# تطوير استراتيجية تعليم المفردات بوسيلة لعبة "رحلة الكلمات" على أساس النظرية السلوكية لترقية استيعاب المفردات لدى تلاميذ الصف الرابع

**SDIT Nurul Fikri Aceh بـ**

رسالة

إعداد:


ستي فاطمة زهرا

رقم القيد. ٢٣١٠٠٤٠٠٥

طالبة قسم تعليم اللغة العربية

**وزارة الشؤون الدينية للجمهورية الإندونيسية**

**جامعة الرانيري الاسلامية الحكومية**

**برنامج الدراسات العليا**

**دار السلام – بندا أتشية**

**٢٠٢٥ م/١٤٤٧هـ**

## موافقة المشرفين

تطوير استراتيجية تعليم المفردات بوسيلة لعبة "رحلة الكلمات" على أساس النظرية السلوكية لترقية استيعاب المفردات لدى تلاميذ الصف الرابع بـ SDIT Nurul Fikri Aceh

رسالة

ستي فاطمة زهرا

رقم القيد: ٢٣١٠٠٤٠٠٥

طالبة قسم تعليم اللغة العربية

هذه الرسالة مقدمة

للدراسات العليا بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية

كمادة من المواد المقررة للحصول على شهادة الماجستير

موافقة المشرفين

جامعة الرانري
AR-RANIRY

المشرفة الأولى

الدكتورة مخلصة، الماجستير

المشرف الثاني

الدكتور ذو الخير، الماجستير

## موافقة قرار اللجنة

**تطوير استراتيجية تعليم المفردات بوسيلة لعبة "رحلة الكلمات" على أساس النظرية السلوكية لترقية استيعاب المفردات لدى تلاميذ الصف الرابع بـ SDIT Nurul Fikri Aceh**

**إعداد**

ستي فاطمة زهرا

رقم القيد: ٢٣١٠٠٤٠٠٥

طالبة قسم تعليم اللغة العربية

تمت مناقشة لهذه الرسالة أمام اللجنة المعينة لمناقشتها

ببرنامج الدراسات العليا بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشيه

في التاريخ: ٨٢ أغسطس ٢٠٢٥ م

٥ ربيع الأول ١٤٤٧ هـ

**لجنة المناقشة**

| | |
|---|---|
| الرئيس | السكرتير |
| الدكتور شهر الرضى، الماجستير | الدكتور بدر الزمان، الماجستير |
| العضوة | العضو |
| الدكتورة مخلصة، الماجستير | الدكتور ذو الخير، الماجستير |
| العضو | العضو |
| الدكتور حلمي، الماجستير | الدكتور أزويرا، الماجستير |

بندا أتشيه، ٨٢ أغ

مديرة الدراسات العليا بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشيه

الأستاذة الدكتورة إ

رقم التوظيف: ١٩٧٧٠١٠١٢٠٠٣٢٠٠١

جامعة الرانري
AR-RANIRY
KEMENTERIAN AGAMA
PASCASARJANA UIN AR-RANIRY
BANDA ACEH

## إقرار الباحثة

أنا الموقعة أسفله :

الاسم الكامل : ستي فاطمة زهرا

مكان الميلاد وتاريخه : لنجسا، ٩ مارس ٢٠٠١

رقم القيد : ٢٣١٠٠٤٠٠٥

القسم : تعليم اللغة العربية

أقر أن هذه الرسالة تنمي إلى تأليفي ولا تقدم للحصول على أية الدرجات الأكاديمية في جامعات ما، وليست فيها التأليفات والآراء التي أعدها الآخرون، إلا وفقًا بمبادئ وإعداد البحوث العلمية المذكورة في مراجعها العلمية. وأنا مستعدة لتحمّل العقوبات فيما أقذف عليها من انتحال المؤلفات.

بندا أتشيه، ١٢ أغسطس ٢٠٢٥

صاحبة الإقرار

ستي فاطمة زهرا

رقم القيد : ٢٣١٠٠٤٠٠٥

جامعة الرانري
AR-RANIRY

# الاستهلال

بِسۡمِ ٱللَّهِ ٱلرَّحۡمَٰنِ ٱلرَّحِيمِ

لَا يُكَلِّفُ ٱللَّهُ نَفۡسًا إِلَّا وُسۡعَهَاۚ لَهَا مَا كَسَبَتۡ وَعَلَيۡهَا مَا ٱكۡتَسَبَتۡۗ رَبَّنَا لَا تُؤَاخِذۡنَآ إِنۡ نَّسِينَآ أَوۡ أَخۡطَأۡنَاۚ رَبَّنَا وَلَا تَحۡمِلۡ عَلَيۡنَآ إِصۡرٗا كَمَا حَمَلۡتَهُۥ عَلَى ٱلَّذِينَ مِن قَبۡلِنَاۚ رَبَّنَا وَلَا تُحَمِّلۡنَا مَا لَا طَاقَةَ لَنَا بِهِۦۖ وَٱعۡفُ عَنَّا وَٱغۡفِرۡ لَنَا وَٱرۡحَمۡنَآۚ أَنتَ مَوۡلَىٰنَا فَٱنصُرۡنَا عَلَى ٱلۡقَوۡمِ ٱلۡكَٰفِرِينَ.

﴿البَقَرَةُ: ٢٨٦﴾

قَالَ رَسُوْلُ اللهِ ﷺ مَنْ سَلَكَ طَرِيْقًا يَلْتَمِسُ فِيْهِ عِلْمًا سَهَّلَ اللهُ لَهُ طَرِيْقًا إِلَى الجَنَّةِ.

﴿رَوَاهُ مُسْلِم: ٢٦٩٩﴾

قَالَ الإِمَامُ الشَافِعِي رَحِمَهُ اللهُ:

"فَعَلَى كُلِ مُسْلِمٍ أَنْ يَتَعَلَمَ مِنْ لِسَانِ العَرَبِ مَا بَلَغَهُ جُهْدَهُ حَتَى يَشْهَدَ بِهِ أَنْ لاَ إِلٰهَ إِلَّا اللهُ وأَنَّ مُحَمَّدًا عَبْدُهُ وَرَسُوْلُهُ وَيَتْلُوْا بِهِ كِتَابَ اللهِ".

# الإهداء

إهداء الباحثة في هذه الرسالة إلى:

أبي المحبوب حرلمبانج وأمي المحبوبة روس موار اللّذين قد أعطيانى الدوافع والتشجيع والدعاء من أجل نجاح دراسة الباحثة وتضحية التي لا تقدر بكل جهد وصبر وإخلاص اللهم اغفرلهما وارحمهما كما ربياني صغيرة في كل حال وحفظهما الله في سلامة الدنيا والآخرة، آمين يا رب العالمين.

إلى أختيّ الصغيرتين ستي نيلا حميرة وستي نظيفة مغفرة قد يدعوانى ويعطياني التشجيع وعسى الله أن يرحمهما في الدنيا والآخرة ويجعلهما أحسن القدوة والإلمام.

وإلى المشرفين الكريمين الدكتورة مخلصة الماجستير والدكتور ذو الخير الماجستير تقدم الباحثة لهما شكرًا جزيلًا بأنهما قد أنفقا أوقتهما لإشراف ومساعدة على تأليف هذه الرسالة من البداية إلى نهايتها. وإلى جميع أساتذي في جامعة الرانيري الاسلامية الحكومية لقد قدموا المعرفة المفيدة ولهم بالكثير تقدير وإجلالًا.

وإلى جميع أصدقائي الذين شجعوني ومنحوا لي أياد المساعدة، أشكرهم شكرًا جزيلًا على المساعدة في إنجاز هذا البحث العلمي، جزاهم الله خيرًا الجزاء.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

## الشكر والتقدير

إن الحمد لله نحمده ونستعينه ونستغفره ونعوذ بالله من شرور أنفسنا ومن سيئات أعمالنا من يهده الله فلا مضل له ومن يضلل فلا هادي له وأشهد أن لا إله إلا الله وحده لا شريك له وأشهد أن محمدا عبده ورسوله صلى الله عليه وسلم وعلى آله وصحبه أجمعين.

أما بعد، وهذه الرسالة تقدم الباحثة للدراسات العليا بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية كمادة من المواد المقررة للحصول على شهادة الماجستير تحت الموضوع **"تطوير استراتيجية تعليم المفردات بوسيلة لعبة "رحلة الكلمات" على أساس النظرية السلوكية لترقية استيعاب المفردات لدى تلاميذ الصف الرابع بـ SDIT Nurul Fikri Aceh"**.

وتتم كتابة هذه الرسالة بإشراف المشرفين الكريمين الدكتور مخلصة الماجستير والدكتور ذو الخير الماجستير. فتشكرهما الباحثة أفضل الشكر للذين قد أنفقا أوقاتهما الثمينة وتوجيههما ومساعدتهما لإشراف هذه الرسالة إشرافًا جيدًا كاملًا من أولها إلى آخرها، جزاهما الله أحسن الجزاء في الدنيا والآخرة وحفظهما الله ومتعهما بالصحة والعافية وبارك في عمرهما ونفعهما بعلومهما.

وتشكر الباحثة رئيس جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية ومديرة برنامج الدراسات العليا ورئيس قسم تعليم اللغة العربية ولجميع الأساتذ ولجميع الموظفين. وتشكر الباحثة مدير المدرسة الابتدائية الإسلامية نور الفكر والمدرسين والتلاميذ الذين قد ساعدوها لجمع البيانات في كتابة الرسالة جزاهم الله خير الجزاء.

ولا تنسى الباحثة أن توجه الشكر للوالدين اللّذين قد ربياهما تربية حسنة وهذباهما تهذيبًا نافعًا منذ صغارها إلى أن نجحت في التعلم ببرنامج الدراسات العليا بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية، جزاهما الله أحسن الجزاء في الدنيا والآخرة وحفظهما الله ومتعهما بالصحة والعافية وبارك في عمرهما ونفعهما بعلومهما. وإلى أختيّ الصغيرتين قد يدعوانى ويعطياني التشجيع وعسى الله أن يرحمهما في الدنيا والآخرة ويجعلهما أحسن القدوة والإلمام. وأشكر أصدقائي على دعمهم وتشجيعهم ومساعدتهم في إتمام هذا البحث. وأخيرًا، ترجو الباحثة أن تكون هذه الرسالة نافعة لنفسها خاصة وللقارئين عامة. آمين.

بندا أتشيه، ١٢ أغسطس ٢٠٢٥

الباحثة

## قائمة المحتويات

صفحة


**موافقة المشرفين** ..... (أ)
**موافقة قرار اللجنة** ..... (ب)
**إقرار الباحثة** ..... (ج)
**الاستهلال** ..... (د)
**الإهداء** ..... (هـ)
**الشكر والتقدير** ..... (و)
**قائمة المحتويات** ..... (ز)
**قائمة الجداول** ..... (ي)
**قائمة الصور** ..... (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 ..... ٧
ج- أهداف البحث ..... ٧
د- أهمية البحث ..... ٨
هـ- الافتراضات والفروض ..... ٨
و- معاني المصطلحات ..... ٩
ز- حدود البحث ..... ١٢
ح- الدراسات السابقة ..... ١٣
ط- طريقة كتابة البحث ..... ١٦


جامعة الرانري
A R - R A N I R Y

**الفصل الثاني: الإطار النظري ..... ١٧**
**أ–تطوير استراتيجية تعليم المفردات ..... ١٧**
١– تعريف تطوير استراتيجية تعليم المفردات..... ١٧
٢– مبادئ استراتيجية تعليم المفردات ..... ٢٠
٣–مكونات استراتيجية تعليم المفردات ..... ٢٠
٤– أهمية استراتيجية تعليم المفردات ..... ٢١
٥– مرحلة استراتيجية تعليم المفردات ..... ٢٢
**ب–وسيلة لعبة "رحلة الكلمات" ..... ٢٤**
١– تعريف وسيلة لعبة "رحلة الكلمات"..... ٢٤
٢– خصائص وسيلة اللعبة..... ٢٦
٣– أنواع وسيلة اللعبة..... ٢٧
٤– وظيفة وسيلة اللعبة..... ٢٨
٥– فوائد وسيلة اللعبة ..... ٢٩
٦– كيفية اختيار وسيلة اللعبة ..... ٣٠
٧– مزايا وعيوب لعبة "رحلة الكلمات" ..... ٣٠
**ج–النظرية السلوكية..... ٣١**
١–تعريف النظرية السلوكية..... ٣١
٢–مبادئ النظرية السلوكية ..... ٣٤
٣–خصائص النظرية السلوكية..... ٣٧
٤–أهداف النظرية السلوكية ..... ٣٧
٥–خطوات النظرية السلوكية ..... ٣٨
٦–مزايا وعيوب النظرية السلوكية ..... ٣٩
**الفصل الثالث: إجراءات البحث والميداني ..... ٤٠**
أ– منهج البحث..... ٤٠
ب–مجتمع البحث وعينته ..... ٤٢

جامعة الرانري
AR-RANIRY

ج- طريقة جمع البيانات وأدواتها ..... ٤٢
د- طريقة تحليل البيانات ..... ٤٥
**الفصل الرابع: نتائج البحث ومناقشتها ..... ٥١**
أ- عرض البيانات وتحليلها ..... ٥١
ب-المناقشة ..... ٩٩
ج-تحقيق الفروض ..... ١٠٢
**الفصل الخامس: الخاتمة ..... ١٠٣**
أ- نتائج البحث ..... ١٠٣
ب-الاقتراحات ..... ١٠٤
**المراجع ..... ١٠٥**
أ- المراجع العربية ..... ١٠٥
ب-المراجع الإندونيسية ..... ١٠٦
ج- المراجع الإنجليزية ..... ١٠٩

جامعة الرانري
AR-RANIRY

## قائمة الجداول


**الجدول ٣–١** مقياس ليكرت (Likert) تقييم صدق الخبيرين ..... ٤٧

**الجدول ٣–٢** معايير لائق منتج وسيلة اللعبة ..... ٤٨

**الجدول ٣–٣** مقياس ليكرت (Likert) تقييم استجابة التلاميذ ..... ٤٨

**الجدول ٣–٤** معايير مثير منتج وسيلة اللعبة ..... ٤٩

**الجدول ٤–١** نتائج ملاحظات الباحثة ..... ٥٢

**الجدول ٤–٢** نتائج مقابلات الباحثة على المدرّسة الأصلية ..... ٥٣

**الجدول ٤–٣** عرض بيانات تقييم خبير المحتوى في قسم المحتوى ..... ٧١

**الجدول ٤–٤** عرض بيانات تقييم خبير المحتوى في قسم اللغوي ..... ٧٣

**الجدول ٤–٥** تحليل بيانات تقييم خبير المحتوى في قسم المحتوى ..... ٧٤

**الجدول ٤–٦** تحليل بيانات تقييم خبير المحتوى في قسم اللغوي ..... ٧٦

**الجدول ٤–٧** عرض بيانات تقييم خبير التصميم ..... ٧٧

**الجدول ٤–٨** تحليل بيانات تقييم خبير التصميم ..... ٧٩

**الجدول ٤–٩** عرض بيانات الاختبار القبلي والاختبار البعدي في المجموعة الصغيرة ..... ٧٥

**الجدول ٤–١٠** نتائج اختبار التوزيع الطبيعي في المجموعة الصغيرة ..... ٨٤

**الجدول ٤–١١** نتائج اختبار Paired Sample T-Test في المجموعة الصغيرة ..... ٨٤

**الجدول ٤–١٢** عرض بيانات استجابة التلاميذ في المجموعة الصغيرة ..... ٨٦

**الجدول ٤–١٣** تحليل بيانات استجابة التلاميذ في المجموعة الصغيرة ..... ٨٧

**الجدول ٤–١٤** عرض بيانات الاختبار القبلي والاختبار البعدي في المجموعة الكبيرة ..... ٩٢

**الجدول ٤–١٥** نتائج اختبار التوزيع الطبيعي في المجموعة الكبيرة ..... ٩٤

**الجدول ٤–١٦** نتائج اختبار Paired Sample T-Test في المجموعة الكبيرة ..... ٩٤

**الجدول ٤–١٧** عرض بيانات استجابة التلاميذ في المجموعة الكبيرة ..... ٩٦

**الجدول ٤–١٨** تحليل بيانات استجابة التلاميذ في المجموعة الكبيرة ..... ٩٧


جامعة الرانري
AR-RANIRY

## قائمة الصور


**الصورة ٣–١** خطوات البحث والتطوير وفقا لنموذج Sugiyono ..... ٤٠

**الصورة ٤–١** لوحة لعبة "رحلة الكلمات" ..... ٥٧

**الصورة ٤–٢** بطاقة علامة الاستفهام باللون الأزرق ..... ٥٩

**الصورة ٤–٣** بطاقة علامة المنع باللون الأحمر ..... ٦٠

**الصورة ٤–٤** بطاقة علامة المصباح الأصفر ..... ٦١

**الصورة ٤–٥** بطاقة علامة المصباح البنفسجي ..... ٦٢

**الصورة ٤–٦** بطاقة علامة الكتاب ..... ٦٣

**الصور ٤–٧** قطع اللاعبين ..... ٤٦

**الصورة ٤–٨** الأقراص الذهبية ..... ٦٥

**الصورة ٤–٩** العجلة الدوّارة ..... ٦٥

**الصورة ٤–١٠** دليل اللعبة ..... ٦٨

**الصور ٤–١١** الصندوق الأولى ..... ٦٩

**الصور ٤–١٢** صندوق البطاقات ..... ٦٩

**الصور ٤–١٣** صندوق الأقراص الذهبية ..... ٧٠

**الصورة ٤–١٤** صندوق قطع اللاعبين ..... ٦٠

**الصورة ٤–١٥** الرسم البياني ترقية نتائج الاختبار القبلي إلى الاختبار البعدي في المجموعة الصغيرة ..... ٨٥

**الصورة ٤–١٦** الرسم البياني ترقية نتائج الاختبار القبلي إلى الاختبار البعدي في المجموعة الكبيرة ..... ٩٥


جامعة الرانري
AR-RANIRY

## قائمة الملحقات


١- ورقة إفادة من مديرة الدراسات العليا بخصوص تعيين المشرفين

٢- ورقة إحالة البحث من الجامعة

٣- ورقة قبول البحث من المدرسة

٤- ورقة إفادة بإتمام البحث من المدرسة

٥- ورقة تقويم الخبير في المحتوى

٦- ورقة تقويم الخبير في التصميم

٧- صورة التقويم مع خبير المحتوى

٨- صورة التقويم مع خبير التصميم

٩- ورقة الاختبار القبلي

١٠- ورقة الاختبار البعدي

١١- صورة الاختبارات في المجموعة الصغيرة

١٢- صورة تطبيق وسيلة لعبة "رحلة الكلمة" في المجموعة الصغيرة

١٣- صورة الاختبارات في المجموعة الكبيرة

١٤- صورة تطبيق وسيلة لعبة "رحلة الكلمة" في المجموعة الكبيرة

١٥- ورقة استجابة التلاميذ


جامعة الرانري
AR-RANIRY

# مستخلص البحث


عنوان البحث : تطوير استراتيجية تعليم المفردات بوسيلة لعبة "رحلة الكلمات" على أساس النظرية السلوكية لترقية استيعاب المفردات لدى تلاميذ الصف الرابع بـ SDIT Nurul Fikri Aceh

اسم الباحثة : ستي فاطمة زهرا

رقم القيد : ٢٣١٠٠٤٠٠٥

المشرفة الأولى : الدكتورة مخلصة الماجستير

المشرف الثاني : الدكتور ذو الخير الماجستير

الكلمات الأساسية : تطوير استراتيجية تعليم المفردات ووسيلة اللعبة والنظرية السلوكية.

---

بناءً على نتائج الملاحظات الأولية في الصف الرابع بـ SDIT Nurul Fikri Aceh، وجدت الباحثة أن التلاميذ لم يتعودوا على مراجعة المفردات التي تم تعلمها إلا عند اقتراب وقت الإمتحان. مما يسبب نسيانهم المفردات المحفوظة بسرعة، وهذا يدل على أن استيعاب مفردات التلاميذ لم يصل إلى المستوى الأمثل. كان الهدف من هذا البحث معرفة تطوير استراتيجية تعليم المفردات بوسيلة لعبة "رحلة الكلمات" على أساس النظرية السلوكية ومعرفة مدى فعالية تطبيقها ومعرفة استجابة تلاميذ على وسيلة لعبة "رحلة الكلمات" المصممة. والمنهج المستخدم بحث وتطوير بنموذج وفقًا ل Sugiyono الذي يتكون من عشر خطوات. وطريقة جمع البيانات الملاحظة والمقابلة والاستبانة والاختبارات. وطريقة تحليل البيانات المستخدمة من خلال الكيفي والكمي. المجتمع في هذ البحث جميع تلاميذ الصف الرابع بـ SDIT Nurul Fikri Aceh، والعينة ٣٠ تلميذًا، ٦ للمجموعة الصغيرة، و٢٤ للمجموعة الكبيرة. ونتائج البحث تدل على تطوير استراتيجية تعليم المفردات بوسيلة لعبة "رحلة الكلمات" على أساس النظرية السلوكية تم وفق منهج البحث والتطوير بنموذج وفقًا ل Sugiyono في عشر مراحل، مع تصميم وتطبيق مبادئ المثير والاستجابة، والتعزيز والعقاب، والتدريب والتكرار، وتشكيل السلوك التدريجي. وقد حصلت وسيلة اللعبة على تقييم صدق خبير المحتوى بنسبة ١٠٠٪ وخبير التصميم بنسبة ٩٩٪ بمعيار لائق جداً، مما يجعلها لائقة للاستخدام. وأظهرت نتائج اختبار Paired Sample T-Test وجود ترقية في المجموعة الصغيرة ( Sig.2-tailed = ٠،٠٠٤ ) والمجموعة الكبيرة ( Sig.2-tailed = ٠،٠٠٠ ) وهما أصغر من ٠،٠٥، فيرفض الفرض الصفري ($H_0$) ويقبل الفرض البديل ($H_a$)وتدل على ثبوت فعالية لترقية استيعاب المفردات لدى التلاميذ. كما أظهرت استجابة التلاميذ موافق جداً، بنسبة ٩٦،٦٪ للمجموعة الصغيرة و٩١،٦٪ للمجموعة الكبيرة بمعيار المثير جدًا، مما يدل على أن الوسيلة مثير لاستخدام في مساعدة مراجعة المفردات وتذكرها وتشكيل عادة تعلم جيدة لدى التلاميذ.

# Abstrack


| | | |
|---|---|---|
| Title | : | Developing a Vocabulary Teaching Strategy Using the 'Word Journey' Game Based on Behavioral Theory to Improve Vocabulary Mastery of Fourth Grade Students at SDIT Nurul Fikri Aceh |
| Name | : | Siti Fatimah Zuhra |
| NIM | : | 231004005 |
| First Supervisor | : | Dr. Mukhlisah, M.A |
| Second Supervisor | : | Dr. Zulkhairi, M.A |
| Keywords | : | Developing a Vocabulary Teaching Strategy, Educational Game, Behavioral Theory. |

Based on the results of preliminary observations in the fourth grade at SDIT Nurul Fikri Aceh, the researcher found that the students were not accustomed to reviewing the vocabulary they had learned except when the examination period was approaching. This causes them to quickly forget the memorized vocabulary, which indicates that the students' vocabulary mastery has not yet reached an optimal level. The purpose of this study is to develop a vocabulary learning strategy using the "Word Adventure" game media based on behaviorist theory, to determine the effectiveness of its application in improving students' vocabulary mastery, and to assess students' responses to the designed "Word Adventure" game. The research method used is research and development (R&D) following Sugiyono's model, which consists of ten steps. Data collection methods included observation, interviews, questionnaires, and tests. Data were analyzed using both qualitative and quantitative approaches. The population in this study consists of all fourth-grade students at SDIT Nurul Fikri Aceh, with a sample of 30 students, 6 for the small group, and 24 for the large group. The results show that the development of the vocabulary learning strategy using the "Word Adventure" game, based on behaviorist theory, was carried out in accordance with Sugiyono's ten-step R&D model. The implementation applied the principles of stimulus and response, reinforcement and punishment, practice and repetition, and gradual behavior formation. The game media received a content expert evaluation of 100% and a design expert evaluation of 99%, both classified as highly feasible, indicating that the media is suitable for use. The Paired Sample T-Test results showed a significant improvement in the small group (Sig. 2-tailed = 0,004) and the large group (Sig. 2-tailed = 0,000), both of which are less than 0,005, leading to the rejection of the null hypothesis ($H_0$) and acceptance of the alternative hypothesis ($H_a$). This indicates that the game media is effective in improving students' vocabulary mastery. Student responses were very positive, with 96,6% agreement in the small group and 91,6% in the large group, classified as very interesting. This shows that the media is engaging and helps students review and retain vocabulary while fostering good study habits.

# Abstrak


| | | |
|---|---|---|
| Judul | : | Pengembangan Strategi Pembelajaran Kosakata dengan Media Permainan "Pertualangan Kata" Berdasarkan Teori Behaviorisme untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Siswa Kelas Empat di SDIT Nurul Fikri Aceh |
| Nama | : | Siti Fatimah Zuhra |
| NIM | : | 231004005 |
| Pembimbing 1 | : | Dr. Mukhlisah, M.A |
| Pembimbing 2 | : | Dr. Zulkhairi, M.A |
| Kata Kunci | : | Pengembangan Strategi Pembelajaran Kosakata, Media Permainan, Teori Behaviorisme. |

Berdasarkan hasil observasi awal di kelas IV SDIT Nurul Fikri Aceh, peneliti menemukan bahwa para siswa belum terbiasa untuk mengulang kembali kosakata yang telah dipelajari kecuali ketika mendekati waktu ujian. Hal ini menyebabkan mereka cepat melupakan kosakata yang telah dihafal. Ini menunjukkan bahwa penguasaan kosakata siswa belum sepenuhnya optimal. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan strategi pembelajaran kosakata dengan media permainan "Pertualangan Kata" berdasarkan teori behaviorisme, dan mengetahui seberapa efektif penerapannya untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa, serta mengetahui respon siswa terhadap permainan "Pertualangan Kata" yang telah dirancang. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan dengan model Sugiyono yang terdiri dari sepuluh langkah. Metode pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, kuesioner, dan tes. Metode analisis data yang digunakan adalah secara kualitatif dan kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas empat di SDIT Nurul Fikri Aceh, dan sampelnya sebanyak 30 siswa, 6 untuk kelompok kecil, dan 24 untuk kelompok besar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan strategi pembelajaran kosakata dengan media permainan "Pertualangan Kata" berdasarkan teori behaviorisme dilakukan sesuai dengan metode penelitian dan pengembangan dengan model Sugiyono dalam sepuluh tahap, dengan penerapan prinsip stimulus dan respons, penguatan dan hukuman, latihan dan pengulangan, serta pembentukan perilaku bertahap. Media permainan ini memperoleh penilaian ahli konten sebesar 100% dan ahli desain sebesar 99% dengan kriteria sangat layak, sehingga media permainan layak digunakan. Hasil Uji Paired Sample T-Test menunjukkan peningkatan yang signifikan pada kelompok kecil (Sig.2-tailed = 0,004) dan kelompok besar (Sig.2-tailed = 0,000) lebih kecil dari pada (0,005), sehingga hipotesis nol ($H_0$) ditolak dan hipotesis alternatif ($H_a$) diterima, yang menunjukkan media permainan terbukti efektif untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa. Respon siswa sangat setuju dengan persentase 96,6% untuk kelompok kecil dan 91,6% untuk kelompok besar, dengan kriteria sangat menarik, menunjukkan bahwa media ini menarik digunakan untuk membantu siswa dalam mengulang dan mengingat kembali kosakata serta membentuk kebiasaan belajar yang baik pada siswa.

# الفصل الأول

## أساسية البحث

### أ- مشكلة البحث

تعد تعليم المفردات عنصرًا أساسيًا في استيعاب اللغة العربية، حيث لا يمكن فصلها عن المهارات اللغوية الأربع وهي الاستماع والكلام والقراءة والكتابة. وللوصول إلى الفهم والاستيعاب الجيد في المهارات الأربع، يحتاج التلاميذ إلى الاستيعاب من المفردات الكافية. فإن استيعاب المفردات المناسبة يسهل عملية الترجمة سواء من النصوص المكتوبة أو المسموعة. ولذلك، لاستيعاب هذه المهارات، يجب على التلاميذ تحصيل مفردات كافية كأساس مهم.[١] كما أشار Muhbib Abdul Wahab إن استيعاب المفردات له دور مهم جداً في تطوير المهارات اللغوية.[٢] القدرة على اللغة لدى الشخص تتأثر بعدد المفردات التي يملكها، وكلما زادت المفردات التي يملكها الشخص، فزادت فرصته في تطوير مهاراته في اللغة.[٣]

أهداف تعليم المفردات وهي زيادة المفردات الجديدة، مما يوسع المعرفة اللغوية ويمكن من استخدامها لتكوين جمل صحيحة، تدريب النطق الصحيح، بحيث تكون المفردات المنطوقة سهلة الفهم لمن يستمع، فهم معاني المفردات الجديدة، سواء كانت المعاني الحرفية أو المعاني السياقية، واكتساب القدرة على تركيب المفردات في جمل شفهية أو كتابية باستخدام تعبيرات دقيقة وسهلة الفهم.[٤] ولذلك، يعد تعليم المفردات خطوة مهمة لتعزيز كفاءة التلاميذ في اللغة. ومن المهم أن يكون تعليم المفردات جزءًا لا يمكن فصلها عن عملية التعلم، لأنه يساهم بشكل كبير في تحقيق الأهداف اللغوية المرجوة.

يعتبر التلاميذ قد استوعبوا المفردات إذا حقّقوا بعض المؤشرات المحددة. ومن المؤشرات التي تدل على استيعاب التلاميذ للمفردات قدرة التلاميذ على ترجمة المفردات بصورة دقيقة وسليمة، وكذلك قدرته على نطق هذه المفردات وكتابتها بصورة صحيحة، بالإضافة إلى قدرتهم على استخدام المفردات في جمل مفيدة وصحيحة، سواء كان التعبير شفهيًا أو كتابيًا، بما يتوافق مع قواعد اللغة العربية.[٥] وهذا ما يؤكده Syarifuddin بقوله إنّ تعلم اللغة العربية بشكل جيد لا يمكن أن يتحقّق بدون استيعاب عدد كبير من

---

[1] Ade Destri Deviana, dkk., Penguasaan Mufradat Terhadap Kemampuan Menerjemahkan Teks Bahasa Arab, *SERUMPUN: Journal of Education, Politic, and Social Humaniora,* Vol. 1, No. 2, 2023, Hal. 78-82.

[2] Muhbib Abdul Wahab, Model Pengembangan Pembelajaran Mufradat, *MIMBAR Jurnal Agama & Budaya*, Vol. 23, No. 1, 2006, Hal. 72-86.

[3] Ade Destri Deviana, dkk., Penguasaan Mufradat Terhadap Kemampuan Menerjemahkan Teks Bahasa Arab, *SERUMPUN: Journal of Education, Politic, and Social Humaniora,* Vol. 1, No. 2, 2023, Hal. 78-82.

[4] Hasna Qonita Khansa, Strategi Pembelajaran Bahasa Arab, *Jurnal Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab II*, Vol. 10, No. 9, 2016, Hal. 53-62.

[5] Syaiful Musthofa, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif*, (Malang: UIN-Maliki Press, 2011), Hal. 61.

المفردات النشيطة، لأنّ المفردات تعد أساسًا لفهم اللغة ومهاراتها المختلفة كالاستماع، والكلام، والقراءة، والكتابة.[٦] ولذلك، فإن تعليم المفردات ومحاولة لترقية استيعابها في سياقات مختلفة يعد مهما لتحقيق أهداف تعليم اللغة العربية، لأن المفردات هي الأساس الذي تبنى عليه جميع المهارات اللغوية.

نجاح تعليم المفردات لا يعتمد على أهمية تحقيق أهدافها فحسب، بل يحتاج أيضًا استراتيجية تعليمية فعالة ومناسبة لتحقيق الأهداف المرجوة. ذكرت Hayaturraiyan dan Asriana في بحثهما أن استراتيجية التعليم هي طريقة أو تقنية يستخدمها المدرس في تقديم المادة التعليمية لتحقيق أهداف التعليم.[٧] ولذلك، فإن اختيار الاستراتيجية المناسبة في تعليم المفردات يؤثر مباشرة على قدرة التلاميذ في استيعاب المفردات. تؤكد Erta Mahyudin و Dewi Afifah Alihsan أن ضعف قدرة التلاميذ على استيعاب المفردات لأن استراتيجية استيعاب المفردات غير فعالة.[٨] تلعب استراتيجية التعليم دورًا هامًا كتوجيه يساعد المدرسين والتلاميذ على تحقيق أهداف التعليم بفعالية. إذا كانت الاستراتيجية المستخدمة مناسبة، فإن عملية التعلم ستسير بشكل منظم ومثير لإهتمام وملائم لاحتياجات التلاميذ، حتى نتائج التعليم الحصول بشكل أفضل.[٩] وبذلك، فإن تطوير استراتيجية تعليم المفردات يعد حاجة أساسية لضمان تحقيق أهداف التعليم وترقية قدرة التلاميذ على استيعاب المفردات.

ولكن بجانب أهمية استراتيجية تعليم المفردات، إن في عملية تعليم المفردات توجد العديد من التحديات التي يجب التغلب عليها لتحقيق أهداف التعليم المرجوة. كما ذكرت Safira Aura Rachmawati مع أصدقائها في دراستهم، فإن الصعوبات التي تواجه التلاميذ في تعليم المفردات في عدم التعود على سماع اللغة العربية وعدم إجادة قراءة النصوص العربية وعملية التعلم غير المبتكرة.[١٠] وذكر Joko Andi Koiruman مع أصدقائه في درستهم، فإن صعوبات استيعاب المفردات ترجع إلى ضعف الدافع للتعلم، وقلة دعم الأسرة، والبيئة، وعدم مثير طريقة التعليم حتى يشعر الطلبة الملل.[١١] وذكر Muhbib Abdul Wahhab في

---

[6] Syarifuddin, المفردات ووضع تعليمها في إندونيسيا, *Jurnal Studi Arab*, Vol. 6, No. 1, 2015, Hal. 18-35.

[7] Hayaturraiyan dan Asriana Harahap, Strategi Pembelajaran di Pendidikan Dasar Kewarganegaraan melalui Metode Active Learning Tipe Quiz Team, *Jurnal Dirasatul Ibtidaiyah*, Vol. 2, No. 1, 2022, Hal. 108-122

[8] Erta Mahyudin dan Dewi Afifah Alihsan, Penerapan Strategi Pembelajaran Elaborasi untuk Peningkatan Penguasaan Mufradātdi Madrasah Tsanawiyah, *Jurnal Kalamuna*, Vol. 4, No. 1, 2023, Hal. 59–77.

[9] Sofyan Iskandar, dkk, Analisis Strategi Pembelajaran Dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran, *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol. 10, No. 02, 2025, Hal. 234-245.

[10] Safira Aura Rachmawati, dkk., Analisis Kesulitan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab pada Siswa, *Lisanul Arab: Journal of Arabic Learning and Teaching*, Vol. 12, No. 1, 2023, Hal. 46-50.

[11] Joko Andi Koiruman, dkk., Identifikasi Kesulitan Pembelajaran Mufrodat pada Santri, *JOEAI (Journal of Education and Instruction)*, Vol. 7, No. 1, 2024, Hal. 48-56.

دراسته أن ٨٠٪ من أسباب صعوبة تعليم اللغة العربية ترجع إلى العوامل النفسية وهي الميول والدوافع والحماس والتقدير المنخفض.[١٢]

ولذلك، يتبين أن جميع هذه المشاكل لها تشابه واحد، وهو الحاجة إلى بيئة التعليم المثيرة لإهتمام وتفاعلية. ومن هذا المنطلق، يعد استخدام الوسائل التعليمية إحدى الاستراتيجيات الفعالة لمعالجة تلك المشكلات. وذلك لأن الوسائل التعليمية قادرة على تحقيق تعليم إبداعي وتفاعلي ومثير لاهتمام، كما تكيّف إيصال المادة مع أساليب التعلم المختلفة للتلاميذ، وتستطيع الوسائل التعليمية أيضًا لترقية الميول والدافع والحماس، وتخلق بيئة تعليمية مناسبة.[١٣] وبذلك، يساعد التلاميذ على فهم المادة بشكل أفضل. ورغم أن بعض الحلول الأخرى ذات طابع تطبيقي، فإن استخدام الوسائل التعليمية له مزايا خاصة؛ لأنها وظيفة كأداة مساعدة حقيقية يمكنها دعم مختلف طرق التدريس.

إن الوسيلة التعليمية تستطيع أن تدعم فعالية التعليم عندما تكون الطريقة التعليمية الموجودة لا تزال غير أمثل. ووظيفتها كحلول أو أداة مساعدة لترقية فعالية عندما تواجه مشكلة في عملية التعلم أو عدم اكتمالها بشكل جيد. ودور الوسائل التعليمية مساعد جدًا في ترقية إستيعاب مفردات اللغة العربية ودعم عملية التعليم والتعلم. واستخدام الوسائل التعليمية تهدف لمثير للاهتمام التلاميذ، وتسريع فهمهم حين التعلم، وجعل الرسالة أكثر وضوحاً دون الحاجة إلى استخدام الكلمات اللفظية سواء كان مكتوبة أو منطوقة، والتغلب على قيود المكان، وجعل العملية التعليمية أكثر تفاعلاً وإنتاجية، وتنظيم وقت التعلم بكفاءة، ومنع شعور التلاميذ بالملل حين التعلم، وترقية رغبة التلاميذ في التعلم وحماسهم، وتوفير طريقة التعلم المتنوعة تناسب بأسلوب التعلم المختلفة للتلاميذ، وترقية مشاركتهم وتفاعلهم في الأنشطة التعليمية.[١٤]

إحدى أهداف استخدام الوسيلة التعليمية المذكورة هي توفير طريقة التعلم المتنوعة تناسب بأساليب تعلم التلاميذ، بحيث يمكن إيصال المادة التعليمية بطريقة أسهل للفهم. ويمكن تصميم الوسيلة التعليمية بما يتناسب مع أساليب تعلم التلاميذ، مثل الأسلوب البصري والسمعي والحركي. أحد الأشكال المبتكرة للوسائل التعليمية المذكورة هي وسيلة اللعبة لأنها تستطيع أن تجمع بين العناصر البصرية والسمعية والحركية في نشاط تعليمي واحد يكون تفاعليًا وممتعًا. يتأكد هذا البيان من خلال نتائج الدراسة التي قام بها Hana Aeni Mustahibah مع أصدقائها والتي طورت الوسيلة التعليمية بأسلوب لعبة QuizWhizzer بمدخل البصرية

[12] Muhbib Abdul Wahab, Tantangan dan Prospek Pendidikan Bahasa Arab di Indonesia, *Afaq 'Arabiyyah Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, Vol. 2, No. 1, 2007, Hal. 1-18.

[13] Najwa Ammara Jauza dan Meyniar Albina, Penggunaan Media Pembelajaran Kreatif dan Inovatif Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran, *IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 3, No. 2, 2025.

[14] Novien Rialdy dan M. Irvan Maulana, Strategi Efektif Media Pembelajaran Dalam Menguasai Kosa Kata Bahasa Arab, *Dinamika Pembelajaran: Jurnal Pendidikan dan Bahasa*, Vol. 2, No. 1, 2025, Hal. 185-203.

والسمعية والحركية، ونتيجة الدراسة تدل على وسيلة اللعبة فعالة لترقية مشاركة واستيعاب التلاميذ لأن قادر على تكييف أساليب التعلم المختلفة في نشاط تعليمي واحد يكون ممتعًا وتعليميًا.[١٥]

وسيلة اللعبة اللغوية هي أداة تستخدم في عملية تعليم اللغة لتقديم المادة من خلال أنشطة لعبة ممتعة. إن استخدام وسائل الألعاب في تعليم اللغة يساهم في خلق ظروف التعلم أكثر حيوية وممتعة وغير ممل ومما يساعد على ترقية حماس التلاميذ للتعلم. بالإضافة إلى ذلك، اللعبة تدفع التلاميذ إلى التفاعل مع بعضهم البعض، وتساعدهم على تذكر المادة بشكل أفضل وترقية نتائج تعلمهم.[١٦] كما في دراسة Taufik Luhfi وأصدقائه تدل على أن استخدام وسيلة لعبة Snakes and Ladders فعال جدًا في تعليم مفردات اللغة العربية وحصول رقي ملحوظ في استيعاب مفردات اللغة العربية. لا تسهم هذه الوسيلة في ترقية نتائج تعلم التلاميذ فحسب، بل تخلق أيضًا ظروف تعلم أمتع وتفاعل ونشاط.[١٧] وبذلك، تلعب وسيلة اللعبة دورًا مهمًا في تسهيل عملية التعليم والتعلم بطريقة فعالة وممتعة، ويساعد التلاميذ على استيعاب مهارات اللغوية بشكل أفضل، ويساعد التلاميذ في استيعاب المفردات.

ينبغي أن يشمل استيعاب المفردات العربية لدى تلاميذ المدرسة الابتدائية القدرة على التعرف على المفردات وفهم معنها، واستخدامها في السياقات الشفهية والكتابية بشكل بسيط.[١٨] يرجى من التلاميذ أن يتذكروا المفردات ويتلفظوا بها بشكل صحيح ويكتبوها دون أخطاء ويستخدموها في جمل بسيطة متعلقة بموضوع الدرس. يدعم هذا الاستيعاب من خلال استخدام طرق متنوعة ووسائل تعليمية مثيرة حتى لا يقتصر دور التلاميذ على الحفظ فقط، بل يفهمون المعنى أيضًا، وبالتالي يسهل عليهم استيعاب المفردات بشكل أفضل.[١٩]

بناءً على نتائج الملاحظات الأولية في الصف الرابع بـ SDIT Nurul Fikri Aceh، وجدت الباحثة أن التلاميذ لم يتعودوا على مراجعة المفردات التي تم تعلمها إلا عند اقتراب وقت الإمتحان. مما يسبب نسيانهم المفردات المحفوظة بسرعة وهذا الحال من باب سلوك التلاميذ عامة في التعلم بناء على ما قاله

---

[15] Hana Aeni Mustahibah, dkk., Pengembangan Game Edukasi Quiz Whizzer dengan Model VAK (Visual-Auditory-Kinesthetic), *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, Vol. 5, No. 2, 2024, Hal. 199-207.

[16] Suci Rahmawati, dkk., Media Permainan Bahasa dalam Pembelajaran Bahasa Arab, *Jurnal Al-Naqdu*, Vol. 3, No. 2, 2022, Hal. 1–8.

[17] Taufik Luhfi, dkk., Penerapan Media Permainan Snakes and Ladders dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab pada Kuttab Darussunnah Purwakarta, *Al-Fakkaar: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, Vol. 5, No. 1 (2024), hal. 45-59.

[18] Azkia Muharom Albantani, Pembelajaran Bahasa Arab Di Madrasah Ibtidaiyah: Sebuah Ide Terobosan, *Attadib Journal of Elementary Education*, Vol. 2, No. 2, 2018, Hal. 147-160.

[19] Novien Rialdy dan M. Irvan Maulana, Strategi Efektif Media Pembelajaran Dalam Menguasai Kosa Kata Bahasa Arab, *Dinamika Pembelajaran: Jurnal Pendidikan dan Bahasa*, Vol. 2, No. 1, 2025, Hal. 185-203.

رجال النظرية السلوكية وهذا يظهر عندما سألت المدرّسة التلاميذ عن الأسئلة الشفهية حول المفردات المحفوظة في اللقاء التالي قبل بدء المادة الجديدة حيث لم يستطع كثير من التلاميذ ذكر المفردات أو معانيها التي تم تعلمها في الأسبوع الماضي، مما يدل على أن استيعاب مفردات التلاميذ لم يصل إلى المستوى الأمثل.[٢٠] وأكدت المدرسة الأصلية هذه الملاحظة أثناء المقابلة، حيث ذكرت أن كثيرًا من التلاميذ لا يكررون المفردات إلا قبل الإمتحان، مما يسبب نسيانها بسرعة.[٢١] العامل الرئيسي الذي يؤثر على هذه المشكلة هو عدم تشكيل عادة التعلم الفردية لمراجعة المفردات بانتظام. بالرغم من أن المدرّسة طبقت استراتيجية التعليم التي توفر الأساس للتلاميذ في التعرف على المفردات وحفظها. ولكن الاستراتيجية المستخدمة لم تستطع الاستجابة تمامًا لحاجة التلاميذ في استبقاء المفردات. هذا يدل على أن الاستراتيجية التعليمية الموجودة لم تكن فعالة تمامًا في تشكيل عادة التعلم وإعطاء الدافعية للتلاميذ لمراجعة المفردات. ولذلك، تكون الحاجة إلى تطوير استراتيجية تعليم المفردات المبتكرة بوسيلة لعبة "رحلة الكلمات" على أساس النظرية السلوكية يرجى أن تستطيع تقديم أنشطة مراجعة المفردات وتغيير سلوك التعلم لدى التلاميذ بطريقة منهجية لترقية استيعاب المفردات.

لمعالجة هذه المشكلة، تصمم الباحثة وسيلة لعبة "رحلة الكلمات" التي تهدف إلى تكميل استراتيجية تعليم المفردات الموجودة. واختيرت وسيلة اللعبة لأنها قادرة على إعطاء رد مباشر ونظام المكافآت المستمر لمراجعة المفردات وتقوية عادة التعلم لديهم. وهذا يتماشى مع المبادئ في النظرية السلوكية التي تعد أساسًا في تصميم هذه الوسيلة لأنها تركز على تشكيل السلوك من خلال عملية التدريب بالتكرار والتأكيد الإيجابي المنظم.[٢٢] تعد هذه النظرية من النظريات الكلاسيكية في التعليم، وتركّز على العلاقة بين المثير والاستجابة، حيث ينظر إلى التعلم على أنه تغيّر في السلوك يحدث نتيجة التفاعل مع البيئة. ومن أبرز رجال النظرية السلوكية بوروس فريدريك سكينر (Burhus Frederick Skinner) الذي أكّد على دور التعزيز الإيجابي في دعم السلوك المرغوب فيه، ممّا يؤدّي إلى تكراره باستمرار حتى يصبح عادة.[٢٣] من خلال نظام هذه اللعبة، سيحصل التلاميذ على المكافآت عند نجاح تذكر المفردات وتلقي التوجيهات التصحيحية عند حدوث الأخطاء حتى يتكون دافع داخلي لمراجعة المفردات خطوة فخطوة. ويرجي تطبيقها على تغيير سلوك تعلم

---

[٢٠] الملاحظات الأولية في الصف الرابع عبد الله بتاريخ ١٣ فبراير ٢٠٢٥.

[٢١] المقابلة على المدرسة الأصلية في التاريخ ٢١ أبريل ٢٠٢٥.

[22] Hamruni, dkk, *Teori Belajar Behaviorisme dalam Perspektif Pemikiran Tokoh-Tokohnya*, (Yogyakarta: Pascasarjana FITK UIN Sunan Kalijaga, 2021), Hal. 22-23.

[23] Hamruni, dkk, *Teori Belajar Behaviorisme dalam Perspektif Pemikiran Tokoh-Tokohnya* …, Hal. 72-74.

التلاميذ من عادة مراجعة المفردات قبل الامتحان فقط إلى تكوين عادة مراجعة المفردات باستمرار بعد تعلمها. لا يهدف هذا المدخل النجاح في استبقاء الحفظ فحسب، بل تشكيل عادة التعلم من خلال التكرار والتأكيد للمفردات مما يؤدي إلى ترقية استيعاب المفردات بشكل أمثل.

أما الدراسات السابقة، فقد أجرت ستي منوراة بحثًا ركّز على تحليل تطبيق استراتيجية تعليم المفردات بمدخل الذكاء المتعدد بطريقة وصفية، دون أن تنتج منتجًا تعليميًا محددًا،[٢٤] ويجد هذا البحث فرصة للابتكار من خلال تطوير استراتيجية تعليم المفردات بوسيلة لعبة "رحلة الكلمات". وقد أجرت نظيفة فريال دراسة لاختبار فعالية استخدام وسيلة لعبة الثعبان والسلم في تعليم المفردات دون استخدام أساس نظري في تطبيقها،[٢٥] ويجد هذا البحث فرصة لتطوير وسيلة اللعبة اللوحية بشكل أفضل وأكثر ابتكارًا باستخدام أساس نظرية سلوكية في تصميم وتطبيقها لترقية استيعاب المفردات. وأما دراسة أنا محبوبة، وأما دراسة أنا محبوبه فقد استخدمت نظرية سلوكية أساسًا في تصميم وتطبيق المنتج، لكنها ركّزت على تطوير كتاب مهارة القراءة، لا على تطوير وسيلة لعبة مخصصة لتعليم المفردات،[٢٦] ويجد هذا البحث فرصة لاستخدم نظرية سلوكية في تصميم وتطبيق منتج وسيلة اللعبة. وبناءً على ما سبق، تتضح الفجوة البحثية من عدم وجود الدراسات السابقة جمعت بين تطوير استراتيجية تعليم المفردات بوسيلة لعبة "رحلة الكلمات" على أساس النظرية السلوكية بشكل متكامل، وهذا ما يدل على الحاجة إلى إجراء هذا البحث لسدّ تلك الفجوة.

إذا لم تجر هذه الدراسة، فإن التلاميذ سيواجهون صعوبات في استيعاب المفردات بشكل أمثل، حيث نمط التعلم غير الفعال الذي يقتصر على مراجعة المفردات قبل الامتحان فقط سيبقى مستمرًا، مما قد يؤدي إلى نسيان المفردات المحفوظة بسرعة لعدم وجود نظام مراجعة منهجي. وهذا الضعف في استيعاب المفردات قد يعيق تطوير المهارات اللغوية الأربع لأن المفردات تشكل الحاجة الأساسية لاستيعاب هذه المهارات، وبالتالي، فإن أهداف تعليم اللغة العربية المرجوّة سيكون من الصعب تحقيقها بشكل أمثل. ولذلك، تعد

---

[٢٤] ستي منوراة، استراتيجيات تعليم المفردات بمدخل الذكاء المتعدد في الفصل الخامس بمدرسة الإرشاد الإبتدائية الإسلامية بوروكرتو، **رسالة قسم تعليم اللغة العربية**، (بوروكرتو: جامعة الأستاذ كياهي الحاج سيف الدين زهري الإسلامية الحكومية، ٢٠٢٤)، ص. ٦٤-٦٦.

[٢٥] نظيفة فريال، فعالية استخدام وسيلة لعبة السلم والثعبان في تعليم المفردات في مدرسة بحر العلوم الإسلامية الابتدائية باتو، جاوى الشرقية، **رسالة قسم تعليم اللغة العربية**، (مالانج: جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية، ٢٠٢٤)، ص. ١٤.

[٢٦] أنا محبوبة، تطوير الكتاب التعليمي لمادة القراءة على أساس النظرية السلوكية في مدرسة ثنائية اللغة" الثانوية الإسلامية باتو، **رسالة الماجستير في قسم تعليم اللغة العربية**، (مالانج: جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية، ٢٠٢٠)، ص. ١٠١-١٠٣.

هذه الدراسة مهمة لمعالجة هذه المشكلة. بناء على شرح مشكلة البحث المذكورة وترغب الباحثة في إجراء البحث والتطوير تحت الموضوع **"تطوير استراتيجية تعليم المفردات بوسيلة لعبة "رحلة الكلمات" على أساس النظرية السلوكية لترقية استيعاب المفردات لدى تلاميذ الصف الرابع بـ SDIT Nurul Fikri Aceh"**.

## ب- أسئلة البحث

أما أسئلة البحث في هذا البحث فهي كما التالي:

١- كيف يتم تطوير استراتيجية تعليم المفردات بوسيلة لعبة "رحلة الكلمات" على أساس النظرية السلوكية لدى تلاميذ الصف الرابع بـ SDIT Nurul Fikri Aceh؟

٢- ما مدى فعالية تطبيق وسيلة لعبة "رحلة الكلمات" على أساس النظرية السلوكية لترقية استيعاب المفردات لدى تلاميذ الصف الرابع بـ SDIT Nurul Fikri Aceh؟

٣- كيف استجابة تلاميذ الصف الرابع لوسيلة لعبة "رحلة الكلمات" المصممة على أساس النظرية السلوكية بـ SDIT Nurul Fikri Aceh؟

## ج- أهداف البحث

تماشيًا مع أسئلة البحث، أما أهداف البحث في هذا البحث فهي كما التالي:

١- معرفة تطوير استراتيجية تعليم المفردات بوسيلة لعبة "رحلة الكلمات" على أساس النظرية السلوكية لدى تلاميذ الصف الرابع بـ SDIT Nurul Fikri Aceh.

٢- معرفة مدى فعالية تطبيق وسيلة لعبة "رحلة الكلمات" على أساس النظرية السلوكية لترقية استيعاب المفردات لدى تلاميذ الصف الرابع بـ SDIT Nurul Fikri Aceh.

٣- معرفة استجابة تلاميذ الصف الرابع لوسيلة لعبة "رحلة الكلمات" المصممة على أساس النظرية السلوكية بـ SDIT Nurul Fikri Aceh.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

**د- أهمية البحث**

يرجى أن تسهم نظريًا وواقعيًا في هذا البحث، وذلك كما يلي:

**١- نظريًا**

يرجى أن تسهم نتائج هذا البحث في إثراء المعرفة حول تطوير استراتيجية تعليم المفردات في اللغة العربية، خصوصًا من خلال استخدام وسيلة لعبة "رحلة الكلمات" على أساس النظرية السلوكية. كما يمكن أن يكون هذا البحث مرجعًا مهمًا للأبحاث المستقبلية في مجال تطوير وسائل تعليمية فعالة.

**٢- واقعيًا**

- **للتلاميذ**: يرجى أن يساعد هذا البحث ترقية ميول التلاميذ في تعلم المفردات مع ترقية نتائج تعلمهم من خلال تطبيق وسيلة لعبة "رحلة الكلمات".
- **للمدرسين**: يمكن أن يكون هذا البحث مرجعًا في تطوير وسائل تعليمية فعالة، مما يساعد المدرسين في ترقية استراتيجيات تعليم المفردات وتنويع طرق التعليم بما يتناسب مع أساليب تعلم التلاميذ المختلفة.
- **للمدرسة**: نتيجة هذا البحث ترجى أن تقدم معلومات مفيدة في اتخاذ السياسة لترقية فعالية التعليم، وكذلك تقدم مدخلات مفيدة لترقية عملية التعليم، وتكون مصدراً أو مرجعاً للتعليم والتحسين للمدرسة في تطوير استراتيجيات التعليم المبتكرة.
- **للباحثة**: هذا البحث يقدم خبرة في تصميم وسيلة اللعبة على أساس النظرية السلوكية حتى ترقية القدرة في تطبيقها بفعالية في مختلف سياقات التعلم.

**هـ- الافتراضات والفروض**

الافتراضات التي تعتمد عليها الباحثة في هذه الرسالة هي سيؤدي تطبيق وسيلة لعبة "رحلة الكلمات" على أساس النظرية السلوكية سيساعد التلاميذ على تذكّر المفردات بشكل أفضل، مما يسهم في ترقية استيعابهم للمفردات في تعلم اللغة العربية. وأما الفروض في هذا البحث فهي:

١- الفرض الصفري ($H_0$): إن تطوير استراتيجية تعليم المفردات بوسيلة لعبة "رحلة الكلمات" على أساس النظرية السلوكية لم يكن فعالاً لترقية استيعاب المفردات لدى تلاميذ الصف الرابع بـ SDIT Nurul Fikri Aceh.

A R - R A N I R Y

٢- الفرض البديل ($H_a$): إن تطوير استراتيجية تعليم المفردات بوسيلة لعبة "رحلة الكلمات" على أساس النظرية السلوكية يكون فعالاً لترقية استيعاب المفردات لدى تلاميذ الصف الرابع بـ SDIT Nurul Fikri Aceh.

## و- معاني المصطلحات

الموضوع في هذا البحث "تطوير استراتيجية تعليم المفردات بوسيلة لعبة "رحلة الكلمات" على أساس النظرية السلوكية لترقية استيعاب المفردات لدى تلاميذ الصف الرابع بـ SDIT Nurul Fikri Aceh". ولذلك، بناء على الموضوع فإن المصطلحات التي تجب أن تعطى تفسيرًا للفهم هي كما التالي:

### ١) تطوير

أما لغةً، فكلمة "تطوير" فهو مصدر من الفعل "طوّر - يطور" ويعني تحسين الشيء وتعديله لما هو أفضل.[٢٧] واصطلاحًا التطوير هو محاولة لإنتاج تصميم أو منتج يستخدم لمعالجة المشكلات الواقعية.[٢٨] والمراد بالتطوير في هذا البحث هو محاولة لترقية جودة تعليم المفردات من خلال تصميم وسيلة لعبة بعنوان "رحلة الكلمات". وقد تمّ هذا التطوير استجابة لحاجة التلاميذ في استيعاب المفردات التي تمّ تعلّمها. وفي هذا السياق، تصمّم وسيلة اللعبة كجزء من استراتيجية تعليمية تفاعلية وممتعة، ووظيفة كوسيلة لتأكيد المفردات وتكرارها. ويستخدم هذا التطوير طريقة البحث والتطوير بنموذج Sugiyono.

### ٢) استراتيجية تعليم المفردات

أما لغةً، فكلمة "استراتيجية" فهي مصدر صناعي من القنون العسكرية، ويقصد بها التخطيط وتحديد الوسائل التي يجب الأخذ بها في القمة والقاعدة لتحقيق الأهداف البعيدة.[٢٩] واصطلاحًا الاستراتيجية هي الطرق وأساليب التدريس التي يختارها المدرس قبل التدريس، ويخطط لاستخدامها حتى تتحقق أهداف التعليم بأفضل النتائج وأكثرها فعالية، بما يتناسب مع الإمكانيات والقدرات الموجودة.[٣٠]

---

[٢٧] Almaaniy.com، **معجم المعاني الجامع**، تعريف "تطوير"، https://www.almaany.com/ar/dict/ar-ar/تطوير/، تاريخ الدخول: ١١ يونيو ٢٠٢٥م.

[28] Zainal Arifin, *Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012), Hal. 136.

[٢٩] Almaaniy.com ، **معجم المعاني الجامع**، تعريف "استراتيجية"، https://www.almaany.com/ar/dict/ar-ar/استراتيجية/، تاريخ الدخول: ١١ يونيو ٢٠٢٥م.

[٣٠] حسن شحاتة وزينب النجار، **معجم المصطلحات التربوية والنفسية**، (القاهرة: الدار المصرية اللبنانية، ٢٠٠٣)، ص. ٣٩.

وأما تعريف في اللغة فإن كلمة "تعليم" مشتقة من الفعل "علّم – يعلّم – تعليمًا", وهي صيغة رباعية ومشتقة من الفعل الثلاثي "علم – يعلم – علمًا". تحمل كلمة "علم" معنى الاعتقاد الجازم المطابق للواقع، والإدراك الصحيح للأشياء كما هي.[٣١] واصطلاحًا التعليم هو عملية نقل العلم والمعرفة من المدرس إلى التلاميذ بطريقة صحيحة وفعالة تساهم في توفير الوقت والجهد للطرفين أثناء تحصيلهم للعلم. ويقوم التعليم على أربعة عناصر أساسية، وهي المدرس، والتلاميذ، والمادة المقدمة، والطريقة المستخدمة في التعليم.[٣٢]

اصطلاحًا استراتيجية التعليم فهي خطوات التعليم التي يصمّمها المدرس قبل بدء الدرس، ويطبقها في عملية التعليم بهدف لتحقيق أهداف التعليم بأفضل، بما يتناسب مع القدرات والموارد الموجودة.[٣٣] واصطلاحًا تعليم المفردات هو عملية يتعلّم فيها دارس العربية، حيث لا يكتفي بمعرفة معنى الكلمة المعلّمة فحسب، بل يجب عليه أيضًا أن يكون قادرًا على استخدامها في جملة صحيحة أو في تعبير لغويّ مناسب.[٣٤]

وأما في اللغة فإن المفردات مأخوذة من الكلمة فرد – يفرد والتي تعني الشيء المستقل بذاته.[٣٥] واصطلاحًا المفردات هي عنصر لغوي على شكل كلمة تستخدم لإيصال المعنى في التواصل والتفكير.[٣٦]

والمراد باستراتيجية تعليم المفردات في هذا البحث هو استراتيجية تعليم المفردات الذي سيتم تطويره من خلال تصميم وسيلة اللعبة. لأنّ الطلبة يواجهون تحديات في تذكر المفردات التي تعلموها وتطبيقها في سياق التعلم، فإنّهم يحتاجون في تعلم المفردات إلى وسيلة اللعبة المصممة كاستراتيجية داعمة وتستخدم وسيلة لتأكيد المفردات وتكرارها.

**٣) وسيلة لعبة "رحلة الكلمات"**

أما في اللغة فإن كلمة وسيلة مأخوذة من الكلمة "وسل" والتي تعني الوسيط أو الأداة أو الوسيلة التي تستخدم لتحقيق هدف معيّن.[٣٧] واصطلاحًا الوسيلة هي أداة تستخدم لإيصال المادة التعليمية إلى

---

[٣١] على محمد السيد الشريف الجرجاني، **معجم التعريفات**، (القاهرة: دار الفضيلة، ١٤١٣)، ص. ١٣٠.

[٣٢] محمود على السمان، **التوجيه في تدريس اللغة العربية**، (القاهرة: دار المعارف، ١٩٨٩)، ص. ٩.

[٣٣] حسن شحاتة وزينب النجار، **معجم المصطلحات التربوية والنفسية**، (القاهرة: الدار المصرية اللبنانية، ٢٠٠٣)، ص. ٤٠.

[34] Bisri Mustafa dan Abdul Hamid, *Metode dan Strategi Pembelajaran Bahasa Arab*, (Malang: UIN Maliki Press, 2016), Hal. 68.

[٣٥] لويس معلوف، **المعجم في اللغة والإعلام**، (بيروت: مكتبة المصرية، ١٩١٣م)، ص. ٥٧٣.

[٣٦] تمام حسان، **مناهج البحث في اللغة**، (القاهرة: مكتبة الأنجلو المصرية، ١٩٩٠م)، ص. ٢٢٣.

[٣٧] مجمع اللغة العربية، **المعجم الوسيط**، الطبعة الرابعة، (القاهرة: مكتبة الشروق الدولية، ٢٠٠٤)، ص. ١٠٣١.

التلاميذ.[٣٨] وأما في اللغة فإن كلمة اللعبة مأخوذة من الكلمة "لعب" وتدل على لهو وتسلية باطل وعبث واللعبة هي كل ما يلعب به.[٣٩] واصطلاحًا اللعبة هي نشاط يمارسه الإنسان فرديًا أو جماعيًا لأجل التسلية دون وجود دافع خارجي آخر.[٤٠] واصطلاحًا وسيلة اللعبة هي وسيلة تعليمية تعتمد على الألعاب وتستخدم كأداة لتوصيل المعلومات أو الرسائل التعليمية بطريقة ممتعة ومسلية.[٤١]

المراد بوسيلة اللعبة في هذا البحث هو منتج وسيلة مصممة بطريقة تفاعلية وممتعة كاستراتيجية داعمة في تعليم المفردات، حيث الوسيلة المصممة كأداة لتأكيد المفردات وتكرارها. وذلك بهدف لترقية فعالية تعليم المفردات وترقية استيعاب المفردات لدى التلاميذ. أما "رحلة الكلمات" فهو اسم لمنتج وسيلة اللعبة صمّم بشكل خاص، لأن في هذه اللعبة تحتوي في مراحله على رحلة حول لوحة اللعبة، وتخمين المفردات العربية، وتخمين الصور التي تدل على المفردات، وأسئلة المتعلقة بالمفردات، وتكرار حفظ المفردات. وكل خطوة يخطوها اللاعب على لوحة اللعبة تعد جزءًا من استراتيجية تكرار المفردات المحفوظة. وتصبح هذه اللعبة وسيلة تعليمية ممتعة ومثيرة في الوقت نفسه ومليئة بالتحديات،كما أنها قادرة على تقوية ذاكرة التلاميذ بشكل مستمر.

**٤) النظرية السلوكية**

أما لغةً، فكلمة النظرية فهي مصدر صناعي مأخوذ من الفعل "نظر"، وجمعها هو نظريات. يفهم من كلمة "نظر" أنها تدل على التأمل والتفكر في الشيء مع ملاحظته مباشرة.[٤٢] واصطلاحًا النظرية هي عبارة عن قول يمكن إثباته بالحجة أو الدليل القوي، أو هي نتيجة تفكير عقلي مكوَّنة من مجموعة من الأفكار المترابطة، وتهدف إلى توضيح النتائج المختلفة أو الربط بينها.[٤٣]

جامعة الرانري
AR-RANIRY

[38] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2006), Hal. 3.

[٣٩] Almaany.com، معجم المعاني الجامع، تعريف "لعب"، https://www.almaany.com/ar/dict/ar-ar/لعب/، تاريخ الدخول: ١١ يونيو ٢٠٢٥م.

[٤٠] محمد محمود الحيلة، **الألعاب من أجل التفكير والتعلم، الطبعة الأولى**، (عمان: دار المسيرة لنشر، ٢٠٠٤)، ص. ٣٣.

[41] Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, (Malang: UIN Maliki Press, 2017), hal. 52.

[٤٢] أبو الحسين أحمد بن فارس بن زكريا، **معجم مقاييس اللغة، الجزء الخامس، الطبعة الأولى**، (بيروت: دار الفكر، ١٩٧٩)، ص. ٤٤٤.

[٤٣] جميل صليبا، **المعجم الفلسفي، الجزء الثاني**، (بيروت: دار الكتاب اللبناني، ١٩٨٢)، ص. ٤٧٧.

السلوكية هي اسم مؤنث منسوب إلى السلوك.[٤٤] والسلوك لغةً هو سيرة الإنسان وتصرفه واتجاهه، آداب أو حسن أو سيئ السلوك.[٤٥] اصطلاحًا السلوكية هي فلسفة في علم النفس يرى أن كل ما يقوم به التلاميذ، سواء كان استجابةً أو تفكيرًا أو شعورًا، يعد من السلوك. وتؤكد السلوكية أن السلوك يمكن تفسيره تفسيرًا علميًا دون النظر إلى الخلفيات الداخلية أو الحالات النفسية للفرد، لأن كل سلوك يعد قابلاً للملاحظة.[٤٦]

واصطلاحًا النظرية السلوكية هي ترى هذه النظرية أن التعلم هو تغير في السلوك يمكن ملاحظته وقياسه وتقييمه. ويظهر هذا التغير استجابةً للمثيرات المختلفة التي تأتي من خارج ذات التلاميذ.[٤٧] أما مراد النظرية السلوكية في هذا البحث فهي النظرية التي تعتبر أساسًا في تطبيق وسيلة لعبة "رحلة الكلمات" التي الوسيلة التي تصمم وتطبق في هذا البحث.

كما سبق في بيان معاني المصطلحات، أما المراد بتطوير استراتيجية تعليم المفردات بوسيلة لعبة "رحلة الكلمات" فهو نشاط ينتج منتجًا أو تصمّم وسيلة لعبة "رحلة الكلمات" كاستراتيجية لدعم عملية تعليم المفردات باستخدام أسلوب تفاعلي وممتع. والنظرية السلوكية هي أساس لتصميم وتطبيق وسيلة اللعبة المصممة. وستقوم الباحثة بإجراء بحث من خلال تطبيق منتج وسيلة لعبة "رحلة الكلمات" المصممة بـ SDIT Nurul Fikri Aceh.

## ز- حدود البحث

تحدد هذا البحث الحالي بالحدود الآتية:

١- الحد الموضوعي: الباحثة تحدد هذا البحث على تطوير استراتيجية تعليم المفردات بوسيلة لعبة "رحلة الكلمات" على أساس النظرية السلوكية ويركز على استيعاب المفردات في الدرس الخامس بموضوع "في البيت".

٢- الحد المكاني: سيجري هذا البحث في الصف الرابع بـ SDIT Nurul Fikri Aceh.

---

[٤٤] Almaaniy.com، **معجم المعاني الجامع**، تعريف "السلوكية"، https://www.almaany.com/ar/dict/ar-ar/السلوكية/، تاريخ الدخول: ١١ يونيو ٢٠٢٥م.

[٤٥] Almaaniy.com، **معجم المعاني الجامع**، تعريف "السلوك"، https://www.almaany.com/ar/dict/ar-ar/السلوك/، تاريخ الدخول: ١١ يونيو ٢٠٢٥م.

[46] Herpratiwi, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Media Akademi, 2016), Hal. 1.

[47] Hamruni, dkk, *Teori Belajar Behaviorisme dalam Perspektif Pemikiran Tokoh-Tokohnya*, (Yogyakarta: Pascasarjana FITK UIN Sunan Kalijaga, 2021), Hal. 7.

٣- الحد الزماني: سيجري هذا البحث في السنة الدراسية ٢٠٢٤ - ٢٠٢٥ م.

## ح- الدراسات السابقة

أما الدراسات السابقة المتعلقة بهذه الدراسة كما التالي:

**١- دراسة ستي منوراة بموضوع "استراتيجيات تعليم المفردات بمدخل الذكاء المتعدد في الفصل الخامس بمدرسة الإرشاد الإبتدائية الإسلامية بوروكرتو".**[٤٨]

أما تهدف هذه الدراسة فهو لوصف استراتيجيات التعليم المطبقة في تعليم المفردات، وتحليل خطوات تطبيقها بمدخل الذكاء المتعدد. ونوع هذه الدراسة هو بحث ميداني بمنهج الوصفي الكيفي. وتدل نتائج البحث أن استراتيجية تعليم المفردات بمدخل الذكاء المتعدد في الصف الخامس بمدرسة الإرشاد تستخدم استراتيجيتين رئيسيتين، وهما :استراتيجية الغناء لزيادة الذكاء الموسيقي، واستراتيجية التعليم الاستقصائي لتنمية الذكاء اللغوي لدى الطلاب. وأسهمت هاتان الاستراتيجيتان في ترقية دافعية الطلاب وزيادة مشاركتهم النشطة أثناء التعلم، مما جعل تعليم المفردات أكثر فعالية من قبل. كما أظهرت النتائج أن الطلاب أصبحوا أكثر حماسًا واهتمامًا في تعلم المفردات، وشعروا بالسعادة ولم يشعروا بالملل أثناء العملية التعليمية.

الفرق بين هذه الدراسة والدراسة السابقة هو في الاستراتيجية المستخدمة في البحث، حيث الدراسة السابقة استخدام استراتيجية بمدخل الذكاء المتعدد وهذه الدراسة استخدام استراتيجية بوسيلة لعبة "رحلة الكلمات". وفي منهجهما، حيث الدراسة السابقة استخدام البحث النوعي لا يحتج تصميم المنتج بل تحليل تطبيق المدخل كاستراتيجية تعليم المفردات. وهذه الدراسة استخدام البحث والتطوير ويحتج تصميم المنتج وهو كاستراتيجية تعليم المفردات. وتشابه فيهما هو في استخدام استراتيجية في بحثهما والتركيز على تعليم المفردات. وبذلك، قدمت الدراسة السابقة الفرصة لهذه الدراسة لتطوير استراتيجية تعليم المفردات بشكل أفضل لتقوية حفظ المفردات باستخدام وسيلة اللعبة، حتى تجعل هذه الدراسة اعتمادًا على الدراسة السابقة كمرجع وأساس للتطوير.

---

[٤٨] ستي منوراة، استراتيجيات تعليم المفردات بمدخل الذكاء المتعدد في الفصل الخامس بمدرسة الإرشاد الإبتدائية الإسلامية بوروكرتو، **رسالة قسم تعليم اللغة العربية**، (بوروكرتو: جامعة الأستاذ كياهي الحاج سيف الدين زهري الإسلامية الحكومية، ٢٠٢٤)، ص. ٦٤-٦٦.

**٢- دراسة نظيفة فريال بموضوع "فعالية استخدام وسيلة لعبة السلم والثعبان في تعليم المفردات في مدرسة بحر العلوم الإسلامية الابتدائية باتو، جاوى الشرقية".**[٤٩]

أما تهدف هذه الدراسة لمعرفة فعالية استخدام وسيلة لعبة السلم والثعبان في تعليم المفردات وترقية استيعاب المفردات لدى الطلاب. ونوع هذه الدراسة هو Quasi Eksperimental Design الذي يحتوي على مجموعة تجربية ومجموعة ضابطة ومنهجها البحث الكمي. ونتائج البحث تدل أن استخدم لعبة السلم والثعبان في تعليم المفردات حصل على درجة ٧٧،٦٨٪ مما يدل على أن استجابة التلاميذ لاستخدام هذه الوسيلة في تعليم مفردات اللغة العربية كانت إيجابية وقوية وأظهرت النتائج تحسنًا معنويا في المجموعة التجريبية (٤٤٪) مقارنة بالمجموعة الضابطة (١٢) تؤكد نتائج اختبار (٠،٠٠٢) فعالية هذه الوسيلة في التعليم. توضح هذه البيانات أنه يمكن تنفيذ استخدام وسيلة لعبة السلم والثعبان بشكل جيد للطلاب. ومع ذلك، هناك مجال للتحسين الجعل هذه الوسيلة التعليمية أفضل.

الفرق بين هذه الدراسة والدراسة السابقة هو في وسيلتهما المستخدمة في البحث، حيث الدراسة السابقة استخدام وسيلة لعبة السلم والثعبان وهذه الدراسة استخدام وسيلة لعبة الرحلة الكلمات. وفي منهجهما، حيث الدراسة السابقة استخدام البحث الكمي لا يحتج تصميم المنتج بل تلائم الوسيلة المستخدمة بمادة المفرادت فحسب، وهذه الدراسة استخدام البحث والتطوير ويحتج تصميم المنتج. وتشابه فيهما هو في استخدام وسيلة اللعبة في تعليم المفردات وغرضهما لترقية فعالية في تعليم المفردات بتطبيقها. وبذلك، قدمت الدراسة السابقة الفرصة لهذه الدراسة لتطوير تعليم المفردات باستخدام وسيلة تعليمية أفضل، حتى تجعل هذه الدراسة اعتمادًا على الدراسة السابقةكمرجع وأساس للتطوير.

---

[٤٩] نظيفة فريال، فعالية استخدام وسيلة لعبة السلم والثعبان في تعليم المفردات في مدرسة بحر العلوم الإسلامية الابتدائية باتو، جاوى الشرقية، **رسالة قسم تعليم اللغة العربية**، (مالانج: جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية، ٢٠٢٤)، ص. ١٤.

**٣- دراسة أنا محبوبة بموضوع "تطوير الكتاب التعليمي لمادة القراءة على أساس النظرية السلوكية في مدرسة ثنائية اللغة" الثانوية الإسلامية باتو".**[٥٠]

أما تهدف هذه الدراسة لمعرفة فعالية استخدام وسيلة لعبة السلم والثعبان في تعليم المفردات وترقية استيعاب المفردات لدى الطلاب. ونوع هذه الدراسة هو مختلط بين الكمي والكيفي ومنهجها البحث والتطوير بنموذج ADDIE. تدل نتائج البحث على أن الكتاب التعليمي المطور لمادة القراءة على أساس النظرية السلوكية كتابٌ صالح وفعال بدرجة عالية. فقد حصل على نسبة ٩٤,٢٨٪ من خبير تصميم الوسائل التعليمية، و٩٤,٦٦٪ من خبيرة محتوى الكتاب ولغته، وهما في مستوى "جيد جدًا". كما حصل على نسبة ٨٨,٠٨٪ من طلبة الصف الثاني بالمدرسة الثانوية الإسلامية "ثنائية اللغة" في باتو، و٨٤,٤٪ من معلمة اللغة العربية، وكلاهما أيضًا في مستوى "جيد جدًا"، مما يدل على جودة الكتاب من حيث الشكل والمحتوى. وأما من حيث الفعالية، فقد أجري اختبار قبلي وبعدي لمعرفة أثر استخدام الكتاب في تحسين مهارة القراءة، حيث بلغ متوسط الاختبار القبلي ٥٤,٩٦، ثم ارتفع في الاختبار البعدي إلى ٧٠,٠٣، بفارق ١٥,٠٦ نقطة. كما أظهرت نتائج اختبار T أن قيمة sig (2-tailed) بلغت ٠,٠٠٠، مما يعني أن هناك فرقًا ذا دلالة إحصائية بين الاختبارين. وبناءً على ذلك، فإن نتائج البحث تدل على أن هذا الكتاب التعليمي فعال في ترقية مهارة القراءة لدى طلاب الصف الثاني في المدرسة الثانوية الإسلامية "ثنائية اللغة" في باتو.

الفرق بين هذه الدراسة والدراسة السابقة هو في في تركيزهما المستخدمة في البحث، حيث الدراسة السابقة تركيز على تطوير الكتاب التعليمي لمادة القراءة، وهذه الدراسة تركيز على تطوير استراتيجية تعليم المفردات باستخدام وسيلة اللعبة. وتشابه فيهما هو في منهج البحث المستخدم، وهو البحث والتطوير. وأيضًا في الأساس النظري المستخدم، وهو النظرية السلوكية. وبذلك، قدمت الدراسة السابقة الفرصة لهذه الدراسة لتطوير البحث في مجال آخر من تعليم اللغة العربية، باستخدام النظرية السلوكية كأساس النظرية، حتى تجعل هذه الدراسة اعتمادًا على الدراسة السابقة كمرجع وأساس للتطوير.

---

[٥٠] أنا محبوبة، تطوير الكتاب التعليمي لمادة القراءة على أساس النظرية السلوكية في مدرسة ثنائية اللغة" الثانوية الإسلامية باتو، **رسالة الماجستير في قسم تعليم اللغة العربية**، (مالانج: جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية، ٢٠٢٠)، ص. ١٠١-١٠٣.

**ط– طريقة كتابة الرسالة**

أما طريقة كتابة الرسالة، فتستند الباحثة إلى المرجع المعتمد في برنامج الدراسات العليا بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية، والمتمثل في كتاب:

"Panduan Penulisan Tesis dan Disertasi Pascasarjana UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun Akademik 2019/2020".[51]

[51] Mukhsin Nyak Umar, dkk., *Panduan Penulisan Tesis dan Disertasi Pascasrjana UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun Akademik 2019/2020*, (Banda Aceh; Pascasarjana UIN Ar-Raniry, 2019), Hal. 75-134.