الباب الأول

المقدمة

أ. خلفية البحث

في عالم التعليم ، وخاصة في مؤسسات التعليم النظامي ذات الأساس الإسلامي بدءًا من مدرسة الإبتدائية ، و مدرسة المتواسطة ، و مدرسة الثناوية ومستويات التعليم العالي الإسلامي ، فأنت بالتأكيد لست غريباً على تعلم اللغة العربية. تعلم اللغة العربية هو عملية تعليمية تهدف إلى تشجيع وتوجيه وتعزيز مهارات اللغة العربية لدى الطلاب ، بشكل نشط وسلبي على حد سواء وتعزيز المواقف الإيجابية. لتحقيق عملية تعلم اللغة العربية ، يجب على المعلم إتقان ثلاثة أشياء ، وهي إجادة اللغة العربية ومعرفة اللغة العربية وثقافتها ومهارات تدريس اللغة العربية.[1] لاكتساب هذه المهارات ، يجب على الطلاب التدرب باستمرار على صقل قدرتهم على التحدث باللغة العربية من خلال إثراء إتقانهم وتطوير المفردات العربية.

المفردات من أهم العناصر التي يجب أن يتقنها متعلمي اللغة العربية. ومع ذلك ، غالبًا ما يواجه الطلاب صعوبة في حفظ المفردات ولا يشعر الكثير منهم بالملل عند تعلم اللغة العربية. كما كانت نتائج البحث الذي أجراه موه. أظهر حارس زبيد الله وحسن أن الصعوبات في إتقان المفردات العربية شملت شعور الطلاب بالخوف من تعلم اللغة العربية لأنهم اعتقدوا أن اللغة العربية صعبة ومملة وغير مهمة.[2] بالإضافة إلى ذلك ، هناك عقبات يمكن أن تأتي أيضًا من المعلمين أو المدربين ، بما في ذلك أولئك الذين هم أقل إبداعًا وابتكارًا في تنفيذ عملية التعلم.[3] لذلك يجب على المعلم من حيث إتقان المفردات العربية استخدام الوسائط التي تميل إلى أن تكون ممتعة من أجل تسهيل تعلم الطلاب المفردات العربية ويبدو الجو في الفصل مفعمًا بالحيوية.

---

[1] Thityin Ayu Nengrum, Muh. Arif, "*Efektifitas media pembelajaran dalam penguasaan kosakata Bahasa Arab*", *Ajamiy*, Vol. 9, hlm. 5

[2] Muh. Haris Zubaidillah dan Hasan, "*Pengaruh media kartu bergambar (falsh card) terhadap penguasaan kosakata bahasa Arab*", Jurnal Al Mi'yar, Vol. 2, 2019, hal 44

[3] Muh. Haris Zubaidillah dan Hasan, "*Pengaruh……*", Jurnal Al Mi'yar, Vol. 2, 2019, hal 44

لذا من المؤكد أن وسائل الإعلام التعليمية ضرورية للغاية لدعم نجاح عملية التعلم. يجب أن تكون وسائط التعلم قادرة على المساعدة في تقديم المواد التي سيتم العمل عليها ، ويمكن أن توفر التحفيز للطلاب لفهم المواد التعليمية بشكل صحيح.

ستناقش هذه الدراسة استخدام وسائط التعلم في تحسين مهارات إتقان المفرودات للطلاب في المواد العربية ، وتحديداً استخدام وسائل ألعاب بطاقة UNIY *(UNO Arobiy)* كأحد الوسائط التعليمية التي سيتم تطبيقها في الفصل. إن استخدام وسائط ألعاب الورق هذه كوسيلة في عملية التعلم يمكن أن يسهل على المعلمين نقل المعلومات أو المواد التعليمية التي سيتم تقديمها للطلاب.[4]

بناء على المقابالت التيأجرتها مع أحد معلمي الصف السابع في المدرسة المتوسطة الحكومية اإلسالمية السابعة كديري, ذكر أن المدرسة كانت مدرسة أديوياتا. المدرسة مجهزة بالمرافق والبنية التحتية. ال تشير طريقة التعلم المستخدمة اليوم إلى طريقة التعلم المستخدمة اليوم إلى طريقة التعلم التي تتوافق مع النظرية الحالية. لأنه يرى من التالميذ الذين هم جزئيا من المدرسة االبتدائة والأغلبية لم يدرسوا اللغة العربية أبدا. بالنسبة للطرق التي يستخدمها المعلم وهي المحاضرات والتعلم النشط حيث يقوم المعلم بنقل المزيد من المواد وإذا كانت هناك أسئلة يجب على التالميد تقديمها لممارسة الشجاعة وفهم تعلم اللغة العربية. باستخدام هذه الطريقة, يشعر التالميذ لحماس, لأن المعلم يحاول إثارة حماس التالميذ اللغة العربية ويحاول المعلم أيضا تغيير عقلية التالميذ الذين اعتقدو في البداية أن اللغة العربية صعبة لتصبح سهلة وتصبح درسا ممتعا.[5]

بناءًعلى المالحظات الأولية التي تم إج ارؤها في الفصل السابع المدرسة المتوسطة الحكومية اإلسالمية السابعة كديري فيما يتعلق بالمواد العربية ، ال يزال هناك العديد من الطالب الذين يجدون صعوبة في التحدث باللغة العربية ، بسبب عدم إتقان المفردات وما زالت المواد

[4] Thityin Ayu Nengrum, Muh. Arif, "*Efektifitas media pembelajaran dalam penguasaan kosakata Bahasa Arab*", *Ajamiy*, Vol. 9.
[5] Wawancara, Abdul Kholiq S.Ag. M. Pd, Guru Bahasa Arab Kelas VIII MTsN 7 Kediri, 22 Oktober 2022.

العربية تعتبر صعبة من قبل الطالب. تتأثر الصعوبات التي يواجهها الطالب في تعلم اللغة العربية بعدة عوامل ، بما في ذلك العوامل في الطالب ، وهي أن فهم الطالب ال يزال يفتقر إلى إتقان اللغة العربية ، ومواقف الطالب التي تقلل من أهمية تعلم اللغة العربية. بالإضافة إلى ذلك ، فإن عامل المعلم هو أن المعلم ال يزال غير محق في اختيار الأسلوب أو الطريقة التي تتوافق مع عملية تعلم اللغة العربية. تؤدي هذه الأشياء إلى عدم إتقان الطالب للمفردات العربية في الفصل مع الهدف المنشود.[6]

لتحسين إتقان المفرودات العربية ، فإن طلاب الصف الثامن في المدرسة المتوسطة الحكومية الإسالمية السابعة كديري كمدرس لا يقدمون فقط المواد في شكل نظرية المحاضرة للطلاب. ومع ذلك ، فقد اعتاد الطلاب على تلقي مواد مثل ممارسة التحدث باللغة العربية مع زملائهم في الفصل ومعلمي المواد العربية مباشرة لزيادة إتقانهم لمزيد من المفردات. لذلك يحاول المؤلف استخدام وسائط ألعاب بطاقة UNIY *(UNO Arobiy)* لتحسين إتقان المفرودات العربية للفئة في المدرسة المتوسطة الحكومية الإسالمية السابعة كديري. اللعبة نفسها نشاط تتم بشكل فردي وفي مجموعات بهدف الاستمتاع أو قضاء الوقت أو ممارسة الرياضة. نوع واحد من الألعاب التي تجذب الانتباه لجميع الدوائر هي لعبة الورق. ألعاب الورق هي ألعاب يشارك فيها العديد من الأشخاص وعادة ما يتم لعبها في ألعاب تبادل الأدوار. بالنسبة لهذا النوع من الألعاب ، يتم استخدام مجموعة من البطاقات ، والتي تحتوي عمومًا على إجمالي 52 بطاقة ، لكن بعضها يستخدم عددًا مختلفًا من البطاقات ، على سبيل المثال ، بطاقة UNO التي تحتوي على إجمالي 108 بطاقة.

تم إنشاء بطاقات UNO لأول مرة في عام 1971 في ريدينغ بولاية أوهايو. تم إنشاء بطاقة UNO بواسطة Merle Robbins ، مالكة صالون الحلاقة وعشاق البطاقات. قدم Merle Robbins اللعبة لأول مرة لعائلته. في عملية تطوره ، ساعد ميرل روبنز زوجته ماري وابنه وزوجته

[6] Observasi, MTsN 7 Kediri, 26 Oktober 2022.

راي وكاثي روبنز. في عام 1972 ، باعت Merle Robbins حقوق النشر. علاوة على ذلك ، بدأت UNO في الظهور على نطاق واسع بفضل شركة International Games Inc.[7]

بناءً على هذه المشكلات, ثم يعني المؤلف للبحث فعالية التعليم باستخدام لعبة بطاقة UNIY *(UNO Arobiy)* لتحسين مهارات إتقان المفردات لطلاب الفصل الثامن في المدرسة المتوسطة الحكومية الإسلامية السابعة كديري. حتى يتمكن الطلاب من حفظ المفردات العربية وإتقانها جيدًا.

ب. ركائز البحث

بناءً على خلفية المشكلات التي سبق ذكرها ، فإن صياغة المشكلة في هذه الدراسة هي:

1. كيف تطبيق التعليم باستخدام لعبة بطاقة UNIY *(UNO Arobiy)* لتحسين إتقان المفردات لطلاب الفصل الثامن من المدرسة المتوسطة الحكومية الإسلامية السابعة كديري؟
2. كيف فعالية باستخدام لعبة بطاقة UNIY *(UNO Arobiy)* في طلاب الصف الثامن في المدرسة المتوسطة الحكومية الإسلامية السابعة كديري؟

ج. أهداف البحث

بناءً على ركائز البحث، فإن الغرض من إجراء هذا البحث هو:

1. لمعرفة تطبيق التعليم باستخدام لعبة بطاقة UNIY *(UNO Arobiy)* لتحسين مهارات إتقان المفردات لطلاب الفصل الثامن في المدرسة المتوسطة الحكومية الإسلامية السابعة كديري.
2. لمعرفة الزيادة في إتقان المفردات العربية بعد استخدام لعبة بطاقة UNIY *(UNO Arobiy)* في طلاب الصف الثامن في المدرسة المتوسطة الحكومية الإسلامية السابعة كديري.

د. فوائد البحث

من المتوقع أن يقدم هذا البحث العديد من الفوائد ، على النحو التالي:

1. فوائد نظرية:

من المتوقع أن يتم استخدام هذا البحث كمرجع ومواد قراءة المفيدة للمساهمة بأفكار في تطوير العلم ويمكن أن يكون القواعد االرشادية للباحثين الأخرين.

[7] Gretchen Schuldt. Cards Were Stacked For Success of UNO. (1984)

2. فوائد عملية:

- بالنسبة للمعلمين ، من المأمول أن يتم استخدام نتائج هذا البحث كمعرفة إضافية علمية حول استخدام لعبة بطاقة (UNO Arobiy) UNIY في تحسين إتقان المفردات العربية.
- بالنسبة للمدرسة ، يمكن أن توفر نتائج هذا البحث رؤى علمية مفيدة في تحسين جودة عملية التعلم.
- بالنسبة للطلاب ، يمكن لنتائج هذا البحث تحسين قدرة الطلاب على التحدث باللغة العربية بشكل صحيح.

هـ. الدراسة السابقة

من أجل دعم وتسهيل كتابة هذه الأطروحة ، أجرى الباحثة بحثًا عن الأدبيات في شكل عمل باحثين سابقين له صلة وثيقة بالدراسة المراد طرحها. بما في ذلك الآتي :

1. البحث العلمى التي كتبها رواستقيلة ، م فائق ، طالب مدرسة ابتدائية قسم تعليم المعلمين ، كلية التربية وتدريب المعلمين ، جامعة الدولة الإسلامية مولانا مالك براهام مالانج 2022 بعنوان "تطوير وسائط التعلم في شكل بطاقات أونو لتحسينها. نتائج تعلم الطلاب في حيوانات تصنيف المواد بناءً على درجة الغذاء مدرسة الإبتدائية الحكومية باعسلساري 3 جمبر".[8]

تظهر نتائج الدراسة أن وسائط التعلم تحصل على قيم تحقق من خطط الدروس بمتوسط تحقق يبلغ 95.8٪ ، والتحقق من صحة الوسائط بمتوسط تحقق يبلغ 94.4٪. واستجابة الطلبة بفئة ايجابية 94.1٪. تُظهر الزيادة في نتائج تعلم الطلاب بعد فحصها وفقًا لمعادلة N-Gain أن النسبة المئوية للطلاب الذين يعانون من زيادة في نتائج التعلم مرتفعة بنسبة 20٪ ومتوسط 60٪ ومنخفضة 20٪. بشكل عام ، تُظهر درجة N-Gain أن الزيادة في نتائج تعلم الطلاب تقع في الفئة المتوسطة بمتوسط درجة N-Gain يبلغ 0.53.

[8] Roisuttaqillah, M Faiq, *"Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Kartu Uno Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Penggolongan Hewan Berdasarkan Makanannya Kelas V SDN Badean 03 Bangsalsari Jember",* Sekripsi, (UIN Maulana Malik Ibrahim Malang: 2022).

2. مجلة من تأليف زهروتون فجرية 2015 بعنوان "تحسين إتقان المفردات العربية (المفرودات) من خلال استخدام وسائط بطاقة الصورة".[9]

تشير نتائج هذه الدراسة إلى زيادة في إتقان الطلاب للمفردات العربية باستخدام بطاقات الكلمات المصورة كوسائط. في الدورة الأولى ، تم الحصول على زيادة قدرها 52.17٪ وزادت إلى 81.56٪ في الدورة الثانية. بناءً على هذه البيانات الكمية التي تعززها نتائج البيانات النوعية ، فإن استخدام وسائط بطاقات الكلمات المصورة يمكن أن يحسن إتقان المفردات العربية (المفردات).

3. البحث العلمى التي كتبها فانينا أوريليا نور ديفانا ، طالبة في قسم تعليم معلم المدرسة الابتدائية ، FKIP ، جامعة المحمدية مالانج ، بعنوان "تطوير وسائط CUSTIK (بطاقات Uno Stacko الموضوعية) في الموضوع الفصل 4 مدرسة الإبتدائية 3".[10]

تشير نتائج هذه الدراسة إلى (1) صحة استخدام الوسائط التي تم تطويرها ، ويمكن إثبات ذلك من خلال نتائج التحقق من صحة خبراء المواد الذين حصلوا على نسبة 84٪ بالمؤهلات المناسبة ، وتحصل نتائج التحقق من صحة خبراء الإعلام على النسب المئوية. من 90٪ بمؤهلات لائقة جدًا ، حصلت نتائج استجابات الطلاب بعد استخدام الوسائط على نسبة 96٪ بمؤهلات لائقة جدًا ، (2) تم الحصول على فعالية استخدام هذه الوسيلة من خلال نتائج الاختبار القبلي والبعدي لـ الطلاب الحاصلين على نسبة 90٪ مع المؤهلات المستخدمة بفعالية في التعلم. لذلك يمكن أن نستنتج أن عملية تطوير الوسائط مناسبة للاستخدام في التعلم ومن نتائج ردود المستخدمين على وسائط KUSTIK (بطاقات Uno Stacko الموضوعية) يمكن أن تكون ممتعة وفعالة لطلاب الصف الرابع الابتدائي.

---

[9] Zahrotun Fajriyah, *"Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab (Mufrodat) Melalui Penggunaan Media Kartu Bergambar",* jurnal pendidikan usia dini Volume 9 Edisi1, April 2015.

[10] Venina Aurelya Nur Divani, *"Pengembangan Media KUSTIK (Kartu Uno Stacko Tematik) Pada Tema 3 Subtema 2 Kelas IV SD",* Sekripsi (Universitas Muhammadiyah Malang, 2022).

4. الرسالة التي كتبها ريرين أنجرايني ، طالبة تخصص في تعليم الرياضيات ، جامعة المحمدية في شمال سومطرة ، بعنوان "تطوير وسائط UMATH Card Game Media (UNO MATHEMATICS) لتعلم الرياضيات في طلاب المرحلة الإعدادية".[11]

بناءً على نتائج التحقق التي أجراها العديد من المدققين ، تم الإعلان عن أن تطوير وسائط UMATH (Uno Mathematics) و RPP card تستوفي المعايير الصالحة بناءً على متوسط درجة RPP يبلغ 4.57 من الدرجة القصوى البالغة 5.00 مع معايير جيدة جدًا و متوسط درجات وسائط التعلم في شكل وسائط ألعاب بطاقة UMATH 4.62 من مجموع 5.00 مع معايير جيدة جدًا. تم التوصل إلى أن نتائج اختبار وسائط التعلم التي تم تطويرها في UMATH Card Game Media (Uno Mathematics) صحيحة وتلقى ردودًا جيدة من الطلاب من خلال الحصول على متوسط درجة 4.7 من الدرجة القصوى 5.0 ، مما يعني أنه جيد جدًا.

5. مجلة بقلم محمد شمس المعارف (2019) بعنوان "تطوير وسائط بطاقة كمال في إتقان المفردات العربية".[12]

استخدم تصميم البحث أسلوب البحث والتطوير الذي تم اختباره على طلاب الفصل الدراسي الأول في معهد الدولة الإسلامي في كديري. وأظهرت النتائج أن 1) بطاقة كمال الإعلامية لإتقان المفردات العربية بمعايير "جيد جدًا" وتقييم خبراء الإعلام بنسبة 96٪ وتقييم خبراء المحتوى 92٪ وتقييم خبراء التعلم 93 ٪. 2) أثبتت وسائط بطاقة كمال فاعليتها من حيث الاختلاف في درجات الاختبار القبلي والبعدي. بالنسبة لنتائج اختبار t ، تم الحصول على جدول t> t لـ "LAM"B على البطاقة 1 كان عدد 5.390 t وعلى البطاقة 2 كان عدد 6.890 t بمعامل (dk = 6) لذا فإن كان الجدول 2.466 t. بينما بالنسبة للفئة "D" LAM على البطاقة 1 ، يكون عدد 9.353 t وعلى البطاقة 2 t يكون العدد 9.054

[11] Ririn Anggraini, *"Pengembangan Media Permainan Kartu UMATH (UNO MATHEMATICS) Untuk Pembelajaran Matematika Pada Siswa SMP",* Sekripsi, (Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara: 2018).

[12] M. Syamsul Ma'arif, *"Pengembangan Media Kartu Kamal dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Arab",* jurnal Al- Irfan Volume2, Nomor 2, September 2019.

بمعامل (dk = 6) ثم جدول t هو نفسه أيضًا ، أي 2.466. بناءً على نتائج التحليل ، تحصل لعبة البطاقات الإعلامية كمال على ردود فعل إيجابية من الطلاب وتستحق استخدامها كواحدة من وسائل الإعلام لتعلم اللغة العربية ، وخاصة في تعلم المفرودات.

6. الأطروحة التي كتبها كتبها سابوتري بحريانتي ، طالب متخصص في التربية الإسلامية في مرحلة الطفولة المبكرة ، جامعة الرانيري دار السلام الإسلامية جامعة باندا آتشيه ، بعنوان "تأثير تطبيق وسائط بطاقة UNO على القدرة على التعرف على الأرقام لدى الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين 4-5 سنوات في روضة الأطفال بينا بارو".[13]

البحث المستخدم في هذه الدراسة هو منهج كمي ، وبناءً على نتائج البحث الذي تم إجراؤه ، يمكن الاستنتاج أن تطبيق بطاقة UNO له تأثير على القدرة على التعرف على الأرقام لدى الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين 4-5 سنوات. في روضة بينا بارو. يتضح هذا من خلال متوسط قيمة الاختبار التمهيدي للفئة التجريبية 5 والاختبار البعدي للفئة التجريبية 11. وفي الوقت نفسه ، يتم توزيع اختبار الحالة الطبيعية بشكل طبيعي حيث تكون قيمة الأهمية> 0.05. علاوة على ذلك ، يمكن إثبات ذلك من خلال نتائج اختبار التجانس بقيمة 0.371 ، وتكون البيانات متجانسة حيث تكون قيمة الأهمية> 0.05. ثم في اختبار الفرضية بقيمة 0.000 <0.05. استنادًا إلى الفرضية التي تنص على قبول Ha ورفض Ho. لذلك يمكن الاستنتاج أن تطبيق Uno Card Media له تأثير على القدرة على التعرف على الأرقام لدى الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين 4-5 سنوات في روضة أطفال بينا بارو.

7. مجلة كتبها موتيارا أنجلينا ، بعنوان "تطوير وسائل الإعلام Ta'bir المستندة إلى لعبة UNO Stacko لطلاب ماجستير ابن القيم بوترا في يوجياكارتا".[14]

تستخدم هذه الدراسة البحث والتطوير (R&D) الذي يطور وسائط تعلم Ta'bīr على أساس لعبة uno stacko. إن نتاج تطوير وسائط التعلم القائمة على الألعاب العربية uno

---

[13] Saputri Bahriyanti, *"Pengaruh Penerapan Media Kartu UNO Terhadap Kemampuan Mengenal Angka Pada Anak Usia 4- 5 Tahun di TK Bina Baru"*, sekripsi *(*Universitas Islam Negeri Ar- Raniry Darussalam Banda Aceh: 2022).

[14] Mutiara Angelina, *"Pengembangan Media Ta'bir Berbasis Permainan UNO Stacko pada Siswa MA Ibnul Qoyyim Putra Yogyakarta",* jurnal Al Mahara, Vol.5, No. 2, Desember 2019.

stacko قادر على تحسين نتائج تعلم الطلاب في موضوع التأديب في الفصل الحادي عشر مدرسة ثانوية عليا IPA ابن القيم بوترا يوجياكارتا. حساب الجودة لوسائط التعلم uno stacko Arabic. بناءً على إجابة الطالب هي جيدة جدًا (SB) ، بدرجة 30 من الدرجة القصوى المثالية 36 ، ونسبة مثالية تبلغ 83٪. وبالمثل نتائج تجارب المجموعة الكبيرة على طلاب الفصل الحادي عشر مدرسة ثانوية عليا IPA ابنول Qoyyim Putra Yogyakarta، يمكن ملاحظة أن متوسط الدرجات في الاختبار اللاحق (80) أكبر من متوسط الدرجات في الاختبار التمهيدي (64). استنادًا إلى نتائج الاختبار واستجابات الطلاب ، يمكن استخدام وسائط التعلم للعبة العربية uno stacko.

و. التعريف العملي

1. لعبة الورق UNIY (UNO Arobiy) هي وسيلة إعلامية مطبوعة. هذه الوسائط التعليمية مفيدة لعرض حفظ المواد المقدمة. طريقة لعب UNIY هي مطابقة الأرقام أو الألوان بذكر المفردات الموجودة فيها. يتم تحديد الفائز من قبل اللاعب بالبطاقات التي نفذت أو تم الحصول على أقل عدد من البطاقات. هناك نوعان من البطاقات هما البطاقات العادية التي تحتوي على المفرودات وبطاقات العمل التي لها وظائف معينة تجعل اللعبة أكثر متعة مع أوامر معينة. بطاقة لاعب مع بطاقة السحب. يوجد في بطاقة واحدة صور وأرقام ومفردات. يوجد في مجموعة بطاقة واحدة 60 بطاقة (40 بطاقة عادية و 20 بطاقة عمل). وفي مجموعة واحدة من البطاقات هناك 4 ألوان هي الأحمر والأصفر والأزرق والأخضر. يوجد في كل لون عدة مفرودات مختلفة.
2. تمكن المفردات العربية هي مجموعة الكلمات التي تتكون منها اللغة. لفهم اللغة العربية ، من الضروري أن يكون لديك القدرة على إتقان المفردات. إتقان المفردات هو قدرة الشخص على استخدام أو استخدام هذه الكلمات للتواصل والتفاعل مع الآخرين باستخدام اللغة العربية. يوجد في بطاقة UNIY هذه 40 مفردات جديدة (المفرودات) مع موضوع الرياضة.