تطوير مادة المفردات من كتاب العربية بين يديك ببرنامج (*Power Point*) كوكامي (*Kotak Kartu Misterius*) على أساس (*Somatic, Auditori, Visual, Intelektual*) *SAVI* وأسلوب TGT (*Team Game Turnamen*) لترقية سيطرة الطلاب على المفردات في المدرسة المتوسطة بمعهد الإمام الشافعي

(دراسة البحث والتطوير)

الرسالة

إعداد: مهيارالدين

رقم القيد: 221004020

طالب قسم تعليم اللغة العربية

.

وزارة الشؤون الدينية للجمهورية الإندونيسية الدراسة العليا

بجامعة الرانري الإسلامية الحكومية

دار السلام - بندا آتشيه

2025 م / 1446ه

تطوير مادة المفردات من كتاب العربية بين يديك ببرنامج (*Power Point*) كوكامي (*Kotak Kartu*) على أساس (*Misterius*) (*Somatic, Auditori, Visual, Inteiektual) SAVI* وأسلوب (*Team Game Turnamen)* TGT لترقية سيطرة الطلاب على المفردات في المدرسة المتوسطة بمعهد الإمام الشافعي

(دراسة البحث والتطوير)

إعداد :

مهيار الدين

رقم القيد: ٢٢١٠٠٤٠٢٠

طالب قسم تعليم اللّغة العربية

هذه الرسالة مقدمة للدراسات العاليا

بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشيه لمناقشة الماجستير

موافقة المشرفين

المشرف الأول	المشرف الثاني
الدكتور محمد فجر الفلاح، الماجستير	الدكتور أزوير، الماجستير

موافقة قرار اللجنة

تطوير مادة المفردات من كتاب العربية بين يديك ببرنامج (*Power Point*) كوكامي

(*Somatic, Auditori. Visual,* على أساس (*Kotak Kartu Misterius)*

(*Team Game Turnamen) TGT* وأسلوب *Intelektual) SAVI*

لترقية سيطرة الطلاب على المفردات في المدرسة المتوسطة بمعهد الإمام الشافعي

(دراسة البحث والتطوير)

مهيار الدين

رقم القيد: ٢٢١٠٠٤٠٢٠

طالب قسم تعليم اللغة العربية

تمت مناقشة هذه الرسالة أمام اللجنة المعينة من نشتها

ببرنامج الدراسات العليا بجامعه الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتسيه

في التاريخ ١٤ مايو ٢٠٢٥

١٦ ذوالقعدة ١٤٤٦ هـ

لجنة المناقشة،

الرئيس	السكرتير
الدكتور شهر الوسي، الماجستير	الدكتور بدر الزمان، الماجستير
العضور	العضور
الدكتورة عائشة، الماجستير	الدكتور حلمي، الماجستير
العضور	العضور
الدكتور محمد فجر الناجي، الماجستير	الدكتور أزوار، الماجستير

جامعة الرانري
AR-RANIRY

بند أتشيه، ١٩ مايو ٢٠٢٥

مديرة برنامج الدراسات العليا بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية

(الأستاذة الدكتورة [illegible] الماجستير)

رقم التوظيف: ١٩٦٩٠٠١٠١٩٩٠٠٣٢٠٠١

إقرار الباحث

أنا الموقّع أسلفه :

الاسم الكامل : مهيار الدين

مكان الميلاد وتاريخه : مالي لمكوت، ٦ يانوايير ١٩٩٠م

رقم القيد : ٢٢١٠٠٤٠٢٠

قسم : تعليم اللغة العربية بكلية الدراسة العاليا

أقرّر بأنّ هذه الرسالة تنتمي إلى تأليفي ولا تقدم للحصول على أيّة الدرجات الأكاديمية في جامعة ما، وليست فيها التأليفات والآراء أعدها الآخرون، إلا وفقا بمبادئ وإعداد البحوث العلمية المذكورة في مراجعها العلمية والباحث مستعد لقبول العقوبات فيما يقذف عليها من انتحال المؤلفات.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

أتشيه بيسار، ٢٢ يانوايير ٢٠٢٥م

صاحب الإقرار

مهيار الدين

رقم القيد : ٢٢١٠٠٤٠٢٠

الإستهلال

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَٰنِ الرَّحِيمِ

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا
فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ
وَإِذَا قِيلَ انْشُزُوا فَانْشُزُوا يَرْفَعِ اللَّهُ
الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا
الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

صدق الله العظيم

جامعة الرانري
AR-RANIRY

الإهداء

إلى والديَّ العزيزين، **أبي**: رشيدي أ هيتمي (رحمه الله) **وأمي**: وردة محمد أمين. اللذين كانا نور حياتي وسند دربي، أقدم هذا العمل المتواضع عربون شكر وامتنان على دعمهما ودعائهما المستمر

إلى **زوجتي** الحبيبة سفريل يانتي، التي كانت دائمًا الداعم الأكبر لي، بصبرها وحبها وتشجيعها المستمر، أقدم هذا العمل عربون تقدير ووفاء.

وإلى **أساتذتي الكرام**، الذين علموني معنى العلم والعمل، وغرسوا في قلبي حب المعرفة والبحث.

إلى **إخوتي وأخواتي الأعزاء**: الأخت إلفيا، والأخ خير الفجري، والأخت نور الحسناء، والأخ إيدي سابوترا، والأخ محمد إقبال، والأخ محمد ياسر، والأخ مهليل، والأخت فطري فبرينا، والأخ خير الختامي، الذين دعموني دائمًا ماديًا ومعنويًا. شكرًا لهم على دعائهم ودعمهم وتشجيعهم. أسأل الله أن يجزيهم خير الجزاء، ويبارك فيهم، ويرزقهم السعادة والنجاح في الدنيا والآخرة.

إلى **أصدقائي وزملائي**، الذين كانوا مصدر إلهام وتشجيع خلال مسيرت

وإلى كل من كان له فضل علي، أهدي هذه الرسالة سائلًا الله أن يجعلها في ميزان

جامعة الرانري
AR-RANIRY

الشكر والتقدير

بسم الله الرحمن الرحيم

الحمد لله رب العالمين، والصلاة والسلام على أشرف الأنبياء والمرسلين، وعلى آله وصحبه أجمعين،

أما بعد:

بإذن الله تعالى، تَمت كتابةُ هذه الرسالة العلمية حيث تعتبر شرط من شروط الواجبات للحصول على شهادة (M.Pd) في الكلية الدراسات العاليا بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية في بندا أتشيه، تحت عنوان: تطوير مادة المفردات من كتاب العربية بين يديك ببرنامج Powerpoint كوكامي Kotak Kartu Misteriusعلى أساس Somatic, Auditori, Visual, Intelektual SAVI وأسلوب Team Game Turnamen TGTلترقية سيطرة الطلاب على المفردات في المدرسة المتوسطة بمعهد الإمام الشافعي.

يدرك الباحثُ أن هذه الرسالة لا تزال تحتوي على بعض أوجه القصور، ويتطلع إلى تلقي الملاحظات والاقتراحات من القراء من أجل تحسينها وتطويرها. ولا يفوته أن يتوجه بخالص الشكر والتقدير إلى المشرف الأول فضيلة الدكتور فجر الفلاح الماجستير - حفظه الله -، والمشرف الثاني الدكتور أزوير الماجستير، على توجيهاتهما القيّمة ودعمهما المستمر له حتى تم إتمام هذه الرسالة المتواضعة.

كما يتوجه بالشكر الجزيل إلى جميع الأساتذة والمربّين الذين بذلوا جهدهم في تعليمه وتربيته على أكمل وجه. الدكتور شهر الرضى، الدكتور بدر الزمن، الدكتور حلمي، الدكتور شهريزل عباس، الدكتور مسري، الدكتور عبد الواحد، الدكتور محمد زيني، الدكتورة إنتان، الدكتورة مخلصة. ولجميع الأساتذة الذين لم يذكر اسمهم. ويسأل الله أن يجزيهم جميعًا خير الجزاء، وأن يجعل ذلك في ميزان حسناتهم. آمين. يقدم الباحث بالشكر إلى مدير جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية، وعميد كلية التربية، ورئيس قسم تعليم اللغة العربية، وجميع الأساتذة في كلية الدراسات العليا والعاملين فيها، جزاهم الله خيراً .وأيضا يقدم الشكر إلى أصدقائه الذين شاركوه رحلة الكفاح، وهم إرهام حبيب، جمال، رزكي إمام، أنيتا، جونيدا، دارنياتي، مولياز، وإلى كل من لم يتم ذكر أسمائهم واحداً تلو الآخر.لا ينسى الباحث أن يتوجه بالشكر إلى مؤسسة اللجنة الخيرية المشتركة التي دعمت الباحث في جميع الجوانب، وكذلك إلى الأساتذة في معهد الإمام الشافعي بسيريه آتشيه بيسار، على جهودهم وتوجيهاتهم المباركة.

بكل مشاعر الحب والتقدير، يتوجه بالشكر العميق إلى الوالدي الغاليين هما رشدي أهيتمي (رحمه الله رحمة واسعة) والوالدتي وردة محمد أمين، كانا سندي بعد الله عز وجل في كل خطوة من خطوات حياته

العلمية والعملية، فبفضل دعائهما ودعمهما المستمر، يسأل الله أن يحفظهما ويرزقني برّهما ويجزيهما عني خير الجزاء.

وفي الختام، يرفع الباحث أكف الضراعة إلى المولى عز وجل أن يبارك في هذا العمل، وأن يجعله نوراً يضيء له دروب العلم والعمل، وأن ينفع به الباحثين والقراء جميعاً. ويسأل الله تعالى أن يجزي خير الجزاء كل من أعانه ووقف بجانبه بدعوة صادقة أو نصيحة مخلصة أو دعم متواصل. ويتقبل الباحث بكل سرور وفخر أي ملاحظة أو نقد بناء يسهم في تطوير هذا الجهد المتواضع، فإن الكمال لله وحده والنقص طبيعة البشر. ويرجو الباحث أن يكون هذا العمل لبنة في بناء العلم، وأن يتقبله الله قبولًا حسناً ويجعله خالصاً لوجهه الكريم. ويسأل الله أن يوفق الجميع لما فيه الخير والصلاح، وأن يعيننا جميعاً على السعي في سبيله والعمل بما يرضيه.

آتشيه بيسار، 17-1-2025

مهيارالدين

قائمة المحتويات

الصفحة

موافقة المشرفي.....(ب)

موافقة قرار اللجنة..... (ج)

إقرار البحث..... (د)

الاستهلال..... (ه)

الإهداء.....(و)

الشكر والتقدير..... (ز) قائمة المحتويات ..... (ط) قائمة الجداول.....(ل) قائمة الملحقات..... (م) مستخلص البحث باللغة العربية.....(ن) مستخلص البحث باللغة الإنجليزية..... (ع) مستخلص البحث باللغة الإندونيسية.....(ف) الفصل الأول: أساسية البحث.....1

أ- مشكلة البحث.....1

ب- أسئلة البحث 3

ج- أهداف البحث.....3

د- أهمية البحث.....3

هـ- الافتراضات وفروض البحث.....5 و- مصطلحات البحث.....z ز- حدود البحث.....8

ح- الدراسات السابقة.....8

ط- طريقة كتابة الرسالة..... 12

الفصل الثاني : الإطار النظري..... 13

أ - مفهوم المواد التعليمية..... 13

ب- كتاب العربية بين يديك.....15
ج- مفهوم تعليم المفردات.....17
د- طريقة تعليم المفردات.....18
هـ- تقنيات تعليم المفردات.....20
و - مفهوم نموزج التعليم (savi)..... 20
ز- خطوات التعليم بطريقة (savi) 25
ح- التعلم التعاوني..... 27
ط- طريقة ألعاب الفرق(TGT)..... 29
ي- خطوات تنفيذ طريقة بطولة ألعاب الفرق (TGT) 30
ك- مفهوم الوسائل التعليمية..... 32
ل- مفهوم الوسائل التعليمية كوكامي..... 37
م- طريقة كوكامي (Kotak kartu misteri) 37
ن- خطوات تنفيذ الوسائل التعليمية كوكامي..... 38
س- مزايا وعيوب الوسائل التعليمية كوكامي..... 39
ع - مفهوم برنامج مايكروسوفت باوربوينت..... 40
الفصل الثالث : إجراءات البحث..... 44
أ- منهج البحث..... 44
ب- مجتمع البحث..... 45
ج- عينية البحث..... 45
د- طريقة جمع البينات..... 4z
هـ- طريقة تحليل البينات..... 47
الفصل الرابع : نتائج البحث ومناقشتها..... 50
أ- عرض البينات..... 50
ب- تحليل البينات..... 53
1- التحليل (Analysis).....53
2- التصميم (Design).....55
3- التطوير (Development) 73
4- التطبيق (Implementation) 90

5- التقيمم(Evaluation)..... 93
ج- المناقشة..... 98
الفصل الخامس : الخاتمة 101
أ- نتائج البحث 101
ب- الإقتراحات 102
المراجع 103
أ- المراجع العربية..... 103
ب- المراجع الأجنبية..... 104

جامعة الرانري
AR-RANIRY

قائمة الجداول

الجدول 4-1 : الأنشطة اليومية الطلاب بمعهد الإمام الشافعي..... 51

الجدول 4-2 : عدد الطلاب مدرسة المتوسطة بمعهد الإمام الشافعي 52

الجدول 4-3 : جدول اللقاءات مع الطلاب..... 52

الجدول 4-4 : بيانات الملاحظة..... 54

الجدول 4-5 : ملاحظة الخبير الأول..... 75

الجدول 4-z : ملاحطة الخبير الثاني..... 7z

الجدول 4-7 : بيانات عن احتياجات الطلاب..... 79

الجدول 4-8 : جدول تفصيلي لاحتياجات الطلاب..... 81

الجدول 4-9 : بيانات عن استجابات الطلاب..... 83

الجدول 4-10 : تفصيل استجابات الطلاب..... 85

الجدول 4-11 : الأسئلة عن فهم الطلاب (الاختبار القبلي وبعدي) 87

الجدول 4-12 : خطوات تعليم المفردات باستخدام بوار بوينت كوكامي 91

الجدول 4-13 : نتائج الطلاب في الاختبار القبلي 93

الجدول 4-14 : نتائج الطلاب في الاختبار البعدي 94

الجدول 4-15 : نتيجة Descriptive Statistic..... 95

قائمة الملحقات

1- إفادة عميدة كلية التربية وتأهيل المعلمين بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بند أتشية على تعين المشرف

2- إفادة عميدة كلية التربية وتأهيل المعلمين بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بند أتشية على القيام بالبحث

3- إفادة مدير Smp Plus Imam Syafi'i Aceh Besar على الانتهاء من البحث

4- كل البيانات من هذا البحث 5-

السيرة الذاتية

مستخلص البحث

عنوان البحث	:	تطوير مادة المفردات من كتاب العربية بين يديك ببرنامج Powerpoint كوكامي (Kotak Kartu Misterius) على أساس SAVI (Somatic, Auditori, Visual, Intelektual) وأسلوب TGT (Team Game Tournament) لترقية سيطرة الطلاب على المفردات في المدرسة المتوسطة بمعهد الإمام الشافعي
الاسم الكامل / رقم القيد	:	مهيار الدين / 221004020
المشرف الأول	:	الدكتور محمد فجر الفلاح، الماجستير
المشرف الثاني	:	الدكتور أزوير، الماجستير
الكلمات الأساسية	:	تطوير والبحث، المفردات، كتاب العربية بين يديك، برنامج بوربوينت، منهجية التعلم SAVI

استناداً إلى الملاحظة المباشرة التي أجراها الباحث في معهد الإمام الشافعي في آتشيه بيسار، تبيّن وجود مشكلة تتمثل في أن معلمي اللغة العربية، وخصوصًا الذين يدرّسون مادة المفردات، المدرسون لا يستخدمون وسائل تعليمية جذابة أثناء عملية التعليم والتعلم. وقد أدى ذلك إلى انخفاض حماس الطلاب في التعلم وضعف قدرتهم على فهم المفردات، مما أثر في النهاية على مهاراتهم في اللغة العربية.معلم اللغة العربية يشرح مادة المفردات من كتاب العربية بين يديك باستخدام طريقة القراءة فقط، حيث يقرأ المعلم أولًا ثم يكرر الطلاب، وبعد ذلك يُطلب من الطلاب إعادة القراءة وحفظ المفردات والمعلم يستخدم وسيلة تعليمية وهي جهاز العرض البروجكتور، إلا أن المحتوى المعروض مطابق تمامًا لما هو موجود في الكتاب، مما جعل أجواء الفصل مملة ورتيبة، الأمر الذي أدى إلى قلة اهتمام الطلاب وحماسهم في تعلم المفردات، بل إن بعضهم ينام أثناء الحصة الدراسية.أهداف البحث هي التعرف على كيفية تطوير مادة المفردات من كتاب "العربية بين يديك" باستخدام وسيلة بوربوينت مع لعبة كوكامي (Kotak Kartu Misterius) على أساس منهجية SAVI (Somatic, Auditory, Visual, Intellectual) وأسلوب TGT (Team Game Tournament). والتعرف على فعالية تطوير مادة المفردات بوسيلة بوربوينت ومعرفة استجابة الطلاب تجاه تطوير مادة المفردات باستخدام وسيلة بوربوينت مع لعبة كوكامي على أساس منهجية SAVI.

أظهرت نتائج الدراسة التمهيدية أن درجة حاجة الطلاب لاستخدام وسائل تعليمية تفاعلية كانت 57 في الاستبانة الأولى، ثم ارتفعت إلى 88 في الاستبانة الثانية بعد تقديم نموذج الباوربوينت مع لعبة كوكامي المبنية على منهجية SAVI وطريقةTGT ، مما يدل على توافق الوسيلة مع أساليب تعلم الطلاب. كما قيمها الخبراء بنسبة 95٪ و84٪ بمتوسط 89.5٪، مما يشير إلى ملاءمتها للأهداف التعليمية وجاذبيتها وسهولة استخدامها. أظهرت نتائج الاختبار التجريبي على 30 طالبًا أن متوسط الدرجات قبل التطبيق كان 75.83 (بانحراف معياري 9.83) وارتفع إلى 87.50 (بانحراف معياري 8.78) بعد التطبيق، مع انخفاض في نطاق الدرجات من 40 إلى 30، ما يشير إلى تحسن شامل بين الطلاب. وأظهرت تحليلات برنامج SPSS 22 أن اختبار الت »ت« المرتبط كان بقيمة $t = 17.23$ مع دلالة إحصائية$p < 0.001$ ، بينما أظهر اختبار »ت« قيمة $t = 7.45$ مع دلالة$p < 0.001$، وحجم أثر كوهن$d = 1.92$ ، مما يدل على فعالية كبيرة.

فنتائج البحث من تطوير مادة المفردات من كتاب "العربية بين يديك" باستخدام وسيلة بوربوينت على أساس منهجية SAVI (Somatic, Auditory, Visual, Intellectual) بعد إتباع خمس مراحل رئيسية وهي: (1) التحليل، (2) التصميم، (3) التطوير، (4) التقييم، و(5) التطبيق يكون فعالا. وأظهرت نتائج الاستبيان بعد تطبيق العملية نسبة 88٪، مما يدل على أن استجابة الطلاب جيد جدا.

Thesis Title	:	The development of vocabulary materials from the book *Al-Arabiyyah Baina Yadayka* using Powerpoint with the Kokami (Mysterious Card Box) game based on the SAVI approach (Somatic, Auditory, Visual, Intellectual) and the TGT method (Team Game Tournament) to enhance students' vocabulary mastery (R&D study at Imam Syafi'i Islamic Boarding School, Aceh Besar)
Name/NIM	:	Mahyaruddin/ 221004020
Supervisor I	:	Moch. Fajarul Falah, M.A., Ph.D
Supervisor II	:	Dr. Azwir, M.M.L.S
Keywords	:	Development, Mufradat, Al-Arabiyah Baina Yadayka Book, Powerpoint Kokami, Arabic Speaking Skills.

Based on direct observation conducted by the researcher at Ma'had Imam Syafi'i in Aceh Besar, it was found that Arabic language teachers, particularly those teaching vocabulary, did not utilize engaging instructional media during the learning process. This led to low student motivation and weak vocabulary comprehension, ultimately affecting their Arabic proficiency. Vocabulary instruction from the *Al-'Arabiyyah Bayna Yadayk* textbook relied solely on a reading method, where the teacher read aloud, students repeated, and were then asked to reread and memorize the vocabulary. Although a projector was utilized as a teaching aid, the projected content merely duplicated the textbook material, which failed to enhance student engagement and contributed to a dull classroom environment evidenced by some students losing focus or even falling asleep.

This research aimed to develop vocabulary materials from the *Al-'Arabiyyah Bayna Yadayk* textbook using Powerpoint integrated with the Kokami game (*Kotak Kartu Misterius*), based on the SAVI approach (Somatic, Auditory, Visual, Intellectual) and the TGT method (Team Game Tournament). It also sought to measure the effectiveness of the developed materials and evaluate student responses.Preliminary study results showed that students' perceived need for interactive media scored 57 on the first questionnaire, which increased to 88 on the second after the prototype was introduced—indicating a strong alignment between the media and students' learning preferences. Expert validation yielded scores of 95% and 84%, with an average of 89.5%, confirming the media's relevance, attractiveness, and ease of use. Effectiveness testing on 30 students showed a pretest mean of 75.83 (SD = 9.83) and a posttest mean of 87.50 (SD = 8.78), with the score range narrowing from 40 to 30—suggesting consistent improvement. A paired-sample t-test using SPSS 22 revealed **t** = 17.23, $p < 0.001$, indicating a statistically significant difference.

The results demonstrate that developing vocabulary materials from *Al-'Arabiyyah Bayna Yadayk* using Powerpoint and the Kokami game based on the SAVI approach—through five key stages: analysis, design, development, evaluation, and implementation—is effective. The post-implementation questionnaire showed an 88% approval rate, indicating very positive student responses.

Judul Tesis	:	Pengembangan materi mufradat dari buku Al-Arabiyah Baina Yadayka menggunakan Powerpoint Kotak Kartu Misterius (Kokami) berdasarkan pendekatan SAVI (Somatis, Auditori, Visual, Intelektual) dan metode TGT (Team Game Tournament) untuk meningkatkan pemahaman mufradat siswa (Penelitian R&D di Pesantren Imam Syafi'i, Aceh Besar)
Nama/NIM	:	Mahyaruddin/ 221004020
Pembimbing I	:	Moch. Fajarul Falah, M.A., Ph.D
Pembimbing II	:	Dr. Azwir, M.M.L.S
Kata Kunci	:	Pengembangan, Mufradat, Buku Al-Arabiyah Baina Yadaika, Powerpoint Kokami, Pendekatan SAVI.

Berdasarkan observasi langsung yang dilakukan oleh peneliti di Ma'had Imam Syafi'i di Aceh Besar, ditemukan adanya permasalahan bahwa guru-guru bahasa Arab, khususnya yang mengajar mata pelajaran kosakata, tidak menggunakan media pembelajaran yang menarik selama proses belajar mengajar. Hal ini menyebabkan rendahnya semangat belajar siswa dan lemahnya kemampuan mereka dalam memahami kosakata, yang pada akhirnya memengaruhi keterampilan mereka dalam bahasa Arab. Guru bahasa Arab menjelaskan materi kosakata dari kitab Al-'Arabiyyah Bayna Yadayk hanya dengan metode membaca: guru membaca terlebih dahulu, kemudian siswa menirukannya, lalu siswa diminta mengulang kembali dan menghafal kosakata. Guru memang menggunakan media pembelajaran berupa proyektor, tetapi isi yang ditampilkan sama persis dengan yang ada di buku, sehingga suasana kelas menjadi membosankan dan monoton, bahkan sebagian siswa tertidur saat pelajaran berlangsung.Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana mengembangkan materi kosakata dari kitab Al-'Arabiyyah Bayna Yadayk menggunakan media Powerpoint dengan permainan Kokami (Kotak Kartu Misterius) berdasarkan pendekatan SAVI (Somatic, Auditory, Visual, Intellectual) dan metode TGT (Team Game Tournament). Selain itu, untuk mengetahui efektivitas pengembangan materi kosakata menggunakan media Powerpoint, serta mengetahui tanggapan siswa terhadap pengembangan materi kosakata tersebut dengan pendekatan SAVI.

Hasil studi pendahuluan menunjukkan bahwa skor kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran interaktif adalah 57 pada angket pertama, kemudian meningkat menjadi 88 pada angket kedua setelah diperkenalkannya model PowerPoint dengan permainan Kokami berbasis pendekatan SAVI dan metode TGT, yang menunjukkan bahwa media ini sesuai dengan gaya belajar siswa. Media ini juga divalidasi oleh dua pakar dengan skor 95% dan 84%, dengan rata-rata 89,5%, yang menunjukkan bahwa materi ini layak secara tujuan pembelajaran, menarik, dan mudah diterapkan. Hasil uji coba terhadap 30 siswa menunjukkan bahwa nilai rata-rata sebelum penerapan adalah 75,83 (SD 9,83), dan meningkat menjadi 87,50 (SD 8,78) setelah penerapan, dengan penurunan rentang skor dari 40 menjadi 30, yang menunjukkan peningkatan yang merata di antara siswa. Analisis menggunakan SPSS 22 menunjukkan bahwa uji t berpasangan menghasilkan nilai $t = 17,23$ dengan signifikansi $p < 0,001$, sedangkan uji t menghasilkan nilai $t = 7,45$ dengan $p < 0,001$ dan efek besar dengan Cohen's $d = 1,92$, yang menunjukkan efektivitas yang tinggi.

Dengan demikian, hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan materi kosakata dari kitab *Al-'Arabiyyah Bayna Yadayk* menggunakan media Powerpoint berbasis

pendekatan SAVI melalui lima tahapan utama: (1) analisis, (2) desain, (3) pengembangan, (4) evaluasi, dan (5) implementasi, terbukti efektif. Hasil angket setelah penerapan menunjukkan persentase 88%, yang mengindikasikan bahwa respons siswa terhadap media ini sangat baik.

الفصل الأول

أساسيÕ البحث

أ- مشكلÕ البحث

المواد التعليمية تُعتبر شيئًا بالغ الأهمية في عملية التعليم والتعلم، لأنها تؤثر بشكل كبير على جودة التعليم. بوجود هذه المواد التعليمية، لم يعد الاتصال بين المعلم والطالب عبارة عن علاقة أحادية الاتجاه، حيث يكون المعلم هو الشخص الوحيد الذي يقدم المعلومات (المعرفة) باستمرار. علاقة أحادية الاتجاه كهذه أصبحت في العصر الحالي أقل فعالية. من خلال المواد التعليمية المتنوعة، يمكن للطلاب المشاركة بفاعلية أكبر في العملية التعليمية، مما يعزز من تفاعلهم وفهمهم للمادة الدراسية. كما أن هذه المواد تساعد في تنويع طرق التدريس وتقديم المحتوى بطرق تتناسب مع احتياجات وأساليب التعلم المختلفة للطلاب، مما يسهم في تحسين نتائج التعلم وزيادة دافعيتهم للاطلاع والمشاركة.

التقدم التكنولوجي والتعليمي الحالي، أظهرت العديد من الدراسات أن الطلاب يكونون أكثر قدرة على استيعاب المعرفة أو التعلم عندما يكونون مشاركين في العملية التعليمية. وهذا يعني أنه لم يعد هناك علاقة أحادية الاتجاه بين المعلم والطالب، بل سيتم فتح فرص لحدوث تفاعل متعدد الاتجاهات، سواء من المعلم إلى الطالب أو بالعكس، من الطالب إلى المعلم. في تطوير المواد التعليمية، لا يمكننا تجاهل بعض العناصر المهمة، وهي: المتعلم، والبيئة التعليمية، والمصادر، والوسائط. إحدى أشكال تطوير المواد التعليمية هي الألعاب. يقصد بالألعاب هنا أنها أحد أشكال الوسائط التعليمية .الألعاب التعليمية ليست مجرد وسائل للترفيه، بل هي أدوات فعّالة يمكن استخدامها لتحقيق أهداف تعليمية محددة. هذه الألعاب تعزز التفاعل والنشاط بين الطلاب وتساعد في توضيح المفاهيم بشكل مبسط وسهل الفهم.

المفردات أحد عناصر اللغة التي يجب على طلاب اللغات الأجنبية إتقانها حتى يتمكنوا من اكتساب مهارات التواصل بتلك اللغة. ولكنَّ تعلُّم اللغة العربية لا يقتصر على تعلُّم المفردات فحسب، إذ إن امتلاك المهارات اللغوية لا يكفي لحفظ المفردات فقط. فكلما زاد عدد المفردات التي يمتلكها المتعلِّم، كان فهمه للنصوص المقروءة أسهل، وكانت طلاقته في التحدّث أسرع. لذلك، فإن إتقان المفردات يحتاج إلى تطوير مستمر من قِّبَل كل من يرغب في إتقان اللغة، وخاصّة اللغات الأجنبية، كالعربية[1]

بناء على الملاحظة الميدانية التي أجراها الباحث في معهد الإمام الشافعي في آتشيه بيسار، وخاصة في الصف السابع ب، تبين وجود بعض المشكلات في تعلم مفردات اللغة العربية. فالمعلم الذي يدرس مادة المفردات لا يزال يستخدم الطريقة التقليدية، المتمثلة في الإلقاء وقراءة النصوص منكتاب العربية بين يديك.

[1] Imam Asrori, *Strategi Belajar Bahasa Arab.Tiori dan Praktik*,.(Malang :Misykat 2011).

حيث يقوم المعلم أولا بقراءة النص، ثم يقلده الطلاب، ويطلب منهم الحفظ. وعلى الرغم من أن المعلم يستخدم جهاز العرض كوسيلة داعمة، فإن المحتوى المعروض لا يخرج عن كونه نسخة من الكتاب، مما لا يضيف قيمة بصرية أو جاذبية للمحتوونتيجة لذلك، أصبحت أجواء الصف رتيبة وغير مشوقة. إذ بدا بعض الطلاب غير مهتمين، بل إن بعضهم غفا أثناء الحصة.كما أن قلة تنوع طرق التدريس وضعف التفاعل النشط بين المعلم والطلاب تسببا في صعوبة فهم المفردات وحفظها. فالتركيز على الحفظ فقط يجعل الطلاب يشعرون بالملل ومشكلة أخرى ظهرت، وهي ضعف رغبة الطلاب في التحدث باللغة العربية، مما يؤثر على قدرتهم على استخدام المفردات بشكل فعال. ولأدوات التعليمية المتوفرة لم تعاني الطلاب في فهم المفردات، وهذا يؤثر على حماس الطلاب وتفاعلهم.

فا بمثل هذا التدريس في كثير من الأحيان لا التفاعل مع الدروس التي يتعلمونها ولم يصل إلى حدف مرجوى. بناء على العرض التقديمي ،يظهر أن هناك حاجة لتطوير في تعليم المفردات بوسيلة العبة اللغة حتى تمكن من الطلاب قادرة على التفاعل مع الدروس والحصول على الدافع لتعلم المفردات العربية. تأسيسا على ما سبق صاحب رسالة يريد أن يقدم رسالة بالموضوع : **تطوير مادة المفردات من كتاب العربيّة بين**

يديك ببرنامج (*Power Point*) كوكامي (*Kotak Kartu Misterius*) على أساس (*Somatic, Auditori, Visual, Intelektual) SAVI* و أسلوب TGT (*Team Game Turnament*) لترقيّة سيطرة الطلاب على المفردات في المدرسة المتوسطة بمعهد الإمام الشافعي. ب- أسئلة

البحث

اعتمادا على المشكلة السابقة فحدّد صاحب الرسالة أسئلة البحث كما يلي:

1. كيف يتم تطوير مادة المفردات من كتاب العربية بين يديك بوسيلة بور بوينت كوكامي (*Kotak Kartu Misterius*) على أساس (*Somatic, Auditori, Visual, Intelektual) SAVI* وأسلوب *(Team Game Turnament) TGT* لترقية سيطرة الطلاب على المفردات في المدرسة المتوسطة بمعهد الإمام الشافعي؟
2. هل يكون تطوير مادة المفردات من كتاب العربية بين يديك بوسيلة بور بوينت كوكامي (*Kotak Kartu Misterius*) على أساس (*Somatic, Auditori, Visual, Intelektual) SAVI* وأسلوب *(Team Game Turnament) TGT* لترقية سيطرة الطلاب على المفردات في المدرسة المتوسطة فعالا بمعهد الإمام الشافعي؟

3. كيف استجابة الطلاب على تطوير مادة المفردات من كتاب العربية بين يديك بوسيلة بور *(Team* لترقية بوينت كوكامي (*Kotak Kartu Misterius*) على أساس *(Somatic, Auditori, Visual, Intelektual) SAVI* وأسلوب TGT *Game Turnament)* سيطرة الطلاب على المفردات في المدرسة المتوسطة بمعهد الإمام الشافعي ؟

ج- أهداف البحث

إضافة إلى أسئلة البحث المذكورة، فتهدف هذه الرسالة إلى:

1. التعرف على كيفية تطوير مادة المفردات من كتاب العربية بين يديك ببرنامج (*Power Point*) كوكامي (*Kotak Kartu Misterius*) على أساس *(Somatic, Auditori, Visual, Intelektual) SAVI* وأسلوب TGT (*Team Game Turnament*) لترقية سيطرة الطلاب على المفردات في المدرسة المتوسطة بمعهد الإمام الشافعي.

2. التعرف على فعالية تطوير مادة المفردات من كتاب العربية بين يديك ببرنامج (*Power Point*) كوكامي (*Kotak Kartu Misterius*) على أساس *(Somatic, Auditori, Visual, Intelektual) SAVI* وأسلوب TGT (*Team Game Turnament*) لترقية سيطرة الطلاب على المفردات في المدرسة المتوسطة بمعهد الإمام الشافعي.

3. التعرف على استجابة الطلاب على تطوير مادة المفردات من كتاب العربية بين يديك ببرنامج (*Power Point*) كوكامي (*Kotak Kartu Misterius*) على أساس *(Somatic, Auditori, Visual, Intelektual) SAVI* لترقية سيطرة الطلاب على المفردات في المدرسة المتوسطة بمعهد الإمام الشافعي.

د- أهميّ البحث

بناء على الملاحظات الأولية التي قام بها الباحث في الميدان، تبين أن تعليم المفردات في الفصل ما زال يتسم بالرتيبة ويهيمن عليه أسلوب الحفظ فقط. فإن المعلمين يقل لديهم استخدام وسائل تعليمية متنوعة أو مداخل تفعل دور الطلاب نشاطا فكريا وجسميا. وقد نتج عن هذا أن كثيرا من الطلاب يعانون صعوبة في فهم المفردات وحفظها واستخدامها في السياق المناسب. وإذا ترك هذا الوضع كما هو، فإنه سيؤدي إلى تدني جودة تعليم اللغة العربية بشكل عام، لأن المفردات هي الأساس الرئيسي لإتقان مهارات اللغة الأربع. وعدم قدرة الطلاب على إتقان المفردات سيؤثر سلبا على مهاراتهم في القراءة والكتابة والمحادثة والفهم.بناءً على المشكلة التي تم شرحها سابقًا، وأيضا وجد الباحث في البحوث

السابقة، فإن عدم معالجتها قد يؤدي إلى نتائج سلبية خطيرة. كما أشار إليه ناصوتيون يُشير إلى أن إتقان المفردات يؤثّر بشكل كبير على فهم المقروء وفعالية التحدث. كما ذكر أن كلما زادت المفردات التي يُتقنها المتعلّم، أصبح أكثر طلاقة في التواصل باللغة الأجنبية.[2] وتاريجان يؤكّد أن إتقان المفردات هو الأساس الرئيسي في إتقان المهارات اللغوية الأربع: الاستماع، والتحدث، والقراءة، والكتابة فبدون حصيلة كافية من المفردات، سيواجه الطلاب صعوبة في فهم الرسائل والتعبير عنها.[3] لذلك، المعلمون له دور مهم كميسر يقدم التشجيع للطلاب لتطوير الإمكانات الحالية، بحيث تصبح عملية التعليم والتعلم في الفصل نشطة، إذا كان الطلاب في عملية التعلم لديهم الاهتمام بالمادة ومثل الطريقة التي يقدم بها المعلم المادة، من المؤكد أنه سيجعل الطلاب متحمسين للاهتمام بالمعلم في تسليم الموضوع بحيث يتوقع أن يكون النشاط ناجحا سيتم تحقيق التعلم بسهولة.[4]

مما يجعل هذا البحث ذا أهمية كبيرة، كونه يعتمد على منهجية SAVI (الحركي، السمعي، البصري، العقلي) وأسلوب TGT (Team Game Turnament)، وهما منهجان يركزان على إشراك الطالب بشكل نشط في عملية التعلم، حيث يُطلب من الطلاب التفاعل جسديًا وفكريًا، والعمل في فرق تعاونية من خلال أنشطة تعليمية ممتعة ومحفزة. ويُتوقع من خلال هذا الدمج بين المنهجية والأسلوب أن يسهم في ترقية سيطرة الطلاب على المفردات من كتاب العربية بين يديك باستخدام وسيلة تعليمية حديثة وممتعة وهي برنامج بور فوينت كوكامي. تتم عملية البناء شخصيا واجتماعيا مع عملية نشطة[5].

استخدام منهجية SAVI ونموذج TGT في تعليم المفردات يُعدّ مناسبًا للغاية، له أثر في تحسين نتائج تعلم الطلاب، كما أنه يُمثّل بديلًا فعالًا لأساليب التدريس التقليدية التي تتركّز على دور المعلم فقط. وقد أشار العديد من الخبراء والباحثين إلى فعالية هذه الاستراتيجية. فقد بيّن ماير (Meier, 2000) أن منهجية SAVI تدمج بين أربعة أنماط تعليمية، وهي: الحركي (Somatic)، والسمعي (Auditory)، والبصري (Visual)، والفكري (Intellectual)، مما يُسهم في خلق عملية تعليمية متوازنة وشاملة تُراعي احتياجات المتعلمين المختلفة.[6] ومن جهة أخرى، فإن نموذج TGT (Team Game

[2] ISP Nation, *Learning Vocabulary in Another Language*, (Cambridge University Press, 2001).
[3] H.G. Tarigan, Pengajaran Kosakata (Bandung: Angkasa., 2008).
[4] Sulistyaningrum, N. D., Rahmawati, S. S., Nisrina, N. S., Mutiati, L. N. A., & Aen, K. *Peningkatan Kompetensi Pedagogik Guru MI Al-Ihsan Melalui Pelatihan Microsoft Powerpoint: Studi PLP-KKN Masa Pandemi Covid-19*. *Edulab: Majalah Ilmiah Laboratorium Pendidikan*, *5*(2), (2020), 118-134.
[5] Syamsuddin Asyrofi and Model, *Strategi & Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran BahasaArab*.(Yogyakarta:Aura Pustaka :2014).
[6] Dave Meier, *The Accelerated Learning Handbook: A Creative Guide to Designing and Delivering Faster, More Effective Training Programs*,(2000).

(Tournament) كما طوّره سلافين (Slavin, 1995) يُعدّ من استراتيجيات التعلم التعاوني التي تُشجّع على التعاون والتنافس الإيجابي بين المجموعات، مما يُسهم في تعزيز الدافعية والمشاركة الفعّالة للطلاب في استخدام المفردات من خلال أنشطة تعليمية تفاعلية وممتعة.[7]

وقد أظهرت دراسات عدّة أن الجمع بين هذين المنهجين يمكن أن يُسهم بشكل كبير في رفع مستوى تمكّن الطلاب من المفردات. على سبيل المثال، أظهرت دراسة نور حكمه أن تطبيق منهجية SAVI في تعليم اللغة العربية يُحسّن نتائج التعلم بشكل ملحوظ.[8] وكذلك، أثبتت دراسة رحماواتي أن استخدام نموذج TGT في تعليم المفردات يُعزّز مشاركة الطلاب وفهمهم بشكل فعّال.[9] والتفاعل الذي مباشرة بين الطلاب ويسمح بالتعلم مباشرة مستقلون وفقا لقدراتهم واهتماماتهم لتحقيق وظيفة وسائط التعلم يمكن تحقيقها في شكل الدراما والترفيه والألعاب.[10] فالذالك يريد الباحث أن يتقدم بحثا بالموضوع تطوير مادة المفردات منكتاب العربية بين يديك ببرنامج (*Power point*) كوكامي (*Kotak Kartu*) *Misterius*) على أساس*SAVI (Somatic, Auditori, Visual, Intelektual)* وأسلوب TGT (*Team Game Turnament*) لترقية سيطرة الطلاب على المفردات في المدرسة المتوسطة بمعهد الإمام الشافعي.

د- افتراضات البحث وفروضه

بناء على هذا البحث يعتمد الباحث على الافترضات أن نجاح التعليم والتعلم هناك تأثيرا كبيرا بالطريقة المستخدمة في عملية التليم المفردات. استخدام وسائل التعليم المناسبة والفعالة، مثل التكنولوجيا المعتمدة على برنامج بوار بوينت أو الوسائل البصرية الأخرى، سيؤثر بشكل إيجابي على عملية التعلم، ويزيد من فهم المواد الدراسية، ويسرع من تقدم الطلاب في عملية التعلم. وسائل التعليم الجذابة والمتوافقة مع خصائص المواد الدراسية تعزز من تفاعل الطلاب، وتزيد من تحفيزهم، كما أنها تساعد الطلاب في فهم المفاهيم الصعبة. هذا يؤدي في النهاية إلى تحسين نتائج التعلم وتنمية المهارات المرتبطة بالمادة الدراسية المعنية، خاصة في تحسين مهارات التعبير الشفهي لدى الطلاب، مما يساهم في تعزيز قدرتهم على التواصل اللغوي بشكل فعال.

---

[7] Robert E. Slavin, Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice.,(1995).
[8] Nurhikmah., "'Penerapan Model Pembelajaran SAVI Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Arab.' , (MA Attarbiyah Lauwa," 2023).
[9] Dewi Rahmawati, "'Penerapan Model TGT Dalam Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Arab.' Universitas Islam Negeri," (2020).
[10] Cecep Kustandi, *Media Pembelajaran: Manual Dan Digital,Bogor* (Ghalia Indonesia, :.2019).

وأما الفروض التي افترضه الباحث في هذا البحث هي: 1- الفرض البديل (Ha)

إن تطوير مادة المفردات من كتاب العربية بين يديك ببرنامج (*Power Point*) كوكامي (*Kotak Kartu Misterius*) على أساس (*Somatic, Auditori, Visual, Intelektual) SAVI* وأسلوب TGT (*Team Game Turnament*) لترقية سيطرة الطلاب على المفردات في المدرسة المتوسطة الإمام الشافعي يكون فعالا. 2- الفرض الصفري (H0)

إن تطوير مادة المفردات من كتاب العربية بين يديك ببرنامج (*Power Point*) كوكامي (*Kotak Kartu Misterius*) على أساس (*Somatic, Auditori, Visual, Intelektual) SAVI* وأسلوب (*Team Game Turnament*) TGT لترقية سيطرة الطلاب على المفردات في المدرسة المتوسطة الإمام الشافعي لايكون فعالا.

و- مصطلحات البحث

الموضوع الرسالة التي يعدها الباحث هو " تطوير مادة المفردات من كتاب العربية بين يديك ببرنامج (*Power Point*) كوكامي (*Kotak Kartu Misterius*) على أساس (*Somatic, Auditori, Visual, Intelektual) SAVI* وأسلوب (*Team Game Turnament*) TGT لترقية سيطرة الطلاب على المفردات في المدرسة المتوسطة الإمام الشافعي ". قبل أن يشرح الباحث عن هذا الموضوع، سيقوم بتوضيح المصطلحات المستخدمة في هذه الرسالة، ومن بين هذه المصطلحات ما يلي:

1. المادة

هناك العديد من المصطلحات المتعلقة بالمواد التعليمية التي أوردها الممارسون والخبراء التربويون، ولكن في الأساس هي نفسها، حيث أن المواد التعليمية هي المواد أو محتويات الدروس التي يتم تنظيمها بشكلكامل ومنهجي بناءً على مبادئ التعلم التي يستخدمها المعلمون والطلاب

في عملية التعليم. المواد التعليمية هي كل شكل من أشكال المواد التي تُستخدم لمساعدة المعلم/المدرب في تنفيذ الأنشطة التعليمية.[11]

2. تعليم المفردات

المفردات هي مجموعة الكلمات التي يتم تجميعها لتشكيل لغة. المفردات مشتقة من اللغة العربية وتعني "الكلمات". المفردات هي الأساس الأولي في تعلم اللغة الثانية. تعتبر ثروة المفردات التي يمتلكها الطلاب أساسية في التحدث والكتابة باللغة العربية.[12] إن معيار الكفاءة في تعليم المفردات هو أن يكون الطالب قادرا على استخدام الكلمة المناسبة في المكان المناسب.

3. كتاب العربية بين يديك

العربية بين يديك (ABY) هو كتاب لتعليم اللغة العربية يتكون من عدة مجلدات. هذا الكتاب يتألف من ثلاثة مجلدات تشمل دروسًا للمستوى المبتدئ، والمستوى المتوسط، وينتهي بالمستوى المتقدم. تم تأليف هذا الكتاب بواسطة الدكتور عبد الرحمن بن إبراهيم الفوزان، الدكتور مختار طاهر حسين، والدكتور محمد عبد الخالق محمد فضل، وهم من الدول العربية. يحتوي هذا الكتاب على أربعة مهارات لغوية بالإضافة إلى مجموعة متنوعة من المفردات والصور الداعمة لهذه المفردات.[13]

4. مايكروسوفت باوربوينت

باوربوينت هو برنامج تم تطويره من قبل شركة مايكروسوفت لإنشاء العروض التقديمية على شكل شرائح. يُستخدم باوربوينت عادةً لأغراض التعليم والأعمال والندوات ومختلف العروض التقديمية الأخرى.

5. KOKAMI (Kotak Kartu Misterius) :

وهي وسيلة تعليمية تعتمد على بطاقات غامضة تحتوي على مفردات وتستخدم لتحفيز الطلاب على التعلم بطريقة مشوقة.

z. SAVI (Somatic, Auditori, Visual, Intelektual):

[11] Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran: Mengembangkan Standar Kompetensi Guru* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2020).

[12] Yanti Puspita Sari Hasan Syaiful Rizal, "Pembelajaran Mufrodat Dengan Metode Menghafal Di Madrasah Aliyah Darut Taqwa Sengon Agung Purwosari Tahun Ajaran 2020/2021 Tarling," *Journal of Education* (2021): 1, no. 1.

[13] Nurfadila Rasyid, Uswatul Amna, and Laily Fitriani, "Implementasi Buku Al-Arabiyatu Baina Yadaik Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Pada Program Kursus Bahasa Arab Baitul Arabi Aceh", *Al-Mashadir* 2, no. 01 (2022): 57–70, https://doi.org/10.30984/almashadir.v2i01.252.

وهو نموذج تعليمي يدمج الحواس الأربعة (الحسية، السمعية، البصرية، الفكرية) لزيادة فعالية التعلم وتلبية احتياجات جميع الطلاب.

7. TGT (Team Game Tournament):

وهو أسلوب تعليمي يعتمد على الألعاب التنافسية الجماعية لتعزيز روح الفريق وتشجيع التفاعل والمشاركة بين الطلاب.

ز- حدود البحث

حدد الباحث في هذا البحث كما يلي:

1. الحد الموضوعي : حدد الباحث الموضوع في هذا البحث، هو تطوير مادة المفردات من كتاب العربية بين يديك ببرنامج (*Power Point*) كوكامي (*Kotak Kartu Misterius*) على أساس *SAVI (Somatic, Auditori, Visual, Intelektual)* وأسلوب *TGT (Team Game Turnament)* لترقية سيطرة الطلاب على المفردات في المدرسة المتوسطة الإمام الشافعي. 2. الحد المكاني : حدد الباحث المكان في هذا البحث يعني، في المدرسة المتوسطة بمعهد الإمام الشافعي في فصل الأول.
3. الحد الزماني : تطوير مادة المفردات من كتاب العربية بين يديك ببرنامج (*Power point*) كوكامي (*Kotak Kartu Misterius*) على أساس *SAVI (Somatic, Auditori, Visual, Intelektual)* وأسلوب *TGT (Team Game Turnament)* لترقية سيطرة الطلاب على المفردات في المدرسة المتوسطة الإمام الشافعي. سيبره في مستوى الأول سنة الدراسية 2025/2024

ح-الدراسات السابقة

يعتمد الباحث على بعض الدراسات السابقة فيما يأتي:

ا. **الدراسة الأولى** : البحث الذي يحمل عنوان "تحليل التعلم القائم على نموذج SAVI (الحركي، السمعي، البصري، والفكري) في مهارة الكلام"، الذي كتبه حسنة الحميدية سراج، نور هادي، ودانيال حلمي من جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية في مالانج، يهدف إلى معرفة تطبيق نموذج التعلم SAVI في مهارة التحدث باللغة العربية (مهارة الكلام). استخدم هذا البحث منهج البحث المكتبي (library research) لتحقيق هدفه. وأظهرت نتائج هذا البحث أن تعليم اللغة العربية، وخاصة مهارة الكلام، يمكن أن يتم باستخدام نموذج SAVI كبديل فعال لمعالجة الصعوبات التي يواجهها الطلاب. نموذج

SAVI ، الذي يجمع بين الجوانب الجسدية، السمعية، البصرية، والفكرية، قادر على زيادة التفاعل والتحفيز لدى الطلاب، وتحسين قدراتهم في التحدث باللغة العربية.[14]

ɔلاقة الدراسة السابقة بالدراسة الحالية

وجه الإختلاف : فإن هذا البحث يركز على تحليل تطبيق نموذج SAVI في تعليم مهارة الكلام، وذلك من خلال البحث المكتبي(library research) ، حيث يعتمد على الدراسات السابقة والتحليل النظري لمعرفة مدى فاعلية هذا النموذج.

وجه التشابه : تشابه البحثان في كونهما يهدفان إلى تطوير تعليم اللغة العربية، كما أن كلا البحثين يعتمدان على نموذج SAVI(الحركي ، السمعي، البصري، والفكري) في تحسين تعلم الطلاب وزيادة تفاعلهم مع الدروس. بالإضافة إلى ذلك، يسعى كلا البحثين إلى إيجاد طرق تدريسية فعالة تساهم في تسهيل اكتساب الطلاب للغة العربية وتحفيزهم على ممارسة مهارة التحدث.

ا. **الدراسة الثانية :** دراسة أعدّتها ماديس براتيوي (2021م) بعنوان":فاعلية نموذج التعلم SAVI (الحركي، السمعي، البصري، الفكري) في تنمية إتقان المفردات العربية لدى طلاب الصف الثامن-أ في مدرسة وهيد حاشم 1 داو"،كلية الشريعة، قسم تعليم اللغة العربية، جامعة المحمدية مالانج[15]. يهدف هذا البحث إلى معرفة فاعلية استخدام نموذج التعلم SAVI في تحسين إتقان الطلاب للمفردات. وقد استخدم البحث المنهج الكمي من نوع البحث الإجرائي الصفي (PTK) بتصميم مجموعة واحدة مع اختبار قبلي وبعدي .(*one group pretest-posttest*) تكونت عينة البحث من طلاب الصف الثامن-أ بمدرسة وهيد حاشم 1 داو وعددهم 25 طالبًا. وتم جمع البيانات باستخدام الملاحظة، والمقابلة، والوثائق، وتم تحليلها باستخدام اختبار (t) للعينة المرتبطة واختبار-N Gain. أظهرت نتائج البحث وجود فروق دالة إحصائيًا بين إتقان الطلاب للمفردات قبل تطبيق نموذج SAVI وبعده، حيث بلغ متوسط درجة الاختبار القبلي 7z، بينما ارتفع متوسط درجة الاختبار البعدي إلى 8z. وبلغت قيمة اختبار N-Gain نحو 58 مما يشير إلى أن مستوى الفاعلية يقع في الفئة المتوسطة. وبناءً على ذلك، خلصت الدراسة إلى أن نموذج التعلم SAVI فعال في تنمية إتقان المفردات العربية لدى طلاب الصف الثامن-أ بمدرسة وهيد حاشم 1 داو.

[14] Danial Hilmi Husnatul Hamidiyyah Siregar, Nur Hadi, "Analisis Pembelajaran Berbasis SAVI (Somatis, Auditori, Visual Dan Intelektual) Dalam Maharah Kalam", *Jurnal Shaut Al-'Arabiyah P-ISSN : 2354-564X; E-ISSN : 2550-0317 Vol. 9* 9 (2021).

[15] Madys. Pratiwi, *Efektivitas Model Pembelajaran SAVI (Somatis, Auditori, Visual Dan Intelektual) Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas VIII-A Di MTs. Wahid Hasyim 1 Dau.*, (Universitas Muhammadiyah Malang, 2021).

وجه التشابه: يتشابه هذا البحث مع بحث ماديس براتيوي في استخدام نموذج التعلم SAVI (الحركي، السمعي، البصري، الفكري)كأسلوب تعليمي لتحسين إتقان الطلاب للمفردات العربية، وكلا البحثين يهدفان إلى تنمية مهارات الطلاب اللغوية في المفردات من خلال استراتيجيات تعليمية نشطة وتفاعلية. **يختلف هذا البحث** عن بحث ماديس براتيوي من حيث المادة التعليمية والطريقة التطبيقية؛ حيث يركز هذا البحث على تطوير مادة تعليمية باستخدام وسائط تفاعلية حديثة، وهي عرض باوربوينت بطريقة "**كوكا مي** (Kotak Kartu Misterius) " بالاعتماد على منهجية SAVI ونموذج التعلم التعاوني (Team Game Tournament - TGT)، بينما اقتصرت دراسة ماديس براتيوي على تطبيق نموذج SAVI دون دمج وسائط تعليمية حديثة أو استراتيجيات تعلم جماعي

5. البحث الجامعي في جامعة سونا كليجغ 2022، التي تقوما (أم ختيجة ونيس شهداء) تحت الموضوع: "وسائط ألعاب الصناديق والبطاقات الغامضة (KOKAMI) لزيادة نشاط طلاب الصف السابع في التعلم العربية مدرسة الثناوية تارونا القرأن يؤياكرتا" يهدف هذا البحث التجريبي يهدف إلى تحديد الفرق في النشاط الطلابي بين المجموعات تجارب مع المجموعات الضابطة بعد تطبيق وسائط (KOKAMI) المدرسة مدرسة الثناوية تارونا القرأن يؤياكرتا. نتيجة تظهر الأبحاث أن نشاط تعلم اللغة العربية يزداد بعد تنفيذ وسائل التعليمية كوكامي.[12]

cلاقة الدراسة السابقة بالدراسة الحالية

من حيث الاختلافات، الفرق بين الدراسة السابقة هو يركز هذا البحث يركز على تحليل تطبيق نموذج SAVI في تعليم مهارة الكلام، وذلك من خلال البحث المكتبي(library research) ، حيث يعتمد على الدراسات السابقة والتحليل النظري لمعرفة مدى فاعلية هذا النموذج. فإن البحث الحالي يركز بشكل أساسي على قياس مستوى نشاط الطلاب أثناء التعلم باستخدام وسيلة كوكامي، بينما يركز بحثك على تطوير مادة المفردات منكتاب العربية بين يديك من خلال استخدام برنامج power point، ووسيلة كوكامي، وأسلوب team game tournament في تحسين في فهم المفردات لدى الطلاب. كما أن البحث الحالي يعتمد على اختبار t-test وتحليل البيانات الإحصائية عبر spss لقياس تأثير الوسيلة على نشاط الطلاب، بينما يعتمد بحثك على تصميم وسائل تعليمية وتطبيقها عمليًا لمعرفة مدى فاعليتها في تطوير المفردات وتحسين قدرة الطلاب على التحدث بالعربية.

[16] Umi Khotijah and Nisa Syuhda, "Media Permainan Kotak dan Kartu Misterius (KOKAMI) untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas VII dalam Pembelajaran Bahasa Arab,"Edulab: *Majalah Ilmiah Laboratorium Pendidikan*, Vol. 5, No. 2, Desember (2020).

وجه التشابه : يتشابه البحثان في كونهما يركزان على تحسين تعلم اللغة العربية، وسيلة تعليمية مبتكرة لتعزيز تفاعل الطلاب وتحفيزهم أثناء التعلم.كلا البحثين يستخدم وسيلة كوكامي (Kotak Kartu Misterius - KOKAMI)في تدريس اللغة العربية، مما يدل على اهتمام الباحثين بتطبيق الألعاب التعليمية كأداة فعالة لتحفيز الطلاب وزيادة تفاعلهم. بالإضافة إلى ذلك، يعتمدكلا البحثين على المنهج التجريبي شبه التجريبي (Quasi-Experimental Research) ويستخدمان تحليلًا إحصائيًا لقياس فاعلية الوسائل المستخدمة في تحسين تعلم الطلاب.

s. الدراسة الرابعة: البحث الجامعي في جامعة الحكومية يوجياكارتا 2018(حنيفة رحماوتي) "تنفيذ نموذج التعلم التعاوني من النوع بطولة ألعاب الفريق (TGT) مع وسائل الإعلام صناديق التعلم والبطاقات الغامضة (كوكامي) لتحسين دافع التعلم ونتائج التعلم محاسبة الفئة العاشرة في الأسماك المحمدية 1 سنة تعاليم 2018/2017". تهدف هذه الدراسة إلى: (1) زيادة دافعية التعلم من خلال تنفيذ نموذج التعلم التعاوني من نوع ألعاب الفريق البطولة (TGT) مع صناديق الوسائط التعليمية والبطاقات الغامضة (كوكامي) محاسبة الصف العاشر في SMK المحمدية 1 العام الدراسي واتس2018/2017 (2) تحسين مخرجات التعلم من خلال تنفيذ النماذج دورة ألعاب الفريق (TGT) نوع التعلم التعاوني مع وسائل الإعلام صناديق التعلم والبطاقات الغامضة (KOKAMI) فئة X المحاسبة في SMK المحمدية 1 واتس للعام الدراسي 2018/2017[17]

وجه الإختلاف : فإن هذا البحث يركز على زيادة الدافعية العامة للتعلم لدى الطلاب، وليس على تحفيز تعلم المفردات بشكل خاص كما هو الحال. لا يعتمد البحث السابق على وسيلة Powerpointكأداة تعليمية، في حين أن البحث الحالي يوظفها كجزء من استراتيجيته التعليمية. كما أن الفرق الآخر في موقع البحث.

وجه التشابه : تشابه هذا البحث مع بحث الحال في استخدام وسيلة تعليمية تعتمد على الألعاب التفاعلية، حيث يتم توظيف وسيلة كوكامي (kotak kartu misterius) وأسلوب Team Games Tournament (TGT)لتعزيز التعلم. كما أن كلا البحثين يهدفان إلى تحسين عملية التعلم، ويركز هذا البحث على زيادة الدافعية والتحصيل الدراسي لدى طلاب الصف العاشر في تخصص المحاسبة.

[17] Rachmawati, Hanifah. "Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) dengan Media Pembelajaran Kotak dan Kartu Misteri (Kokami) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Kelas X Akuntansi Di SMK Muhammadiyah 1 Wates Tahun Ajaran 2017/2018". *Jurnal Pendidikan Dan Ekonomi* 8.1 (2019): 20-26.

ط- طريقة كتابة الرسالة

وأما طريقة كتابة الرسالة فيعتمد الباحث على دليل الجاري المقرر في الدراسات العليا لجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية في كتاب :

"Panduan Penulisan Tesis dan Disertasi Pascasarjana Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, Darussalam, Banda Aceh Tahun Akademik 2019/2020."