

الباب الاول

المقدمة

أ. خلفية البحث

تعد ملكة المفردات عنصراً أساسياً في تعلم اللغات الأجنبية، بما في ذلك اللغة العربية. إن قدرة الفرد على المهارات اللغوية مثل الاستماع، والقراءة، والمحادثة (الكلام)، والكتابة تعتمد بشكل كبير على مدى سعة وعمق حصيلته من المفردات. فالمفردات الكافية لا تقتصر فقط على تعزيز الفهم، بل تمكن الطالب أيضاً من التعبير عن أفكاره شفويًا وكتابيًا بشكل أكثر فعالية ودقة. لذلك، فإن مهارتي الكلام والكتابة لا يمكن أن تتطورا بشكل أمثل إلا بدعمٍ من ملكة مفردات شاملة وملائمة وسياقية.

في سياق تعليم اللغة العربية في المدارس الدينية (المدارس)، يُوجَّه التعليم لتحقيق الكفاءات الأساسية في اللغة بشكل متكامل. ففي المرحلة الابتدائية، يُركَّز على مهارتي الاستماع والتحدث كأساس أولي. أما في المرحلة المتوسطة، فتُدْرَس المهارات الأربع بشكل متوازن، بينما في المرحلة المتقدمة يتركز الاهتمام على مهارتي القراءة والكتابة، وذلك لتمكين الطلاب من الوصول إلى مختلف المراجع باللغة العربية^٢.

ومع ذلك، فإن عملية تعلُّم المفردات غالبًا ما تظل محصورة في الأساليب التقليدية مثل الحفظ والتكرار، وهي أساليب لا تُشرك الطلاب بشكل نشط أو إبداعي. إن تعليم المفردات لا يقتصر فقط على تقديم الكلمات للطلاب ليحفظوها، بل يُعتبر الطالب قد أجاد المفردات إذا بلغ مؤشرات واضحة تدل على إتقانه لها، ومنها: قدرته على ترجمة أشكال المفردات بشكل جيد، وتمكنه من

¹Kadariah, Ahmad H. Thohari, dan Riwinoto, "Multimedia interaktif Belajar Kosa Kata Bahasa Arab Sebagai Media Edukasi Belajar Bahasa Arab Untuk Anak Sd Kelas IV. *Journal of Applied Multimedia and Networking*, ٤, no. ١ (٢٠٢٠) ٦٣-٥٧

² Hijriyah, *Analisis Pembelajaran Mufradat dan Struktur Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah* (CV Gemilang, ٢٠١٨)

كتابتها ونطقها بطريقة صحيحة وسليمة، إضافة إلى قدرته على استخدام هذه المفردات في جمل مفيدة وصحيحة سواءً بشكل شفهي أو كتابي^٣.
بحسب "ثورنبوري (Thornbury)"، فإن اكتساب المفردات يتأثر بشكل كبير بمعرفة الطالب بالكلمة، وصعوبة المفردات، ومستوى المتعلم، واستراتيجية تقديم المادة. فإذا اقتصر التعليم على الحفظ السلبي فقط، فإن قدرة الطالب على استخدام المفردات بشكل نشط، سواء شفويًا أو كتابيًا، ستكون محدودة جدًا. ومن الناحية المثالية، فإن إتقان المفردات يشمل ثلاثة مؤشرات رئيسية، وهي: القدرة على الترجمة، والكتابة والنطق بشكل جيد، وكذلك تأليف الجمل بشكل صحيح شفويًا وكتابيًا^٤.

يُعتبر طلاب المرحلة المتوسطة في مدرسة "المدرسة الثانوية الإسلامية" (المدرسة الثانوية) بشكل عام في المستوى المتوسط من حيث إتقان مفردات اللغة العربية. ومن المثالي أن يُتقن الطالب في هذا المستوى ما بين ١٠٠٠ إلى ١٥٠٠ مفردة، ليتمكن من متابعة دروس اللغة العربية بفعالية، وكذلك لفهم المواد الدينية الأخرى التي تُقدّم باللغة العربية. ويُقسّم مستوى إتقان المفردات بشكل عام إلى ثلاث مراحل: من ٧٥٠ إلى ١٠٠٠ مفردة للمستوى المبتدئ، ومن ١٠٠٠ إلى ١٥٠٠ مفردة للمستوى المتوسط، ومن ١٥٠٠ إلى ٢٥٠٠ مفردة للمستوى المتقدم. وفي هذا المستوى الأخير، يُتوقع من الطالب أن يكون قادرًا أيضًا على استخدام القاموس وتأليف الجمل بشكل نشط^٥.

ومع ذلك، تُظهر البيانات الناتجة عن الملاحظة والبحث الميداني أن إتقان طلاب المدرسة المتوسطة الإسلامية للمفردات لا يزال بعيدًا عن المستوى المثالي. فعلى سبيل المثال، أظهر بحث أجراه "إيمان الله" في مدرسة المتوسطة الخيرية كالياوي

³ Azizah, H. N. Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Melalui Penggunaan Media Word Wall. *Al-suniyat* ١, no. ١ (٢٠٢٠): ١٦-١.

⁴ Isnaini, N., & Huda, N. Pengembangan Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Berbasis Permainan My Happy Route. *Al-Mi'yar*, ٣, no. ١, (٢٠٢٠): ٩-٥.

⁵ Sa'dun, Ahmad, *Pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Tsanawiyah* (Yogyakarta: Lembaga Bahasa Arab, ٢٠١٥).

بندر لمبونج أن متوسط إتقان الطلاب للمفردات قبل تطبيق أساليب التعليم المبتكرة لم يتجاوز ٣٣٪ فقط^٦. وبعد تطبيق أسلوب تعليمي أكثر جاذبية، حدث تحسّن في إتقان المفردات، حيث وصل إلى ٨١٪ في الدورة الثانية. وقد تم التوصل إلى نتائج مماثلة في بحث أُجري في مدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٥ سليمان، حيث ارتفعت نسبة إتقان الطلاب للمفردات من ٢٦,٧٪ إلى ٦٦,٧٪ بعد استخدام وسيلة تعليمية متمثلة في بطاقات مصورة^٧.

تُظهر هذه الحالة وجود فجوة بين الاحتياجات والنتائج المحققة في إتقان المفردات لدى الطلاب، مما يؤدي إلى ضعف في فهم اللغة العربية وإتقانها. وتُعدّ محدودية المفردات من أبرز العوائق التي تُواجه نجاح عملية تعليم اللغة العربية في المدارس الدينية (المدارس).

لذلك، هناك حاجة ماسة إلى حلول تعليمية مبتكرة وممتعة لمعالجة هذه المشكلة. ومن بين الحلول الواعدة تطوير وسيلة تعليمية تفاعلية على شكل "لعبة لوحية" (Board game) "حيث يمكن لهذا النوع من الوسائل أن يُعزز دافعية الطلاب ومشاركتهم في التعلم، ويُقوي إتقان المفردات في سياقاتها، ويُقلل من القلق عند تعلم اللغة العربية. ومن خلال وسيلة تعليمية ممتعة وتفاعلية، يُتوقع أن يتحسن مستوى إتقان المفردات لدى الطلاب، مما يجعل عملية التعليم والتعلم أكثر فاعلية وكفاءة.

رغم أن أهمية المفردات قد نوقشت كثيراً في دراسات تعليم اللغة العربية، إلا أن هناك فجوة (GAP) لا تزال قائمة بين أساليب التعليم المطبقة في الصف واحتياجات وخصائص الطلاب في الوقت الحاضر، خاصةً طلاب المرحلة المتوسطة. ففي مدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٢ مدينة بليتار، تبين أن انخفاض دافعية

⁶Imanullah, "Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Melalui Model Pembelajaran Scramble di MTs Al-Khoiriyah Bandar Lampung." *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* ٢, no. ١ (٢٠١٧): ٥٢-٤٥

⁷Nurhasanah Siti, "Penggunaan Media Kartu Bergambar dalam Meningkatkan Penguasaan Mufrodlat Siswa di MTsN 5 Sleman." *Jurnal Tarbiyah* ١٠, no. ٢ (٢٠٢٠): ١٠٨-١٠٠

واهتمام الطلاب في تعلُّم اللغة العربية، وبخاصة في إتقان المفردات، يعود إلى استخدام طرق تعليمية رتيبة وقليلة التفاعل. حيث إن الاعتماد على الحفظ والتكرار بدون دعم بصري وتفاعل اجتماعي يجعل الطلاب يشعرون بالملل بسرعة ولا يشاركون بفعالية في عملية التعلم.

من ناحية أخرى، فإن التطور السريع في التكنولوجيا الرقمية لم يُستفد منه بشكل كامل من قبل جميع الطلاب، وذلك بسبب محدودية الوصول إليها، بالإضافة إلى وجود ميل كبير للتشتت والانشغال بأمور غير تعليمية. كما أن الوسائط الرقمية غالبًا ما تكون ذات طابع فردي، ولا تُعزز التعاون أو التفاعل الاجتماعي، وهو ما يُعدّ أمرًا أساسيًا في تعلُّم اللغة. ولذلك، هناك حاجة إلى نهج بديل يستطيع أن يُلبّي احتياجات الطلاب لوسائل تعليمية أكثر متعة وتعاونًا وذات معنى. ومن الحلول المبتكرة والملائمة هو استخدام وسيلة تعليمية تعتمد على الألعاب اللوحية (Board game). فالألعاب التعليمية من هذا النوع تخلق جوًّا دراسيًا أكثر جذبًا، وتُنمّي الدافعية الذاتية لدى الطلاب، كما تُشجّع على المشاركة النشطة والتفاعل الاجتماعي الذي يُسهم في إتقان المفردات. ومن خلال هذا الأسلوب القائم على اللعب، لا يقتصر دور الطلاب على حفظ المفردات، بل يستخدمونها أيضًا في سياقات ذات معنى وبطريقة ممتعة.

استنادًا إلى تحليل الاحتياجات في الصف السابع مدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٢ مدينة بليتار تبين أن الطلاب يحتاجون إلى وسيلة تعليمية تجمع بين عنصر الترفيه (game-based learning) مع أهداف تعليمية واضحة وقابلة للقياس. لذلك، يُتوقع أن يكون تطوير وسيلة تعليمية قائمة على الألعاب اللوحية تحمل اسم "تيلماز" حلاً فعالاً لتعزيز إتقان المفردات، وتحفيز الدافعية للتعلم، وخلق تجربة تعليمية ممتعة وتفاعلية تتناسب مع خصائص نمو الطلاب.

ب. ركائز البحث

استنادًا إلى الخلفية السابقة، فإن مشكلة البحث تتمثل في الأسئلة التالية:

١. كيف تتم عملية تطوير وسيلة تعليمية قائمة على الألعاب اللوحية لتعزيز إتقان مفردات اللغة العربية لدى طلاب الصف السابع في مدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٢ مدينة بليتار؟
٢. كيف يمكن قياس فعالية الوسيلة التعليمية القائمة على الألعاب اللوحية في تحسين إتقان مفردات اللغة العربية لدى طلاب الصف السابع في مدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٢ مدينة بليتار؟
٣. ما هي الخصائص المميزة للوسيلة التعليمية القائمة على الألعاب اللوحية التي تساهم في تعزيز إتقان مفردات اللغة العربية لدى طلاب الصف السابع في مدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٢ مدينة بليتار؟

ج. أهداف البحث والتطوير

استنادًا إلى صياغة المشكلة التي تم توضيحها أعلاه، فإن الهدف من هذه

الدراسة هو:

١. معرفة كيفية تطوير الوسيلة التعليمية قائمة على الألعاب اللوحية (Board game) لتحسين إتقان مفردات اللغة العربية لدى طلاب الصف ٧ في مدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٢ مدينة بليتار.
٢. معرفة فعالية الوسيلة التعليمية القائمة على الألعاب اللوحية (Board game) لتحسين إتقان مفردات اللغة العربية لدى طلاب الصف ٧ في مدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٢ مدينة بليتار.
٣. معرفة الخصائص على وسيلة تعليمية قائمة على الألعاب اللوحية (Board game) لتحسين إتقان مفردات اللغة العربية لدى طلاب الصف ٧ في مدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٢ مدينة بليتار.

د. تحديد المصطلحات

المنتج الذي تم تطويره في هذه الدراسة هو وسيلة تعليمية تُستخدم في عملية تعلم مفردات اللغة العربية على شكل لعبة، مع المواصفات الخاصة بالمنتج المطور على النحو التالي:

١. تم تطوير وسيلة اللعبة هذه في مدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٢ مدينة بليتار للصف ٧.

٢. تحتوي وسيلة اللعبة هذه على مفردات اللغة العربية لطلاب الصف ٧ في الفصل الدراسي الثاني وفقًا للمناهج الوطنية المستقلة.

٣. تتكون وسيلة اللعبة هذه من لعبتين: لعبة رئيسية ولعبة تحدي. اللعبة الرئيسية هي لعبة باستخدام القطع، بينما لعبة التحدي تتضمن الألعاب التقليدية مثل ألعاب الرخام، وكونغكلاك و حبل المطاط.

٤. تم تصميم اختيار الألوان والأشكال بطريقة جذابة بحيث لا تقتصر على الفائدة العملية فقط، بل تتضمن أيضًا قيمة جمالية تهدف إلى جذب انتباه الطلاب.

٥. من المتوقع أن يساهم تطوير هذه الوسيلة في تعزيز إتقان مفردات اللغة العربية لدى الطلاب. كما يمكن للمعلمين تقديم تجربة تعلم مختلفة تساهم في تطوير خيال الطلاب أثناء تعلم مفردات اللغة العربية.

٦. أطلق الباحث على هذه الوسيلة التعليمية اسم "تيلماز" وهو مزيج من خمسة أسماء شخصيات الألعاب.

ه. فوائد البحث والتطوير

يعتبر تطوير وسيلة تعليمية قائمة على الألعاب اللوحية (Board game) خطوةً لمساعدة الطلاب في تعلم مفردات اللغة العربية للصف ٧، ومن المتوقع أن يقدم هذا التطوير العديد من الفوائد كما يلي:

١. من الناحية النظرية

نتائج هذا البحث من المتوقع أن تساهم في توسيع الآفاق المعرفية المتعلقة بتقدم استخدام وتطوير أساليب التعليم الفعّالة والجذابة باستخدام الوسائل التعليمية القائمة على الألعاب اللوحية.

٢. من الناحية العملية

(أ) النسبة للمعلمين

يمكن للمعلمين الاستفادة من تطوير وسيلة التعليم هذه لتحسين أدائهم من خلال تقديم الابتكار في طرق التدريس وتصميم وسائل تسهل على الطلاب تعلم وفهم مفردات اللغة العربية بطريقة ممتعة.

(ب) النسبة للطلاب

الوسيلة التعليمية المبنية على الألعاب اللوحية التي قام بتطويرها الباحث مزودة بمعدات لعب وتعليمات اللعبة وتصميم ممتع، جميعها مُجمعة في منتج واحد يحمل اسم "تيلماز" ومن المتوقع أن تساعد هذه الوسيلة في تطوير قدرة الذاكرة وفهم مفردات اللغة العربية لدى الطلاب.

(ج) النسبة للباحث

يُتوقع أن يُغني هذا البحث والمطورين لهذا الوسيلة التعليمية معرفتهم ويوسع خبراتهم التعليمية من خلال تجربتهم في تطوير الوسائل التعليمية، مما يضيف إلى خبراتهم في مجال البحث والتعليم.

و. الدراسات السابقة

لتعميق تصميم هذا البحث. قام الباحث بالبحث في مختلف الأدبيات السابقة والأدبيات المتعلقة بالمشكلة محل الدراسة. بعض الأبحاث التي تم إجراؤها سابقاً هي كما يلي :

١. رسالة الجامعة نورالإسناني الطالبة من قسم تعليم اللغة العربية بكلية التربية والتعليم الجامعة الإسلامية الحكومية سونان كاليجاكا يوغياكارتا سنة ٢٠١٩، تطوير وسائط تعلم المفردات العربية المبنية على لعبة *My Happy*

Route لدى طلاب السليمان ١٠ الصف الثامن للعام الدراسي ٢٠١٨/٢٠١٩، المساواة البحث باستخدام البحث والتطوير (R&D) والتركيز على إتقان المفردات العربية. الاختلاف البحث يشبه استخدام وسائط الألعاب خريطة مصغرة تحتوي على صور بينما الوسائط التي تم تطويرها في هذه الدراسة هي boardgame. الحاصل حيث أظهرت نتائج تجربة الاستخدام أن متوسط درجة اختبار ما قبل من ٣٣ طالبًا بلغ ٦٠,٨٥، بينما بلغ متوسط درجة اختبار ما بعد بلغ ٨٢,٩٧. من هذه النتائج، يمكن استنتاج أن وسيلة التعليم قدمت تأثيرًا إيجابيًا على تحسين مفردات اللغة العربية لدى طلاب الصف الثامن

٢. رسالة الجامعة ألفيا دمايانتي، الطالبة من قسم دراسة المعلمين في مدرسة ابتدائية، العربية بكلية التربية والتعليم جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية في مالانج. ٢٠٢٢. تطوير وسائط التعلم القائمة على الألعاب التربية على wordwall في إتقان المفردات العربية لطلاب الصف الثالث المدرسة ابتدائية المعارف ٠٢ سنقوسري. المساواة البحث باستخدام البحث والتطوير (R&D) والتركيز على إتقان المفردات العربية. المساواة في هذا البحث تستخدم دراسة ألفية ألعابًا قائمة على التطبيقات بينما يستخدم الباحثون ألعابًا تقليدية. بالإضافة إلى ذلك، تتم دراسة ألفية على مستوى المدرسة الابتدائية بينما يقوم الباحثون بإجراء الدراسة على مستوى المدرسة الإعدادية. تم الحصول على نتائج تجربة الوسائط التعليمية القائمة على لعبة تعليمية من Wordwall "تاباكو" في إتقان المفردات باللغة العربية لطلاب الصف الثالث في مدرسة معاريف ٠٢ في سينغوساري، حيث حصلت النتائج على نسبة ٩٠٪ من الخبراء في المواد، و ٩٨٪ من خبراء تصميم الوسائط، و ٩٢٪ من خبراء التعليم. ثم في اختبار جاذبية الوسائط

بالنسبة للطلاب، حصلنا على درجة ٩٥٪ والتي تعتبر ضمن معايير الجاذبية العالية.

٣. زلفهامي لوبيس، طالب الطالبة من قسم تعليم اللغة العربية بكلية التربية والتعليم الجامعة الإسلامية الحكومية في شمال سومطرة بمدينة ميدان ٢٠٢٣ " تطوير وسائل التعلم اللغة العربية باستخدام *web Educandy* للطلاب *SMP Cerdas Murni Tembung* ". البحث باستخدام البحث والتطوير (R&D) والتركيز على إتقان المفردات العربية. وتم إجراء البحث في نفس المستوى المدرسي. المساواة هي يستخدم زلفهامي الوسائط المعتمدة على web في حين يستخدم الباحثون الوسائط التقليدية. أظهرت نتائج البحث أن استخدام وسائل التعليم عبر *web Educandy* كان له تأثير إيجابي، حيث أظهر ٩٠٪ من ٢٩ طالبًا في الصف السابع من *SMP Cerdas Murni Tembung* زيادة في اهتمام الطلاب ودوافعهم لتعلم اللغة العربية، وأظهر ٨٦٪ زيادة في الاهتمام في إتقان المفردات العربية.

٤. مجلة أبحاث أحمد إقبال هـ. س. وويني مي سورينغسيه، جامعة الإسلامية الحكومية رادن إنتان لامبونغ ٢٠٢٢. "تطوير وسائل تعليمية قائمة على ألعاب العجلة الدوارة لتعلم مفردات اللغة العربية في رياض الأطفال" البحث والتطوير (R&D) والتركيز على إتقان المفردات العربية. استخدام وسائل التعليم التي تحتوي على عجالات دوارة بينما يستخدم الباحث وسائل تعليمية من نوع الألعاب اللوحية. الحاصل إنتاج وسائل تعليمية تعتمد على ألعاب العجلة الدوارة في روضة إنسان منديري في بندر لامبونج حصلت على نسبة ٨٨٪ من خبراء المادة و ٩١,٦٪ من خبراء الوسائط الذين قيموا أنها ملائمة جداً للاستخدام في تدريس مفردات اللغة العربية. ٥. هادي وسارليتتا، كلية التربية والتكنولوجيا، جامعة ماندايكا التعليمية، ٢٠٢٣ " فاعلية استخدام *boardgame* في تحسين نتائج تعلم الطلاب".

استخدم الباحثون طريقة البحث والتطوير (R&D) استخدم هادي وآخرون طريقة البحث *kuantitatif*، والفرق في المواد المستخدمة. الحاصل وتوصلت الدراسة إلى وجود فعالية لاستخدام وسائل التعلم من خلال الألعاب اللوحية في تحسين نتائج تحصيل الطلاب في الصف العاشر في مادة اللغة الإنجليزية في *SMKN 1* بمديرية لومبوك الغربية، حيث كانت قيمة t المحسوبة أكبر من قيمة t الجدولية ($10,33 < 2,056$) مما يعني أن نتائج البحث ذات دلالة إحصائية.

استنادًا إلى مراجعة بعض الدراسات السابقة ذات الصلة، يمكن الاستنتاج بأنه على الرغم من أن جميعها تهدف إلى تعزيز إتقان مفردات اللغة العربية من خلال تطوير الوسائل التعليمية، إلا أن هناك فرقًا ملحوظًا بين هذا البحث والدراسات السابقة.

تتمثل جدة هذا البحث في تطوير وسيلة تعليمية للغة العربية، وخاصة من حيث شكل الوسيلة والمنهجية المستخدمة في تصميمها. فمن خلال مراجعة عدد من الدراسات السابقة، يتضح أن معظم الوسائل التعليمية لمفردات اللغة العربية قد طُوِّرت على شكل وسائط رقمية أو تطبيقات إلكترونية، مثل *Wordwall*، *my Happy Route*، و *Educandy*، وهي وسائط تميل إلى الطابع الفردي وتركز على تفاعل الطالب مع الشاشة.

وأما الدراسات السابقة التي تناولت الألعاب اللوحية (Board game)، فقد انصبَّ تركيزها غالبًا على قياس فاعلية هذه الألعاب في التعليم، دون التطرق بشكل مفصّل إلى عملية تطويرها. ومن هنا، يميّز هذا البحث عن غيره من الدراسات، إذ يركّز على تطوير وسيلة تعليمية مادية غير رقمية، تأخذ شكل لعبة لوحية تفاعلية تُتيح للطلاب التعلُّم من خلال اللعب الجماعي، والتعاون، والمنافسة المباشرة. وقد تم تصميم هذه الوسيلة التعليمية وفق منهج البحث والتطوير (R&D) باعتماد نموذج *ADDIE*، الذي يتضمن مراحل التحليل، والتصميم، والتحكيك من قبل

الخبراء، ثم التعديل والتجريب المبدئي، وأخيراً التجريب الموسّع. وتتمثل جدة هذا البحث في طبيعة الوسيلة التعليمية المطوّرة التي تعتمد على التفاعل الاجتماعي، وفي تركيزه على منهجية التطوير لا على الاستخدام فقط، فضلاً عن كونه يُعالج تعليم المفردات لدى طلاب المرحلة المتوسطة، وهو مجال لا يزال نادر المعالجة باستخدام الألعاب اللوحية التعليمية.

ويُتوقع أن تُشكّل هذه اللعبة اللوحية بديلاً ممتعاً وجذاباً وفعالاً لتحسين إتقان المفردات العربية لدى طلاب المدارس.

ز. الفرضيات وحدود البحث والتطوير

١. فرضيات التطوير:

(أ) من المتوقع أن تُسهّل الوسيلة التعليمية على شكل لعبة لوحية (Board game) على الطلاب فهم مفردات اللغة العربية.

(ب) تُهدف إلى رفع مستوى التحصيل الدراسي والدافعية للتعلم من خلال تجربة تعليمية ممتعة.

(ج) تُستخدم كأحد الوسائل التعليمية في تعليم اللغة العربية.

٢. حدود التطوير:

(أ) ركّز الباحث على عملية تطوير وسيلة تعليمية قائمة على الألعاب اللوحية في تعليم مفردات اللغة العربية.

(ب) يقتصر تطوير الوسيلة على مفردات اللغة العربية المتعلقة بالحياة اليومية فقط.

(ج) اقتصر البحث والتطوير على طلاب الصف السابع في مدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٢ مدينة بليتار.

(د) تُستخدم الوسيلة التعليمية فقط كأداة لتسهيل فهم مفردات اللغة العربية، وليس كبديل شامل لطريقة التعليم.