

تطبيق طريقة التعليم التعاوني بوسيلة *Picture Game* في إتقان المفردات

لدى تلاميذ المستوى السادس بـ MIN 20 Aceh Besar

رسالة

إعداد:

زُهرًا شَفَاء. ٢١٠٢٠٢٠٢٧

طالبة قسم تعليم اللغة العربية

بكلية التربية وتأهيل المعلمين



وزارة الشؤون الدينية للجمهورية الإندونيسية

جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشييه

١٤٤٦ هـ / ٢٠٢٥ م

الرسالة

تطبيق طريقة التعليم التعاوني بوسيلة *Picture Game* في إتقان المفردات لدى
تلاميذ المستوى السادس بـ MIN 20 Aceh Besar

مقدمة لكلية التربية وتأهيل المعلمين

بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشيه

كمادة من المواد المقررة لنيل درجة المرحلة الجامعية الأولى

في تخصص تعليم اللغة العربية

إعداد

زُهْرًا شَقَاء

رقم القيد: ٢١٠٢٠٢٠٢٧

طالبة قسم تعليم اللغة العربية

كلية التربية وتأهيل المعلمين

جامعة الرانيري

موافقة المشرفة

فصيلة الماجستير

تمت مناقشة هذه الرسالة أمام اللجنة المعنية لمناقشتها وتقبل لإتمام بعض الشروط
والواجبات لنيل درجة المرحلة الجامعية الأولى في تخصص تعليم اللغة العربية

في التاريخ: ١٦ يوليو ٢٠٢٥ م

٢٠ محرم ١٤٤٧ هـ

بندا أتشيه

إعداد:

زُهْرًا شِقَاء

رقم القيد: ٢١٠٢٠٢٠٢٧

لجنة المناقشة:

السكترير

الدكتور عبد الله الماجستير

العضو ٢

الدكتور اندا عائشة إدريس الماجستير

الرئيسة

فضيلة الماجستير

العضو ١

الدكتور اندوس أشرف مظفر الماجستير

بمعرفة عميد كلية التربية وتأهيل المعلمين

الاسلامية الحكومية بندا أتشيه

مظفر الملوك الماجستير

١٩٧٣٠١٠٢١٩٩٧٠٣١٠٠



إقرار الباحثة

أنا الموقعة أسفله

الاسم الكامل : زُهْرًا شِفَاء

مكان الميلاد وتاريخه : كوتابلانج (Kutablang)، ١٧ يناير ٢٠٠٣ م

رقم التسجيل/القيد : ٢١٠٢٠٢٠٢٧

قسم : تعليم اللغة العربية

أقر أن هذه الرسالة ينتمي إلى تألّفي ولا أقدم للحصول على أية الدرجات الأكاديمية في جامعات ما، وليس فيها التآليف والآراء التي أعدها الآخرون، إلا وفقا بمبادئ وإعداد البحوث العلمية المذكورة في مراجعها العلمية. والباحثة مستعدة لقبول العقوبات فيما يقذف عليها من انتحال المؤلفات.

بندا أتشّيه، ١٠ فبراير ٢٠٢٥ م

صاحبة الإقرار



زُهْرًا شِفَاء

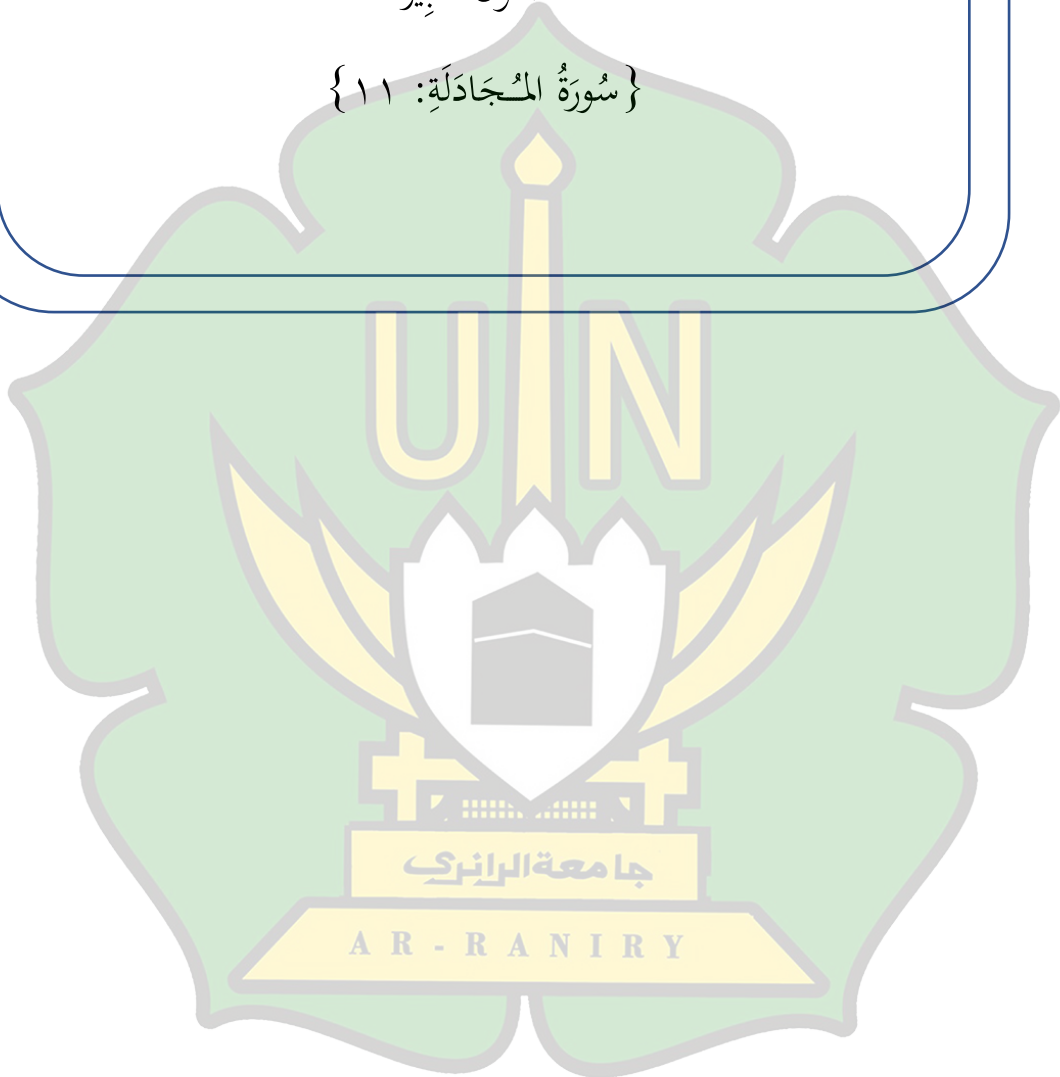
رقم القيد: ٢١٠٢٠٢٠٢٧

استهلال

..... يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا

تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

{ سُورَةُ الْمُجَادَلَةِ: ١١ }



إهداء

هديت هذه الرسالة إلى:

١. والديّ العزيزين رحمني بن نوردين وإيفا رسلينا بنت رسلني، من غرسا في قلبي بذور الأمل، وسقياهما بالصبر والدعاء، حتى أثمرت ثمار هذا الجهد المتواضع. إلى من كانت تضحياتهما جسوراً أعبر بها نحو النجاح، إلى من لا تكفي الكلمات لوصف فضلتهما، ولا تكفي الصفحات لرد جميلهما، أهدي هذا العمل المتواضع، تعبيراً عن حبي وامتناني، راجياً من الله أن يبارك فيكما، ويجعلني سبباً في رضائكما وسعادتكما في الدنيا والآخرة.

٢. أستاذة فضيلة الماجستير وأساتذتي الكرام، الذين كانوا مصابيح تنير طريقي في دروب العلم والمعرفة، فبجهودهم وتوجيهاتهم وإخلاصهم، تمكنت من الوصول إلى هذه المرحلة من الدراسة، فلكم مني كل الشكر والتقدير والدعاء الصادق بأن يجزيكم الله خير الجزاء، ويجعل ما قدمتم في ميزان حسناتكم، ويبارك في علمكم وأعماركم

شكر وتقدير

الحمد لله الذي هدانا لهذا وما كنا لنهتدي لولا أن هدانا الله، والصلاة والسلام على حبيب الله محمد صلى الله عليه وسلم وعلى آله وصحبه أجمعين.

فقد يسّرت لي كتابة الرسالة الجهدية بإذن الله وعنايته التي قدمتها لكلية التربية وتأهيل المعلمين بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية، من مواد التي قرّبنا الله عليها لنيل درجة المرحلة الجامعية الأولى في تخصص تعليم اللغة العربية وتأهيل المعلمين تحت الموضوع:

تطبيق طريقة التعليم التعاوني بوسيلة Picture Game في إتقان المفردات لدى تلاميذ

المستوى السادس بـ MIN 20 Aceh Besar

تقدّم الباحثة كلمة الشكر الكبير لجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية، وعميد كلية التربية وتأهيل المعلمين، ورئيس قسم تعليم اللغة العربية، ولجميع الأساتذة والأستاذات المكرمين الذين كان علمهم الزاد المضيء في طريق البحث، وأسأل الله أن يجزيهم أحسن الجزاء في الدنيا والآخرة. وتقدّم الباحثة جزيل الشكر للمشرفة الكريمة قد بذلت أوقاتها وأفكارها لإخراج هذه الرسالة هي الأستاذة فضيلة الماجستير، حيث أنها قد أشرفت وأرشدت وأنصحت وأفادت وحرصت طوال كتابة هذه الرسالة فأسأل الله أن يجزيها أحسن الجزاء.

ولا تنسى الباحثة أن تقدّم الشكر الكبير للمدرسة MIN 20 Aceh Besar، الأستاذة نزول فتراني، ولجميع المدرسين والطلبة في المدرسة MIN 20 Aceh Besar الذين قد أعانوها في إعطاء البيانات المحتاجة إليها عند البحث، نسأل الله تعالى أن يعلّمهم أحسن الثواب، ويباركهم في الدنيا والآخرة.

ولا تنسى الباحثة أن تقدّم الشكر لوالديها الحبيبين الذين للباحثة الفضل بعد الله،
فربها تربية صالحة، وعلمها علومًا نافعة لسعادة الدنيا والآخرة، فجزاهما الله خير الجزاء،
ولا تنسى أيضًا الشكر لجميع أصدقائها الذين قد ساعدوها لتتميم بعض أفكارهم في كتابة
هذه الرسالة، ونرجو من الله أن يكرمهم خير الجزاء وأن يجمعهم تحت ظلال رحمته في الدنيا
والآخرة.

وأخيرًا تعترف الباحثة أن هذه الرسالة لا تخلو من الأخطاء والنقصان وإن كانت
قد بذلت كل جهدها في إعداد هذه الرسالة، لذلك نرجو من القارئ نقدًا بنّاءً،
وإصلاحًا نافعًا لإكمال هذه الرسالة. ولعلّ هذه الرسالة نافعة لها وللقارئ جميعًا. ونسأل
الله أن يوفقنا ويهدينا إلى الصراط المستقيم، إنه نعم المجيب السائلين، ونعم المولى ونعم
الوكيل.

بندا أتشييه، ١٩ يوني ٢٠٢٥

الباحثة

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

زهرا شفاء

رقم القيد: ٢١٠٢٠٢٠٢٧

قائمة المحتويات

أ	موافقة المشرفة
ج	إقرار الباحثة
د	استهلال
هـ	إهداء
و	شكر وتقدير
ح	قائمة المحتويات
ك	مستخلص البحث باللغة العربية
ل	مستخلص البحث باللغة الإنجليزية
م	مستخلص البحث باللغة الإندونيسية
١	الفصل الأول : أساسية البحث
١	أ- مشكلة البحث
٢	ب- سؤال البحث
٢	ج- هدف البحث
٢	د- أهمية البحث
٣	هـ- فروض البحث
٣	و- مصطلحات البحث

٥	ز - حدود البحث
٥	ح - الدراسات السابقة
٧	ط - طريقة كتابة الرسالة
٨	الفصل الثاني: الإطار النظري
٨	أ - الطريقة التعليمية
٩	ب - التعليم التعاوني
١٠	ج - الأساس النظري للتعليم التعاوني
١١	د - فوائد التعليم التعاوني
١١	هـ - التطبيقات العملية للتعليم التعاوني
١١	و - فوائد التعليم التعاوني
١٣	ز - الوسيلة <i>Picture Game</i>
١٥	ح - إتقان المفردات
١٨	الفصل الثالث: إجراءات البحث الحقلية
١٨	أ - منهج البحث
١٨	ب - مجتمع البحث وعينته
١٩	ج - أدوات البحث
١٩	د - إجراءات البحث
٢٠	هـ - طريقة جمع البيانات
٢١	و - طريقة تحليل البيانات

٢٢	ز- معايير النجاح
٢٣	الفصل الرابع: نتائج البحث ومناقشتها
٢٣	أ- عرض البيانات
٢٨	ب- تحليل البيانات
٣٧	ج- المناقشة
٣٨	د- تحقيق الفروض
٣٩	الفصل الخامس: الخاتمة
٣٩	أ- نتائج البحث
٣٩	ب- الاقتراحات
٤١	المراجع
٤٣	السيرة الذاتية
٤٥	صور البحث



مستخلص البحث

عنوان البحث : تطبيق طريقة التعليم التعاوني بوسيلة *Picture Game* في إتقان المفردات

لدى تلاميذ المستوى السادس بـ MIN 20 Aceh Besar

الإسم الكامل : زُهرًا شَفَاء

رقم القيد : ٢١٠٢٠٢٠٢٧

يتناول هذا البحث تطبيق طريقة التعليم التعاوني بوسيلة "*Picture Game*" في إتقان المفردات لدى تلاميذ المستوى السادس بـ MIN 20 Aceh Besar. اعتمدت الباحثة على منهج البحث الكمي التصميم التمهيدي (Pre Experimental Design)، حيث تكونت العينة من ٢٥ طالبًا من تلاميذ المستوى السادس. وقد استخدمت الباحثة أدوات البحث المتمثلة في الاختبار القبلي والبعدي، بالإضافة إلى الاستبانة، لقياس مدى فاعلية الطريقة المستخدمة. أظهرت نتائج البحث أن متوسط درجة التلاميذ في الاختبار القبلي بلغ ٥٩,٦ بدرجة جيد، بينما ارتفع متوسط الدرجة في الاختبار البعدي إلى ٨٥,٦ بدرجة ممتاز، مما يدل على وجود تطوّر واضح في اكتساب المفردات بعد تطبيق طريقة التعليم التعاوني بوسيلة *Picture Game*. وأشارت نتائج الاستبانة إلى أن نسبة الاستجابات الإيجابية من التلاميذ بلغت ٨٣٪، مما يعكس تفاعلاً جيداً وقبولاً عالياً لدى التلاميذ تجاه الطريقة والوسيلة المستخدمة، في حين بلغت نسبة الاستجابات السلبية فقط ١٦٪. بناءً على هذه النتائج، يُوصى باستخدام طريقة التعليم التعاوني مع وسائل تعليمية تفاعلية مثل "*Picture Game*" في تعليم اللغة العربية، لما لها من أثر فعّال في تحسين مهارات التلاميذ وزيادة دافعتهم نحو التعلم.

الكلمات الأساسية : التعليم التعاوني ووسيلة *Picture Game*.

Abstract

Research Title :The Application of Cooperative Learning Method Using Picture Game Media in Mastering Vocabulary Among Sixth-Grade Students at MIN 20 Aceh Besar

Full Name : Zuhra Syifa

Reg. Number : 210202027

This study discusses the application of the cooperative learning method using the Picture Game media in mastering vocabulary among sixth-grade students at MIN 20 Aceh Besar. The researcher employed a qualitative research approach with a Pre experimental design, involving a sample of 25 sixth-grade students. The researcher used research instruments in the form of pre-tests and post-tests, as well as questionnaires, to measure the effectiveness of the applied method. The results showed that the students' average score on the pre-test was 59.6, which is categorized as good, while the average score on the post-test increased to 85.6, categorized as excellent, indicating a significant improvement in vocabulary mastery after Application of Cooperative Learning Method Using Picture Game. The questionnaire results showed that the percentage of positive responses from students reached 83%, reflecting good interaction and high acceptance of the method and media used, while negative responses were only 16%. Based on these findings, it is recommended to use the cooperative learning method with interactive media such as the Picture Game in teaching Arabic, as it has proven effective in improving students' skills and increasing their motivation to learn.

Keywords: Cooperative Learning, Picture Game

Abstrak

Judul Penelitian : Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif dengan Media Picture Game dalam Penguasaan Kosakata pada Siswa Kelas VI di MIN 20 Aceh Besar

Nama Lengkap : Zuhra Syifa

Nomor Induk : 210202027

Penelitian ini membahas penerapan metode pembelajaran kooperatif dengan menggunakan media Picture Game dalam penguasaan kosakata pada siswa kelas VI di MIN 20 Aceh Besar. Peneliti menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan desain Pre experimental design, dengan sampel penelitian berjumlah 25 siswa kelas VI-A. Peneliti menggunakan instrumen berupa tes awal dan tes akhir, serta angket, untuk mengukur efektivitas metode yang digunakan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa pada tes awal sebesar 59,6 dengan kategori baik, sedangkan rata-rata nilai pada tes akhir meningkat menjadi 85,6 dengan kategori sangat baik, yang menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam penguasaan kosakata setelah penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif dengan Media Picture Game. Hasil angket menunjukkan bahwa persentase respon positif siswa mencapai 83%, yang mencerminkan tingkat interaksi dan penerimaan yang baik terhadap metode dan media yang digunakan, sedangkan respon negatif hanya sebesar 16%. Berdasarkan temuan ini, disarankan agar metode pembelajaran kooperatif dengan media interaktif seperti Picture Game diterapkan dalam pembelajaran bahasa Arab, karena terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa dan memotivasi mereka untuk belajar.

Kata Kunci: Pembelajaran Kooperatif, Picture Game

الفصل الأول

أساسية البحث

أ- مشكلة البحث

تواجه عملية التعليم في الفصول الدراسية تحديات متكررة في ضمان مشاركة جميع التلاميذ بنشاط وفهمهم الجيد للمواد التعليمية. يشعر العديد من التلاميذ بالصعوبة في فهم الدروس عندما تكون الأساليب المتبعة أحادية الاتجاه أو تركز فقط على دور المعلم، مما يؤدي إلى انخفاض مستوى المشاركة وضعف النتائج الدراسية المحققة.¹

يعتبر التعليم التعاوني من الأساليب الفعالة في تحسين فهم التلاميذ وزيادة مشاركتهم، حيث يتيح لهم العمل معا وتبادل الأفكار ومساعدة بعضهم بعضا في حل المشكلات. من خلال التعلم في مجموعات، يتوقع أن يزداد تحفيز التلاميذ، حيث تتاح لهم فرصة التعلم من أقرانهم. علاوة على ذلك، يسهم التعليم التعاوني في تطوير المهارات الاجتماعية ومهارات التواصل لدى التلاميذ، والتي تعد جانبا هاما في عملية التعلم.

ومع ذلك، على الرغم من الإمكانيات الكبيرة لطريقة التعليم التعاوني، إلا أن تطبيقه يواجه بعض التحديات على أرض الواقع. يجد بعض المعلمين صعوبة في تنظيم مجموعات التعلم، بينما يشعر بعض التلاميذ بعدم الارتياح للعمل ضمن فريق، مما يقلل من فعالية هذه الطريقة. ومن هنا، تبرز الحاجة إلى إجراء المزيد من الأبحاث حول كيفية تطبيق طريقة التعليم التعاوني وتأثيره على تحفيز التلاميذ ونتائجهم الدراسية.

¹ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. (Jakarta: Kencana 2013) h. 22.

يهدف هذا البحث الى استكشاف تطبيق طريقة التعليم التعاوني في العملية التعليمية وتقويم فعاليته في تعزيز مشاركة التلاميذ وتحسين نتائجهم الدراسية. من المأمول ان توفر نتائج هذا البحث صورة اوضح عن فوائد وتحديات تطبيق طريقة التعليم التعاوني، وتقديم توصيات لتحسين تطبيق هذه الطريقة في البيئة المدرسية.

ب- سؤال البحث

بناءً على خلفية المشكلة السابقة، فإن صياغة المشكلة في هذا البحث هي:

- ١- هل تطبيق طريقة التعليم التعاوني بواسطة *Picture Game* فعال في إتقان المفردات لدى تلاميذ المستوى السادس بـ MIN 20 Aceh Besar ؟
- ٢- كيف استجابة التلاميذ في تطبيق طريقة التعليم التعاوني بواسطة *Picture Game* في إتقان المفردات لدى تلاميذ المستوى السادس بـ MIN 20 Aceh Besar ؟

ج- هدف البحث

بناءً على صياغة المشكلة السابقة، فإن الهدف من هذا البحث هو:

- ١- التعرف على تطبيق طريقة التعليم التعاوني بواسطة *Picture Game* في إتقان المفردات لدى تلاميذ المستوى السادس بـ MIN 20 Aceh Besar
- ٢- التعرف على استجابة التلاميذ في تطبيق طريقة التعليم التعاوني بواسطة *Picture Game* في إتقان المفردات لدى تلاميذ المستوى السادس بـ MIN 20 Aceh Besar

د- أهمية البحث

إن أهمية هذا البحث تنقسم إلى ثلاثة أوجه؛

- ١- للتلاميذ:

أن يكون هذا البحث زيادةً على حماس التلاميذ في إتقان المفردات بواسطة

Picture Game.

٢- للمعلمين:

أن يكون هذا البحث تسهياً للمعلمين في جعل بيئة الفصول الدراسية الرائعة.

٣- للباحثة:

أن يكون هذا البحث زيادةً في خبرة الباحثة في تطبيق طرق التعليم ووسائله للغة العربية.

هـ- فروض البحث

١- الفرض البديل (H_a) : إن تطبيق طريقة التعليم التعاوني بواسطة *Picture Game*

فعال في إتقان المفردات لدى تلاميذ المستوى السادس بـ MIN 20 Aceh Besar

٢- الفرض الصفري (H_0) : إن تطبيق طريقة التعليم التعاوني بواسطة *Picture Game*

غير فعال في إتقان المفردات لدى تلاميذ المستوى السادس بـ MIN 20 Aceh Besar

و- مصطلحات البحث

إنَّ موضوع هذه الرسالة هو "تطبيق طريقة التعليم التعاوني بواسطة *Picture Game* في إتقان المفردات لدى تلاميذ المستوى السادس بـ MIN 20 Aceh Besar". وقبل أن تبحث الباحثة فيها بحثاً تفصيلياً، تبدأ ببحث بعض معاني المصطلحات الواردة في هذا الموضوع لتمنع القراء من خطأ الفهم حتى يكون فهمهم على ما هو به.

وأما المصطلحات التي تريد الباحثة شرحها فهي؛

١- التطبيق

لغة:

التطبيق هو مصطلح عربي يعني "تطبيقًا" أو "تنفيذًا". يُستخدم في العديد من السياقات، بما في ذلك الشريعة الإسلامية، حيث يشير إلى تطبيق أو تنفيذ الأحكام والنصوص الشرعية في الحياة اليومية.^٢

اصطلاحًا:

التطبيق اصطلاحًا يعني "تطبيق المبادئ القانونية أو التعاليم الدينية في سياق معين". في سياق القانون الإسلامي، يشير التطبيق إلى عملية تطبيق الشريعة في الحياة اليومية، حيث يتم تعديل القوانين والمعايير الدينية لتناسب الواقع الاجتماعي والثقافي للمجتمع. كما يشمل التطبيق الجهود الرامية إلى التوفيق بين النظرية والممارسة في تنفيذ تعاليم الدين.^٣

٢- طريقة التعليم التعاوني

طريقة التعليم التعاوني هي أسلوب تعليمي يعتمد على مبدأ التعاون بين التلاميذ، حيث يتم تقسيمهم إلى مجموعات صغيرة تتيح لهم تبادل المعرفة والعمل معًا لمساعدة بعضهم البعض على فهم المادة التعليمية^٤. يهدف هذا الأسلوب إلى زيادة مشاركة التلاميذ في عملية التعلم، وتنمية مهاراتهم الاجتماعية، وتعزيز الشعور بالمسؤولية، إلى جانب تحسين قدراتهم في التواصل وحل المشكلات. كما يهدف التعليم التعاوني إلى خلق بيئة تعليمية نشطة وتفاعلية وشاملة، حيث يكون لكل تلميذ دور مهم في تحقيق أهداف المجموعة.

٣- الوسيلة Picture Game

وسيلة Picture Game في التعليم هي وسيلة تعليمية يعتمد على استخدام الصور أو الرسومات ضمن إطار لعبة تعليمية لجعل عملية التعلم أكثر إثارة وتفاعلاً. يُستخدم

^٢ المرادي، أدب الدنيا والدين، (مصر: المكتبة دار العالمية ٢٠٢٠) ص. ١٣٣

^٣ Usman, Husaini, *Manajemen: Teori, Praktik, dan Riset Pendidikan*. (Jakarta: Bumi Aksara 2002). h. 151

^٤Trianto, *Model-Model Pembelajaran inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. (Jakarta: Prestasi Pustaka 2007) h. 199

الصور كوسيلة بصرية تساعد التلاميذ على فهم المفاهيم والموضوعات الدراسية بشكل أسهل وأكثر متعة. المبدأ الأساسي من لعبة الصور في التعليم هو دمج الصور مع الألعاب التي تتطلب تفاعل التلاميذ. يُثَقِّز التلاميذ للتفاعل مع الصور المقدمة من خلال الإجابة على الأسئلة، حل الألغاز، أو ربط الصور بالمفاهيم التي يتم تدريسها.^٥

ز- حدود البحث

أما الحدود في هذا البحث فهي كما يلي:

- ١- الحد الموضوعي: الحد الموضوعي: حددت الباحثة في تطبيق طريقة التعليم التعاوني بواسطة *Picture Game* في إتقان المفردات لدى تلاميذ المستوى السادس.
- ٢- الحد المكاني: قامت الباحثة بهذا البحث بـ MIN 20 Aceh Besar
- ٣- الحد الزمني : سنة ٢٠٢٥

ح- الدراسات السابقة

- ١- دراسة أحمد.م (٢٠١٨): "فعالية طريقة التعليم التعاوني باستخدام وسائط الألعاب المصورة في تحسين تعلم اللغة العربية".
- إن أسلوب التعليم التعاوني مع وسيلة الألعاب المصورة فعال في تحسين مهارات اللغة العربية لدى التلاميذ. يحفز هذا المزيج التلاميذ، ويزيد من مشاركتهم، ويسهل فهمًا أعمق لمواد الدورة التدريبية.^٦
- من هذا البحث، تستفيد الباحثة بأن التعليم التعاوني أصبح فعالاً بمقارنته مع وسيلة الألعاب المصورة.

⁵ Trianto. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. (Jakarta: Kencana Prenada Media Grup 2009). h. 321

⁶ Ahmad M., & Siti N. "Efektivitas Metode Ta'lim Ta'awuni Menggunakan Media Picture Game dalam Meningkatkan Pembelajaran Bahasa Arab". *Jurnal Pendidikan Islam* 2018, h. 100-115

٢- دراسة رحماواقي (٢٠١٩): "تطبيق أسلوب التعليم التعاوني مع الوسيلة المصورة

لتحسين مهارات اللغة العربية لدى طلاب المرحلة المتوسطة".

ووجدت هذه الدراسة أن المجموعة التي استخدمت الوسائل المرئية أظهرت تحسينات كبيرة في مهارات اللغة العربية لديهم، وخاصة فيما يتعلق بالمفردات الأساسية والمحادثة. تساعد الوسائل المرئية، مثل الصور، التلاميذ على ربط الكلمات بالصور المرتبطة، مما يسهل فهمهم. كما يعمل التعاون في المجموعات أيضًا على تحسين قدرة التلاميذ على التواصل وإكمال المهام معًا.^٧

من هذا البحث، تستفيد الباحثة بأن الوسائل المرئية تسهل على التلاميذ إتقان المفردات وتجعل فهمهم لها عميقًا. فهذا أيضًا من حجج الباحثة في اختيار الموضوع عن وسيلة *Picture Game*.

٣- دراسة هديات (٢٠٢٠): "فعالية التعليم التعاوني بمساعدة الوسائط المرئية في تعلم اللغة العربية الأساسية".

أظهرت نتائج البحث أن التلاميذ الذين يدرسون باستخدام الوسائط المصورة في التعليم التعاوني لديهم مهارات أفضل في اللغة العربية، مقارنة بالتلاميذ الذين يتعلمون تعلمًا تقليديًا. يساعد استخدام الصور التلاميذ على فهم المفردات والمفاهيم الأكثر تعقيدًا، ويزيد من التفاعل بينهم أثناء التعلم.^٨

من هذا البحث، تستفيد الباحثة بأن التلاميذ الذين يدرسون اللغة العربية بطريقة تعاونية وبمساعدة الوسائل المرئية هم أكثر إحكامًا وفهمًا مقارنة بالذين يدرسون بدون هذه الطريقة.

⁷ Rahmawati S. "Penerapan Metode Pembelajaran Kolaboratif dengan Media Gambar untuk Meningkatkan Keterampilan Bahasa Arab pada Siswa Sekolah Menengah". *Jurnal Pendidikan Islam* 2019, h. 20-25

⁸ Hidayat A. & Lestari D. "Efektivitas Pembelajaran Kolaboratif Berbantuan Media Visual dalam Pembelajaran Bahasa Arab Dasar", *Skripsi* 2020

ط- طريقة كتابة الرسالة

اعتمدت الباحثة في طريقة كتابة هذه الرسالة وتأليفها على أسلوب الكتابة المعتمد في كلية التربية بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية، كما هو موضح في كتاب "دليل إعداد وكتابة الرسالة العلمية (درجة المرحلة الجامعية الأولى)" سنة ٢٠١٦ م.

