تطبيق لعبة البحث عن الكلمات لترقية سيطرة المفردات لدى تلاميذ الصف الرابع الابتدائي "دراسة تجريبية بـ MIN 8 Aceh Barat"

رسالة

إعداد

نوري سارتيكا

رقم القيد : ٢٠٠٢٠٢١١٣

طالبة قسم تعليم اللغة العربية

بكلية التربية وتأهيل المعلمين

وزارة الشؤون الدينية للجمهورية الإندونيسية

جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشيه

٢٠٢٥م/١٤٤٧هـ

رسالة

تطبيق لعبة البحث عن الكلمات لترقية سيطرة المفردات لدى تلاميذ الصف الرابع دراسة تجريبية بـ MIN 8 Aceh Barat

إعداد:

نوري سارتيكا

رقم القيد: ٢٠٠٢٠٢١١٣

طالبة قسم تعليم اللغة العربية

بكلية التربية وتأهيل المعلمين

موافقة

المشرف بمعرفة رئيس قسم تعليم اللغة العربية

الدكتوراندوس أشرف مظفر الماجستير

الدكتور ترميذي نينورسي الماجستير

جامعة الرانري
AR-RANIRY

تمت مناقشة لهذه الرسالة أمام اللجنة المعينة لمناقشتها

وقد قبلت لإتمام بعض الشروط والواجبات

لنيل درجة المرحلة الجامعية الأولى

تخصص تعليم اللغة العربية

في التاريخ: ٢٥ اغسطس ٢٠٢٥ م

١ ربيع الأول ١٤٤٧هـ

بندا اتشيه

إعداد

نوري سارتيكا

رقم القيد: ٢٠٠٢٠٢١١٣

لجنة المناقشة:

الرئيس	السكرتير
الدكتوراندوس أشرف مظفر الماجستير	الدكتور رحمادون الماجستير
العضو ١	العضو ٢
الدكتور عبدالله الماجستير	الدكتور بدرالزمان الماجستير

بمعرفة عميد كلية التربية وتأهيل المعلمين

جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا اتشيه

أ. د. سفر الملك الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٧٣٠١٠٢١٩٩٧٠٣١٠٠٣

جامعة الرانري
AR-RANIRY
KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
REPUBLIK INDONESIA

إقرار الباحثة

أنا الموقعة أسفله :

الاسم الكامل : نوري سارتيكا

مكان الميلاد وتاريخه : Meulaboh, ٢ يوليو ٢٠٠٢

رقم القيد : ٢٠٠٢٠٢١١٣

قسم : تعليم اللغة العربية بكلية التربية و تأهيل المعلمين

أقر أن هذه الرسالة تنتمي إلى تأليفي ولا تقدم للحصول على أية الدارجات الأكاديمية في جامعات ما, وليست فيها التأليفات والأراء التي أعدها الآخرون, إلا وفقا بمادئ وإعداد البحوث العلمية المذكورة في مراجعها العلمية. والباحثة مستعدة لقبول العقوبات فيما تقذف عليه من انتحال المؤلفات.

بندا أتشيه, ١٥ ماريت ٢٠٢٥

صاحبة الإقرار

نوري سارتيكا

رقم القيد : ٢٠٠٢٠٢١١٣

استهلال

بسم الله الرحمن الرحيم

يٰٓاَيُّهَا الَّذِيْنَ اٰمَنُوْٓا اِنْ تَنْصُرُوا اللّٰهَ يَنْصُرْكُمْ وَيُثَبِّتْ اَقْدَامَكُمْ (محمد:٧)

(صدق الله العظيم)

مَنْ سَلَكَ طَرِيقًا يَلْتَمِسُ فِيهِ عِلْمًا،سَهَّلَ اللهُ لَهُ بِهِ طَرِيقًا إِلَى الْجَنَّة (رواه مسلم)

جامعة الرانري
AR-RANIRY

إهداء

الحمد الله رب العالمين على جميع النعم المتوفرة, والصلاة والسلام على سيدنا محمد صلى الله عليه وسلم.

تهدي الباحثة هذه الرسالة إلى :

١- أبي المحبوب "سوفيان يوسف" و أمي المحبوبة "إرناواتي" وكلاهما قاما بتربية الباحثة وتشجيعها والدعاء لها حتى يتمكن من إكمال تعليمها بشكل جيد. وترجو أن يصبحهما عملهما الجاد وتضحياتهما عملاً صالحاً عند الله سبحانه وتعالى.

٢- أخي محمد شوال وأختي يانتي نورهاليزا وأخي المرحوم محمد رضا سوفيان الذين كان دائمًا مصدر تشجيع عندما انتهى الباحثة من هذه الرسالة.

٣- مشرفي المكرم الدكتوراندوس أشرف مظفر الماجستير و كل الأساتذة في جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية عن توجيههم، و مساعدتهم، و نصيحتهم.

٤- أصدقائي في قسم تعليم اللغة العربية من كلية التربية وتأهيل المعلمين للسنة ٢٠٢٠ و جميع أصحابي بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية شكرا على إعانتهم ومساعدتهم في وقائع هذا البحث.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

شكر وتقدير

بسم الله الرحمن الرحيم

الحمد لله الذي أنزل على رسوله الكريم قرآنا عربيا هدى للمتقين و الصلاة و السلام على رسولنا محمد صلى الله عليه و سلم و على اله وأصحابه أجمعين و من تبعه بهدايته و إحسانه إلى يوم الدين.

أما بعد، وهذه الرسالة تقدمها الباحثة لكلية التربيه و تأهيل المعلمين بجامعة الرانيري الإيلامية الحكومية وموضوعها "تطبيق لعبة البحث عن الكلمات لترقية سيطرة المفردات لدى تلاميذ الصف الرابع الابتدائي دراسة تجريبية بـ MIN 8 ACEH BARAT .

تقدم الباحثة الشكر الجزيل لمدير جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية و عميد كلية التربية و رئيس قسم تعليم اللغة العربية و لجميع الأساتذة و المشرف المكرم الدكتوراندوس أشرف مظفر الماجستير الذين أرشدني أثناء عن كتابة هذه الرسالة جزاهم الله خيرا الجزاء.

وآخيرا، ترجو الباحثة من الله أن يرضاها ويجعل الله هذا العمل يتبعو ثوابه إلى الآخرة و ترجو من القارئين أن يقديموا نقدا بنائيا و إصلاحا نافعا لتكميل هذه الرسالة لأن الإنسان لا يخلو من أخطاء و النسيان و عسى أن تكون هذه الرسالة نافعة للباحثة خاصة و القارئين عامة.

بندا أتشيه، ٢٨ افريل ٢٠٢٥

نوري سارتيكا

قائمة المحتويات

موافق المشرف ..... ب

إقرار الباحثة ..... د

الاستهلال ..... هـ

الإهداء ..... و

شكر وتقدير ..... ز

قائمة المحتويات ..... ح

قائمة الجداول ..... ك

قائمة الملحقات ..... ل

مستخلص البحث باللغة العربية ..... م

مستخلص البحث باللغة الإنجليزية ..... ن

مستخلص البحث باللغة الإندونيسية ..... س

الفصل الأول : أساسية البحث ١

أ- مشكلة البحث ١

ب- أسئلة البحث ٢

ج- أهداف البحث ٢

د- أهمية البحث ٣

AR-RANIRY

هـ- اقتراضات وفروض البحث ٣
و- مصطلحات البحث ٤
ز- حدود البحث ٤
ح- الدراسات السابقة ٥
ط- طريقة كتابة الرسالة ٧
الفصل الثاني: الإطار النظري..... ٨
أ- لعبة البحث عن الكلمات ٨
١- مفهوم لعبة البحث عن الكلمات ٨
٢- فوائد لعبة البحث عن الكلمات ٩
٣- خطوات تطبيق لعبة البحث عن الكلمات ٩
٤- مزايا وعيوب لعبة البحث عن الكلمات ١٠
ب- تعليم المفردات ١٢
١- مفهوم المفردات ١٢
٢- أنواع المفردات ١٢
٣-أهمية تعليم المفردات ١٣
٤-أهداف تعليم المفردات ١٤
٥-طرق تعليم المفردات ١٤
الفصل الثالث: اجراءات البحث الحقلي ١٧
أ- منهج البحث ١٨

ب- مجتمع البحث وعينته ١٨
ج- طريقة جمع البيانات وأدواتها ١٨
د- طريقة تحليل البيانات ٢٠
الفصل الرابع : عرض البيانات وتحليلها ٢٤
أ- عرض البيانات ٢٤
ب- تحليل البيانات ٢٧
ج- المناقشة ٣٣
د- تحقيق الفرضين ٣٤
الفصل الخامس : الخاتمة ٣٦
أ- نتائج البحث ٣٦
ب- الاقتراحات ٣٦
المراجع ٣٨
أ- المراجع العربية ٣٨
ب- المراجع الإندونيسية ٣٩

جامعة الرانري
AR-RANIRY

قائمة الجداول

الجدول ٣-١: الدرجة على مقياس التفسير ٢١

الجدول ٣-٢: تفسير نتائج الاستبانة..... ٢٣

الجدول ٤-١: عدد المدرسي اللغة العربية..... ٢٤

الجدول ٤-٢: عدد التلاميذ في الصف الرابع بـ MIN 8 ACEH BARAT..... ٢٥

الجدول ٤-٣ : التوقيت التجريبي..... ٢٦

الجدول ٤-٤: عملية التعلم بتطبيق لعبة البحث عن الكلمات لترقية المفردات..... ٢٦

الجدول ٤-٥: نتيجة الاختبار القبلي والبعدي في الفصل الرابع (أ) ٢٧

الجدول ٤-٦: نتيجة ضبط الفائيل..... ٢٩

الجدول ٤-٧: نتيجة الاختبار المتجانسي..... ٣٠

الجدول ٤-٨: نتيجة المعادلة من الاختبار القبلي والاختبار البعدي..... ٣٠

الجدول ٤-٩: نتيجة الاختبار -ت..... ٣١

الجدول ٤-١٠: نتيجة الاستبيان المحصولة في تعليم المفردات بتطبيق لعبة البحث عن الكلمات..... ٣١

قائمة الملحقات

١- خطاب الإشراف من عميد كلية التربية وتأهيل المعلمين بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشيه لتعيين المشرف

٢- إفادة من عميد كلية التربية وتأهيل المعلمين بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا اتشيه على قيام البحث

٣- إفادة رئيس MIN 8 Aceh Barat إتمام البحث

٤- خطة التعليم

٥- قائمة أسئلة الاختبار القبلي والبعدي

٦- قائمة الاستبانة

٧- صور البحث

٨- السيرة الذاتية

جامعة الرانري
AR-RANIRY

مستخلص البحث

عنوان البحث : تطبيق لعبة البحث عن الكلمات لترقية سيطرة المفردات لدى تلاميذ الصف الرابع الإبتدائي دراسة تجريبية بـ MIN 8 Aceh Barat

الإسم الكامل : نوري سارتيكا

رقم القيد: ٢٠٠٢٠٢١١٣

اعتمادا على الملاحظة التمهيدية والمقابلة التام قامت بهما الباحثة في MIN 8 Aceh Barat وجدت الباحثة أن بعض التلاميذ في الصف الرابع "أ" يشعرون بصعوبة في تعلم مفردات جديدة, لأن طرق التعليم التقليدية مثل التدريس من خلال المحاضرات والتدريبات الرتيبة، غالبا ما تكون غير فعالة في جذب انتباه التلاميذ وتسبب الملل وعدم وجود الدافع للتعلم. يهدف هذا البحث للتعرف على فعالية تطبيق لعبة البحث عن الكلمات لترقية المفردات والتعرف على استجابة التلاميذ عن تطبيق لعبة البحث عن الكلمات لترقية المفردات. أما منهج البحث الذي تستخدمه الباحثة هو المنهج التجريبي باستخدام تصميم (One Group Pretest Posttest Design). تقوم الباحثة بالاختبار القبلي والبعدي والاستبانة كطرق جمع البيانات. والنتيجة من هذا البحث هي أن تطبيق لعبة البحث عن الكلمات فعال لترقية سيطرة المفردات، وجدت الباحثة نتيجة اختبار Paired Samples T Test على مستوى الدلالة (Sig.2-tailed) ٠٠٠ < (Sig) ٠,٠٥هذه تدل على أن الفرض البديل (Ha) مقبول والفرض الصفري (H0) مردود. و نتيجة استجابة التلاميذ على لعبة البحث عن الكلمات لترقية سيطرتهم على المفردات إيجابية بحيث أن النتيجة المئوية ٩٤٪.

الكلمة الأساسية : لعبة البحث عن الكلمات, سيطرة المفردات

ABSTRACT

Title	:	Implementation of Word Search Game to Improve Vocabulary Mastery Skills of Grade 4 Students at MIN 8 Aceh Barat School
Name	:	Nuri Sartika
NIM	:	200202113

Based on initial observations and interviews conducted by researchers at MIN 8 West Aceh, it was found that students in class IV (a) found it difficult to learn new vocabulary, because the learning methods were still traditional, such as teaching through lectures and were monotonous, often ineffective in attracting students' attention and causing boredom and lack of motivation to learn. This study aims to determine the effectiveness of the application of word search games in improving vocabulary mastery. The research method used by researchers in this study is an experimental method with a model (One Group Pretest Posttest Design). Researchers use pre-test and post-test and questionnaire as methods in collecting data. The results of this study are: The application of word search games is effective in improving vocabulary mastery, researchers obtained the results of the Paired Samples T-Test with a significance level (Sig. 2-tailed) 000 <0.05. This shows that the Alternative Hypothesis (Ha) is accepted and the Null Hypothesis (H0) is rejected. . The result of the students' response to the Word Seearch game to improve their vocabulary mastery is positive with a percentage score of 94%.

Keywords: *Word Search Games, Vocabulary Mastery*

جامعة الرانري
AR-RANIRY

ABSTRAK

Judul Skripsi	:	Penerapan Permainan Pencarian Kata untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata siswa-siswa kelas IV di MIN 8 Aceh Barat
Nama	:	Nuri Sartika
NIM	:	200202113

Berdasarkan observasi awal dan wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti di MIN 8 Aceh Barat, ditemukan bahwa siswa-siswa di kelas IV (a) merasa kesulitan mempelajari kosakata baru, karena metode pembelajarannya masih tradisional seperti mengajar melalui ceramah dan monoton, sering kali tidak efektif dalam menarik perhatian siswa dan menyebabkan kebosanan serta kurangnya motivasi belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan penerapan permainan pencarian kata dalam meningkatkan penguasaan kosakata. Adapun metode penelitian yang digunakan peneliti di dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan model (One Group Pretest Posttest Design). Peneliti menggunakan pre-test dan post-test dan angket sebagai metode dalam mengumpulkan data. Hasil dari penelitian ini yaitu: Penerapan permainan pencarian kata efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata, peneliti memperoleh hasil Paired Samples T-Test dengan tingkat signifikansi (Sig. 2-tailed) 000 < 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa Hipotesis Alternatif (Ha) diterima dan Hipotesis Nol (H0) ditolak. Hasil respon siswa terhadap permainan Word Search untuk meningkatkan penguasaan kosakata adalah positif dengan persentase skor sebanyak 94%.

Kata Kunci : *Permainan Pencarian Kata, Penguasaan Kosakata*

الفصل الأول
أساسية البحث

أ- مشكلة البحث

في عصر العولمة هذا، تلعب اللغة دورًا مهمًا جدًا، وخاصة وظيفة اللغة كأداة الاتصال واللغة العربية هي إحدى اللغات الرسمية المستخدمة في العلاقات الدولية, وخاصة في الاجتماعات,اجتماعات ووثائق الأمم المتحدت أو المنظمات دولية أخرى. ولذلك فإن إتقان اللغة العربية هو شيء مهم أن يفعلها الشعب الإندونيسي وليست محدودة استخدامه للأغراض الدينية فقط [١].و في مستوى التعليم الأساسي، كما هو الحال بالنسبة لتلاميذ الصف الرابع (أ) المدرسة الابتدائية دراسة تجريبية بـ MIN 8 Aceh Barat، يعد إتقان المفردات الجيدة أمرًا مهمًا جدًا لدعم تقدمهم الأكاديمي العام ومع ذلك، غالبًا ما يواجه التلاميذ صعوبات في تعلم مفردات جديدة. وطرق التعليم التقليدية، مثل التدريس من خلال المحاضرات والتدريبات الرتيبة، غالبا ما تكون غير فعالة في جذب انتباه التلاميذ وتسبب الملل وعدم وجود الدافع للتعلم .ولذلك، هناك حاجة إلى نهج تعليمي أكثر تفاعلية ومثيرة بالاهتمام لزيادة فعالية تدريس المفردات.[٢]

و كاإحدى الطرق التي أظهرت إمكانية زيادة تحفيز التلاميذ ومشاركتهم هي استخدام الألعاب التعليمية. تعد ألعاب البحث عن الكلمات، والذي يتضمن قيام طلاب بالبحث عن الكلمات االمخباة في كومة كبيرة من المفردات، أحد الأمثلة على الطريقة القائمة على الألعاب والتي يمكنها تحسين إتقان المفردات لدى التلاميذ بطريقة ممتعة وتفاعلية.[٣] هذه الأنواع من الألعاب لا تجعل عملية التعيلم أكثر إثارة للاهتمام فحسب،

---

[1] Ibnu Burdah. *Bahasa Arab Sebagai Bahasa Internasional* (Yogyakarta: Teras, 2008), hlm.1

[2] Juliadi M Satriawan, dkk: *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. Vol. 5 No.2, 2023, hlm. 352-360.

[3] Dewi, A. (2021). "*Pengaruh Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa."* Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran. Vol. 8 No.2, hlm. 123-135.

بل يمكن أن تساعد أيضًا في تحسين الاحتفاظ بالمفردات وفهمها من خلال التدريب المتكرر المقدم بتنسيق و غير ممل.[٤]

يهدف هذا البحث إلى استكشاف كيف يمكن لتطبيق ألعاب البحث عن الكلمات أن يؤثر على إتقان المفردات لدى تلاميذ الصف الرابع بالمدرسة الابتدائية. وباستخدام الأساليب التجريبية، سيقيس هذا البحث مدى فعالية ألعاب البحث عن الكلمات مقارنة بأساليب التعليم التقليدية في تحسين قدرات التلاميذ على إتقان المفردات. وقد تم اختيار المنهج التجريبي لأنه يسمح للباحثة بالتحكم في المتغيرات والتقييم المباشر لأثر تنفيذ الألعاب على إتقان التلاميذ للمفردات[٥].

ومن المأمول أن يوفر هذا البحث نظرة ثاقبة حول إمكانات ألعاب البحث عن الكلمات كأداة تعليمية فعالة ويقترح تنفيذ هذه الطريقة في سياقات التعليم الابتدائي لدعم تطوير لغة التلاميذ.

ب- أسئلة البحث

أما أسئلة البحث في هذه الرسالة فهما :

١- هل تطبيق لعبة البحث عن الكلمات فعال لترقية سيطرة المفردات لدى تلاميذ الصف الرابع بـ MIN 8 Aceh Barat ؟

٢- كيف استجابة التلاميذ على تطبيق لعبة البحث عن الكلمات لترقية سيطرة المفردات؟

ج- أهداف البحث

١- التعرف على فعالية تطبيق لعبة البحث عن الكلمات لترقية المفردات لدى تلاميذ الصف الرابع بـ MIN 8 Aceh Barat

٢- التعرف على استجابة التلاميذ في تطبيق لعبة البحث عن الكلمات لترقية سيطرة المفردات

جامعة الرانري
AR-RANIRY

[4] Nugroho,H. (2019). "*Penerapan Media Permainan dalam Pembelajaran Bahasa Arab.*" *Jurnal Bahasa dan Sastra*, vol.4 No.1, hlm.45-60.

[5] Irwan Irwan, dkk, (2019). *"Efektivitas penggunaan Game untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa"*, *Jurnal Pendidikan*, Vol.8 No.1, hlm.95-104.

د- أهمية البحث

وتتمثل أهمية هذا البحث في:

١- للتلاميذ:

توفير تجربة تعليمية أكثر إثارة للاهتمام وفعالية في تحسين إتقانهم للمفردات العربية

٢- للمعلمين:

توفير أساليب تعليمية مبتكرة يمكن تنفيذها في الفصل الدراسي لزيادة مشاركة التلاميذ

٣- للباحثين:

يمكن أن يساهموا بمعارف جديدة فيما يتعلق بفعالية الألعاب التعليمية في تعليم المفردات والمساهمة في التطوير القائم على الألعاب.

هـ- افتر اضات البحث وفروضه

اعتمدت الباحثة في هذا البحث على الافتراضات:

إن اختيار تطبيق ألعاب التعليمي المناسب فعال على نجاح المدرس في تدريس المواد الدراسية ونجاح التلاميذ في فهمها.

والفروض الذي قدمته الباحثة في هذا البحث فهو:

١- الفرض البديل (Ha) :

إن تطبيق لعبة البحث عن الكلمات فعال لترقية سيطرة المفردات لدى التلاميذ الصف الرابع بالمدرسة الإبتدائية MIN 8 Aceh Barat

٢- الفرض الصفري (Ho) :

إن تطبيق لعبة البحث عن الكلمات غير فعال لترقية سيطرة المفردات لدى التلاميذ الصف الرابع بالمدرسة الإبتدائية.

و- مصطلحات البحث

١. البحث عن الكلمات

تعريف: نشاط العثور على الكلمات المخفية في ترتيب الحروف، غالبا ما يتم هذا النشاط على شكل لعبة ويهدف إلى تدريب البراعة والتركيز المعنى الأخر هو نشاط التلاميذ في البحث عن و مطابقة المعنى او ترجمها الكلمات المقادمة وفقا لقموس اللغة.[٦]

٢. مفردات

المعنى: المفردات جيع من افراد-يفرد-افرادا, معنها "الكلمات. مجموعة من الكلمات في لغة يستخدمها فرد أو مجموعة. إن إتقان المفردات مهم جدًا لفهم اللغة واستخدامها بشكل فعال.[٧]

٣- العاب تعليمية

المعنى: ألعاب مصممة لتعليم وتحسين مهارات معينة، بما في ذلك اللغة. هذه اللعبة يمكن أن تخلق جوًا تعليميًا ممتعًا وتفاعليًا.[٨]

ز- حدود البحث

١- الحد الموضوعي :

---

[6] Conny R. Semiawan, *Landasan Pembelajaran dalam Perkembangan Manusia*, Jakarta: CHDC. 2007. hlm. 19-20.

[7] Ahmad Bashori, *Al-Arabiyah Fi Hayatina, Buku Pembelajaran Mufradat (kosakata) Bahasa Arab,* Malang: Pustaka Learning Center. 2020. hlm. 20

[8] Conny R. Semiawan, (2008),*"Pengertian Permainan".* Jurnal Pustaka Paud, hlm. 19-20.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

تطبيق لعبة البحث عن الكلمات لترقية سيطرة المفردات لدى تلاميذ الصف الرابع الابتدائي

٢- الحد الزماني :

أجرت الباحثة في السانة الدراسية ٢٠٢٤م/٢٠٢٥م

٣- الحد المكاني :

حددت الباحثة مكان البحث بـ الصف الرابع الإبتدائي بـ MIN 8 Aceh Barat

ح- الدراسات السابقة

أما الدراسات السابقة في هذه الرسالة، فهي:

١- تطبيقالوسيلة البطاقة المصورة لترقية قدرة الطلبة علىفهم الضمائر (دراسة تجريبية في المدرسة المتوسطة الإسلامية جندكيا الحاكم أتشيه بسار) (Ainayyah Al-fatihah)

إختارت الباحثة هذا لموضوع لأن الطلبة لم يفهموا مادة اللغة العربية خاصة في فهم الضمائرمن النصوص والحوارات و القصص و العبارات ولاسيما في الأيات القرأنية. الطلبة لايحبون مادة اللغة العربية لأنها عند أفكارهم صعبة حتى يحتاجوا الوسيلة المناسبة لمعالجة المشكلة.[9]وهناك هدفان للبحث، لتعرف علىتطبيق البطاقة المصورة ولتعرف على فعاليتها لفهم الضمائربـ المدرسة المتوسطة الإسلامية جندكيا الحاكم. ومنهج الباحثفي هذه الرسالة هومنهج تجريبي.

العلاقة بين الدراسة السابقة والدراسة الحالية من وجوه التشابه هي أن كلاهما معلقتان في المنهج التجريبي . وأما من وجوه الاختلاف فهو أن الدراسة السابقة استخدمت تطبيق وسيلة البطاقة المصورة لترقية قدرة الطلبة علىفهم الضمائر والدراسة

[9] Ainayyah Alfatihah, *Penerapan Media Kartu Bergambar Untuk Mengembangkan Kemampuan Siswa Untuk Memahami Isim Dhomir di SMP Islam Cendekia El – Hakim Aceh Besar*, (2022), hlm. 2

الحالية تستخدم لعبة البحث عن الكلمات في ترقية المفردات لدى تلاميذ الصف الرابع بـ MIN 8 Aceh Barat

٢- تطبيق لعبة المتضادات لترقية قدرة الطالبات على سيطرة المفردات بـ SMPIT Al-Fityan School Aceh (Annisa Mah Rejeki)

وقد اختارت الباحثة هذا العنوان لأنها وجدت أن المعلمين نادراً ما يستخدمون وسائل التعليم في عملية التعليم، وخاصة في تعليم المفردات وبناء على هذه المشكلة ترغب الباحثة لإجراء البحث عن تطبيق لعبة المتضادات لترقية قدرة الطالبات على سيطرة المفردات بـ SMPIT Al-Fityan School Aceh .[١٠]

الهدف في هذه الرسالة هو للتعرف فعالية لعبة المتضادات لترقية قدرة الطالبات على سيطرة المفردات بـ SMPIT Al-Fityan School Aceh. والمنهج المستخدم هو المنهج التجريبي.

العلاقة بين الدراسة السابقة والدراسة الحالية من وجوه التشابه هي أن كلاهما متفقتان في المنهج التجريبي . وأما من وجوه الاختلاف فهو أن الدراسة السابقة استخدمت لعبة المتضادات لترقية قدرة الطالبات على سيطرة المفردات بـ SMPIT Al-Fityan School Aceh والدراسة الحالية تستخدم لعبة البحث عن الكلمات في ترقية المفردات لدى تلاميذ الصف الرابع بـ MIN 8 Aceh Barat

٣- تطبيق نموذج شبكة العنكبوت*(webbed)* لترقية قدرة التلاميذ على المفردات بـ *Min 29 Aceh Besar (Irna Rafika).*

رات الباحثة أن بعض التلاميذ واجهوا صعوبة في تعلم اللغة العربية، ولم يعرف التلاميذ ما تم شرحه وما كتبه المعلم على السبورة، لأن جو التعليم كان غير محبب لذلك لم يتقن الكثير من التلاميذ المفردات التي قدمها المعلم، لذلك الباحثة تريد البحث في

[10] Annisa Mah Rejeki, *Penerapan Permainan Antonim dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa Menguasai Mufradat di SMPIT Al – Fityan School Aceh*, (2023), hlm. 2

تطبيق شبكات العنكبوت *(webbed)*. الهدف هو تحديد مدى فعالية تنفيذ نموذج شبكة العنكبوت*(webbed)* في تعليم اللغة لتحسين مهارات التلاميذ في المفردات، وذلك باستخدام أساليب الملاحظة والاختبارات المتعلقة بـ '' *pos test & pre test* .

والعلاقة بين الدراسة السابقة والدراسة الحالية من وجوه التشابه هي أن كلاهما معلقتان في زيادة إتقان المفردات عند التلاميذ. وأما من وجوه الاختلاف فهو أن الدراسة السابقة استخدمت نموذج شبكة العنكبوت *(webbed)* لترقية قدرة التلاميذ على المفردات بـ*Min 29 Aceh Besar* والدراسة الحالية تستخدم لعبة البحث عن الكلمات في ترقية المفردات لدى تلاميذ الصف الرابع بـ MIN 8 Aceh Barat

ط– طريقة كتابة الرسالة

وأما طريقة كتابة البحث في هذه الرسالة فاعتمدت الباحثة على ما قررة في كلية التربية وتأهيل المعلمين بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية في كتاب المسمى بـ :

Panduan Akademik dan Penulisan Skripsi Fakultas Tarbiyah & Keguruan UIN Ar-Ranirry Banda Aceh 2016

[11] Irna Rafiqa, *Penerapan Model Jaring Laba - Laba (Webbed) Untuk Meningkatkan Kemampuan Kosakata Siswa di MIN 29 Aceh Besar*, (2022), hlm. 2.