

الباب الأول

المقدمة

أ- خلفية البحث

إن اللغة هي الصوت الذي يستخدمه المجتمع للتعبير عن هدف ما. تستخدم اللغة من قبل الإنسان كأداة لتبادل الأفكار، وهي وسيلة تسهل أنشطة التواصل بين البشر.¹ وقال أيضا اللغة تعد وسيلة من وسائل الاتصال بين البشر، يعبر الفرد من خلالها عن أفكاره ومشاعره وانفعالاته، بحيث يستطيع الآخرون التواصل معه وفهم ما يريد كما تعبر عن حاجاته ومشكلاته واتجاهاته وتساعد على فهم من حوله وما حوله.² اللغة شيء لا ينفصل عن حياة الإنسان كمخلوقات اجتماعية.

اللغة العربية لغة ضرورية جداً لدراسة وتعميق المعرفة التي يتضمنها الدين الإسلامي. لأن المصدر الرئيسي للتعالم الإسلامية تم الكشف عنه أيضاً باللغة العربية. تندرج اللغة العربية ضمن مجموعة اللغات السامية ولها العديد من المزايا. إنها لغة الدين، ولغة وحدة الأمة الإسلامية، ولغة العلم، واللغة العالمية.³

¹ بليغ حمدي إسماعيل، إستراتيجيات تدريس اللغة العربية أطر نظرية وتطبيقات عملية (عمان: دار المناهج، ٢٠١١).

ص. ١٩

² بوجمة وعلي، اللغة العربية والتنمية (بريطانية E-Kutub Ltd: ٢٠١٨)، ص. ١٨

³ Muhammad Zaky Sya'bani and Qois Azizah, "Relevansi Bahasa Arab Dalam Dakwah : Refleksi Atas Kedudukan Bahasa Arab Sebagai Bahasa Al-Quran (Tinjauan Literatur)," *Ath-Thariq: Jurnal Dakwah dan Komunikasi* 7, no. 1 (2023), hlm.98

إن عناصر اللغة ثلاثة، وهي الأصوات والقواعد والمفردة. إتقان المفردات من أساسيات تنمية مهارات اللغة العربية، لأن الفهم باعتباره جوهر أهداف تعلم اللغة العربية لن يتحقق إذا ولا يعتمد على إتقان المفردات والقدرة على تطويرها شفهيًا وكتابيًا.⁴ ومن هنا فإن تعليم المفردات يجب أن يكون مدروسًا جدًّا من مختلف الجوانب حتى يمكن تحقيق الأهداف على النحو الأمثل.

لدعم التعلم الناجح، تعد الوسائل التعليمية أحد العوامل التي تلعب دورًا مهمًّا في عملية التعلم. في التعليم، يستخدم المعلمون عادةً وسائل التعلم كوسيلة في نقل المواد حتى يتمكن الطلاب من فهمها. إن استخدام وسائل التعلم في عملية التدريس والتعلم يمكن أن يطور اهتمامات ورغبات جديدة، ويولد الحافز، بل ويكون له تأثير نفسي على التعلم. لذا يجب أن يكون المعلمون قادرين على تطوير ابتكارات جديدة تناسب الطلاب وتدعم عملية تعلم الطلاب لتحقيق أهداف التعلم على النحو الأمثل.

في هذا الوقت، تم تنفيذ تعليم اللغة العربية على نطاق واسع من قبل العديد من المدارس في إندونيسيا. واحدها مدرسة حاجة نورية الابتدائية الإسلامية بنجربارو. بناءً على ملاحظة المبدئية، وجد الباحث أن هناك مشاكل حدثت في تعليم مفردات في الصف الخامس من مدرسة حاجة نورية الابتدائية الإسلامية بنجربارو في تطبيق الاستراتيجيات والأساليب ووسائل التعليم، هناك العديد من العقبات في عملية التعليم، مثل الطريقة التي يطبقها المعلم في تعليم اللغة العربية والتي يشعر أنها ليست

⁴ Dede Rizal Munir and Siti Nurlatifah, "Efektivitas "Metode Tebak Kata" Untuk Meningkatkan Penguasaan Mufrodlat Dalam Pembelajaran Bahasa Arab," *JURNAL ILMIAH RESEARCH STUDENT* 1, no. 2 (October 16, 2023), hlm. 3

مثالية وتبدو رتيبة، مما يجعل التلامذ يفتقرون إلى الحماس والتحفيز في تعليم اللغة العربية، ولا يستخدم المعلمون وسائل التعليم كأداة لدعم تعليم التلامذ. وغير متنوعة وتجعل التلامذ أقل اهتماما بالمشاركة في التعليم وبالطبع يجعل إتقان التلامذ للمفردات أقل ومن نتيج المقابلة مع معلم اللغة العربية في مدرسة حاحة نورية الابتدائية الإسلامية بنجر بارو، يشار إلى أن التلامذ لا يتقنون مفردات جيدا، بسبب قلة وسائل التعلم التي يستخدمها المعلمون، ويجعل التلامذ غير مهتمين بتعليم اللغة العربية^٥.

وهذا يمكن أن يؤثر على تفكير التلامذ نحو تعليم اللغة العربية الذين يشعرون أن عملية تعليم اللغة العربية هي فقط متواضعة وأقل إثارة للاهتمام. ولخلق تعليم مثير للاهتمام، بالطبع، يجب أن يكون هناك مكونات تعليمية مختلفة لدعم نجاح التعليم. لذلك، من الضروري إيلاء اهتمام خاص من المعلمين للتلامذ الذين يشعرون بعدم فهم المواد التعليمية العربية، وخاصة مفردات، من أجل فهم المادة.

إحدى الأمثلة في وسائل التعليم هو وسائل الألعاب التعليمية، لأن وسائل الألعاب التعليمية يمكن أن تؤثر على اهتمام التلامذ بعملية التعليم باللغة العربية. هذا يمكن أن يزيد من تحفيز التلامذ ليكونوا أكثر نشاطا وحماسا في تعليم اللغة العربية. في الممارسة العملية، هناك بالتأكيد عقبات من ذوي الخبرة، مثل الطريقة التي يتم بها تقديم المواد. في بعض الأحيان لم يتمكن المعلمون من اختيار الاستراتيجية أو الطريقة الصحيحة التي سيتم تطبيقها وفقا لاحتياجات وخصائص التلاميذ.

^٥ نتائج المقابلة مع معلم مادة اللغة العربية في مدرسة محمدية حجة نورية الابتدائية بتاريخ ١٥ أبريل ٢٠٢٤ في الساعة

ومن خلال رؤية ذلك، أراد الباحث تعديل لعبة تعليمية يمكن أن تدعو التلاميذ إلى أن يكونوا قادرين على فهم المفردات المختلفة باللغة العربية والتعرف عليها. تعرف اللعبة عادة باسم لعبة البحث التافهة (*Trivial Pursuit Game*) .

بدأ تاريخ لعبة البحث التافهة عندما قام الصحفيان كريس هاني وسكوت أبوت من مونتريال برسم فكرة لعبة لوحية. وستحتوي على لوحة على شكل دوائر الهواء وست فئات مواضيعية تغطي مجموعة واسعة من المعرفة العامة حول الجغرافيا والعلوم والترفيه والأدب والرياضة، من بين موضوعات أخرى. في وقت الانتهاء، كانت اللعبة تتكون من ٦٠٠٠ سؤال (ستة أسئلة لكل بطاقة) ويمكن أن يلعبها لاعبان إلى ٢٤ لاعباً. يجب على كل لاعب أو فريق العمل بجد على اللوحة، وكسب "الشرائح" في كل فئة. بمجرد الحصول على جميع الأوتاد الستة، ينتقلون إلى نقطة مركزية حيث يطرح المنافسون أسئلة في فئة من اختيارهم.^٦



صورة ١ لعبة ملاحقة تافهة

^٦ تم الاطلاع عليه من [https://www.historymuseum.ca/blog/facts-about-trivial-](https://www.historymuseum.ca/blog/facts-about-trivial-pursuit/)

[pursuit/](https://www.historymuseum.ca/blog/facts-about-trivial-pursuit/) بتاريخ ٠٦-٠٢-٢٠٢٤، في الساعة ١٤:٠٠.

تهدف هذه اللعبة إلى تسهيل تذكر التلامذ للمفردات باللغة العربية. في الممارسة العملية سيقوم الطلاب بالإجابة على الأسئلة المتعلقة بالمفردات الموجودة على بطاقات اللعبة بالإجابات الصحيحة. تعتمد الأسئلة الموجودة على بطاقات اللعبة على المفردات التي يتعلمونها في المدرسة.

بناء على المشكلة السابقة، رغب الباحث في إجراء بحث بعنوان " فعالية استخدام لعبة البحث التافهة (Trivial Pursuit Game) في تعليم المفردات العربية لدى طلبة الصف الخامس في مدرسة حاجة نورية الابتدائية الإسلامية بنجر بارو " .

ب - التحديد الإجرائي

لتجنب سوء فهم معنى العنوان فعالية نموذج تعليم لعبة البحث التافهة في تعليم المفردات لدى طلبة الصف الخامس في مدرسة حاجة نورية الابتدائية الإسلامية بنجر بارو، سيتم شرح عدة مصطلحات على النحو التالي :

١ - فعالية

معنى الفعالية في هذا البحث هو الجهد الناجح لتحسين إتقان المفردات العربية باستخدام لعبة البحث التافهة (Trivial Pursuit Game) في تعليم المفردات العربية لدى طلبة الصف الخامس في مدرسة حاجة نورية الابتدائية الإسلامية بنجر بارو .

٢ - البحث التافهة

لعبة البحث التافهة هي جزء من لعبة اللوحة، والتي يوجد فيها لوحة ألعاب وبطاقات تحتوي على أسئلة. السعي التافه في هذه البحث يحتوي على

أسئلة مناسبة للمادة المفردات التي درسها الطلاب وطريقة اللعب ملائمة للعبة الأصلية.

٣- تعليم المفردات

تعليم المفردات هو عملية توصيل المواد التعليمية على شكل كلمات أو مفردات كعنصر من عناصر تعلم اللغة العربية. تعليم المفردات في هذا البحث يستخدم المفردات العربية. يتعلم الطلاب ويفهمون المفردات العربية في كتاب التعلم ويعرفون معنى المفردات باللغة الإندونيسية. تعليم المفردات في هذا البحث هو تعليم المفردات في مواد اللغة العربية لطلاب الصف الخامس في مدرسة حاجة نورية الابتدائية الإسلامية بنجرارو.

ج- أسئلة البحث

بناءً على خليفة البحث، يحدد الباحث أسئلة البحث وهي: ما مدى فعالية استخدام لعبة البحث التافهة (*Trivial Pursuit Game*) في تعليم المفردات العربية لدى طلبة الصف الخامس في مدرسة حاجة نورية الابتدائية الإسلامية بنجرارو؟

د- أهداف البحث

والهدف لهذا البحث هو معرفة مدى فعالية استخدام لعبة البحث التافهة (*Trivial Pursuit Game*) في تعليم المفردات العربية لدى طلبة الصف الخامس في مدرسة حاجة نورية الابتدائية الإسلامية بنجرارو.

د - أهميات البحث

أهمية من هذا البحث هو :

١- الأهمية النظرية

نتائج هذا البحث مفيدة لتطوير تعلم اللغة العربية نظريا على استخدام وسائل لعبة البحث التافهة (*Trivial Pursuit Game*) من أجل أن تكون أفضل.

٢- الأهمية التطبيقية

(أ) بالنسبة للطلاب، من المتوقع أن يكون تطبيق هذا البحث قادرا على مساعدة الطلاب في إتقان المفردات العربية ويمكن أن يزيد من دافعية التعلم، خاصة في تعلم اللغة العربية.

(ب) بالنسبة للمعلمين، من المأمول أن يساعد استخدام وسيلة لعبة البحث التافهة (*Trivial Pursuit Game*) هذه المعلمين في تدريس اللغة العربية في المدارس الابتدائية.

(ج) بالنسبة للمدارس، توفر نتائج هذا البحث مرجعا في تحسين جودة التعليم وعملية التعليم والتعلم التي يقوم بها المعلمون. وكذلك يمكن للمدارس دعم المعلمين لإنشاء مجموعة متنوعة أفضل من الوسائل.

(د) بالنسبة للباحث، يمكن للباحث تطبيق الوسائل المناسبة في بعض المواد التعليمية. والباحث لديه المعرفة والبصيرة في المواد التعليمية ووسائل المناسبة.

هـ - الدراسات السابقة

فيما يتعلق بالدراسات السابقة، وجد الباحث عدة دراسات مشابهة لما يقوم به حالياً، وهي كما يلي:

١. أتیکا رحمواتي وخزانة الحكمة (٢٠٢٢) تحت الموضوع Pengembangan Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Berbasis *Plotagon Story* Di SMP Muhammadiyah 8 Tanggulangin Sidoarjo^٧.

هذا البحث هو بحث ميداني، ومدخل البحث هو بحث تطوري وسيقوم الباحث بتطوير وإنتاج منتج وسائل تعلم المفردات العربية في شكل فيديو رسوم متحركة تعليمي يعتمد على تطبيق *Plotagon Story*. يستخدم هذا البحث تقنيات تحليل الوصفي (النوعي) والكمي كأسلوب لتحليل البيانات. ناتج البحث هو أن النسبة المئوية التراكمية لاستجابات الطلاب لوسائل تعلم المفردات القائمة على تطبيق *Plotagon Story* بلغت ٨٢,٤٪.

التساوي بين هذا البحث وذلك البحث هو ويبحثان عن تعليم المفردات العربية. وفرقهما هو في مدخل البحث، ذلك البحث باستخدام بحث تطوري وهذا البحث يستخدم بحث تجربي.

⁷ Atika Rahmawati and Khizanatul Hikmah, "Pengembangan Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Berbasis Plotagon Story Di SMP Muhammadiyah 8 Tanggulangin Sidoarjo," *Lisanan Arabiya: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 6, no. 2 (December 31, 2022): 225–241.

٢. ريسكا ناسيلا (٢٠١٩) تحت *Pemanfaatan Modifikasi Permainan Trivial Pursuit Game* Sebagai Media Pembelajaran Guna Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Anak^٨.

هذا البحث هو البحث النوعي على البحث الإجرائي حيث يحتوي على عملية التخطيط، ووضع الأحكام، والعمل، وجمع البيانات، وتحليل البيانات، وتقييم البيانات، والتفكير. نتائج البحث هي أن هناك تحسناً في إتقان مفردات اللغة الإنجليزية بعد التعلم باستخدام البحث التافهة. افترض المجتمع السياحي أيضاً أن هذا الإجراء مفيد حقاً للأطفال حول موقع السياحة لتعلم اللغة الإنجليزية. التساوي بين هذا البحث وذلك البحث وبيحثان عن لعبة البحث التافهة في تعليم المفردات. والفرق بينهما هو ذلك البحث يستخدم بحث نوعي، وفي هذا البحث بحث كمي، ثم ذلك البحث عن المفردات الإنجليزية وهذا البحث المفردات العربية.

٣. رستي النساء فوتري (٢٠١٩)، تحت الموضوع *Efektifitas Media Flash Card Terhadap Penguasaan Mufradat Bahasa Arab Peserta Didik Kelas III MIN 2 Bandar Lampung*.^٩

هذا البحث هو بحث كمي لمعرفة هل استخدام وسائل فلاش كارد فعال لإتقان المفردات العربية لطلبة مدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية ٢ بندر لامبونج". كانت عينة هذا البحث عبارة عن فصلين يتكونان من ٦٨ طالباً ،

^٨ Riska Nasella, "Pemanfaatan Modifikasi Permainan Trivial Pursuit Game Sebagai Media Pembelajaran Guna Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Anak," *EduBasic Journal: Jurnal Pendidikan Dasar* 1, no. 2 (October 15, 2019): 107–115.

^٩ Resti Annisa Putri, "Efektifitas Media Flash Card Terhadap Penguasaan Mufradat Bahasa Arab Peserta Didik Kelas III MIN 2 Bandar Lampung" (Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan, 2019).

وهما الفصل الخامس باعتباره فئة الضبط والفصل الخامس باعتباره الفصل التجريبي. ويمكن الاستنتاج أن استخدام وسائل البطاقات التعليمية فعال في إتقان المفردات العربية لطلاب الصف الخامس في مدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية ٢ بندر لامبونج.

التساوي بين هذا البحث وذلك البحث هو يبحثان عن تعليم المفردات العربية ونوعهما بحث كمي. وفرقهما هو في اللعبة التي تبحث، ذلك البحث عن *Flash Card* وهذا البحث عن البحث التافهة *Trivial Pursuit*.

و. المسلمّات الأساسية وفرضية البحث

١. المسلمّات الأساسية

نطاق هذا البحث هو لدى طلبة الصف الخامس في مدرسة الابتدائية الإسلامية حاجه نورية بنجر بارو.

٢. فرضية البحث

أما فرضية البحث التي تم أخذها في هذه البحث فهي:

(أ) **Ha** : استخدام لعبة البحث التافهة (Trivial Pursuit Game) في تعليم المفردات العربية لدى طلبة الصف الخامس في مدرسة حاجه نورية الابتدائية الإسلامية بنجر بارو.

(ب) **Ho** : لا يتم استخدام لعبة البحث التافهة (Trivial Pursuit Game) في تعليم المفردات العربية لدى طلبة الصف الخامس في مدرسة حاجه نورية الابتدائية الإسلامية بنجر بارو.

ز - هيكل البحث

إن هيكل البحث في هذا البحث العلمي على النحو التالي.

١. يتكون الباب الأولي من : صفحة العنوان، بيان صحة الكتابة، أدلة خالية من

الانتحال، الموافقة، التحقق من الصحة، الملخص، المقدمة، الترجمة الصوتية،

جدول المحتويات، قائمة الجدول، قائمة الصور، وقائمة المرفقات .

٢. الباب الأساسي يتكون من :

الباب الأول: المقدمة وهي تتضمن على خلفية البحث، وأسئلة البحث، وأهداف

البحث، وأهمية البحث، والتحديد الإجرائي، والدراسات السابقة، وهيكل البحث.

الباب الثاني: الإطار النظري، وهو يتضمن علي نموذج التعليم، ونموذج التعليم البحث

التافهة (Trivial Pursuit Game)، ومهارة المفردات.

الباب الثالث: منهجية البحث تتضمن على نوع ومدخل البحث، وتصميم البحث،

وموضوع البحث، وذاتي البحث، والبيانات ومصادرها، وأساليب جمع البيانات،

وأسلوب تحليل البيانات.

الباب الرابع: تحليل البيانات ومناقشتها

الباب الخامس: الخاتمة تتكون من الخلاصة البحث والإقتراحات البحث.