تطبيق وسائط الألعاب التعليمية (Kartu Seru) في تعلم اللغة العربية في المدرسة الثانوية دار الصالحين بيرو

مسنة

F031201013

قسم آداب آسيا الغربية

كلية العلوم الإنسانية

جامعة حسن الدين

ماكاسار

2024

تطبيق وسائط الألعاب التعليمية (Kartu Seru) في تعلم اللغة العربية في المدرسة الثانوية دار الصالحين بيرو

MASNAH

F031201013

أُطرُوحَة

كأحد متطلبات الحصول على درجة البكالوريوس

قسم آداب آسيا الغربية

في

قسم آداب آسيا الغربية

كلية العلوم الإنسانية

جامعة حسن الدين

ماكاسار

2024

قرار عميد كلية العلوم الإنسانية

جامعة حسن الدين

كلية العلوم الإنسانية

وقفا لتكليف عميد كلية العلوم الإنسانية بجامعة حسن الدين رقم: **1228/UN4.9.1/kep/2023** في ٣ أكتوبر ٢٠٢٣ م، يعلن قبول أطروحة الطالبة وموافقة عليها باسم: مسنة (F031201013) لإحالتها إلى لجنة فحص الأطروحة قسم آداب آسيا الغربية بكلية الإنسانية جامعة حسن الدين.

ماكاسار، ٢٨ يونيو ٢٠٢٤

المشرف الأول،	المشرف الثاني،
الأستاذ الدكتور يسرنغ ستوسي باسو، الماجستير	محمد رضوان، الماجستير
NIP. 197003141999031006	NIP. 197105082008121001

صرخت هذه الرسالة للمناقشة

أمام لجنة المناقشة

عميد كلية العلوم الإنسانية

عنه: رئس قسم آداب آسيا الغربية

خير الدين، الماجستير

NIP. 197810052005011002

SKRIPSI

"تطبيق وسائط الألعاب التعليمية (Kartu Seru) في تعلم اللغة العربية

في المدرسة الثانوية دار الصالحين بيرو"

MASNAH
NIM: F031201013

Skripsi,

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian Sarjana S1 pada tanggal 25 Juli 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat kelulusan pada

Program Studi Sastra Arab
Departemen Sastra Asia Barat
Fakultas Ilmu Budaya
Universitas Hasanuddin
Makassar

Mengesahkan:
Pembimbing tugas akhir,

Pembimbing I,	Pembimbing II,
Prof. Dr. Yusring S Baso, S.S., M.App.Ling	**Muhammad Ridwan S.S., M.A.**
NIP. 197003141999031006	**NIP. 197105082008121001**

Mengetahui:
Ketua Program Studi
Sastra Arab

Haeruddin, S.S., M.A.
NIP. 197810052005011002

قرارة لجنة مناقشة

جامعة حسن الدين كلية العلوم الإنسانية

قسم آداب آسيا الغربية

في اليوم، ٦ أغسطس ٢٠٢٤م قد انفقت لجنة المناقشة على هذه الرسالة العلمية بموضوع : تطبيق وسائل الألعاب التعليمية (Kartu Seru) في تعلم اللغة العربية في المدرسة الثانوية دار الصالحين بيرو. قدمت لاستفاء بعض الشروط المطلوبة للحصول على درجة سرجانا (ليسانس) في اللغة العربية بقسم آداب آسيا الغربية كلية العلوم الإنسانية جامعة حسن الدين.

ماكاسار، ٦ أغسطس ٢٠٢٤م

لجنة المناقشة

١. الرئيس : الأستاذ الدكتور يسرنغ سنوسي باسو، الماجستير

٢. السكرتير : محمد رضوان، الماجستير

٣. المناقشة الأول : الدكتورة ستي واحدة مسناني، الماجستير

٤. المناقشة الثانية : خيرية، الماجستير

٥. المشرف الأولى :الأستاذ الدكتور يسرنغ سنوسي باسو، الماجستير

٦. المشرف الثاني : محمد رضوان، الماجستير

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI DAN PELIMPAHAN HAK CIPTA

Dengan ini saya menyatakan bahwa, skripsi berjudul "Penerapan Media Game Edukasi (Kartu Seru) pada Pembelajaran Bahasa Arab di Mts Darusshalihin Berru" adalah benar karya saya dengan arahan dari pembimbing utama **Prof. Dr Yusring Sanusi Baso, S.S., M.App.Ling.** dan pembimbing pendamping **Muhammad Ridwan, S.S., M.A**. Karya ilmiah ini belum diajukan dengan tidak sedang diajukan dalam bentuk apapun kepada perguruan tinggi manapun. Sumber informasi yang berasal atau dikutip dari karya yang diterbitkan maupun tidak diterbitkan dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam Daftar Pustaka skripsi ini. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa sebagian atau keseluruhan skripsi ini adalah karya orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut berdasarkan aturan yang berlaku.

Dengan ini saya melimpahkan hak cipta (hak ekonomis) dari karya tulis saya berupa skripsi ini kepada Universitas Hasanuddin.

Makassar, 5 Agustus 2024

MASNAH
F031201013

ملاحظة شكرا لك

الحمد لله. تعرب الكاتبة عن شكره الله سبحانه وتعالى على رحمته وفضله، والصلاة والسلام على رسول الله صلى الله عليه وسلم, حيث تمكن الباحثة من إتمام الأطروحة التي بعنوان "تطبيق وسائط الألعاب التعليمية (Kartu Seru) في تعلم اللغة العربية في المدرسة الثانوية دار الصالحين بيرو" كأحد متطلبات الحصول على درجة الليسانس في الآداب (S.S) من قسم آداب آسيا الغربية بكلية العلوم الإنسانية بجامعة حسن الدين.

وتعرب الكاتبة أن تشكر الأستاذ الدكتور يسرنغ سنوسي باسو، الماجستر كمستشار-I، محمد رضوان، الماجستر كمستشار-II على توجيهاتهم ونقاشاتهم وإرشاداتهم في إتمام الأطروحة. كما تعرب الكاتبة عن امتنانها للسيد زين العابدين الماجستر للسماح بإجراء البحث في المدرسة الثانوية دار الصالحين بيرو، وكذلك للسيدة سلفيانة والسيد سلفارمان سام على جهودهم مساعدةهم في جمع البيانات في المدرسة.

تعرب الكاتبة تشكره إلى السيد نديم أنور مكارم على منحة Kip-Kuliah التي تلقيتها أثناء متابعة برنامج البكالوريوس. كما تشكر الكاتبة إدارة جامعة حسن الدين، وعميد كلية العلوم الإنسانية ورئيس قسم الأدب الآسيا الغربية، وكذلك الأساتذة الذين قدموا لي التسهيلت متابعة البرنامج الدراسي.

علاوة على ذلك، تعرب الكاتبة أن تشكر والديه العزيزين، والدته سهري ووالده مح تانج، على دعواتهم وتضحياتهم وتحفيزهم الذي قدموه أثناء متابعة الدراسة. وتشكر الكاتبة أيضاً إخوته، شمش العالم، كسمة، ونور حسمة، على دعمهم وتحفيزهم. ولا تنسى الكاتبة أن تشكر أصدقاءه في قسم الآدب الآسيا الغربية وأصدقاءه في منظم IKAB-KIP UNHAS، وكذلك كل من ساعد في إتمام هذه الأطروحة. تعتذر الكاتبة لأنه لم يتمكن من ذكر كل الأشخاص واحداً. نسأل الله سبحانه وتعالى أن يجازي كل من قدم خيراً بأفضل منه. آمين.

الباحثة

المسنة

الملاخص البحث

مسنة F031201013. تطبيق وسائط الألعاب التعليمية (Kartu Seru) في تعلم اللغة العربية في المدرسة الثانوية دار الصالحين بيرو. تحت إشراف الأستاذ الدكتور يسرنغ سنوسي باسو، الماجستير ومحمد رضوان، الماجستير.

يعتمد هذا البحث على وسيلة التعلم Kartu Seru التي لم يتم تطبيقها مطلقًا في تعليم اللغة العربية في المدرسة الثانوية دار الصالحين بيرو. يهدف هذا البحث إلى معرفة تطبيق وسائط الألعاب التعليمية (Kartu Seru) في تحسين قدرة المفردات في تعلم اللغة العربية في المدرسة الثانوية دار الصالحين بيرو. منهج هذا البحث هو منهج الكمي بنوع البحث التجريبي. يستخدم تصميم اختبار قبلي وبعدي لمجموعة واحدة. السكان في هذا البحث هم جميع طلاب في مدرسة دار الشالين بورو في الصف الثامن، الذي يتكون من الصف الثامن أ، والصف الثامن ب، والصف الثامن ج. أخذ العينات باستخدام تقنية العينة العشوائية وأسفر عن الصف الثامن أ كصف تجريبي والصف الثامن ب كصف السيطر. نوع الأداة المستخدمة هي أسئلة الاختبار القبلي والبعدي لنتائج تعلم الطلاب التي تتكون من 30 سؤالاً مع 10 أسئلة التوصيل مع 20 سؤالاً متعدد الخيارات. أظهرت النتائج البحث أن الصف التجريبي شهد زيادة في إتقان مفردات اللغة العربية (المفردات) في الصف التجريبي بقيمة مئوية أعلى من الصف السيطر. ويتضح ذلك من خلال متوسط قيمة الصف الثامنة ب (صف السيطر) التي بلغت 57,8% (قبل الاختبار) و 50,8% (بعد الاختبار). يبلغ متوسط قيمة الصف الثامن أ (صف التجريبي) بالوحدات المئوية 63,4% (قبل الاختبار) و 92,2% (بعد الاختبار). تُظهر هذه النتائجة أن تطبيق وسائط الألعاب التعليمية (Kartu Seru) في تعلم اللغة العربية فعال للغاية.

الكلمات المفتاحية: التأثير وسائط ألعاب التعليمية kartu seru.

Abstrak

Masnah F031201013. *Penerapan media game edukasi (Kartu Seru) pada pembelajaran Bahasa Arab di MTs Darusshalihin Berru*. Di bawah bimbingan **Prof. Dr. Yusring Sanusi Baso S.S., M.App.Ling, dan Muhammad Ridwan S.S.,M.A.**

Penelitian ini dilatarbelakangi dengan media pembelajaran Kartu Seru yang belum pernah diterapkan dalam pembelajaran bahasa Arab di Mts Darusshalihin Berru. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan media game edukasi (Kartu Seru) dalam meningkatkan kemampuan kosakata pembelajaran Bahasa Arab di MTs Darusshalihin Berru. Pendekatan penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Desain penelitian ini menggunakan *one group pretest-posttest design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh seluruh peserta didik Madrasah Tsanawiyyah Darusshalihin Berru kelas VIII yang terdiri dari kelas VIII A, VIII B, dan VIII C. Pengambilan sampel menggunakan teknik *sampling random* dan menghasilkan kelas VIII A sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII B sebagai kelas kontrol. Jenis instrumen yang digunakan adalah soal *pretest* dan *posttest* hasil belajar peserta didik berjumlah 30 soal dengan 10 soal menjodohkan dengan 20 soal pilihan ganda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelas eksperimen mengalami peningkatan penguasaan kosa kata bahasa Arab (mufradat) dengan nilai presentase lebih tinggi dibanding kelas kontrol. Hal tersebut dibuktikan dengan nilai rata-rata kelas VIII B (kelas kontrol) sebesar 57,8% (*pre-test*) dan 50,8% (*post-test*). Adapun nilai rata-rata kelas VIII A (kelas eksperimen) dalam satuan presentase sebesar 63,4% (*pre-test*) dan 92,2% (*post-test*). Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan media game edukasi (Kartu Seru) pada pembelajaran bahasa Arab memberikan pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik dan efektif untuk digunakan guna mencapai tujuan pembelajaran bahasa Arab.

Kata kunci : pengaruh, media game edukasi kartu seru.

Abstract

Masnah F031201013. *The application of educational game media (Kartu Seru) in Arabic language learning at MTs Darusshalihin Berru*. Under the guidance of **Prof. Dr. Yusring Sanusi Baso S.S., M.App.Ling, dan Muhammad Ridwan S.S.,M.A.**

This research is motivated by the Kartu Seru learning media which has never been applied in Arabic language learning at Mts Darusshalihin Berru. The purpose of this study was to determine the effect of the application of educational game media (Kartu Seru) in improving vocabulary skills of Arabic language learning at MTs Darusshalihin Berru. This research approach is a quantitative approach with experimental research type. This research design used one group pretest-posttest design. The population in this study were all students of Madrasah Tsanawiyyah Darusshalihin Berru class VIII consisting of class VIII A, VIII B, and VIII C. Sampling using random sampling technique and resulted in class VIII A as the experimental class and class VIII B as the control class. The type of instrument used is a pretest and posttest question of student learning outcomes totaling 30 questions with 10 matching questions with 20 multiple choice questions. The results showed that the experimental class experienced an increase in mastery of Arabic vocabulary (mufradat) with a higher percentage value than the control class. This is evidenced by the average value of class VIII B (control class) of 57.8% (pre-test) and 50.8% (post-test). The average value of class VIII A (experimental class) in percentage units is 63.4% (pre-test) and 92.2% (post-test). These results show that the application of educational games (Kartu Seru) in Arabic language learning is very effective to be used to achieve Arabic language learning objectives.

Keyword : influence, educational game media kartu seru.

الفهرس

غطاع i
البيان الموافق ii
قرار عميد كلية العلوم الإنسانية..... iii
صفحة تأيد iv
قرارة لجنة مناقشة v
البيان الأصالة vi
ملاحظة شكرا لك..... vii
الملاخص البحث viii
Abstrak ix
Abstract x
الفهرس..... xi
قائمة الجداول xiii
قائمة الصور xv
قائمة الملحق xvi
الباب الأول : مقدمة 1
1.1 خلفية البحث 1
1.2 اساس النظري 5
1.3 فرضية البحث 17
الباب الثاني : مناهج البحث..... 18
2.1 أنواع البحث 18
2.2 متغير البحث..... 18

2.3 البيانات ومصادر البيانات 19
2.4 العدد الكلي و المختارات النموذجية 19
2.5 طريقة جمع البيانات 20
2.6 أداة البحث 21
2.7 تقنية تحليل البيانات 21
2.8 إجراءات البحث 22
الباب الثالث : نتائج البحث 24
3.1 الوصف العام المدرسة الثانوية دار الصالحين بيرو 24
3.1.1 الملف الشخصي للمدرسة 24
3.1.2 الرؤية والرسالة 25
3.1.3 بيانات المعلم 26
3.1.4 بيانات حالة الطالب 27
3.1.5 المرافق والبنية التحتية 28
3.2 وسائط التعلم العربية 31
الباب الرابع : مناقشة البحوث 32
4.1 تطبيق وسائط التعلم 32
4.2 استخدام وسائط Kartu Seru في تعلم المفردات العربية 45
الباب الخامس : الخاتمة 76
5.1 الخلاصة 76
5.2 الاقتراحات 77
المرجع الإندونيسية 78
المرجع العربية 80
الملاحق 81

قائمة الجداول

جدول 3.1 بيانات حالة الطالب MTs دار الصالحين بيرو 26

جدول 3.2 بيانات حالة الطالب المدرسة الثانوية (MTs) دار الصالحين بيرو 27

جدول 3.3 حالة الغرفة في المدرسة الثانوية دار الصالحين بيرو 28

جدول 3.4 مرافق التعلم المدرسة الثانوية دار الصالحين بيرو 29

جدول 3.5 المرافق الإدارية لـ المدرسة الثانوية دار الصالحين بيرو 29

جدول 3.6 مرافق الرياضة والفنون المدرسة الثانوية دار الصالحين بيرو 30

جدول 4.7 اجتماع المفردات 2-1 34

جدول 4.8 اجتماع المفردات 4-3 37

جدول 4.9 اجتماع المفردات 6-5 40

جدول 4.10 اجتماع المفردات 8-7..... 43

جدول 4.11 ئ نتائج الاختبارات الأولية والنهائيةالصف الثامن أ..... 46

جدول 4.12 نتائج الاختبار الأولي والنهائي للصف الثامن ب 47

جدول 4.13 الإجابات الصحيحة والخاطئة الصف الثامنة ب (الصف التحكم) 48

جدول 4.14 الإجابات الصحيحة والخاطئة للصف الثامن أ (الصف التجريبي)..... 50

جدول 4.15 قيم الإجابة الصحيحة للاختبار القبلي والبعدير.....53

جدول 4.16 السؤال الأول.....55

جدول 4.17 السؤال 2.....56

جدول 5.18 السؤال 4 57

جدول 4.19 السؤال 6.....58

جدول 4.20 السؤال 7 59

جدول 4.21 السؤال 8 60

جدول 4.22 السؤال 9 61
جدول 4.23 السؤال 11 62
جدول 4.24 السؤال 12 63
جدول 4.25 السؤال 18 64
جدول 4.26 السؤال 22 65
جدول 4.27 السؤال 23 66
جدول 4.28 السؤال 24 67
جدول 4.29 السؤال 25 68
جدول 4.30 السؤال 27 69
جدول 4.31 الدرجة التجريبية 70
جدول 4.32 الصف التحكم 71

قائمة الصور

الصورة 1.1 مظهر البطاقة (أ) الجهة الأمامية ل Kartu Seru، (ب) Kartu Seru الخلفية 11

الصورة 3.2 كتاب عربي.....31

الصورة 4.3 وسائط Kartu Seru 1.....33

الصورة 4.4 وسائط Kartu Seru 2.....36

الصورة 4.5 وسائط Kartu Seru 3.....39

الصورة 4.6 وسائط Kartu Seru 4.....42

قائمة الملحق

الملحق 1. أسئلة ما قبل الاختبار وبعده 81
الملحق 2. ورقة عمل الطالب 84
الملحق 3. قائمة بأسماء طلاب الصف الثامن أ والثامن ب 86
الملحق 4. توثيق أنشطة البحث 88
الملحق 5. خطاب تصريح البحث 92
الملحق 6. شهادة إجراء بحث 93

الباب الأول

مقدمة

1.1 خلفية البحث

للتعليم له دور مهم جدًا في حياة الإنسان، لأنه الأساس الأساسي للمعرفة اللازمة لمواجهة الحياة اليومية. لذلك، من المهم الاهتمام بجودة التعليم كأساس للتعلم سواء من حيث النظرية أو التطبيق. ولخلق جودة تعليمية جيدة، يلزم وجود عملية تعلم نشطة وفعالة وخلاقة لتحقيق ابتكارات تعليمية تلبي التوقعات.

وفي هذا السياق، يعد التعليم هو عملية تغيير السلوك نتيجة التفاعل مع البيئة بحيث تصبح الخبرات ونواتج التعلم ذات معنى أكبر (التعلم الهادف)، (Dina Indriana, 2011). ببساطة، يتم تحقيق الابتكار في التعليم من خلال جو تعليمي ممتع، باستخدام الأساليب ووسائط التعلم التي تتناسب مع خصائص الطلاب. يمكن أن تجعل استخدام الأدوات ووسائط التعلم ذات الصلة في الصف التعلم أكثر جاذبية، وتساعد الطلاب على أن يكونوا أكثر نشاطًا في فهم المواد التعليمية، مما يؤدي إلى تحسين نتائج التعلم.

في سياق استراتيجيات التعليم والتعلم هناك أربع استراتيجيات أساسية يجب مراعاتها وهي (١) تحديد وتحديد المواصفات والمؤهلات التغيرات في سلوك الطلاب وشخصيتهم كما هو متوقع (٢) اختيار نظام منهج التعليم والتعلم القائم على حول تطلعات ونظرة المجتمع إلى الحياة (٣) اختيار ووضع الإجراءات والأساليب وتقنيات التعليم والتعلم التي تعتبر الأكثر ملاءمة وفعالية بحيث يمكن استخدامها مبادئ توجيهية من قبل المعلمين في تنفيذ أنشطتهم التعليمية (٤) وضع معايير وحدود دنيا للنجاح أو معايير النجاح بحيث يمكن استخدامها كمبادئ توجيهية من قبل المعلمين في التقييم (Simatupang Halim, 2019).

عملية التعليم والتعلّم التي يقوم بها المعلم مع مجموعة من الطلاب يحتاج إلى مراعاة وسائط التعليم المستخدمة. هذا الأمر مهم جدًا في عملية التعليم والتعلّم لأن وسائط التعليم يمكن أن تساعد المعلم في تقديم الدروس بشكل فعّال وناجح للطلاب. ويجب أن يكون تطبيق وسائط التعليم وفقًا لنمط التعليم المحدد لزيادة فهم الطلاب للمادة المقدّمة. ومع ذلك، يجد العديد من المعلمين صعوبة في اختيار الوسيلة الأفضل من بين العديد من الوسائط المتاحة، خاصةً في تدريس اللغات.

عند الحديث عن اللغة، وخصوصًا اللغة العربية، فإنها تمثل مسألة هامة يجب الاهتمام بها لتحقيق أهداف التعليم. يجب أن تنتج المدرسة التي تحمل هوية "مدرسة دينية" طلابًا لديهم مستوى عالٍ من إتقان اللغة العربية. لكن العديد من الطلاب يواجهون صعوبة في فهم المواد الأساسية مثل مفردات اللغة العربية. هذه المشكلة تتعلق بتحديد النهج، وتطبيق وسائط التعليم، والطريقة، والتقنيات التي سيتم استخدامها في تعليم اللغة العربية لتحقيق أهداف التعلم الفعلية.

اللغة العربية هي واحدة من اللغات التي يجب تعلمها لأنها لغة القرآن. كذلك، يجب على طلاب المدرسة الثانوية أن يكونوا لديهم أساس في اللغة العربية كخطوة أولى لتعلم المواد الدراسية الدينية مثل القرآن والحديث، علم التجويد، والعديد من المواد الدراسية الدينية الأخرى.

غالبًا ما يبدأ تعلم اللغة العربية في المدرسة بأساسيات اللغة العربية، وهي المفردات. المفردات هي بداية عملية تعلم اللغة العربية. وبدون تعلم المفردات، سيكون من الصعب على الطلاب تعلم اللغة. تعلم اللغة ليس بالأمر السهل، في الواقع يستغرق تعلم اللغة وقتًا طويلاً.

بناءً على ملاحظات المؤلف في المدرسة الثانوية دار الصالحين بيرو، خاصة في دروس اللغة العربية، يُظهر الطلاب حماسًا عاليًا ولكنهم غير مدعومين بأساليب ووسائط تعلم اللغة العربية. لا تزال الطالبات يفتقرن إلى إتقان المفردات العربية، ولا يزال مدرسو اللغة العربية يستخدمون

أساليب المحاضرات ويستخدمون أحيانًا الألعاب القائمة على التكنولوجيا كشكل من أشكال كسر الجمود للطلاب.

في تعلم اللغة العربية وفقًا (Latuconsina, 2018)، يقوم معلمو اللغة العربية بإطعام الكثير أو توفير المواد، لكنهم لا يشجعون الطلاب على القراءة والاستماع والكتابة والتحدث بشكل نشط. إن عملية التدريس والتعلم في فصول مثل هذه أقل أهمية مما كان متوقعًا.

تخلق هذه الطريقة انطباعًا رتيبًا وأقل إثارة للاهتمام وتثير ملل الطلاب عند التعلم في الصف. تتطلب هذه الطريقة من الطلاب فهم المادة بشكل مستقل، بحيث لا يكون الكثير منهم مثاليين في فهم المادة التعليمية وتطبيقها. علاوة على ذلك، فإن اللغة العربية هي لغة تتطلب المزيد من التركيز حتى يمكن فهم المفردات المدروسة بشكل جيد.

كما أن الألعاب التي تستخدم المدارس التي تستخدم التكنولوجيا ليست مثالية بسبب محدودية المرافق المدرسية والبنية التحتية. المرافق مثل الكتب المدرسية متاحة فقط للمعلمين، والمعدات مثل شاشات الكريستال السائل وأجهزة التلفزيون متاحة فقط في فصل واحد. وبالمثل، تقتصر تغطية شبكة ويفي أيضًا على غرفة المعلم وأقرب فصل دراسي. ونتيجة لذلك فإن عملية التعلم بالألعاب المعتمدة على التكنولوجيا تتطلب الكثير من الوقت للتحضير وحل المشكلات التي يواجهها الطلاب عند تنفيذ الألعاب مقارنة بالتعلم.

من خلال النظر إلى هذا الوضع، فإن تعلم اللغة العربية في المدرسة الثانوية دار الصالحين بيرو يواجه تحدياته الخاصة في جذب إهتمام الطلاب بالتعليم والحفاظ عليه. إحدى الطرق التي يمكن استخدامها لزيادة فعالية التعلم هي تطبيق وسائط الألعاب التعليمية، مثل Kartu Seru. يمكن استخدام هذه اللعبة التعليمية Kartu Seru لجذب اهتمام الطلاب بالتعلم وتحسين نتائج

تعلم الطلاب وإنشاء جو تعليمي أكثر تفاعلية والاستفادة بشكل أكثر كفاءة من وقت الدراسة. يمكن أن تكون الألعاب التعليمية بديلاً مثيرًا للاهتمام وممتعًا للطلاب في تعلم اللغة العربية.

المدرسة الثانوية دار الصالحين بيرو هي مؤسسة تعليمية ملتزمة بمواصلة تحسين جودة التعلم. ومن المؤمل أن يكون لتطبيق وسائط الألعاب التعليمية، مثل البطاقات الترفيهية، مساهمة إيجابية في تعلم اللغة العربية في المدرسة. ومن خلال تطبيق وسائط الألعاب التعليمية، من المؤمل أن يكون الطلاب أكثر نشاطًا وحماسًا في التعلم، حتى يتمكنوا من تحسين فهمهم وإتقانها للغة العربية.

يمكن تنفيذ عملية التعلم باستخدام الوسائط التعليمية من خلال هذه البطاقات التعليمية في المدرسة المستهدفة بالنظر إلى حالة المدرسة الثانوية دار الصالحين التي تعتبر أيضًا مدرسة متأخرة جدًا وذات مرافق محدودة للغاية، بحيث يمكن تنفيذ الألعاب التعليمية باستخدام "Kartu Seru". هذه البطاقة لا تتطلب استخدام التكنولوجيا لأنها مجرد بطاقات يمكن لعبها في أي وقت وفي أي ظروف.

نظرًا لانخفاض إتقان الطلاب للمفردات العربية بسبب الطريقة ووسائط المعلمين الروتينية، فقد تم تصميم "Kartu Seru" هذه بشكل جذاب قدر الإمكان يمكن أن يشمل التفاعل النشط بين المعلم والطلاب. كما تم تصميم هذه البطاقة لتسهيل فهم الطلاب وإتقان المفردات باستخدام طريقة اللعب التي تكرر الكلمات. من خلال هذا النشاط، سوف يستمع الطلاب إلى كلمات جديدة ويكرروها بشكل متكرر في سياق ممتع، مما يسرع عملية إتقان المفردات العربية للطلاب.

بالإضافة إلى ذلك، يمكن حل مشكلة قلة تفاعل الطلاب من خلال "Kartu Seru". تشجع هذه البطاقة على التفاعل النشط بين الطلاب لأن اللعبة تتطلب التعاون، والمناقشة، والتواصل. يساعد هذا النشاط الطلاب على أن يكونوا أكثر نشاطًا في الاستماع، والقراءة،

والتحدث باللغة العربية. بل إن الطلاب سيكونون أكثر اهتمامًا لأن "Kartu Seru" تحتوي على عنصر المتعة والتحدي الذي يمكن أن يجعل الطلاب أكثر حماسة في التعلم واللعب، ويجعلهم أكثر قدرة على الحفاظ على اهتمامهم بالتعلم.

ومع ذلك، على الرغم من أن تطبيق وسائط الألعاب التعليمية لديه القدرة على زيادة فعالية التعليم، فمن الضروري إجراء البحث لتقييم مدى استخدام لعبة Kartu Seru في تحسين فهم الطلاب وإتقانها للغة العربية في مدرسة الثانوية دار الصالحين بيرو. يمكن أن يقدم هذا البحث أيضًا نظرة عامة على تطبيق الطلاب لاستخدام هذه طريقة التعلم المبتكرة. ولذلك قدمت الباحثة مقترح بحث بعنوان "تطبيق وسائط الألعاب التعليمية (Kartu Seru) في تعلم اللغة العربية في مدرسة الثانوية دار الصالحين بيرو"، على أمل أن يؤدي تطبيق وسائط الألعاب التعليمية يمكن أن يخلق تعلمًا فعالًا ويجذب الطلاب للتعلم ، يمكن أن ينتج عنه نتائج تعلم معرفية.

1.2 اساس النظري

1) التطبيق

وفقًا (Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI، فإن مفهوم "التطبيق" يعني القيام بفعل التطبيق. بينما يعتقد بعض الخبراء أن التطبيق هو القيام بتطبيق نظرية أو منهج أو أمر آخر لتحقيق هدف معين ولغرض يريده مجموعة أو فئة معينة تم التخطيط له مسبقًا، .(Tanjung, H.S. (2019))

2) الوسائط التعليمية

أ. فهم وسائط التعلم

وفقًا للقاموس الكبير للغة الإندونيسية على الإنترنت (KBBI daring)، تعني الوسائط الأدوات أو الوسائط التي تربط أو توسط بين جانبين. وتأتي كلمة الوسائط

من اللغة اللاتينية وهي الجمع من كلمة *Medium* التي تعني وسيط أو منوط به، (Kania dkk., 2019).

وسائط التعلم هي كل ما يساعد المعلم في نقل مواد التعليم إلى الطلاب سواء كانت مادية أو تقنية لتسهيل تحقيق الأهداف التعليمية التي تم تصويرها مسبقًا (Adam dkk., 2015).

بالإضافة إلى ذلك، وفقًا ل(Masnani S.W: 2016)، أنه في عملية التدريس والتعلم، يجب على الأساتذة والطلاب أن يتمتعوا بالمعرفة والقدرات اللازمة حتى يتمكن الطلاب من استيعاب واستيعاب المواد التعليمية بشكل أفضل. يجب على الأساتذة استخدام طرق متعددة لتحقيق فهم أفضل وأعمق لمواد الدراسة. بالتالي، تكمن مفتاح نجاح التعلم في التعاون بين الأساتذة والطلاب لفهم واستيعاب المواد.

تعد وسائط التعلم أمرًا مهمًا في التدريس وتحقيق نتائج تعلم الطلاب، إذا كان استخدام وسائط التعلم ذات صلة أو متوافق مع الرسالة التي سيتم نقلها في مواد الدراسة (Hamzah dkk., 2018).

بالنظر إلى التعريفات المختلفة المذكورة أعلاه، يمكن استنتاج أن وسائط التعلم هي كل ما يمكن أن يساعد المعلم في نقل مواد الدراسة للطلاب بطريقة تسهم في تحقيق نتائج أفضل للطلاب.

ب. فوائد وسائط التعلم

وفقا ل (Istiqlal dkk., 2019)، هناك ٨ (ثمانية) فوائد للوسائط التعليمية، وهي كما يلي:

1) يمكن توحيد نقل المواد.
2) يجعل عملية التعلم والتدريس أكثر إثارة جاذبية.

3) يجعل عملية تعلم الطالب أكثر تفاعلية.
4) يمكن تقليل عدد ساعات التعلم والتدريس.
5) يمكن تحسين جودة تعلم الطلاب.
6) يمكن أن تحدث عملية التعلم في أي مكان وفي أي وقت.
7) يمكن تحسين الموقف الإيجابي للطلاب تجاه المواد التعليمية أو عملية التعلم ذاتها.
8) يمكن أن يتغير دور المعلم نحو الإيجابية والإنتاجية.

بفضل وسائط التعلم، يمكن تسهيل التفاعل بين المعلم والطلاب في عملية التعلم والتدريس.

ج. أنواع وسائط التعلم

من حيث التطور التكنولوجي (Seels & Glasgow في (Arsyad, 2011)) وسائط التعلم إلى فئتين رئيسيتين، وهما وسائط التعلم التقليدية ووسائط التعلم التكنولوجية المتقدمة.

1) وسائط التعلم التقليدية

أ. الصور الثابتة المعروضة، وهي الإسقاط غير الواضح، والإسقاط العلوي، والشرائح، وأشرطة الأفلام.
ب. المرئيات غير المسقطة، وهي الصور والملصقات والصور والمخططات والرسوم البيانية والمخططات والمعارض ولوحات المعلومات ولوحات الريش.
ج. الصوت، أي التسجيلات على الأقراص وأشرطة الكاسيت.

د. عرض الوسائط المتعددة، وهي الشرائح بالإضافة إلى الصوت (الشريط)، والصور المتعددة.

هـ. المرئيات الديناميكية المتوقعة، أي الأفلام والتلفزيون والفيديو.

و. الطباعة، مثل الكتب المدرسية والوحدات والنصوص المبرمجة وكتب الكلمات والمجلات العلمية والدوريات والنشرات.

ز. الألعاب، مثل الألغاز والمحاكاة وألعاب الطاولة.

ح. الواقعية، مثل النماذج والعينات (الأمثلة) والأدوات المتلاعبة (الخرائط والدمى)، (Lubis, 2018).

2) أحدث وسائط التكنولوجيا

أ. وسائط الإعلام القائمة على الاتصالات، مثل عقد المؤتمرات عن بعد والمحاضرات عن بعد.

ب. الوسائط المعتمدة على المعالجات الدقيقة، مثل الوسائط المدعومة بالكمبيوتر.

التعليم، وألعاب الكمبيوتر، وأنظمة تعليم الذكاء، والوسائط التفاعلية، والأقراص المدمجة (الفيديو).

إحدى وسائط التعلم المستخدمة هي وسائط التعلم التقليدية على شكل ألعاب. اللعبة المعنية هي لعبة ورق ممتعة. طريقة استخدام هذه البطاقات هي اللعب بها مثل لعبة بطاقات الجنرالات. قم بخفض البطاقات حسب ترتيب الحجية وأجب عن التحديات الموجودة على كل بطاقة.

3) لعبة بطاقات تعليمية ممتعة

أ. فهم الألعاب

اللعبة هي نشاط يساعد الأطفال على تحقيق النمو الكامل جسديًا وفكريًا واجتماعيًا وأخلاقيًا وعاطفيًا. وفقا Kimpraswil تعريف آخر يقول أن تعريف اللعبة هو جهد التحسين الذاتي (التمرين الذهني والبدني) وهو مفيد جدًا لزيادة وتطوير الدافع والأداء والإنجاز في تنفيذ المهام والاهتمامات التنظيمية بشكل أفضل. وفقا Anggra (2008)، اللعبة هو شيء يمكن لعبه بقواعد معينة بحيث يفوز شخص ما ويخسر شخص آخر، عادة في سياق غير جدي بهدف التحديث. يمكن القول أن ممارسة الألعاب هي أسلوب حياة لمجتمع اليوم. الجميع من الأطفال إلى البالغين يحبون ألعاب. هذا كله لأن ممارسة ألعاب أمر ممتع، (Yusnita dkk., 2016).

ب. الألعاب التعليمية

الألعاب التعليمية هي نوع من الألعاب التي تم إنشاؤها للمساعدة في عملية التعلم لأن هذا النوع من الألعاب يركز على الأشياء المتعلقة بالألعاب التعليمية. الألعاب التعليمية هي إحدى الألعاب التي يمكن لعبها لدعم مرافق التعلم لأن هذه اللعبة ليست فقط لإكمال المهام مثل الألعاب بشكل عام ولكنها تحتوي أيضًا على معلومات تعليمية فيها.

وفقا لمور في (باسو وآحرون، 2019)، ثلاثة تفاعلا، وهي التفاعل بين المعلمين والطلاب، والتفاعل بين الطلاب والطلاب والتفاعل بين الطلاب مع مواد التعليمية.

الألعاب التعليمية هي نوع من الوسائط المستخدمة لتقديم التدريس على شكل ألعاب بهدف تحفيز قوة التفكير وزيادة التركيز من خلال وسائط فريدة ومثيرة للاهتمام (Arifah, 2022).

يجب أن تحتوي اللعبة على أربعة مكونات رئيسية (Sadirman (2010 إنه:

1) هناك اللاعبين (اللاعبين).
2) هناك بيئة يتفاعل فيها اللاعبون.
3) هناك قواعد اللعبة.
4) هناك أهداف معينة يجب تحقيقها.

باعتبارها وسيلة تعليمية، تتمتع الألعاب بالعديد من المزايا التالي:

1) الألعاب هي شيء ممتع للقيام به، شيء مسلي.
2) تسمح الألعاب بالمشاركة النشطة للطلاب في التعلم.
3) يمكن للعبة تقديم ردود فعل فورية.
4) تسمح الألعاب بتطبيق المفاهيم أو الأدوار على المواقف والأدوار الفعلية في المجتمع.
5) اللعبة مرنة.

من الوصف أعلاه يمكن أن نستنتج أن دور وسائط الألعاب التعليمية يمكن أن يجعل الطلاب يشعرون وكأنهم يلعبون بالمتعة على الرغم من أنهم يتلقون الدروس. وبهذه الطريقة يمكن أن تسير عملية التعلم في المدرسة على النحو الأمثل.

ج. Kartu Seru

Kartu Seru هو أحد الألعاب المشابهة للعبة الجنرال، ولكن Kartu Seru يعرض تسلسل الحروف الهجائية مع تحديات في كل بطاقة. في هذه اللعبة، يتنافس اللاعبون لإنهاء البطاقات التي يحملونها. يجب على كل لاعب أن يكون جاهزًا للإجابة على الأسئلة باللغة العربية المذكورة في كل بطاقة، وإذا لم يتمكن من الإجابة، سيتم تخطيه من قبل اللاعب التالي.

تختبر لعبة Kartu Seru ذكاء ورشاقة ونشاط اللاعبين في إنجاز مهام كل بطاقة. وينتهي اللعب بها عند نفاد البطاقات المحملة بواسطة كل لاعب. تستخدم هذه اللعبة نهجًا تعليميًا تعاونيًا يمكن أن يؤثر على تغيير السلوك والدافع لتحقيق النجاح في عملية التعل ,(Masnani S.W: 2016).

يهدف هذه اللعبة إلى مساعدة الطلاب في حفظ واستيعاب ونطق المفردات باللغة العربية وفقًا للأسئلة الموجودة على البطاقة. وبالتالي، من المتوقع أن تسهل هذه اللعبة على المتعلمين حفظ المفردات وتذكرها من خلال وصف الأسئلة. تجعل هذه اللعبة الطلاب أكثر نشاطًا لأن الجميع يشاركون مباشرة في العملية التعليمية.

تعد هذه اللعبة تطويرًا للعبة الجنرال مع إضافة أسئلة باللغة العربية. تم اختيار لعبة Kartu Seru لأنها يمكن أن تُلعب من قبل الأطفال مثل طلاب المدارس الإعدادية. وفيما يلي وصف البطاقة التي صممها الباحث كما هو موضح:

(أ) بطاقة العودة Seru

(ب) واجهة Kartu Seru

الصورة 1.1 مظهر البطاقة (أ) الجهة الأمامية ل Kartu Seru،

(ب) Kartu Seru الخلفية

خطوات لعبة Kartu Seru هي كما يلي:

1) عدد اللاعبين في هذه اللعبة هو 6-5 أشخاص.
2) تقلب الأعضاء ويتجمعون ليشكلوا دائرة.
3) يتم خلط Kartu Seru وتوزيعها ببطاقة واحدة لكل لاعب. تحتوي Kartu Seru على ٣٠ بطاقة ويجب توزيعها بالتساوي على جميع اللاعبين.
4) بعد توزيع البطاقات، تأكد من أن موافق البطاقات المحمل موجهة لأسفل، ويظهر سوى الغلاف الوجه للبطاقة.
5) أول بطاقة يتم فتحها هي التي تحتوي على أول حرف هجائي، ثم يجب على اللاعب أن يجيب على التحدي الذي يتضمنه البطاقة. اللاعب الذي يجيب بشكل صحيح هو اللاعب الذي يحمل ترتيب البطاقة.
6) يتم بعد ذلك طرح البطاقات التي يمكن للاعب الرد عليها، ويستمر الدور إلى اللاعب التالي. يمكن للاعب آخر مساعدة اللاعبين الذين لا يستطيعون الإجابة على السؤال الموجود على البطاقة بشرط إعطاء إحدى البطاقة اللاعب المساعد للاعب الذي لم يجيب على السؤال الموجود على البطاقة. إذا لم يتمكن جميع اللاعبين من الرد على البطاقة، فسيتم اعتبار البطاقة مصادرة وتستمر البطاقة إلى التسلسل التالي.
7) تنتهي اللعبة عندما تنفد البطاقات بواسطة جميع اللاعبين.
8) يُحدد الفائز بناءً على اللاعب الذي ينجح في إنهاء البطاقات أسرع، بينما يُعتبر الذي ينهي البطاقات ببطء الخاسر.

فوائد لعبة Kartu Seru التي طورها الباحث ليست مجرد لعبة بطاقة عادية، بل هي لعبة تشمل مواد مفردات اللغة العربية. من خلال هذه اللعبة، نأمل في خلق بيئة

تعليمية فعالة لتعلم اللغة العربية وبالتالي زيادة الاهتمام والإتقان لنتائج تعلم اللغة العربية.

ووفقًا Muhammad Yaumi، يلفت الانتباه إلى أن التعلم من خلال اللعب غالبًا ما يجذب اهتمام المعلمين لأنه يمكن أن يساهم بشكل إيجابي في تنشيط بيئة التعلم. تهدف اللعبة إلى خلق بيئة ديناميكية، تجذب الانتباه، وتشجع على روح التعلم الممتعة. يمكن أن تخلق اللعبة بيئة جادة تتم بيروح من الاسترخاء، تحويل الأجواء السلبية إلى نشطة، وبناء جو من الحماس والسعادة.

بناءً على ما تم ذكره أعلاه، يمكن استنتاج أن اللعبة هي منافسة بين اللاعبين يتفاعلون مع بعضهم البعض، ويتبعون قواعد محددة لإنشاء بيئة نشطة، تحول الأجواء السلبية إلى نشطة، وتبني بيئة من الحماس والحيوية.

4) تعلم اللغة العربية

أ. فهم تعلم اللغة العربية

وفقا (Kimble dan garmezy (2012، التعليم أو التعلم هو تغيير دائم نسبيا في الشخص وهو نتيجة الممارسة المتكررة. كل من التغيرات السلوكية والمعرفية والعادات. وفي الوقت نفسه، وفقًا لرومبيباجونج، يتم تعريف التعلم أيضًا على أنه اكتساب المعرفة أو الموضوعات واكتساب المهارات من التدريس. وفقا (Rombepajung (2011، التعلم هو نشاط تعليمي يتم تنفيذه على النحو الأمثل من قبل المعلم بحيث يتمكن الطلاب الذين يعلمهم مواد معينة من تنفيذ أنشطة التعلم بشكل جيد، (Hairi, 2018).

وفقا (Suherman (2003، التعلم هو عملية تواصل بين المعلمين والطلاب والطلاب لتغيير المواقف.

وفقا Bower (1975) في Rosyidi (2009) يقترح أنه إذا تم ممارسة التغييرات الناتجة عن التغييرات بشكل متكرر، فإن مظهر السلوك سيكون أقوى (*law of use*). ومن ناحية أخرى، إذا لم يتم تدريب السلوك أو استخدامه بشكل متكرر، فسيتم نسيانه أو على الأقل سوف يتراجع (*law of diuse*).

وبناء على ما تقدم فإن هذا يتوافق مع تعلم اللغة العربية. تعلم اللغة العربية هو عملية من أنشطة التدريس والتعلم التي يقوم بها المعلم والطلاب الذين يتم تدريس اللغة العربية من خلال تنظيم عناصر مختلفة للحصول على الأهداف المراد تحقيقها.

ب. أهداف تعلم اللغة العربية

وفقا Syaiful Mustofa في أهداف تعلم اللغة العربية هي كما يلي:

1) أن يتمكن الطلاب من فهم المفردات العربية.
2) يستطيع الطلاب التواصل باستخدام اللغة العربية بشكل جيد وصحيح.
3) يمكن للطلاب كتابة اللغة العربية الصحيحة، (Astuti, 2016).

وبصرف النظر عن ذلك، فإن الهدف الرئيسي لعملية التعلم هو أن تكون قادرًا على تمكين الطلاب من ممارستها في الحياة اليومية. سيؤدي اكتساب المعرفة أو المعلومات من أنشطة التعلم إلى توسيع نطاق رؤيتك والقدرة على تحسين شخصيتك لتكون أفضل.

ج. المفردات في تعلم اللغة العربية

المفردات وفقا للقاموس الإندونيسي الكبير هي المفردات (Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 2019). يُعرّف Soemargono المفردات بأنها عدد

الكلمات التي يحبها المستخدم. في الترجمة العربية، تعني المفردات مفردات، وهي العناصر اللغوية التي يجب أن يتقنها كل متعلم لغة أجنبية (العربية) ليتمكن من الحصول على مهارات الاتصال باستخدام تلك اللغة بشكل جيد، (Hairi, 2018).

وبحسب Rizki في (Rahmawati, 2019) يصنف المفردات إلى أربعة بناءً على الكفاءة اللغوية:

1) المفردات لفهم سواء المنطوقة والمكتوبة.
2) مفردات التحدث، في التواصل من الضروري استخدام المفردات المناسبة في المواقف الرسمية وغير الرسمية.
3) مفردات الكتابة، في الكتابة من الضروري استخدام المفردات المناسبة حتى لا يكون هناك سوء فهم في فهم النص.
4) المفردات المحتملة، والمفردات التي يمكن تفسيرها وفقا للسياق.

وفي أدوات التعلم حسب Catur Nugraheni (2010)، فإن إتقان مفردات اللغة العربية يتطلب مراحل وتقنيات لتدريس المفردات أو خبرات تعلم الطلاب في التعرف على معنى المفردات واكتسابها، بما في ذلك:

1) الاستماع للكلمة هذه هي مستوى الأولى. توفير الفرص للطلاب للاستماع إلى الكلمات التي يتحدث بها المعلم، سواء بمفرده أو في الجمل. إذا أتقن الطالب العناصر الصوتية للكلمة، فسيتمكن الطالب من الاستماع بشكل صحيح خلال تكرارين أو ثلاثة.
2) نطق الكلمات مستوى التالية هي إعطاء الطلاب الفرصة لقول الكلمات التي سمعوها. إن نطق كلمات جديدة يساعد الطلاب على تذكرها لفترة أطول.

3) احصل على معنى الكلمة أعط معنى الكلمة للطلاب من خلال تجنب الترجمة حيثما أمكن ذلك، إلا إذا لم يكن هناك طريقة أخرى.
4) قراءة الكلمات بعد أن يسمع الطلاب الكلمات الجديدة وينطقونها ويفهمون معانيها، يقوم المعلم بكتابتها على السبورة. بعد ذلك، يتم منح الطلاب الفرصة للقراءة بصوت عال.
5) كتابة الكلمات مفيدة جدًا في إتقان مفردات الطلاب. إذا طُلب من الطلاب كتابة كلمات تعلموها للتو بينما لا يزال معنى الكلمات جديدًا في ذاكرة الطالب.
6) تكوين الجمل مستوى الأخيرة من أنشطة تعلم المفردات هي استخدام الكلمات الجديدة في جملة مثالية. شفويا أو كتابيا. يعطي المعلم جملًا نموذجية ثم يطلب من الطلاب تكوين جمل مماثلة (Arif, 2020).

ولذلك، وفي تحقيق فاعلية أدوات تعلم مفردات اللغة العربية، يتم تحديد دور الوسائط في التعلم، بما في ذلك ما يلي: أولاً، تتيح الوسائط التعليمية التفاعل المباشر بين الطلاب وبيئتهم؛ ثانياً، تنتج وسائط الإعلام تماثلاً في الملاحظة؛ ثالثاً، يمكن لوسائط الإعلام أن تغرس مفاهيم أساسية صحيحة وملموسة وواقعية؛ رابعاً: يولد الإعلام رغبات واهتمامات جديدة؛ خامساً، تعمل وسائط الإعلام على تحفيز الأطفال وتحفيزهم على التعلم؛ سادسا، توفر وسائط الإعلام تجربة متكاملة/شاملة من الواقع الملموس.

1.3 فرضية البحث

واستنادا إلى الإطار النظري المذكور أعلاه، فإن فرضية العمل في هذا البحث هي:

H_0: إذا تم تطبيق لعبة Kartu Seru التعليمية على تعلم اللغة العربية، فلن تزيد نتائج التعلم لطلاب المدرسة الثانوية دار الصالحين بيرو.

H_1: إذا تم تطبيق لعبة Kartu Seru التعليمية على تعلم اللغة العربية، فمن الممكن أن تزيد نتائج التعلم لطلاب المدرسة الثانوية دار الصالحين بيرو.

الباب الثاني
مناهج البحث

2.1 أنواع البحث

ونوع البحث في هذا البحث هو كما يلي:

أنواع طرق البحث (Baso, 2016) وهي:

أ. النوع الكيفي

يستخدم منهج البحث النوعي لوصفاو أو عرض الظواهر وبشكل شامل.

ب. النوع كمي

يستخدم منهج البحث الكمي لدعم النظرية أو تطوير أو رفض. ولذلك فإن هذ المنهج مليئ بالفرضيات.

ج. البحث والتطوير (R&D)

يُختار منهج البحث والتطوير لإنتاج منتج أو نموذج أو خدمة.

د. البحث الإجرائي

يُستخدم البحث الإجرائي لتغيير سياسة معينة.

يستخدم هذا البحث البحث الكمي مع المنهج التجريبي ونموذج التصميم الاختبار القبلي والبعدي للمجموعة الواحدة للحصول على نتائج القياس بين المتغيرات التي تم إجراؤها قبل وبعد البحث.

2.2 متغير البحث

وفي هذا البحث متغيرين هما:

1. المتغير المستقل: استخدام وسائط Kartu Seru.

2. المتغير التابع: القدرة على مفردات اللغة العربية.

2.3 البيانات ومصادر البيانات

تشمل البيانات ومصادر البيانات التي سيتم استكشافها في اقترح البحث هذا ما يلي:

أ. البيانات الرئيسية

البيانات الرئيسية في هذا البحث هي نتائج اختبار الطلاب في حل مسئل اللغة العربية. تتضمن هذه النتيجة درجة الاختبار القبلي ودرجة الاختبار البعدي.

ب. مصدر البيانات

مصادر البيانات في هذا البحث هي طلابًا الصف في الصف الثامن أ والثامن ب المدرسة الثانوية دار الصالحين بيرو.

2.4 العدد الكلي و المختارات النموذجية

يستخدم هذا البحث مجتمعًا، أي جميع طلاب المدرسة الثانوية دار الصالحين بيرو في الصف الثامن، حيث يتكون كل فصل من الصفوف أ، ب وج. يتم أخذ العينة باستخدام طريقة العيناة العشوائية البسيطة. العينة المختارة هي الصف الثامن أ كصف تجريبي باستخدام وسائط التعليم بطاقة مشوقة والصف الثامن ب كصف تحكم باستخدام طريقة المحاضرة والأسئلة والأجوبة. تم اختيار هذه العينة لأن طلاب الصف الثامن قد اجتازوا مرحلة التكيف مع المدرسة، مما يتيح عملية تعليمية أفضل.

2.5 طريقة جمع البيانات

طريقة جمع البيانات التي يمكن استخدامها في هذا البحث هي كما يلي:

أ. طريقة الملاحظة

يقوم الباحث بالملاحظة المباشرة للموضوع الذي سيتم بحثه وتسجيل الظواهر المدروسة بشكل منهجي. سيلاحظ الباحث عملية تعلم اللغة العربية في المدرسة الثانوية دار الصالحين بيرو. بعد انتهاء الملاحظة، سيسجل الباحث استنتاجات البيانات والمعلومات الأخرى التي تم الحصول عليها أثناء الملاحظة.

ب. طريقة المقابلة

بعد طريقة الملاحظة، تأتي طريقة المقابلة. تُستخدم طريقة المقابلة للحصول على معلومات تتعلق بالمشكلة المدروسة. يمكن الحصول على العديد من الأشياء من المستجيبين بشكل عميق من خلال هذه الطريقة. سيتم مقابلة بعض المعلمين والطلاب خارج ساعات الدرس لمعرفة حالة تعلم اللغة العربية التي يمر بها الطلاب.

ج. الاختبار القبلي والبعدي

تُجمع البيانات من خلال إعطاء اختبار للصفوف المدروسة على شكل أوراق يتم توزيعها على الطلاب للإجابة عليها. يتم الاختبار مرتين، الأولى اختبار القدرة الأولية والثانية اختبار القدرة النهائية. تتضمن الأسئلة في الاختبار القبلي والبعدي مسائل تتعلق بمفردات اللغة العربية وتتناسب مع كتاب الفصل الدراسي الثاني للصف الثامن. هناك ٣٠ سؤالا سيتم طرحها. ويقسمها الباحثون إلى قسمين هما:

1) 10 أسئلة لمطابقة المفردات بشكل صحيح.
2) 20 سؤال متعدد الاختيارات مع المفردات كإجابات.

د. التوثيق

التوثيق في جمع البيانات مهم جدًا لأنه يقوي البيانات التي تم الحصول عليها سواء كانت صور أو صور فوتوغرافية.

2.6 أداة البحث

أدوات البحث التي يمكن استخدامها هي ورقة الملاحظة، ورقة الاختبار، جهاز تسجيل الصوت، قلم، وكاميرا.

تحتوي ورقة الاختبار على ٣٠ سؤالًا، منها ١٠ أسئلة التوصيل و٢٠ سؤالًا اختبار من نتعدد. في أسئلة التوصيل، احصل على ٢ درجة للإجابة الصحيحة و٠ للإجابة الخاطئة. وفي الوقت نفسه، تحصل أسئلة الاختيار من متعدد على ٤ درجات للإجابة الصحيحة و٠ للإجابة الخاطئة.

2.7 تقنية تحليل البيانات

تستخدم تقنية تحليل البيانات باستخدام أدوات الاختبار القبلي والبعدي. يشير الاختبار إلى اختبار نتائج تعلم اللغة العربية باستخدام وسيلة اللعب التعليمية Kartu Seru. في هذه الدراسة، يقوم الباحث أولاً بإجراء اختبار الطبيعية على للمتغيرين. يتم استخدام اختبار الحالة الطبيعية المستخدم في هذا البحث هو عينة *Kolmogorof Smirnow*، والتي تمت معالجته بمساعدة SPSS بمنسبة دلالة 0,05. تعتبر البيانات موزعة بشكل طبيعي إذا كانت الأهمية أكبر من 0,05 أو 5% ويقال إن البيانات موزعة بشكل غير طبيعي إذا كانت الأهمية أقل من 0,05. إذا كانت البيانات موزعة بشكل طبيعي، فسيتم حسابها باستخدام اختبار t. ومع ذلك، إذا لم يتم توزيع

البيانات بشكل طبيعي، فاستخدم الإحصائيات غير المعلمية باستخدام *Wilcoxon Signed Ranks Test* .

Uji hipotesis (Uji T) لمعرفة ما إذا كانت الفرضية مقبولة أو مرفوضة. في هذه الدراسة، يتم استخدام اختبار T للعينات المزدوجة الموزعة طبيعيًا. اختبار T المزدوج هو قياس للبيانات على نفس الموضوع تحت تأثير أو تطبيق معين. يتم قياس التأثير باستخدام صيغة لمعرفة تأثير المتغير المستقل، أي استخدام وسيلة بطاقة مشوقة على المتغير التابع، أي القدرة على مفردات اللغة العربية. يتم معالجة القياس باستخدام SPSS. إذا كانت قيمة الدلالة 0,05 > (tailed-2) فهذا يشير إلى وجود فرق كبير بين المتغير الأولي والمتغير النهائي.

Wilcoxon Signed Ranks Test هو اختبار غير بارامتري لمعرفة ما إذا كان هناك فرق بين عينتين متصلتين أو مرتبطتين، ويُستخدم كبديل لاختبار T للعينات المزدوجة إذا كانت البيانات غير موزعة طبيعيًا (Triwiyanti et al., 2019). لا يحتاج هذا الاختبار إلى استخدام اختبار الحالة الطبيعية أولاً. يُعرف هذا الاختبار أيضًا باسم اختبار الزوج المتطابق. أساس اتخاذ القرار في اختبار موقعة ويلكوكسون هو أنه عندما تفشل قيمة الاحتمالية لـ 0,05 > Asym.sig 2 failed, يكون هناك فرق في المتوسط وقيمة الاحتمالية لـ 0,05 > Asym.sig 2 failed، فلا يوجد فرق في المتوسط.

2.8 إجراءات البحث

والإجراءات في هذا البحث هي كما يلي:

1. انظر إلى الظروف الأولة في المدرسة المراد البحث فيها.
2. تحليل الاحتياجات.
3. تحديد حل تطبيق المنهج.
4. تحديد العدد الكلي و المختارات النموذجية.

5. إجراء الاختبارات الأولة.
6. تنفيذ Kartu Seru الإعلامية الخاصة بالألعاب التعليمية.
7. إجراء الاختبار النهائي.
8. تحليل البيانات.
9. استخلاص النتائج من نتائج البحوث.