حول مادة المفردات العربية

لا.	بيان	SS	S	R	TS	STS
٣.	اعجبتني المادة المفردات.	١	٩	٣	٣	-
	(%)	%٦,٢٥	%٥٦,٢٥	%١٨,٧٥	%١٨,٧٥	-

بناءً على الجدول أعلاه، أحب طالب واحد (٦,٢٥٪) مادة المفردات كثيراً، وتسعة طلاب (٥٦,٢٥٪) أحبوا مادة المفردات، وثلاثة طلاب (١٨,٧٥٪) لم يعجبهم مادة المفردات وثلاثة طلاب (١٨,٧٥٪) لم يعجبهم مادة المفردات.

الجدول ٤,١٢

آراء الطلاب حول مادة المفردات العربية

لا.	بيان	SS	S	R	TS	STS
٤.	أعتقد أن مادة المفردات مهمة جداً في التعلم العربية.	٨	٧	١	-	-
	(%)	٥٠٪	٤٣,٧٥٪	٦,٢٥٪	-	-

يوضح الجدول أن ما يصل إلى ثمانية طلاب (٥٠٪) يوافقون بشدة على أن مادة المفردات مهمة جداً في تعلم اللغة العربية، ويوافق سبعة طلاب (٤٣,٧٥٪) على أن مادة المفردات مهمة جداً في تعلم اللغة العربية. وطالب واحد (٦,٢٥٪) لا يوافق على أن مادة المفردات مهمة جداً في تعلم آراب.

٦. صعوبات الطلاب في تعلم المفردات العربية

لمعرفة مدى الصعوبات التي يواجهها الطلاب في تعلم اللغة الفرنسية يمكن الاطلاع عليها في الجدول التالي:

الجدول ٤,١٣

صعوبات الطلاب في تعلم المفردات العربية

لا.	بيان	SS	S	R	TS	STS
٥.	أواجه صعوبة في فهم مفردات معينة.	٤	٨	٤	-	-
	(%)	%٢٥	%٥٠	%٢٥	-	-

يوضح الجدول أعلاه أن ما يصل إلى أربعة طلاب (٢٥٪) وافقوا بشدة على أنهم يواجهون صعوبة في فهم مفردات معينة ، وقال ثمانية طلاب (٥٠٪) إنهم واجهوا صعوبة في فهم مفردات معينة وأعرب أربعة طلاب (٢٥٪) عن شكوكهم في أنهم يواجهون صعوبة في فهم مفردات معينة.

الجدول ٤,١٤

صعوبات الطلاب في تعلم المفردات العربية

لا.	بيان	SS	S	R	TS	STS
٦.	أجد صعوبة في تذكر المفردات متأدا.	٥	٩	١	١	-
	(%)	%٣١,٢٥	%٥٦,٢٥	%٦,٢٥	%٦,٢٥	-

بناء على الجدول أعلاه ، وافق خمسة طلاب (٣١,٢٥٪) بشدة على أنهم يواجهون صعوبة في تذكر مفردات معينة ، وقال تسعة طلاب (٥٦,٢٥٪) إنهم وافقوا على أنهم يواجهون صعوبة في تذكر مفردات معينة ، وأعرب طالب واحد (٦,٢٥٪) عن شكه في أنهم يواجهون صعوبة في تذكر مفردات معينة وأعرب طالب واحد (٦,٢٥٪) عن عدم موافقته على صعوبة في تذكر مفردات معينة.

٧. توقعات الطلاب من تعلم اللغة العربية

لمعرفة توقعات الطلاب لتعلم اللغة العربية يمكن الاطلاع عليها في الجدول التالي:

الجدول ٤,١٥

توقعات الطلاب من تعلم اللغة العربية

لا.	بيان	SS	S	R	TS	STS
٧.	أتوقع جوا جديدا في التعلم العربية.	١٢	٣	١	-	-
	(%)	%٧٥	%١٨,٧٥	%٦,٢٥	-	-

وبين الجدول أن ما يصل إلى ١٢ طالبا (٧٥٪) وافقوا بشدة على أنهم يتوقعون جوا جديدا في تعلم اللغة العربية، وقال ثلاثة طلاب (١٨,٧٥٪) إنهم يوافقون على أنهم يتوقعون جوا جديدا لتعلم اللغة العربية، وأعرب طالب واحد (١٢,٥٪) عن شكه في أنهم يتوقعون جوا جديدا في تعلم اللغة العربية.

الجدول ٤,١٦

توقعات الطلاب من تعلم اللغة العربية

لا .	بيان	SS	S	R	TS	STS
٨ .	سايامينغارابكان يصبح جو تعلم اللغة العربية أكثر متعة.	١٢	٤	-	-	-
	(%)	٪٧٥	٪٢٥	-	-	-

ومن بين ١٦ طالبا، وافق ١٢ طالبا (٪٧٥) بشدة على أنهم يتوقعون أن تكون أجواء تعلم اللغة العربية أكثر متعة، وقال أربعة طلاب (٪٢٥) إنهم يتوقعون أن يكون جو تعلم اللغة العربية أكثر متعة.

٨ . تجربة الطالب لتقنيات اللعبة

لمعرفة تجربة الطالب في تقنية اللعبة ، يمكن رؤيتها في الجدول أدناه:

الجدول ٤,١٧

طالب القلم gaman على تقنيات اللعبة

لا .	بيان	SS	S	R	TS	STS
٩ .	صياصة تعرف على تقنية اللعبة.	٥	٤	٥	٢	-
	(%)	٪٣١,٢٥	٪٢٥	٪٣١,٢٥	٪١٢,٥	-

يوضح الجدول أن خمسة طلاب (٪٣١,٢٥) على دراية كبيرة بتقنيات الألعاب ، وأربعة طلاب (٪٢٥) على دراية بتقنيات الألعاب ، وخمسة طلاب (٪٣١,٢٥) ليسوا على دراية بتقنيات اللعبة وطالبان (٪١٢,٥) ليسوا على دراية بتقنيات الألعاب.

الجدول ٤,١٨

تجربة الطالب لتقنيات اللعبة

لا .	بيان	SS	S	R	TS	STS
١٠ .	أنا مرة واحدة تعلم المفردات مع تقنيات اللعبة قبل هذا.	-	١	٨	٤	٣
	(%)	-	%٦,٢٥	%٥٠	%٢٥	%١٨,٧٥

يوضح الجدول أعلاه أن طالبا واحدا (%٦,٢٥) قد درس المفردات باستخدام تقنيات اللعبة ، و ٨ (%٥٠) من الطلاب لديهم شكوك حول تعلم المفردات باستخدام تقنيات اللعبة ، وأربعة طلاب (%٢٥) وأربعة طلاب (%٢٥) وثلاثة طلاب (%١٨,٧٥) لم يتعلموا أبدا المفردات باستخدام تقنيات الألعاب.

الجدول ٤,١٩

تجربة الطالب في مطابقة تقنيات ألعاب الصور والكلمات في تعلم المفردات العربية

لا.	بيان	SS	S	R	TS	STS
١١.	لقد تعلمت المفردات مع استخدام تقنيات مطابقة اللعبة الكلمات والصور.	-	-	٤	١٠	٢
	(%)	-	-	٢٥%	٦٢,٥%	١٢,٥%

بناء على الجدول أعلاه، أعرب أربعة طلاب (٢٥٪) عن شكوكهم في أنهم تعلموا المفردات باستخدام تقنيات لعبة مطابقة الكلمات والصور، وقال ١٠ طلاب (٦٢,٥٪) إنهم لا يوافقون على أنهم تعلموا المفردات باستخدام تقنيات لعبة مطابقة الكلمات والصور، وأعرب طالبان (١٢,٥٪) عن رفضهما الشديد لأنهما تعلمتا المفردات باستخدام تقنيات الألعاب. مطابقة الكلمات والصور.

٩. آراء الطلاب حول تقنيات ألعاب مطابقة الصور والكلمات في تعلم اللغة العربية

لمعرفة ما يفكر فيه الطلاب حول تقنية اللعبة ، يمكن رؤيتها في الجدول أدناه:

الجدول ٤,٢٠

آراء الطلاب حول تقنيات ألعاب مطابقة الكلمات والصور في تعلم المفردات العربية

لا.	بيان	SS	S	R	TS	STS
١٢.	في رأيي، تعلم المفردات استخدام تقنيات لعبة مطابقة الكلمات والصور يجعل المفردات أسهل في الفهم و تذكر	١١	٤	١	-	-
	(%)	%٦٨,٧٥	%٢٥	%٦,٢٥	-	-

بناء على الجدول أعلاه ، وافق ١١ طالبا (%٦٨,٧٥) بشدة ووافق أربعة طلاب (%٦,٢٥) على أن تعلم المفردات باستخدام تقنيات لعبة مطابقة الكلمات والصور يجعل المفردات أسهل في الفهم والتذكر ، بينما أعرب طالب واحد (%٦,٢٥) عن شكوكه في أن تعلم المفردات باستخدام تقنيات لعبة مطابقة الكلمات تجعل الصور n المفردات أسهل في الفهم والتذكر.

الجدول ٤,٢١

آراء الطلاب حول تقنيات ألعاب مطابقة الكلمات والصور في تعلم المفردات العربية

لا.	بيان	SS	S	R	TS	STS
١٣.	يمكن استخدام تعلم المفردات باستخدام تقنيات لعبة مطابقة الكلمات والصور كبديل لإزالة التشيع تعلم.	١٠	٥	١	-	-
	(%)	%٦٢,٥	%٣١,٢٥	%٦,٢٥	-	-

من بين ١٦ طالبا، وافق ١٠ طلاب (%٦٢,٥) بشدة ووافق خمسة طلاب (%٣١,٢٥) على أنه يمكن استخدام تعلم المفردات باستخدام تقنيات ألعاب مطابقة الكلمات والصور كبديل للتخلص من تشيع التعلم، بينما أعرب طالب واحد (%٦,٢٥) عن شكه في إمكانية استخدام تعلم المفردات باستخدام تقنيات لعبة مطابقة الكلمات والصور كبديل لإزالة التشيع تعلم.

الجدول ٤,٢٢

آراء الطلاب حول تقنيات ألعاب مطابقة الكلمات والصور في تعلم المفردات العربية

لا.	بيان	SS	S	R	TS	STS
١٤.	يمكن أن يؤدي التعلم باستخدام تقنيات ورسومات لعبة مطابقة الكلمات إلى تحسين إتقان المفردات أنا.	١٠	٣	٣	-	-
	(%)	%٦٢,٥	%١٨,٧٥	%١٨,٧٥	-	-

بناءً على الجدول أعلاه، وافق ١٠ طلاب (%٦٢,٥) بشدة ووافق ثلاثة طلاب (%١٨,٧٥) على أن التعلم باستخدام تقنيات ألعاب مطابقة الكلمات والصور يمكن أن يحسن إتقان الطلاب للمفردات، بينما أعرب ثلاثة طلاب (%١٨,٧٥) عن شكهم في أن التعلم باستخدام تقنيات ألعاب مطابقة الكلمات والصور يمكن أن يحسن إتقان الطلاب للمفردات.

الجدول ٤,٢٣

آراء الطلاب حول تقنيات ألعاب مطابقة الكلمات والصور في تعلم المفردات العربية

لا.	بيان	SS	S	R	TS	STS
١٥.	في رأيي، فإن تقنية اللعبة لمطابقة الكلمات والصور تجعل عملية التعلم أكثر متعة.	١١	٥	-	-	-
	(%)	%٦٨,٧٥	%٣١,٢٥	-	-	-

أظهر الجدول أن ١١ طالبا (%٦٨,٧٥) أجابوا بشدة على أن تقنيات لعبة مطابقة الكلمات والصور جعلت عملية التعلم أكثر متعة وأجاب خمسة طلاب (%٣١,٢٥) بالموافقة على أن تقنيات لعبة مطابقة الكلمات والصور جعلت عملية التعلم أكثر متعة.

الجدول ٤,٢٤

آراء الطلاب حول تقنيات ألعاب مطابقة الكلمات والصور في تعلم المفردات العربية

لا.	بيان	SS	S	R	TS	STS
١٦.	في رأيي، لا غنى عن تقنية اللعبة لمطابقة الكلمات والصور في عملية تعلم المفردات.	١١	٥	-	-	-
	(%)	%٦٨,٧٥	%٣١,٢٥	-	-	-

بناء على الجدول أعلاه، وافق ١١ طالبا (%٦٨,٧٥) بشدة على أن تقنيات لعبة مطابقة الكلمات والصور لا غنى عنها في عملية تعلم المفردات ووافق خمسة طلاب (%٣١,٢٥) على أن تقنيات لعبة مطابقة الكلمات والصور لا غنى عنها في عملية تعلم المفردات.

الجدول ٤,٢٥

آراء الطلاب حول تقنيات ألعاب مطابقة الكلمات والصور في تعلم المفردات العربية

لا.	بيان	SS	S	R	TS	STS
١٧.	تعلم المفردات باستخدام تقنيات لعبة مطابقة الكلمات والصور يحفزني للتعلم بشكل أفضل.	٧	٨	١	-	-
	(%)	%٤٣,٧٥	%٥٠	%٦,٢٥	-	-

بناءً على الجدول، وافق سبعة طلاب (٤٣,٧٥٪) بشدة ووافق ثمانية طلاب على أن تقنيات لعبة مطابقة الكلمات والصور يمكن أن تحفزهم على التعلم بشكل أفضل، بينما أعرب طالب واحد (٦,٢٥٪) عن شكه.

الجدول ٤,٢٦

آراء الطلاب حول تقنيات ألعاب مطابقة الكلمات والصور في تعلم المفردات العربية

لا.	بيان	SS	S	R	TS	STS
١٨.	أشعر أنه يناسب التعلم أحب هذا.	٧	٥	٤	-	-
	(%)	٤٣,٧٥٪	٣١,٢٥٪	٢٥٪	-	-

يوضح الجدول أن ما يصل إلى سبعة طلاب (٤٣,٧٥٪) شعروا بأنهم مناسبون تماماً لهذا النوع من التعلم وشعر خمسة طلاب (٣١,٢٥٪) أنهم متوافقون مع هذا النوع من التعلم، بينما شعر أربعة طلاب (٢٥٪) أنهم غير مناسبين لهذا النوع من التعلم

الجدول ٤,٢٧

آراء الطلاب حول تقنيات ألعاب مطابقة الكلمات والصور في تعلم المفردات العربية

لا.	بيان	SS	S	R	TS	STS
١٩.	نمت خزانة المفردات الخاصة بي بعد تعلم المفردات باستخدام تقنيات وصور لعبة مطابقة الكلمات.	٦	٨	٢	-	-
	(%)	%٣٧,٥	%٥٠	%١٢,٥	-	-

من بين جميع الطلاب ، وافق ستة طلاب (%٣٧,٥) بشدة ووافق ثمانية طلاب (%٥٠) على أن خزانة مفرداتهم زادت بعد استخدام تقنيات ألعاب مطابقة الكلمات والصور بينما كان طالبان (%١٢,٥) مشكوكا فيهما.

الجدول ٤,٢٨

آراء الطلاب حول تقنيات لعبة مطابقة الصور والكلمات في تعلم اللغة العربية

لا.	بيان	SS	S	R	TS	STS
٢٠.	أعتقد أن تقنية اللعبة لمطابقة الكلمات والصور مناسبة ل تعلم المفردات.	٦	٦	٤	-	-
	(%)	%٣٧,٥	%٣٧,٥	%٢٥	-	-

وبناء على نتائج الاستبانة اعتبر ستة طلاب (٣٧,٥٪) أن تقنية لعبة مطابقة الصور والكلمات كانت مناسبة جدا لتعلم المفردات، واعتبر ستة طلاب (٣٧,٥٪) أن تقنية لعبة مطابقة الصور والكلمات كانت مناسبة لتعلم المفردات، فيما اعتبر أربعة طلاب (٢٥٪) أن تقنية اللعبة لمطابقة الصور والكلمات لم تكن مناسبة لتعلم المفردات.

الفصل الخامس

الآثار والمشورة

في هذا الفصل، يقدم المؤلف استنتاجات واقتراحات فيما يتعلق بالمشكلة التي يدرسها المؤلف. يتم الحصول على الاستنتاجات من نتائج تحليل وتفسير البيانات. تهدف الاقتراحات إلى أن تكون مادة تغذية مرتدة من نتائج هذه الدراسة. فيما يلي وصف لهذه الأشياء.

أ. الخاتمة

استناداً إلى نتائج البحث الذي أجراه المؤلف في مدرسة علياء الفتحا تونجيليس، البيانات التي تم الحصول عليها على متوسط درجة الاختبار الأولي ١٤,٣١ ومتوسط درجة الاختبار النهائي ١٨,٧٥، كان الفرق بين درجات الاختبار القبلي والبعدي ٤,٤٤. في الدراسة التي تم الحصول عليها t_{hitung} من ٧,٧٧ ومستوى الأهمية المستخدم هو مستوى أهمية ٩٩,٩٪ مع $d.b = (N - 1) = 6$ معالجة t_{tabel} من ٣,٧٣، وهذا يترجم إلى t_{hitung} أكبر t_{tabel} (٣,٧٣ < ٧,٧٧) ثم يتم قبول الفرضية التي طرحها المؤلف.

بناء على نتائج الدراسة، يمكن استنتاج أن تقنية اللعبة المتمثلة في مطابقة الصور والكلمات يمكن أن تسهل على الطلاب تعلم المفردات العربية. بالإضافة إلى ذلك، فإن تقنية اللعبة لمطابقة الصور والكلمات فعالة لتحسين إتقان الطلاب للمفردات العربية.

وأخيراً، ومن خلال هذه الدراسة، خلص المؤلف إلى أن تقنية لعبة مطابقة الصور والكلمات في تعلم المفردات العربية، تبين أنها قادرة على زيادة دافعية الطلاب وإبداعهم ومناخهم التشاركي في عملية التعليم والتعلم. ويعزز ذلك نتائج الاستبيان الذي تم إعطاؤه للطلاب والذي يوضح أن الطلاب يحبون تعلم المفردات العربية باستخدام تقنيات الألعاب.

ب. المشورة

لتحسين إتقان الطلاب للمفردات العربية، يود المؤلف أن ينقل بعض الاقتراحات على النحو التالي:

١. للطلاب

ينصح الطلاب في كثير من الأحيان باستخدام المفردات التي تم تعلمها في شكل مكتوب وفي شكل شفهي. بالإضافة إلى ذلك، ينصح الطلاب بقراءة الكتب العربية بجد ومحاولة تطبيق تقنيات الألعاب الأخرى بأنفسهم في تعلم اللغة العربية.

٢. للمعلمين

يجب أن يكون المعلمون قادرين على تنفيذ تعلم أكثر إثارة للاهتمام وأكثر تنوعاً لأن عملية التعلم المثيرة للاهتمام ستعزز دافع تعلم الطلاب.

٣. للباحث القادم

لا يمكن تعليم المفردات فقط باستخدام تقنية مطابقة الصور والكلمات، حتى يتمكن الباحثون اللاحقون من تطوير أفكارهم الإبداعية في تدريس المفردات العربية

ج. الكلمات الأخيرة

الحمد لله سبحانه وتعالى الذي أعطى نعمته وبركاته حتى يتمكن الباحثون من إكمال هذه الرسالة. يدرك الباحثون أوجه القصور والضعف الموجودة في هذه الأطروحة، وبالتالي، فإن النقد والنقد من مختلف الأطراف التي يتوقعها الباحثون. نأمل أن تكون هذه الأطروحة مفيدة للباحثين بشكل خاص وللقراء بشكل عام. لا ينسى الباحثون التعبير عن امتنانهم لأولئك الذين ساعدوا بشكل كامل في إكمال هذه الأطروحة.

Lampiran 1

SATUAN ACARA PEMBELAJARAN I

Mata Pelajaran	: Bahasa Arab
Waktu	: 2 x 45 menit
Kelas/Semester	: XI/I (satu)
Standar Kompetensi	: Berkomunikasi lisan dan tertulis dengan menggunakan ragam bahasa serta pola kalimat yang tepat sesuai konteks dalam wacana.

1. Kompetensi Dasar

Memperoleh informasi dari berbagai bentuk teks lisan pendek.

2. Materi Pokok

- Anggota Tubuh Manusia *Structure générale*

3. Substansi Non Instruksional

Siswa dapat berkomunikasi dua arah secara aktif dan benar.

4. Tagihan/latihan, penilaian

- Tugas
- Latihan

5. Strategi

Guru menggunakan teknik permainan mencocokkan kata dan

gambar dalam mengajarkan materi *Anggota Tubuh Manusia (Structure Générale)*.

6. Media Pembelajaran

- Alat bantu : papan tulis, white board, gambar-gambar.
- Sumber : kamus, gambar-gambar yang sesuai tema, alat peraga, buku

7. Skenario Proses Belajar Mengajar

7.1 Pendahuluan (10 menit)

Salam dan tegur sapa

Absensi

Motivasi

Apersepsi.

7.2 Kegiatan Inti (70 menit)

- Guru menjelaskan kosakata yang berkaitan dengan materi *Anggota Tubuh Manusia (structure générale)* bagaimana cara membacanya dan cara penulisannya serta meminta seorang siswa untuk menjadi model di depan kelas untuk menunjukkan bagian-bagian tubuh yang dimaksud.
- Guru membagi siswa ke dalam dua kelompok. Setiap kelompok beranggotakan 8 orang;
- Guru menjelaskan aturan permainan.
- Setiap kelompok mendapatkan sebuah gambar yang dipasang dipapan tulis;
- Guru meletakkan potongan-potongan kertas yang berisi kata-kata ditengah meja;
- Siswa harus mencocokkan kata-kata tersebut sesuai dengan gambar yang telah tersedia, dalam waktu ± 60 detik;
- Setelah waktu habis guru memeriksanya bersama-sama dengan siswa;
- Kelompok yang telah berhasil mencocokkan kata dan gambar dengan jumlah benar terbanyak adalah pemenangnya.

7.3 Kegiatan Akhir

- Siswa menyebutkan kembali bagian-bagian tubuh manusia (*Structure Générale*) dalam bahasa Arab dengan baik dan benar.
- Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengungkapkan hambatan yang dialami selama proses pembelajaran.
- Guru memberikan kegiatan lanjutan berupa tugas.

8. Latihan

Tulislah 5 bagian tubuh manusia yang telah kita pelajari hari ini!

SATUAN ACARA PEMBELAJARAN II

Mata Pelajaran	: Bahasa Arab
Waktu	: 2 x 45 menit
Kelas/Semester	: XI/I (satu)
Standar Kompetensi	: Berkomunikasi lisan dan tertulis dengan menggunakan ragam bahasa serta pola kalimat yang tepat sesuai konteks dalam wacana.

1. Kompetensi Dasar

Memperoleh informasi dari berbagai bentuk teks lisan pendek.

2. Materi Pokok

a. Anggota Tubuh Manusia : wajah

3. Substansi Non Instruksional

Siswa dapat berkomunikasi dua arah secara aktif dan benar.

4. Tagihan/latihan, penilaian

- a. Tugas
- b. Latihan

5. Strategi

- a. Guru menggunakan teknik permainan mencocokkan kata dan gambar dalam mengajarkan materi Anggota Tubuh Manusia (wajah.)*

6. Media Pembelajaran

- Alat bantu : papan tulis, white board, gambar-gambar.
- Sumber : kamus, gambar-gambar yang sesuai tema, alat peraga, buku

7. Skenario Proses Belajar Mengajar

7.1 Pendahuluan (10 menit)

Salam dan tegur sapa

Absensi

Motivasi

Apersepsi.

7.2 Kegiatan Inti (70 menit)

- Guru menjelaskan kosakata yang berkaitan dengan materi *anggota tubuh manusia (wajah)* bagaimana cara membacanya dan cara penulisannya serta meminta seorang siswa untuk menjadi model di depan kelas untuk menunjukkan bagian-bagian tubuh yang dimaksud.
- Guru membagi siswa ke dalam dua kelompok. Setiap kelompok beranggotakan 8 orang;
- Guru menjelaskan aturan permainan;
- Setiap kelompok mendapatkan sebuah gambar yang dipasang dipapan tulis;
- Guru meletakkan potongan-potongan kertas yang berisi kata-kata ditengah meja;
- Siswa harus mencocokkan kata-kata tersebut sesuai dengan gambar yang telah tersedia, dalam waktu ± 60 detik;
- Setelah waktu habis guru memeriksanya bersama-sama dengan siswa;
- Kelompok yang telah berhasil mencocokkan kata dan gambar dengan jumlah benar terbanyak adalah pemenangnya.

7.3 Kegiatan Akhir

- Siswa menyebutkan kembali bagian-bagian tubuh manusia (*wajah*) dalam bahasa arab dengan baik dan benar.
- Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengungkapkan hambatan yang dialami selama proses pembelajaran.
- Guru memberikan kegiatan lanjutan berupa tugas.

8. Latihan

Tulislah 5 bagian tubuh manusia yang telah kita pelajari hari ini!

SATUAN ACARA PEMBELAJARAN III

Mata Pelajaran : Bahasa Arab

Waktu : 2 x 45 menit

Kelas/Semester : XI/I (satu)

Standar Kompetensi : Berkomunikasi lisan dan tertulis dengan menggunakan ragam bahasa serta pola kalimat yang tepat sesuai konteks dalam wacana.

1. Kompetensi Dasar

Memperoleh informasi dari berbagai bentuk teks lisan pendek.

2. Materi Pokok

a. Tubuh Manusia (*Le corps humain*) : *Tungkai atas dan tungkai bawah.*

3. Substansi Non Instruksional

Siswa dapat berkomunikasi dua arah secara aktif dan benar.

4. Tagihan/latihan, penilaian

- a. Tugas
- b. Latihan

5. Strategi

Guru menggunakan teknik permainan mencocokkan kata dan

gambar dalam mengajarkan materi *Anggota Tubuh Manusia (Tungkai atas dan tungkai bawah)*.

6. Media Pembelajaran

- Alat bantu : papan tulis, white board, gambar-gambar.

- Sumber : kamus, gambar-gambar yang sesuai tema, alat peraga, buku.

7. Skenario Proses Belajar Mengajar

7.1 Pendahuluan (10 menit)

Salam dan tegur sapa

Absensi

Motivasi

Apersepsi.

7.2 Kegiatan Inti (70 menit)

- Guru menjelaskan kosakata yang berkaitan dengan materi *Anggota Tubuh Manusia (Tungkai atas dan tungkai bawah)*. bagaimana cara membacanya dan cara penulisannya serta meminta seorang siswa untuk menjadi model di depan kelas untuk menunjukkan bagian-bagian tubuh yang dimaksud.
- Guru membagi siswa ke dalam dua kelompok. Setiap kelompok beranggotakan 8 orang;
- Guru menjelaskan aturan permainan;
- Setiap kelompok mendapatkan sebuah gambar yang dipasang dipapan tulis;
- Guru meletakkan potongan-potongan kertas yang berisi kata-kata ditengah meja;
- Siswa harus mencocokkan kata-kata tersebut sesuai dengan gambar yang telah tersedia, dalam waktu ± 60 detik;
- Setelah waktu habis guru memeriksanya bersama-sama dengan siswa;
- Kelompok yang telah berhasil mencocokkan kata dan gambar dengan jumlah benar terbanyak adalah pemenangnya.

7.3 Kegiatan Akhir

- Siswa menyebutkan kembali bagian-bagian tubuh manusia (*Tungkai atas dan tungkai bawah*).dalam bahasa Arab dengan baik dan benar.
- Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengungkapkan hambatan yang dialami selama proses pembelajaran.
- Guru memberikan kegiatan lanjutan berupa tugas.

8. Latihan

Tulislah 5 bagian tubuh manusia yang telah kita pelajari hari ini!

Lampiran 4

ANGKET
Pada Penelitian
Efektivitas Teknik Permainan Mencocokkan Kata dan Gambar untuk
Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab

Petunjuk:

1. Jawablah pertanyaan-pertanyaan di bawah ini dengan sejujur-jujurnya.
2. Jawablah pertanyaan-pertanyaan di bawah ini dengan memberikan tanda silang (X) pada salah satu jawaban yang sesuai;
3. Jawaban Anda tidak akan mempengaruhi nilai bahasa Arab Anda;
4. Angket ini semata-mata digunakan untuk tujuan penelitian.

Keterangan:

SS :Sangat Setuju

S :Setuju

R :Ragu

TS :Tidak Setuju

STS :Sangat Tidak Setuju

No	PERNYATAAN	SS	S	R	TS	STS
1	Saya menyukai pembelajaran Bahasa Arab					
2	Menurut saya, Bahasa Arab mudah untuk dipelajari					
3	Saya menyukai materi kosa kata					
4	Menurut saya materi kosa kata sangatlah penting dalam mempelajari Bahasa Arab					
5	Saya mengalami kesulitan dalam mengingat kosa kata tertentu					
6	Saya mengalami kesulitan dalam memahami kosa kata tertentu					
7	Saya mengharapkan suasana baru dalam pembelajaran Bahasa Arab					
8	Saya mengharapkan suasana pembelajaran Bahasa Arab menjadi lebih menyenangkan					
9	Saya sudah mengenal Teknik permainan					
10	Saya pernah mempelajari kosa kata dengan Teknik permainan sebelum ini					
11	Saya pernah mempelajari kosa kata dengan menggunakan Teknik permainan mencocokkan gambar dan kata					

12	Menurut saya, pembelajaran kosa kata dengan menggunakan Teknik permainan mencocokkan gambar dan kata membuat kosa kata menjadi lebih mudah diingat dan dimengerti					
13	Pembelajaran kosa kata dengan menggunakan Teknik permainan mencocokkan gambar dan kata dapat dijadikan salah satu alternatif penghilang kejenuhan belajar.					
14	Pembelajaran dengan menggunakan Teknik permainan mencocokkan gambar dan kata dapat meningkatkan penguasaan kosa kata					
15	Menurut saya, Teknik permainan mencocokkan gambar dan kata membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan					
16	Menurut saya, Teknik permainan mencocokkan gambar dan kata sangat diperlukandalam proses pembelajaran kosa kata					
17	Saya merasa sangat cocok dalam pembelajaran seperti ini					
18	Perbendaharaan kosa kata saya bertambah setelah mempelajari kosa kata dengan Teknik permainan mencocokkan gambar dan kata					
19	Pembelajaran kosa kata dengan Teknik permainan mencocokkan gambar dan kata memotivasi saya untuk belajar lebih baik					
20	Menurut saya, Teknik permainan menocokkan gambar dan kata tepat untuk pembelajaran kosa kata.					



**KEMENTERIAN AGAMA UNIVERSITAS ISLAM
NEGERI WALISONGO FAKULTAS ILMU
TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Sekretariat : Jl. Prof. Dr. Hamka kampus II Ngaliyan SEMARANG Telp. 7601295 Fax. 7615387 Semarang 50185

Semarang, 06 Desember 2022

Nomor : 5891/un.10.3/J.4/pp.00.9/12/2022

Lamp. : -

Hal : **Penunjukan Pembimbing**

Kepada Yth.:

Achmad Yusuf Isnain Setiawan, M.Pd.I

Assalamu'alaikum, Wr. Wb.

Berdasarkan hasil pembahasan usulan judul penelitian di Jurusan PBA, maka Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan menyetujui judul skripsi mahasiswa:

Nama : Ulfa Tussaadah

NIM : 1503026001

Judul : "Efektivitas teknik permainan mencocokkan gambar dan kata untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab di MA (Madrasah Aliyah) Al-Fattah Tunggilis Pangandaran Tahun ajaran 2021/2022"

فعالية تقنية لعب مطابقة الصورة والمفردات لترقية استيعاب المفردات اللغة العربية بالمدرسة علياء الفتحا تونجيليس
فنتجران في العلم الدراس ٢٠٢٢-٢٠٢١

Dan menunjuk saudara:

1. Pembimbing : Achmad Yusuf Isnain Setiawan, M.Pd.I ()

Wa'alaikumussalam, Wr. Wb.

a.n. Dekan,
Ketua Jurusan PBA



Dr. H. Ahmad Maghfurin, M.Ag., M.A
NIP. 197501202000031001

Tembusan :

1. Dosen Pembimbing
2. Mahasiswa yang bersangkutan
3. Arsip

موافقة المشرف

صاحب المعالي

عميد علوم التربية والتدريس

جامعة والي سونجو الإسلامية الحكومية سمارة

السلام عليكم ورحمة الله وبركاته

تحية طيبة, وبعد

بعد الملا حضة بالتصحيحات والتعديلات على حسب الحاجة نرسل هذا البحث العلمي الطلاب.

الإسم : ألفة السعادة

رقم الطالبة : ١٥٠٣٠٢٦٠٠١

الموضوع : فعالية تقنية لعب مطابقة الصور والمفردات لتزقية استيعاب المفردات اللغة العربية بالمدرسة الثانوية

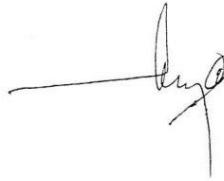
الفتاح تونجيليس فننجران في العام الدراسي ٢٠٢١-٢٠٢٢

ترجو من لجنة المناقشة أن تناقش هذا البحث العلمي بأسرع وقت ممكن وشكرا على حسن اهتمامكم

والسلام عليكم ورحمة الله وبركته

سمارة, ١٩ ديسمبر ٢٠٢٢

المشرف



احمد يسو إنسان ستوان

رقم التوظيف : ١٩٧٤٠٩٠٩٢٠٠٧٠١١٠٣٨

ترجمة الباحثة

أ. السيرة الانية

الاسم : ألفة السعادة

رقم القيد : ١٥٠٣٠٢٦٠٠١

المكان وتاريخ الميلاد : سياميس، ٧٠ أبريل ١٩٩٧

العنوان : فننجران، جاوة الغربية

الكلمة / التعليم : كلية علوم التربية / قسم اللغة العربية

رقم الهاتف : ٠٨٢٢١٩١١٠١١٨

البريد الالكتروني : Ulfatussaadah0704@gmail.com

ب. السيرة التربية

١. المدرسة الابتدائية أربعة باموتان

٢. المدرسة المتوسطة اثنين من باداهيرانج

٣. المدرسة الثناوية الأزهر مدينة بنجر

٤. الجمعة الإسلامية الحكمية والي سونج