

تطبيق وسيلة Dabble Game لترقية قدرة الطلبة على سيطرة

المفردات بـ MTsN 3 BANDA ACEH

رسالة

اعداد

تكو محمد رزقي

رقم القيد : ١٩٠٢٠٢١٣٥

طالب قسم تعليم اللغة العربية

بكلية التربية وتأهيل المعلمين



وزارة الشؤون الدينية للجمهورية الإندونيسية

جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا آتشيه

٢٠٢٥م/١٤٤٧هـ

رسالة

تطبيق وسيلة Dabble Game لترقية قدرة الطلبة على سيطرة

المفردات بـ MTsN 3 BANDA ACEH

مقدمة لكلية التربية وتأهيل المعلمين

بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا اتشيه

كمادة من المواد المقررة لنيل درجة المرحلة الجامعية الأولى

تخصص تعليم اللغة العربية

إعداد

تكو محمد رزقي

رقم القيد : ١٩٠٢٠٢١٣٥

طالب قسم تعليم اللغة العربية

جامعة الرانيري
بكلية التربية و تأهيل المعلمين
AR-RANIRY

موافقة المشرف



عبد الرازق الماجستير

تمت مناقشة هذه الرسالة أمام اللجنة التي أمام اللجنة المعنية لمناقشتها
وقد قبلت إتمام لبعض الشروط والواجبات
لنيل درجة المرحلة الجامعية الأولى
تخصص تعليم اللغة العربية

في التاريخ: ١٩ أغسطس ٢٠٢٥ م

٢٥ صفر ١٤٤٧ هـ

بندا اتشيه

اعداد

تكو محمد رزقي

رقم القيد: ١٩٠٢٠٢١٣٥

لجنة المناقشة:

السكترير

أسماء الحسنى ، الماجستير

العضو

فضيلة ، الماجستير

الرئيس

محمد رضى ، الماجستير

العضو

الدكتور عبد الله ، الماجستير

مركز بحوث التربية وتأهيل المعلمين
الجامعة الحكومية بندا اتشيه

١٩٧٣.١.٢١٩



إقرار الباحث

أنا الموقع أسفله:

الاسم الكامل : تكو محمد رزقي

مكان الميلاد وتاريخه : Banda Aceh ٢٩ سبتمبر ٢٠٠١

رقم القيد : ١٩٠٢٠٢١٣٥ :

أقرر أن هذه الرسالة تنتمي إلى تألوفي ولا تقدم للحصول على أية الدرجات الأكاديمية في جامعات ما، وليست فيها التأليفات والآراء التي أعدها الآخرون إلا وفقا بمبادئ وإعداد البحوث العلمية المذكورة في مراجعها العلمية. وأنا مستعدة لقبول العقوبات فيما أقذف عليها من انتحال المؤلفات.

بندا اتشيه، ٥ يولي ٢٠٢٥ م

الباحث
تكو محمد رزقي
١٠٠٠٠
METERAI
TEMPEL
4D4F1AMX416392950

رقم القيد: ١٩٠٢٠٢١٣٥

استهلال

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

لَا يَكْلِفُ اللَّهُ نَفْسًا إِلَّا وُسْعَهَا لَهَا مَا كَسَبَتْ وَعَلَيْهَا مَا اكْتَسَبَتْ رَبَّنَا لَا تُؤَاخِذْنَا
إِنْ نَسِينَا أَوْ أَخْطَأْنَا رَبَّنَا وَلَا تَحْمِلْ عَلَيْنَا إَصْرًا كَمَا حَمَلْتَهُ عَلَى الَّذِينَ مِنْ قَبْلِنَا رَبَّنَا
وَلَا تُحْمِلْنَا مَا لَا طَاقَةَ لَنَا بِهِ وَاعْفُ عَنَّا وَاعْفُ لَنَا وَارْحَمْنَا أَنْتَ مَوْلَانَا فَانصُرْنَا

عَلَى الْقَوْمِ الْكَافِرِينَ

(سورة البقرة : ٢٣٢)

{ صَدَقَ اللَّهُ الْعَظِيمُ }

جامعة الرانري

AR - RANIRY

{ من جد وجد }

إهداء

الحمد لله، حمداً شكرياً لله لا حول ولا قوة في هذا نفسي إلا منك الصلاة والسلام على نبيّنا محمد رسول الله أسوة حسنة أرجو بالشفاعة في يوم الآخر بكل سرور أقدم هذه الرسالة إحترامة إلى الذين يخلصون بالنية لم يزالوا بالقيادة والإرشادة ويكون صحابة مدّة دوام نفسي مولود في هذا الدنيا.

يهدي الباحث هذه رسالتي إلى:

- ١ - الباحث الذي قد حاول كل المحاولات وأغلبت الكسل في إتمام هذه الرسالة
- ٢ - أبي المكرم المحبوب عبد الجليل وأمي المكرمة المحبوبة نور العين اللذين منحاني منهما التربية والنصيحة والرحمة للباحث. أسأل الله تعالى أن يبارك لهما ويمن عليهما السعادة ويحفظهما في سلامة الدين والدنيا والأخرة.
- ٣ - أساتيدي في جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية الذين قد علّموني علوماً نافعا، وأرشدوني إرشادا صحيحا، لهم بالكثير تقدير وإجلال
- ٤ - جميع أصدقائي المحبوبين الذين ساعدوني وشجعوني في تأليف هذه الرسالة، أسأل الله تعالى أن يحفظهم جميعاً، جزاهم الله أحسن الجزاء

شكر وتقدير

بسم الله الرحمن الرحيم

الحمد لله الذي أنزل القرآن على عبده ليكون للعالمين نذيراً. والصلاة والسلام على نبينا محمد صلى الله عليه وسلم الذي قد بلغ الرسالة ونصح الأمة وجاهد في سبيل الله حق جهاده وعلى آله وأصحابه أجمعين ومن تبعه بإحسان إلى يوم الدين .

فقد تمت بإذن الله تعالى وتوفيقه كتابة هذه الرسالة التي يقررها قسم تعليم اللغة العربية بكلية التربية وتأهيل المعلمين بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية كمادة من المواد يتعلمها الطلبة تحت الموضوع : تطبيق وسيلة Dabble Game لترقية قدرة الطلبة على سيطرة المفردات بـ MTsN 3 Banda Aceh.

وفي مقدمة هذه الرسالة، يتقدم الباحث بالشكر إلى مدير جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية، وعميد كلية التربية وتأهيل المعلمين، ورئيس قسم تعليم اللغة العربية، وجميع الموظفين فيه، وإلى جميع الأساتذة المكرمين الذين علّموه أنواع العلوم المفيدة وأرشدوه إرشاداً جيداً. ولا ينسى الباحث أن يتقدم بالشكر إلى الأستاذ مرداني، مدير MTsN 3 Banda Aceh، وإلى المدرسين والطلبة الذين ساعدوني في عملية البحث وجمع البيانات

وفي هذه الفرصة السعيدة، يتقدم الباحث بالشكر العميق إلى المشرف الكريم والمحبيب عبد الرزاق، الماجستير، الذي بذل أوقاته وأفكاره في الإشراف على هذه الرسالة، أسأل الله أن يجزيه خير الجزاء، وأن يجعله في ظل رحمة في الدنيا والآخرة.

وأخيراً يطلب الباحث من القراء الكرام تقديم النقد البنائي والمقترحات المفيدة لإتمام هذه الرسالة لأن البشر لا يخلو من الخطأ و النسيان حتى يكون هذا البحث مفيداً للباحثين والقراء جميعاً. ولا حول ولا قوة إلا بالله العلي العظيم، والحمد لله رب العالمين.



قائمة المحتويات

أ	موافقة المشرف
ج	إقرار الباحث
د	استهلال
هـ	إهداء
و	شكر وتقدير
ح	قائمة المحتويات
ك	قائمة الجداول
ل	مستخلص البحث باللغة العربية
م	مستخلص البحث باللغة الانجليزية
ن	مستخلص البحث باللغة الإندونيسية
١	الفصل الأول: أساسية البحث
١	أ- مشكلة البحث
٢	ب- سؤال البحث
٣	ج- هدف البحث
٣	د- أهمية البحث
٤	هـ - وفروض البحث
٤	و - حدود البحث
٥	ز- مصطلحات البحث
٧	ح- الدراسات السابقة

ط	طريقة كتابة الرسالة	٩
الفصل الثاني: الإطار النظري		
١٠	أ- المفردات وتعليمها	١٠
١٠	١- مفهوم المفردات	١٠
١٢	٢- أهمية تعليم المفردات	١٢
١٣	٣- أهداف تعليم المفردات	١٣
١٣	٤- أساس اختيار المفردات	١٣
١٥	٥- أنواع المفردات	١٥
١٧	٦- أساليب تعليم المفردات	١٧
١٨	٧- أغراض تعليم المفردات	١٨
١٩	ب- معلومات DABBLE GAME	١٩
١٩	١- مفهوم الوسيلة DABBLE GAME	١٩
٢٠	٢- طريقة إجراء اللعبة DABBLE GAME	٢٠
٢١	٣- مزايا وعيوب	٢١
الفصل الثالث: اجراءات البحث الميداني		
٢٤	أ- منهج البحث	٢٤
٢٥	ب- مجتمع البحث	٢٥
٢٥	ج- عينة البحث	٢٥
٢٥	د- أدوات البحث	٢٥
٢٦	هـ- طريقة تحليل البيانات	٢٦

٢٩ الفصل الرابع: نتائج البحث و مناقشتها

أ- عرض البيانات ٢٩

ب- لمحة عن ميدان البحث ٢٩

ج- تدريس المفردات بتطبيق وسيلة DABBLE GAME ٣٣

د- تحليل البيانات ومناقشتها ٣٧

و- المناقشة ٤٦

ز- تحقيق الفروض ٤٨

٥٠ الفصل الخامس: الخاتمة

أ- نتائج البحث ٥٠

ب- المقترحات ٥١

٥٢ المراجع

أ. المراجع العربية ٥٢

ب. المراجع الإندونيسية ٥٣

قائمة الجداول

الجدول ٤-١: أسماء رؤساء المدرسة ب MTsN 3 Banda Aceh

الجدول ٤-٢: عدد الطلبة ب MTsN 3 Banda Aceh

الجدول ٤-٣: المباني والمرافق الدراسية ب MTsN 3 Banda Aceh

الجدول ٤-٤: التوقيت في العملية التجريبية

الجدول ٤-٥: الاختبار القبلي وعملية التعليم بدون تطبيق وسيلة Dabble game

(اللقاء ١)

الجدول ٤-٦: وعملية التعليم بتطبيق وسيلة Dabble game و الاختبار البعدي

(اللقاء ٢)

الجدول ٤-٧: نتيجة من الاختبار القبلي والاختبار البعدي

الجدول ٤-٨: نتيجة من الاختبار الطبيعي (uji normalitas)

الجدول ٤-٩: نتيجة من الاختبار المتجانسي (Uji Homogenitas)

الجدول ٤-١٠: نتيجة من الاختبار (Paired Samples T Test)

الجدول ٤-١١: نتيجة من استجابة الطلبة الأسئلة الايجابية

الجدول ٤-١٢: نتيجة من استجابة الطلبة الأسئلة السلبية

الجدول ٤-١٣: خلاصة نتيجة استجابة الطلبة

مستخلص البحث

عنوان البحث : تطبيق وسيلة Dabble Game لترقية قدرة الطلبة على سيطرة

المفردات بـ MTsN 3 BANDA ACEH

الاسم : تـكو محمد رزقي

رقم القيد : ١٩٠٢٠٢١٣٥

يرجع سبب اختيار الباحث لهذا البحث إلى ملاحظة ضعف الطلبة في السيطرة على المفردات عند تعلّم اللغة العربية، ممّا يؤدي إلى صعوبات في الفهم و السيطرة على ذلك، ظهرت Dabble game الحاجة إلى ابتكار وسائل تعليمية مشوّقة وفعّالة، و يهدف هذا البحث إلى معرفة مدى فعالية تطبيق وسيلة Dabble Game لترقية قدرة الطلبة على سيطرة المفردات في الصف الأول (٤) بـ MTsN 3 Banda Aceh. استخدم الباحث المنهج تجريبي (experiment) من نوع اختبار قبلي وبعدي (One Group Pretest–Posttest)، بمشاركة ٢٨ طالباً تم اختيارهم باستخدام طريقة العينة القصدية (Purposive Sampling). وتضمّنت أدوات البحث من اختبار المفردات قبل وبعد المعالجة، بالإضافة إلى استبانة لقياس استجابة الطلبة تجاه الوسيلة التعليمية. أظهرت النتائج زيادة كبيرة في متوسط درجات الطلبة من ٦٣,٦٢ في الاختبار القبلي إلى ٨٤,٤٦ في الاختبار البعدي. وأسفر اختبار العينات المزدوجة (T-Test) عن قيمة دلالة بلغت ٠,٠٠٠ ($> ٠,٠٥$)، مما يشير إلى أن الفرق في متوسط الدرجات كان معنوياً. وهذا يدل على أن تطبيق وسيلة Dabble Game لترقية قدرة الطلبة على سيطرة المفردات كان فعالاً. بالإضافة إلى ذلك، أظهرت نتائج الاستبيان أن ٩٠,٧٤٪ من الطلبة استجابوا بشكل إيجابي لاستخدام هذه الوسيلة. ولذلك ، يمكن اعتبار Dabble Game وسيلة تعليمية بديلة مبتكرة، ممتعة، وفعّالة في تعلم اللغة العربية.

الكلمة المفتاحية: Dabble Game , سيطرة المفردات , الوسائل التعليمية, تعليم اللغة العربية

ABSTRACT

Title : the implementation media of dabble game to improve students' ability to master vocabulary at MTsN 3 Banda aceh

Name : Teuku Muhammad Riski

Number : 190202135

The reason why the researcher chose this research is due to the observation of the weakness of students in controlling vocabulary when learning the Arabic language, which leads to difficulties in understanding and controlling this, Dabble game appeared the need to create interesting and effective educational means, and this research aims to know the effectiveness of applying the Dabble Game method to upgrade the ability of students to control vocabulary in the first grade (4) in MTsN 3 Banda Aceh. The researcher used an experimental approach of one group Pretest-Posttest, with the participation of 28 students who were selected using Purposive Sampling method. The research tools included a vocabulary test before and after the treatment, in addition to a questionnaire to measure the students' response to the teaching method. The results showed a significant increase in students' average scores from 63.62 in the pre-test to 84.46 in the post-test. The paired samples t-test yielded a significance value of 0.000 (<0.05), indicating that the difference in mean scores was significant. This indicates that the the implementation media of dabble game to improve students' ability to master vocabulary control was effective. In addition, the results of the questionnaire showed that 90.74% of the students responded positively to the use of Dabble Game. Accordingly, Dabble Game can be considered an innovative, fun, and effective alternative teaching method for learning Arabic.

Keywords: Dabble Game, vocabulary control, teaching aids, Arabic language learning

ABSTRAK

Judul Skripsi : Penerapan Media Dabble Game Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Menguasai Kosakata Di Mtsn 3 Banda Aceh

Nama : Teuku Muhammad Riski

NIM : 190202135

Penelitian ini dilatar belakangi oleh lemahnya penguasaan kosakata siswa dalam pembelajaran bahasa Arab yang berdampak pada kesulitan dalam memahami dan menguasainya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana efektivitas penerapan media *Dabble Game* untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam penguasaan kosakata pada siswa kelas I (D) di MTsN 3 Banda Aceh. Peneliti menggunakan metode eksperimen dengan desain *One Group Pretest–Posttest*, melibatkan 28 siswa yang dipilih menggunakan teknik *Purposive Sampling*. Instrumen penelitian terdiri dari tes penguasaan kosakata yang diberikan sebelum dan sesudah perlakuan, serta angket untuk mengukur respons siswa terhadap media pembelajaran yang digunakan. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan nilai rata-rata siswa dari 63,62 pada pretest menjadi 84,46 pada posttest. Uji *Paired Samples T-Test* menghasilkan nilai signifikansi 0,000 ($< 0,05$), Hal ini menunjukkan bahwa penerapan media dabble game untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menguasai kosakata itu efektif. Selain itu, hasil angket menunjukkan 90,74% siswa merespon positif penggunaan media ini. Dengan demikian, *Dabble Game* dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang inovatif, menyenangkan, dan efektif dalam pembelajaran bahasa Arab.

Kata kunci: *Dabble Game*, penguasaan kosakata, media pembelajaran, bahasa Arab

الفصل الأول

أساسية البحث

أ- مشكلة البحث

اللغة العربية إحدى اللغات العالمية التي تطوّرت بما يتماشى مع تطوّر مكانتها في المجتمع والعلم^١. مادة اللغة العربية تُعدّ لغة أجنبية للطلبة، وخصوصاً لطلبة إندونيسيا، واللغة العربية تتميز بفضائل كثيرة لا توجد في اللغات الأخرى. ومن مميزات اللغة العربية أنّها تحتوي على قواعد نحوية وصرفية وبلاغية وغيرها، كما أنّ لها أبجدية غنية بمخارج حروف متعدّدة لا توجد في اللغات الأخرى.

اللغة العربية من الأمور التي تحتل مكانةً مهمّة في مجال التعليم في إندونيسيا حتى الآن، ظهرت العديد من الافتراضات بأن اللغة العربية لغة معقّدة وصعبة التعلّم. وكذلك يزعم بعض الطلبة أنّ تعلّم اللغة العربية أمر مخيف، لأنهم يشعرون بثقل في حفظ المفردات الكثيرة. هذه الافتراضات تُعدّ عقبة في طريق تعليم اللغة العربية. لذلك، يُعدّ من التحديات أمام المعلم أن يبتكر أساليب تعليمية في عملية التدريس، حتى يتمكن الطلبة من الاستجابة وفهم المادة التعليمية دون صعوبة أو ملل.

¹ Abd Wahab Rasyid, M.Pd, Mamlu'atul Ni'mah, M.Pd, **Memahami Konsep Dasar Pembelajaran Bahasa Arab**, (UIN-Maliki Press, 2011), hal.1

إن مدرس اللغة العربية للمبتدئين يحتاج إلى استخدام الوسائل التعليمية عند عملية التعليم و التعلم. ذ تُعدّ الوسيلة التعليمية عنصراً أساسياً من عناصر العملية التعليمية لتحقيق الأهداف التربوية.

والوسيلة التعليمية هي جميع الأدوات معدة التي يستخدمها المدرس لنقل محتوى إلى مجموعة من الدارسين سواء داخل الفصل أو خارجه لهدف تحسين العملية التعليمية^٢.

إنّ استخدام الوسائل التعليمية يؤثّر في التلاميذ وفي ما يرسخ في أذهانهم. ، لذلك لابد للمدرس أن يختار الوسيلة التعليمية المناسبة بالمدة الدراسية حتى يكون التعليم و التعلم ناجحاً. إن درس اللغة العربية هي الدرس المقرر الذي يتعلم التلاميذ كل الأسبوع ليحسن لغتهم. ولكن في الواقع يرى الباحث أن أكثر التلاميذ لا يسيطرون المفردات بجيد، وهذه المشكلة يسبب قلة محاولة المعلم في استخدام الوسيلة المناسبة. من هذه البيانات يريد الباحث أن يبحث عن تطبيق وسيلة Dabble Game لترقية قدرة الطلبة على سيطرة المفردات.

ب- سؤالاً البحث

١- هل تطبيق Dabble Game بوسيلة اللعبة يكون فعالاً لترقية قدرة الطلبة على

سيطرة المفردات بـ MTsN 3 BANDA ACEH ؟

١ محمد لبيب النحجي و محمد منير ، المناهج والوسائل التعليمية (بدون المدينة، ١٩٧٧ م)، ص ٢٢٤ .

٢- كيف استجابة الطلبة في تطبيق وسيلة Dabble Game لترقية قدرة الطلبة على

سيطرة المفردات بـ MTsN 3 BANDA ACEH ؟

ج- هدف البحث

١. التعرف على فعالية تطبيق Dabble Game بوسيلة اللعبة لترقية قدرة الطلبة

على سيطرة المفردات ؟

٢. التعرف على استجابة الطلبة بتطبيق Dabble Game بوسيلة اللعبة لترقية قدرة

الطلبة على سيطرة المفردات ؟

د- أهمية البحث

أما أهمية من هذ البحث كما يأتي:

١- للطلبة

أ- لتركيز الطلبة على تعلّم المفردات بتطبيق Dabble Game، بهدف ترقية

قدرتهم على السيطرة عليها.

ب- لإبعاد الطلبة عن الملل أثناء تعلّم اللغة العربية.

ج- لتنمية دافعية الطلبة في تعلّم المفردات.

٢- للمدرس

أ- يسهّل على المعلّم تعليم المفردات

ب- لزيادة الرؤية وتقديم طريقة جديدة لمن يعلّم اللغة العربية، خاصة في

تعليم المفردات

٣- للمدرسة

أ- أن تكون هذه الرسالة مرجعا من مراجع تعليم المفردات بتطبيق Dabble

Game وسيلة

٤- للباحث

أ- زيادة معرفة الباحث وتوسيع خبرته في مجال تعليم اللغة العربية

هـ- فروض البحث

يعتمد الباحث على الافتراضات في هذا البحث أن تطبيق Dabble

Game بوسيلة اللعبة إلى نجاح عملية التعليم والتعلم لترقية قدرة الطلبة على سيطرة

المفردات. أما الافتراضات التي اعتمد عليها الباحث في هذا البحث فهو:

١. الفرضية الصفرية (H_0): لا يوجد تأثير لتطبيق Dabble Game بوسيلة اللعبة

على قدرة الطلبة في السيطرة على المفردات

٢. الفرضية البديلة (H_a): يوجد تأثير إيجابي لتطبيق Dabble Game بوسيلة اللعبة

على قدرة الطلبة في السيطرة على المفردات.

و- حدود البحث

أما الحد الموضوعي في هذا البحث فهو : تطبيق وسيلة Dabble Game لترقية قدرة

الطلبة على سيطرة المفردات

(١) وأما الحد المكاني في هذا البحث فهو : بالمدرسة بـ MTsN 3 Banda Aceh

(٢) وأما الحد الزماني في هذا البحث سنة ٢٠٢٥ - ٢٠٢٤

ز- مصطلحات البحث

إن الموضوع لهذه الرسالة " تطبيق وسيلة Dabble Game لترقية قدرة الطلبة على سيطرة المفردات." و قبل أن يبحث الباحث بحثا تفصيليا عن الأشياء المتعلقة عن الموضوع اراد أن يشرح معاني المصطلحات من الكلمات التي تكون في هذا الموضوع ليفهم القراء معانيها التي يقصد بها الباحث ، وهذا المصطلحات هي :

١- وسيلة

الوسيلة جمعها وسائل، وهي كل ما يُستخدم لتحقيق غرض معني،. الوسيلة التي يستخدمها المعلم لتسهيل عملية نقل المعرفة والمعلومات من المعلم إلى الطلبة بطريقة فعالة وجذابة، وتُعدّ الوسيلة التعليمية أحد العناصر الأساسية في العملية التعليمية، إذ تساعد على توصيل المفاهيم وتوضيحها، وتزيد من دافعية المتعلمين وتفاعلهم مع المادة التعليمية^٣. وفي هذا البحث، يُقصد بـ "الوسيلة" Dabble Game التي استُخدمت كأداة تفاعلية لتعليم المفردات في مادة اللغة العربية

^٣ حسن جعفر الخليفة، *فصول في تدريس اللغة العربية*، الرياض: مكتبة الرشد، ٢٠٠٣، ص ٨٤

بطريقة ممتعة ومحفزة، مما يساعد الطلبة لترقية قدرة المفردات بشكل أفضل وتحقيق نتائج تعليمية أكثر فعالية^٤.

٢- Dabble Game

هو لعبة تتضمن تشكيل الكلمات من قطع الحروف. يمكن للطلبة ان خلط الحروف بحيث يتمكنون من تهجئة وقراءة الكلمات بطلاقة. كما يُتوقع أن تساعد هذه اللعبة في تنشيط أذهان الطلبة لتكوين الكلمات والقراءة بسرعة ودقة. يستخدم المعلم لعبة Dabble التي تهدف لترقية الطلبة على سيطرة المفردات لدى في تعلم اللغة العربية^٥. فإن اللعب هي وسيلة لتقديم المواد الدراسية من خلال أشكال مختلفة من الأنشطة الترفيهية لخلق جو ممتع وبذلك سيتعلم الطلبة بفرح.

٣- سيطرة

كلمة "سيطرة" مصدر من "يسيطر - سيطرة" معناه "مسيطر عليهم أي رقبيا ومتساعطا ومتعهدا أعمالهم وأحوالهم"^٦. و السيطرة في الاصطلاحا إلى القدرة الكامنة التي يمكن أن تتحقق، دون الاقتصار على الإنجاز الفعلي القائم ، وهكذا فإن

^٤ محمد لبيب النحيلي، المناهج والوسائل التعليمية، بيروت: دار النهضة العربية، ١٩٧٧، ص ١١٢

^٥ [https://joglojateng.com/2024/11/19/upaya-peningkatan-keterampilan-membaca-lancar-siswa-melalui-game-](https://joglojateng.com/2024/11/19/upaya-peningkatan-keterampilan-membaca-lancar-siswa-melalui-game-dabble/)

[dabble/](#)

^٦ مؤسسة دار المشرق، المنجد في اللغة والإعلام، ص. ٣٦٨

كفاءة الفرد في تعلم مهارة ما. مثلاً: قد تكون فطرية وقد توقف على التعلم السابق أو قد توقف على مريح من الأمرين وهي كثراً ما تكون كذلك"^٧. وأما السيطرة التي أرادها الباحث فهو قدرة على شيء في جهده.

٤- المفردات

المفردات جمع من كلمة مفردة، معناها: ما كانت شمولاً كالواحد والثلاثة والخمسة وغيرها. واصطلاحاً أساس من كل شيء في العلمية اللغوية حيث أن الجملة التي هي من عناصر التعبير يكون مطالب الحياة. المفردات التي قصدها الباحث في هذه الرسالة هي كل كلمات المكتوبة في كتاب تعليم اللغة العربية.

ح - الدراسات السابقة

الدراسة السابقة تساعد الباحث على مقارنة درجة البحث. وهي من أهم أساسية البحث الذي استخدمها الباحث لمعرفة أسلوب الدراسة إيجابيتها وسلبيتها، ومن البحوث التي سبق بحثها.

أما الأبحاث السابقة المتعلقة بهذه الدراسة فهي كالتالي:

^٧ فخل عقل، معجم علم النفس، (بيروت: دار العلم للملايين: بدون السنة)، ص. ٣٩٣

١- استخدام لعبة "Dabble" بوسيلة لتحسين مهارات الاستماع لطلبة المدارس الابتدائية^٨.

تهدف هذه الدراسة إلى استكشاف فعالية ألعاب الدابلي (Dabble Game) كوسيلة لتحسين مهارات الاستماع لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية. وقد جمع أسلوب البحث التجريبي بيانات من الطلبة الذين شاركوا في أنشطة لعبة الدابلي. أظهرت النتائج تحسناً ملحوظاً في مهارات القدرة على الاستماع لدى الطلبة بعد المشاركة في هذه اللعبة. وتشير النتائج إلى أن لعبة الدابلي يمكن أن تحسن مهارات الاستماع لدى طلبة المدارس الابتدائية وتساهم بشكل إيجابي في تعلمهم للغة. وتوفر الآثار العملية لهذه الدراسة رؤى جديدة في تطوير أساليب تعليمية تفاعلية وجذابة لتحسين مهارات الاستماع في مرحلة التعليم الابتدائي

٢- تأثير ألعاب Wordwall على الإنترنت (WOW) على تعلم مفردات اللغة الإنجليزية لطلبة الصف الرابع الابتدائي^٩.

أظهرت النتائج مستويات معتدلة من الرضا، والاهتمام، والملاءمة، والثقة، والاستعداد، بالإضافة إلى ذلك، أظهرت اختبارات العينة المزدوجة t زيادة كبيرة في درجات المفردات لدى الطلبة بعد استخدام (WordWall /WOW) كمادة إضافية لتعلم المفردات.

⁸ Agustin, D., I." Dabble Games as a Media to Improve Listening Skills for Elementary School Students". *Asshika: Journal of English Language Teaching & Learning*. hal, 32-44. Vol. 1, No. 1, 2023.

⁹ Derin Asyri (dkk), "Pengaruh Wordwall Online Games (WOW) Terhadap Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar", J-ceki: *Jurnal Cendekia Ilmiah*, Vol.3, No.2, Februari 2024

تقدم هذه الدراسة رؤى مهمة كدليل إرشادي لمعلمي اللغة الإنجليزية في المرحلة الابتدائية في مجال ذخيرة مفردات اللغة الإنجليزية، ودمج الألعاب الإلكترونية كأداة تعليمية لتعلم اللغة الإنجليزية، خاصة في تطوير قدرات الطلبة.

٣- تطوير التعلم القائم على الألعاب المحمولة (Mobile Game Based Learning)

مفردات اللغة العربية لطلبة الصف الثالث الابتدائي^{١٠} أدى تطور التكنولوجيا إلى العديد من الابتكارات في مجال التعلم، أحدها التعلم القائم على الألعاب. الغرض من هذا البحث هو تطوير لعبة متنقلة لتعلم مفردات اللغة العربية في الصف الثالث الابتدائي. أظهرت النتائج أن اللعبة مجدية للاستمرار في وتظهر النتائج أن اللعبة مجدية للاستمرار في مرحلة التجربة على الطلبة وحصلت على نسبة مئوية لحدوى المنتج ٨٤,٦٥% مما يعني أن اللعبة صالحة وقابلة للتطبيق في تعلم مفردات اللغة العربية لطلبة الصف الثالث الابتدائي.

ط- طريقة كتابة الرسالة

وأما طريقة التأليف في هذه الرسالة، فيعتمد الباحث على طريقة التأليف الجارية المقررة في كلية التربية وتأهيل المعلمين بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية في:

“Panduan Akademik dan Penulisan Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun 2016”

¹⁰ Farida, H., Ulfa, S., & Kuswandi, D. (2022). Pengembangan Mobile Game Based Learning Kosakata Bahasa Arab untuk Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar. *Edcomtech: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 7(1), 38–50.