

استخدام لعبة تتابع القصة لترقية مهارة القراءة لدى الطلاب

بـ SMAIT Al-Arabiyah Aceh Besar

رسالة

إعداد

محمد رسكي أكبر

رقم القيد. ٢٢٠٢٠٢١١٤

طالب قسم تعليم اللغة العربية

بكلية التربية وتأهيل المعلمين



وزارة الشؤون الدينية للجمهورية الإندونيسية

جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشي

٢٠٢٥ م / ١٤٤٦ هـ

الرسالة

استخدام لعبة تتابع القصة لترقية مهارة القراءة لدى الطلاب

بـ SMAIT Al-Arabiyah Aceh Besar

مقدمة لكلية التربية وتأهيل المعلمين
بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية ببندا أتشيه
كمادة المواد المقررة لنيل درجة المرحلة الجامعية الأولى
تخصص تعليم اللغة العربية

إعداد

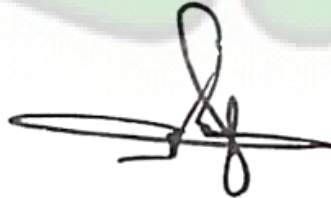
محمد رسكي أكبر

رقم القيد. ٢٢٠٢٠٢١١٤

طالب قسم تعليم اللغة العربية

بكلية التربية وتأهيل المعلمين

موافقة المشرف



الدكتور حلمي الماجستير

تمت مناقشة هذه الرسالة أمام اللجنة المعنية لمناقشته
وقد قبلت لإتمام بعض الشروط والواجبات
لنيل درجة المرحلة الجامعية الأولى
تخصص تعليم اللغة العربية

في التاريخ : ٢٨ أبريل ٢٠٢٥ م

٢٩ شوال ١٤٤٦ هـ

بندا أتشيه

إعداد

محمد رسكي أكبر

رقم القيد: ٢٢٠٢٠٢١١٤

لجنة المناقشة

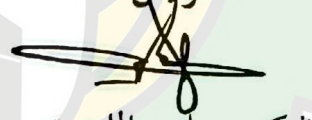
السكرتير


الدكتور عبدالله الماجستير

العضو ٢


الدكتور اندوس أشرف مزفر الماجستير

الرئيس


الدكتور حلمي الماجستير

العضو ١


محمد رضا الماجستير

بمعرفة عميد كلية التربية وتأهيل المعلمين

جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشيه


م.م. نرفر الملك الماجستير

١٩٧٣٠١٠٢١٩٩٧٠٣١٠٠٣ رقم التوثيق



إقرار الباحث

أنا الموقع أسفله :

الاسم الكامل : محمد رسكي أكبر

مكان الميلاد وتاريخه : بيرون، ١ يوليو ٢٠٠٠ م

رقم القيد : ٢٢٠٢٠٢١١٤

القسم : تعليم اللغة العربية بكلية التربية وتأهيل المعلمين

أقر أن هذه الرسالة تنتمي إلى تألوفي ولا تقدم للحصول على أية الدرجات الأكاديمية في جامعة ماء، وليست فيها التأليفات والأراء التي أعدها الآخرون، إلا وفقا بمبادئ وإعداد البحوث العملية المذكورة في مراجعها العملية، والباحث مستعد لقبول العقوبات فيما يقذف عليها من انتحال المؤلفات.

بندا أتشييه، ١٥ أبريل ٢٠٢٥ م

صاحب الإقرار

محمد رسكي أكبر



رقم القيد. ٢٢٠٢٠٢١١٤

استهلال

بسم الله الرحمن الرحيم

﴿ إِنَّا جَعَلْنَاهُ قُرْآنًا عَرَبِيًّا لَعَلَّكُمْ تَعْقِلُونَ ﴾

(سورة الزخرف : ٣)

"تعلموا اللغة العربية فإنها جزء من دينكم"

(عمر ابن الخطاب)

إهداء

أهدي هذه الرسالة :

- ١- إلى أمي المكرمة أرزبل وأبي المكرم أرمينور اللذين ربياني صغيرا، بارك الله فيهما وحفظهما الله و أبقاهما في سلامة الدين والدنيا والآخرة، وإلى أخي الشقيق محمد إحسان فجري حفظه الله، وإلى أسرتي حفظهم الله وجزاهم الله خير الجزاء.
- ٢- وإلى مشرفي المكرم الدكتور حلمي الماجستير حفظه الله وأساتذتي في جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية، الذين علموني علوما نافعة ومفيدة، حفظهم الله وجزاهم الله خير الجزاء.
- ٣- وإلى جميع أصدقائي الذين ساعدوني وشجعوني في إنجاز هذه الرسالة، أقول شكرا جزيلا على مساعدتهم وجزاهم الله خير الجزاء.

شكر وتقدير

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الحمد لله رب العالمين وبه نستعين على أمور الدنيا والدين، والصلاة والسلام على نبينا محمد صلى الله عليه وسلم وعلى آله وصحبه أجمعين، ومن تبعهم بإحسان إلى يوم الدين، أما بعد

بإذن الله وتوفيقه وفضله قد تم الباحث كتابة الرسالة تحت الموضوع "استخدام لعبة تتابع القصة لترقية مهارة القراءة لدى الطلاب بـ SMAIT Al-Arabiyah Aceh Besar". وكتابة هذه الرسالة كمادة المواد المقررة على الطلاب والطالبات للحصول على شهادة البكالوريوس بقسم تعليم اللغة العربية بكلية التربية وتأهيل المعلمين بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشيه.

في هذه الفرصة المباركة يريد الباحث أن يقدم الشكر الجزيل لوالديه المحبوبين أبيه المكرم (أرمينور) وأمه المكرمة (أرنيل) اللذين ربياه تربية حسنة هذباه تهذيباً نافعا، حفظهما الله وجزاهما الله أحسن الجزاء.

ويقدم الباحث الشكر العميق لمشرفه الكريم أستاذ الدكتور حلمي الماجستير الذي قد أنفق أوقاته لإرشاد الباحث على كتابة هذه الرسالة، حفظه الله وجزاه الله أحسن الجزاء. ثم يقدم الباحث الشكر العميق لمدير الجامعة وعميد كلية التربية ورئيس قسم تعليم اللغة العربية ولجميع الأساتذة بجامعة الرانيري بندا أتشيه حفظهم الله.

وكذلك يقدم الباحث الشكر الجزيل لرئيس المدرسة SMAIT Al-Arabiyah وهو الأستاذ رفسان جاني الماجستير ولأساتذة والطلاب الذين ساعدوه لجمع بيانات البحث، عسى الله أن يبارك فيهم ويجزيهم أحسن الجزاء.

ولا ينسى الباحث أن يقدم الشكر لجميع أصدقائه المحبوبين الذين ساعدوه وشجّوه في إنجاز هذه الرسالة، خاصة للأخوة المحبوبين الكرمين محمد إحسان و محمد زغل الرفيف ويهقي الذين علموه وشجّعوه وساعدوه في أمور كثيرة، بارك الله فيهم وجزاهم الله أحسن الجزاء.

أخيراً، يرى الباحث أن هذه الرسالة لا تخلو من الأخطاء والنقصان وإن كان بذل كل جهده في إعداد هذه الرسالة، لذلك يرجو من القارئ نقداً بنائياً خالصاً وإصلاحاً نافعا ولعل هذه الرسالة لإكمال هذه الرسالة نافعة له والقارئ جميعاً. يسأل الله العافية والتوفيق والهداية له والقارئ، إنه مجيب دعوة السائلين.

بندا أتشييه، ١٦ أبريل ٢٠٢٥

الباحث

محمد رسكي أكبر

قائمة المحتويات

ب	موافقة المشرف
ج	موافقة اللجنة
د	إقرار الباحث
هـ	استهلال
و	إهداء
ز	شكر وتقدير
ط	قائمة المحتويات
ل	قائمة الجداول
م	قائمة الملحقات
ن	مستخلص البحث باللغة العربية
س	مستخلص البحث باللغة الإنجليزية
ع	مستخلص البحث باللغة الإندونيسية
١	الفصل الأول: أساسية البحث
١	أ- مشكلة البحث
٣	ب- سؤال البحث
٤	ج- هدف البحث
٤	د- أهمية البحث

هـ- افتراضات البحث ٤

و- حدود البحث ٥

ز- مصطلحات البحث ٥

ح- الدراسات السابقة ٦

ط- طريقة كتابة الرسالة ١٠

١١ الفصل الثاني: الإطار النظري

أ- مفهوم اللعبة اللغوية ١١

١- مفهوم الألعاب اللغوية ١١

٢- أنواع الألعاب اللغوية ١٢

٣- أهمية الألعاب اللغوية ١٧

ب- لعبة تتابع القصة ١٩

١- مفهوم لعبة تتابع القصة ١٩

٢- خطوات لعبة تتابع القصة ١٩

٣- مزايا و عيوب لعبة تتابع القصة ٢٠

ج- المهارات اللغوية ٢٢

١- تعريف المهارة اللغوية ٢٢

٢- أنواع المهارة اللغوية ٢٣

٣- أهمية مهارة القراءة ٢٧

٤- أهداف مهارة القراءة ٢٨

٣١ الفصل الثالث: إجراءات البحث الحقلية

أ- منهج البحث ٣١

٣٢	ب- مكان البحث
٣٢	ج- مجتمع البحث وعينته
٣٣	د- طريقة جمع البيانات وأدواتها
٣٤	هـ- طريقة تحليل البيانات
٣٧	الفصل الرابع: نتائج البحث ومناقشته
٣٧	أ- عرض البيانات
٤٣	ب- تحليل البيانات
٤٩	ج- المناقشة
٤٩	د- تحقيق الفرضين
٥١	الفصل الخامس: الخاتمة
٥١	أ- نتائج البحث
٥١	ب- الاقتراحات
٥٢	المراجع
٥٢	أ- المراجع العربية
٥٣	ب- المراجع الإندونيسية

قائمة الجداول

الجدول ٣-١ : درجة الاختبار.....	٣٤
الجدول ٣-٢ : معيار النسبة التوية من ورقة استجابة الطلاب.....	٣٦
الجدول ٤-١ : عدد الطلاب بالمدرسة العربية الثانوية ٢٠٢٤-٢٠٢٥	٣٨
الجدول ٤-٢ : أغراض التعليم بالمدرسة العربية الثانوية	٣٩
الجدول ٤-٣ : التوقيت في العملية التجريبية	٤٠
الجدول ٤-٤ : عملية التعليم (اللقاء الأول).....	٤٠
الجدول ٤-٥ : عملية التعليم باستخدام لعبة تتابع القصة (اللقاء الثاني).....	٤١
الجدول ٤-٦ : نتيجة الاختبار القبلي والبعدي	٤٣
الجدول ٤-٧ : نتيجة الاختبار الطبيعي (Uji Normalitas)	٤٥
الجدول ٤-٨ : نتيجة اختبار المتجانس (Uji Homogenitas).....	٤٥
الجدول ٤-٩ : نتيجة الاختبار - ت (Uji - T).....	٤٦
جدول ٤-١٠ : تحصيل الاختبار - ت	٤٦
جدول ٤-١١ : درجة استبانة الطلاب باستخدام لعبة تتابع القصة	٤٧

قائمة الملحقات

- ١ - خطاب عميد كلية التربية وتأهيل المعلمين بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشييه على تعيين المشرف.
- ٢ - إفادة عميد كلية التربية وتأهيل المعلمين بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشييه على القيام بالبحث.
- ٣ - إفادة رئيس المدرسة للمرحلة الثانوية بمدرسة العربية على إتمام البحث
- ٤ - بعض الصحف الدراسة باستخدام لعبة تتابع القصة
- ٥ - قائمة أسئلة الاختبار القبلي والبعدي
- ٦ - قائمة أسئلة الاستبانة
- ٧ - صور البحث
- ٨ - السيرة الذاتية

مستخلص البحث

عنوان البحث : استخدام لعبة تتابع القصة لترقية مهارة القراءة لدى الطلاب

ب-SMAIT Al-Arabiyah Aceh Besar

الاسم الكامل : محمد رسكي أكبر

رقم القيد : ٢٢٠٢٠٢١١٤

تنطلق هذه الدراسة من مشكلة انخفاض قدرة الطلاب على فهم نصوص القراءة باللغة العربية، حيث يواجه معظمهم صعوبة في استيعاب الأفكار الرئيسية واستخلاص مضمون النصوص. ومن خلال الملاحظة الأولى، لاحظ الباحث أن طريقة التعليم لترقية مهارة القراءة لم تناسبهم ولا تشجعهم على التفاعل. يهدف هذا البحث إلى معرفة فعالية استخدام لعبة "تتابع القصة" في ترقية مهارة القراءة لدى طلاب المرحلة الثانوية في مدرسة SMAIT Al-Arabiyah بأتشيه كبرى و استجابة الطلاب باستخدام هذه اللعبة. اعتمد الباحث على المنهج الكمي بأسلوب التصميمات التمهيدية (Pre-Experimental) بشكل "One Group Pre Test Post Test Design" من نوع اختبار قبلي واختبار بعدي لمجموعة واحدة. تكونت عينة الدراسة من ٢٠ طالباً من الصف الحادي عشر في السنة الدراسية ٢٠٢٤/٢٠٢٥. وتظهر نتائج البحث أن لعبة تتابع القصة فعال لترقية قدرة الطلاب على مهارة القراءة. وذلك بناءً على اختبار (Paired Sample T-Test) التي أظهرت نتيجة ٠,٠٠١ أقل من مستوى الدلالة ٠,٠٥. تشير هذه النتيجة إلى الفرض البديل (H_a) مقبول، والفرض الصفري (H_0) مردود، و تشير استجابة الطلاب باستخدام لعبة تتابع القصة على ترقية مهارة القراءة حصلت ٩٣٪ على الاستجابة الإيجابية ثم النسبة ٧٪ على الاستجابة السلبية.

الكلمة الأساسية : لعبة تتابع القصة، مهارة القراءة.

ABSTRACT

Title : The Use of the "Tataabu' al-Qishshah" (Story Guessing) Game to Improve Students' Reading Skills at SMAIT Al-Arabiyah Aceh Besar

Name : M. Raski Akbar

NIM : 220202114

This study originates from the problem of students' low ability to comprehend reading texts in Arabic, as most of them face difficulties in understanding the main ideas and grasping the content of the texts. Based on the initial observation, the researcher noticed that the teaching method used to improve reading skills was not suitable for them and did not encourage their engagement. This research aims to determine the effectiveness of using the "Story Guessing" game in enhancing reading skills among high school students at SMAIT Al-Arabiyah in Greater Aceh and to explore the students' responses to the use of this game. The researcher employed a quantitative method with a pre-experimental design using the "One Group Pre-Test Post-Test Design" approach, which involves a pre-test and post-test on a single group. The sample consisted of 20 eleventh-grade students in the 2024/2025 academic year. The research results show that the Story Sequence game is effective in improving students' reading skills. This is based on the Paired Sample T-Test, which showed a result of 0.001, which is lower than the significance level of 0.05. This result indicates that the alternative hypothesis (H_a) is accepted, while the null hypothesis (H_0) is rejected. Moreover, students' responses to the use of the Story Sequence game in enhancing reading skills showed that 93% had a positive response, while 7% had a negative response.

Keyword : Story Guessing Game, Reading Skills

ABSTRAK

Judul : Penggunaan Permainan Tataabu' al-Qishshah (Tebak Cerita) untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa di SMAIT Al-Arabiyah Aceh Besar

Nama : M. Raski Akbar

NIM : 220202114

Penelitian ini berangkat dari permasalahan rendahnya kemampuan siswa dalam memahami teks bacaan berbahasa Arab, karena sebagian besar dari mereka mengalami kesulitan dalam menangkap ide pokok dan memahami isi teks. Berdasarkan pengamatan awal, peneliti melihat bahwa metode pengajaran yang digunakan untuk meningkatkan keterampilan membaca tidak sesuai bagi mereka dan tidak mendorong keterlibatan mereka. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan permainan "Tataabu' al-Qishshah" (Tebak Cerita) dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa di jenjang sekolah menengah atas di SMAIT Al-Arabiyah Aceh Besar, serta untuk mengetahui respons siswa terhadap penggunaan permainan ini. Peneliti menggunakan metode kuantitatif dengan desain pra-eksperimental menggunakan pendekatan "One Group Pre-Test Post-Test Design", yaitu uji coba yang melibatkan pre-test dan post-test pada satu kelompok. Sampel penelitian terdiri dari 20 siswa kelas XI tahun ajaran 2024/2025. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan Tataabu' al-Qishshah efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa. Hal ini didasarkan pada hasil uji Paired Sample T-Test yang menunjukkan nilai 0,001, yang lebih kecil dari tingkat signifikansi 0,05. Hasil ini menunjukkan bahwa hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Selain itu, respons siswa terhadap penggunaan permainan Tataabu' al-Qishshah dalam meningkatkan keterampilan membaca menunjukkan bahwa 93% memberikan respons positif, sedangkan 7% memberikan respons negatif.

Kata Kunci : Tataabu' al-Qishshah (Tebak Cerita), Keterampilan Membaca

الفصل الأول

أساسيات البحث

أ- خلفية البحث

الدراسة هي جزء لا يتنوع من الحياة البشرية. وهي بحاجة إلى التعويد. فبالتالي معناها العام، سيتم من خلال الأنشطة الدراسية في ذلك. لأن الدراسة هي بطبيعة الحال بالفعل ضرورة للحياة البشرية.¹ وكذلك اللغة العربية، أنها مفتاح لفهم علوم الدين واللغة، وخاصة في دين الإسلام. نظرا إلى كثرة دور اللغة العربية للمسلمين في الحياة فمن المطلوب علينا أن نولي اهتماما كبيرا لتعلم واكتساب اللغة. اللغة العربية هي وسيلة اتصالية وتواصلية للبشر في علاقات الحياة اليومية في المجتمع. بالإضافة إلى أن اللغة العربية كأداة الاتصال أيضا كاللغة العلمية.

فتعلم اللغة عمل شاق، يُكَلِّف المرء جهداً في الفهم وفي التدريب الآلي المكثف للتمكن من استعمال اللغة الجديدة، وللتنمية المتواصلة لمهاراتها المختلفة. وهذا الجهد متطلب في كل لحظة طوال برنامج تعليم اللغة، وفي حاجة إلى تغذية وتدعيم عدة سنوات، لتوفير القدرة للدارس على معالجة اللغة في إطارها الكامل في الحوارات والمحادثات والقراءة والتعبير المكتوب. والألعاب اللغوية من أفضل الوسائل التي تساعد كثيراً من الدارسين على مواصلة تلك الجهود ومساندتها، والتخفيف من ثقل الدروس وجفافها.²

يمكن للألعاب أن تُدَرِّب على المهارات اللغوية الرئيسية من الاستماع والكلام والقراءة والكتابة، ويمكن انتفاعها كذلك في جميع خطوات سلسلة التعليم والتعلم، والتقديم، والتكرار، والربط، والإنشاء وغير ذلك، وفي التدريب على مواقف ونماذج عديدة من

¹ Ramayulis, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Kalam Mulia 2010) h. 28

² ناصف مصطفى عبد العزيز، الألعاب اللغوية في تعليم اللغات الأجنبية، (الرياض : دار المريخ

للنشر ١٩٨٣م) ط.١، ص.٩٠.

الاتصال.^٣ وما أثبتت فائدة في تلك المجالات بخاصة، الألعاب التي تجري في أزواج أو في جماعات. ويتحقق نجاحها واستجابة الدارسين لها على مدى يمكن المعلم بفائدة الألعاب واعتقاده بجودها.

وفي السنوات الأخيرة، أصبحت الألعاب التعليمية أداة فعالة لتعزيز مهارات القراءة والكتابة بين الطلاب. و تساهم لعبة تتابع القصة بشكل خاص في تحصيل الطلاب على القراءة والفهم من خلال تقديم تحارب تفاعلية تغمرهم في عوالم خيالية ومثيرة.^٤ تعتمد هذه لعبة على أسلوب السرد القصصي الذي يُعزِّز من مشاركة الطلاب ويجعل عملية التعلم أكثر إمتاعاً وجاذبية.

فلعبة تتابع القصة هي أداة تعليمية تفاعلية تهدف إلى تطوير مهارات اللغة العربية لدى الطلاب. تقوم اللعبة على أساس بناء قصة جماعية، حيث يشارك كل طالب بإضافة جزء جديد إلى القصة، مستنداً إلى ما كتبه أصدقاؤه من قبله. تُعتبر هذه اللعبة وسيلة فعالة لتعزيز مهارات الكتابة، والقراءة، والاستماع، والتحدث، بالإضافة إلى تحسين الفهم اللغوي والقدرة على التعبير.^٥

تتدرج فكرة ألعاب تتابع القصة حول إشراك الطلاب من حيث يتعين عليهم قراءة النصوص وفهم الأحداث والتفاصيل للوصول إلى النهاية. وهذا النوع من الألعاب يمكن أن يساعد في تحسين الفهم القرائي وزيادة المفردات وتحفيز الطلاب على القراءة باستمرار.^٦ تشير الأبحاث إلى أن الألعاب التعليمية التفاعلية يمكن أن تحسن من تحصيل الطلاب الأكاديمي من خلال دمج المفاهيم التعليمية في سياق ممتع وجذاب. كما أن دمج

^٣ Andrew Wright, *Games For Language Learning*. (Cambridge University Press 1979), h:2

^٤ عبيد، عبد الله (٢٠١٠). الألعاب التعليمية وتكنولوجيا التعليم. دار الكتاب الجامعي.

^٥ عبد الله الدليمي، طرق تعليم اللغة العربية، (مكة : جامعة أم القرى، ٢٠١١م) ص. ١٤٥-١٦٧.

^٦ الزهراني، سعيد (٢٠١٥). التعلم القائم على الألعاب: نظريات وتطبيقات. مكتبة الرشد.

التكنولوجيا في التعليم يساهم في إعداد الطلاب للعالم الرقمي الحديث، حيث تصبح مهارات القراءة والفهم الرقمي أمراً ضرورياً.

وبعد تمام الملاحظة الأولى نحو المدرسة الثانوية العربية في الفصل الثاني وجد الباحث مشكلة الطلاب في القراءة حيث إنهم ضعفوا في فهم نصوص القراءة، يعني معظم الطلاب في الصف الثاني من المدرسة الثانوية العربية من صعوبة في فهم نصوص القراءة. يبدو ذلك في تدني مستوى فهمهم لمحتوى النصوص، وصعوبة استخلاص الفقرات الرئيسية. وتؤثر هذا الضعف في نجاح الطلاب في الاختبارات التي تقيم هذه مهارة القراءة، فبذلك لحّص الباحث بأن طريقة التعليم لترقية مهارة القراءة لم تناسبهم. وشرع الباحث بأن يأتي باللعبة اللغوية أي لعبة تتابع القصة أساساً مبنياً لترقية قدرة الطلاب على استيعاب نصوص القراءة ولتحسين مهارة قراءتهم. ويرجو الباحث بأن تكون هذه لعبة القراءة تلائم الطلاب في إدراك مهارة القراءة بعون الله وسدده وإرشاد مشرف البحث وجهد الباحث عسى أن ينتفع الطلاب.

ومن ثم كتب الباحث ببحثه العلمي المجهود بالموضوع. " استخدام لعبة تتابع القصة

لترقية مهارة القراءة لدى الطلاب — SMAIT Al-Arabiyah Aceh Besar".

ب- سؤال البحث

أما سؤال البحث اللذين أراد الباحث السعي إلى إجابتها فهي تكون أساساً لهذا البحث العلمي هي :

١- هل استخدام لعبة تتابع القصة فعال لترقية قدرة الطلاب على مهارة القراءة بـ

؟SMAIT AL-ARABIYAH ACEH BESAR

٢- كيف استجابة الطلاب في استخدام لعبة تتابع القصة لترقية مهارة القراءة؟

ج- هدف البحث

استخرج الباحث بعد استطلاعه إلى سؤالي البحث بأن هدفه هو :

١- معرفة إلى فعالية لعبة تتابع القصة في ترقية مهارة القراءة لدى طلاب الفصل الثاني

ب- SMAIT AL-ARABIYAH ACEH BESAR

٢- إدراك على استجابة الطلاب في استخدام لعبة تتابع القصة على ترقية مهارة القراءة

لدى طلاب الفصل الثاني ب- SMAIT AL-ARABIYAH ACEH BESAR

د- أهمية البحث

وأما أهمية هذا البحث فهي كما يلي :

١- للطلاب : زيادة دافعية الطلاب واهتمامهم بالتعلم، وكذلك جعل الوضع

التعليمي أكثر متعة حتى لا يشعر الطلاب بالملل في تعلم اللغة العربية.

٢- للمعلم : لمساعدة في عملية التعليم و مصدر أو مراجع في ترقية قدرة على مهارة القراءة

٣- للمدرسة : من المؤمل أن يكون مرجعا لاختيار وسيلة التعلم ويمكن أن يكون مرجعا للسياسة في تنفيذ تعلم أكثر فعالية.

هـ- افتراضات البحث وفروضه

الافتراضات التي وضعها الباحث في هذا البحث هي لعبة تتابع القصة، وهي إحدى وسائل التعليم التي تهدف إلى ترقية قدرة الطلاب على مهارة القراءة.

وأما الفرضان لهذا البحث، فيما يلي:

١- الفرض البديل (H_a) : إن استخدام لعبة تتابع القصة ينمي قدرة الطلاب على مهارة القراءة.

٢- الفرض الصفري (H_0) : إن استخدام لعبة تتابع القصة لا ينمي قدرة الطلاب على مهارة القراءة.

و- حدود البحث

وأما حدود لهذا البحث كما يلي :

١. الحد الموضوعي: يتحدد موضوع هذا البحث في تطبيق تتابع القصة في ترقية مهارة القراءة.
٢. الحد المكاني: تم تنفيذ وتقييم هذا البحث بمدرسة العربية الثانوية في الصف الثاني.
٣. الحد الزمني: يجري هذا البحث في العام الدراسي 2024 / 2025 م.

ز- مصطلحات البحث

وأما معاني المصطلحات التي يتضمنها الموضوع هي كما يلي :

١. لعبة تتابع القصة هي إحدى لعبة من اللغات التي تُستخدم لترقية مهارة القراءة خاصة.^٧
٢. والقراءة لغة كما في الوسيط هي كلمة مشتقة من فعل "قرأ يقرأ قراءة وقرآنا"، وقرأ الكتاب أي تتبع كلماته نظرا ونطق بها أو لم ينطق بها سميت حديثا بالقراءة الصامتة.^٨ اصطلاحا مهارة القراءة هي عملية يراد بها إدراك الصلة بين لغة الكلام اللسانية، وهي نشاط فكري لاكتساب القارئ معرفة إنسانية من علم وثقافة وفن

⁷ Umi Machmudah, dan Abdul Wahab Rosyidi, *Active Learning dalam Pembelajaran Bahasa Arab*, (Malang: UIN Malang Press, 2008), h.159.

^٨ معجم اللغة العربية. المعجم الوسيط. (القاهرة : مكتبة الشروق الدولية ٢٠٠٤). ص. ٧٢٢

ومعتقدات.^٩ ومعيار كفاءة الطلاب في مهارة القراءة هو قدرة الطلاب على فهم النصوص.

ح- الدراسات السابقة

١. البحث كتبته نور المصلوخة (٢٠١٧). بموضوع : تنمية مهارة القراءة باستخدام لعبة صناديق القصص (بحث تطويري بالمدرسة المتوسطة الإسلامية "ابن سينا" بجابون، سيدوارجو، اندونيسيا).

أ- أهداف البحث

يهدف هذا البحث : معرفة تطوير المادة التي تناسب بلعبة صناديق القصص لتنمية مهارة القراءة بالمدرسة المتوسطة الإسلامية "ابن سينا" جابون. معرفة فعالية كيفية تطبيق وتأثيره في تعليم مهارة القراءة بلعبة صناديق القصص في المدرسة المتوسطة الإسلامية "ابن سينا" جابون. معرفة فعالية لعبة صناديق القصص لتنمية قراءة النص بقراءة الصامتة بالسهل والمريح. وفهم معاني الجمل في الفقرة القصيرة لدى التلاميذ بتلك المدرسة.

ب- منهج البحث

استخدمت الباحثة في هذا البحث بأسلوب التحليل الكمي والكيفي. وأما مجتمع البحث هنا جميع التلاميذ في الصف الثاني / الصف الثامن ٢٠١٤ - ٢٠١٥ وعددهم ١٤٥ تلميذا. وعينة البحث هي التلاميذ في الفصل الثاني / الصف الثامن (أ) وعددهم ٢٩ تلميذا. واستخدام هذا البحث أدوات جمع

^٩ عبد الفتاح حسن البجة، أساليب تدريس مهارات اللغة العربية وآدابها (دار الكتاب الجامعي، عمان

البيانات بالاختبارين (الاختبار القبلي والاختبار البعدي) والملاحظة الاستيعابية (للتلاميذ ومدرس اللغة العربية).

ج- نتيجة البحث

وأما نتائج هذا البحث هي أن الألعاب اللغوية "لعبة صناديق القصص" تنمي مهارة القراءة بالنظر إلى الحقائق الآتية :

١. يتم تطوير المواد التعليمية لتنمية مهارة القراءة في المدرسة المتوسطة الإسلامية "ابن سينا" جابون تطوير الباحثة المواد التعليمية التي يستخدمها المدرس من منهج KTSP إلى منهج K-١٣.
٢. قد إرتفعت كفاءة التلاميذ في مهارة القراءة (قراءة النص). ومعرفة معاني المفردات الجديدة، وفهم معاني الجمل في الفكرة القصيرة). باستخدام الألعاب اللغوية "لعبة صناديق القصص"، ودلّ هذا البحث على أنّها فعّالة جدّاً لتنمية مهارة القراءة المدرسة المتوسطة.
٣. وارتفعت رغبة التلاميذ في تعليم القراءة باللعبة اللغوية "لعبة صناديق القصص" بناء على مقارنة نتيجة الاختبارين (الاختبار القبلي و الاختبار البعدي) وقد وجدت الباحثة على فعالية لعبة صناديق القصص.

د- وجه التشابه و وجه الاختلاف

يتشابه بين الدراستين في الهدف الرئيسي حيث أنّهما تهدفان إلى تطوير مهارة القراءة لدى الطلاب من خلال وسائل تعليمية، وكذلك تتشابهان في نوع البحث حيث كلّتا الدراستين تُعتبران بحوثاً تطبيقية التي تسعى لاختبار فعالية على أساس الألعاب اللغوية.

وأما وجه الاختلاف بين الدراستين في نوع الوسيلة التعليمية و الأسلوب حيث أنّ الدراسة السابقة تعتمد على لعبة صناديق القصص. وأما الدراسة

الحالية تعتمد على لعبة تتابع القصة، وكذلك الدراسة السابقة تتركز في استخدام صناديق ما يسمح بالتفاعل من خلال اختيار أو ترتيب أجزاء القصة، مما يعزز مهارات التحليل والاختيار الذاتي وأما الدراسة الحالية تركز على أسلوب سرد القصة بصورة متتابعة، حيث يقوم الطلاب بمتابعة الأجزاء بترتيب معين، مما ينمي لديهم مهارات التسلسل والفهم.

٢. البحث كتبه نوزوليا فيتران (٢٠٢٢). بموضوع : فعالية استعمال الطريقة السمعية الشفوية بلعبة القصة المتسلسلة لترقية مهارة الكلام لدى الطالبات في مدرسة دينية فوتري الثانوية الإسلامية بكنبارو.

أ- أهداف البحث

يهدف هذا البحث إلى معرفة فعالية استخدام الطريقة السمعية الشفوية بلعبة القصة المتسلسلة في تحسين مهارة الكلام لدى الطالبات.

ب- منهج البحث

استخدمت الباحثة في هذا البحث على منهج تجريبي لتقديم تأثير الطريقة السمعية الشفوية باستخدام لعبة القصة المتسلسلة، وشملت خطوات التعليم والتطبيق والملاحظة، مع اختبار قبلي وبعدي.

ج- نتيجة البحث

وأما نتيجة هذا البحث هي أن الطريقة السمعية الشفوية باستخدام لعبة القصة المتسلسلة كانت فعالية في تحسين مهارة الكلام، مع قيمة T بلغت ٣,١٥٨، مما يدل على قبول الفرضية البديلة.

د- وجه التشابه ووجه الاختلاف

يتشابه بين الدراستين في الهدف الرئيسي حيث أنهما تهدفان إلى استخدام الألعاب التعليمية و تحسين مهارة لغوية معينة لدى الطلاب و اعتمدت كلا الدراستين على الألعاب التعليمية التي تعتمد على التفاعل والتسلسل القصصي لتحفيز الطلاب.

وأما وجه الاختلاف بين الدراستين في مهارة لغوية حيث أن الدراسة السابقة تستهدف مهارة الكلام، أما الدراسة الحالية تستهدف مهارة القراءة. وكذلك الدراسة السابقة تركز استخدام الطريقة السمعية الشفوية مع لعبة القصة المتسلسلة بشكل تفاعلي صوتي لتنمية النطق والطلاقة في الكلام. وأما الدراسة الحالية تركز على مهارة القراءة والتسلسل القصصي، مع التركيز على الفهم القرائي.

٣. البحث كتبه أنجلنا بيا ديسرياني (٢٠٢٠). بموضوع : فعالية استخدام لعبة "أكمال القصة" في تعليم مهارة الكلام (دراسة تجريبية في مدرسة دار المغني المتوسطة الإسلامية بوغور).

أ- أهداف البحث

يهدف هذا البحث إلى الكشف عن فعالية استخدام لعبة "أكمال القصة" في تحسين مهارة الكلام لدى تلميذات الصف الثامن بمدرسة دار المغني المتوسطة الإسلامية، حيث تسعى لمعرفة تأثير اللعبة على اهتمام وقدرة الطالبات على التحدث بالعربية.

ب- منهج البحث

استخدمت الباحثة منهج البحث الكمي التجريبي، بتصميم الاختبار القبلي والبعدي على مجموعة واحدة.

ج- نتيجة البحث

أظهرت النتائج تحسناً في الأداء بعد استخدام اللعبة، حيث ارتفعت الدرجة المتوسطة من ٦١,٨١ في الاختبار القبلي إلى ٧٨,١٨ في الاختبار البعدي، مما يدل على فعالية اللعبة في تحسين مهارة الكلام.

د- وجه التشابه ووجه الاختلاف

يتشابه بين الدراستين تركيزاً على استخدام الألعاب اللغوية (لعبة القصة) كوسيلة تعليمية لتحسين مهارات اللغة لدى الطلاب. كلاهما يسعى إلى تعزيز مهارات معينة في اللغة العربية لدى الطلاب.

وأما وجه الاختلاف بين الدراستين في مهارة لغوية حيث أن الدراسة السابقة تستهدف مهارة الكلام، وأما الدراسة الحالية تستهدف مهارة القراءة. وكذلك الدراسة السابقة أجريت على طالبات الصف الثاني في مدرسة الإسلامية المتوسطة، وأما الدراسة الحالية استهدفت طلاب الفصل الثاني في مدرسة الثانوية.

ط- طريقة كتابة البحث

أما أسلوب الكتابة في هذا البحث، فيعتمد الباحث على الطريقة المعتمدة في كلية التربية وتأهيل المعلمين بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية، كما ورد في كتاب :

Panduan Akademik dan Penulisan Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar- Raniry Tahun 2016.