REPOSITORI IAIN KUDUS

الباب الثاني

الأسس النظرية

أ. الإطار النظري

١. مفهوم الألعاب اللغوية

أ) تعريف الالعاب اللغوية

يعرّف جود *(good)* اللعب بأنه نشاط موجه او غير موجه يؤذيه الاطفال لتحقيق المتعة والتسلية ويستغله بعضهم في تنمية سلوكهم وشخصياتهم بابعادها والوحدانية وانه يستغل طاقة الجسم الحركية والذهنية ويتصف بالسرعة. وتعرّفه البلاوي بأنه نشاط تلقاني يمارسه الفرد كي يبعث في نفسه البهجة، وهدفه اللهو واستهلاك الطاقة والجهد، من دون ان تكون هناك دوافع خارجية تحركه وتوجهه. ويعرّفه شابلن *(Chaplin)* في قاموس علم النفس بأنه نشاط يقوم به البشر بصورة فردية أو جماعية، لغرض الاستماع من دون أي دافع آخر.وهناك بعض التعريفات التي ركزت على وظيفة اللعب أو أهدافه، مثل تعريف كاليوس *(Caillois)* المذكور في السيد، الذي يشير الى أنّ اللعب هو نشاط يمارس من دون قهر، ويؤدي الى السرور، ويعتمد على التخيل.[٧] من خلال أنشطة اللعب، يتم تحقيق وظائف مختلف. اللعب هو نشاط يختاره الأطفال بأنفسهم، لأنه ممتع، وليس لأنه سيحصل على جوائز أو ثناء. اللعب هو أحد

[٧] علي، محمد الصويركي ,الالعاب اللغوية ودورها في تنمية مهارات اللغة العربية) عمان: الناشر مكتبة الطلبة الخجامعة, ٢٠٠٥.(

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

الأدوات الرئيسية التي تصبح تدريبًا للنمو. اللعب هو وسيلة يجرب فيها الطفل نفسه، ليس فقط في خيالاته، بل أيضًا في الحياة الواقعية. إذا لعب الأطفال بحرية، وفقًا لرغباتهم أو بالسرعة التي تناسبهم، فإنهم يمارسون قدراتهم.[٨]

يستخدم اصطلاح "الألعاب" في تعليم اللغة، لكي يعطى مجالا واسعا في الأنشطة الفصلية، لتزويد المعلم والدارس بوسيلة ممتعة ومشوقة للتدريب على عناصر اللغة، وتوفير الحوافز لتنمية المهارات اللغوية المختلفة. وهي ايضا توظف بعض العمليات العقلية مثل "التخمين" لإضفاء أبعاد اتصالية على تلك الأنشطة، وتتيح للطلاب نوعا من الإختيار للغة التي يستخدمونها. وهذه الالوان من الالعاب تخضع لإشراف المعلم او لمراقبته في العقل.[٩]

ألعاب اللغوية ليست نشاطا إضافيا للمتعة، ولكن يمكن تصنيف هذه الألعاب في التدريس والتعلم والتي تهدف إلى توفير الفرص للطلاب لتطبيق المهارات اللغوية التي تعلموها. الألعاب اللغوية هي أنشطة مصممة للتدريس، وتتعلق بمحتوى الدرس بشكل مباشر أو غير مباشر. فأمّا التعريف الالعاب اللغوية الذي ذكره ج.جيبس *(G.Gibs)* في كتاب ناصف مصطفى عبد العزيز فهو التالي:

---

[8] Taufiqin, "Strategi Pembelajaran Aktif Crossword Puzzle Sebagai Permainan Dalam Pembelajaran Bahasa Arab," *Arabia* 10, No. 1, 2018.

[٩] ناصف مصطفى عبد العزيز, "الألعاب اللغوية في تعليم اللغات الأجنبية مع أمثلة التعليم العربية لغير الناطقين بها" (الرياض: دار المريخ للنشر, ١٩٨٣).

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

ومن أفضل ما قيل في تحديد اللعبة اللغوية ما قاله ج. جيبس في تعريفها انّها نشاط يتم بين الدارسين — متعاونين- أو متنافسين للوصول إلى غايتهم في إطار القواعد الموضوعيّة.[١٠] تهدف الألعاب اللغوية إلى الاستمتاع وممارسة المهارات اللغوية (الاستماع والكلام والقراءة والكتابة والأدب) بالإضافة إلى عناصر اللغة (المفردات والقواعد). إذا كانت اللعبة تخلق متعة، ولكنها لا تكتسب مهارات لغوية أو عناصر معينة، فإن اللعبة ليست لعبة لغوية. على العكس من ذلك، إذا كان النشاط يهدف إلى تدريب المهارات اللغوية أو عناصر معينة، ولكن لا يوجد عنصر من المرح، فإن هذا النشاط لا يسمى لعبة لغوية. وبالتالي، يمكن تسمية نشاط ما بلعبة لغوية إذا كان النشاط يحتوي على عناصر من المرح وتدريب المهارات اللغوية أو عناصر لغوية معينة.[١١] ولا يجد هناك حد فاصل واضح في تعليم اللغة بين ما يسمى العاب وغير ذلك من الوان النشاط اللغوي. ويمكننا أن نناسق مع القول فنقول: إنه لا حاجة بنا في تعليم اللغة إلى بذل جهد كبير لتحويل النشاط التعليم الصّفي الى العاب مختلفة، أو ما يشبه ألعاب. ولكننا نستطيع مع قليل من الخيال، وقدر متواضع من الإبداع تحويل معظم النشاط الصفي والتدريبون اللغوية إلى ألعاب.[١٢]

---

[١٠] العزيز.

[11] Hamdy, "Pembelajaran Keterampilan Membaca (Maharah Qiraah) Menggunakan Koran Elektrronik (Al-Jaridhah Al-Elektroniyah)."

[١٢] عمر و بحرالدين، "تطبيق اللعب اللغوي بطاقة الصدر في تعليم اللغة العربية لترقية مهارة الكتابة"، .No ,10 1, 2018 *Arabia*

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

تم استخدام مصطلح "لعبة اللغة" لأول مرة من قبل *L.wittgenstein* في عمله "الدراسات الفلسفية". كما أنه يمتلك تفسيرا واسعا للعبة اللغة باعتبارها "واحدة من تلك الألعاب التي يتقن الأطفال من خلالها لغتهم الأم". يعرّف *L.wittgenstein* لعبة اللغة على أنها سياق وشكل معين من النشاط تم تطويره تاريخيا. بالإشارة إلى أن الأفعال والكلمات مترابطة بشكل وثيق في لعبة لغوية، يعارض فيتجنشتاين أي اعتبار نظري بحت للغة كهيكل رسمي وصورة ومجموعة من المعاني. هدف فيتجنشتاين هو إظهار أن جميع أشكال الخبرة والنشاط هي مظاهر للغة ومن المستحيل خارجها. لعبة اللغة هي نوع خاص من النشاط السيميائي الخلاق للكلام. في ضوء علم اللغة المعدني، يتم تعريف لعبة اللغة مثل أي لعبة، يتم تنفيذها وفقا للقواعد، والتي تشمل: – حضور المشاركين في اللعبة – منتج ومتلقي الكلام، – وجود مادة اللعبة – الوسائل اللغوية التي يستخدمها المنتج والتي يدركها متلقي الكلام، – وجود شروط اللعبة. – تعريف المشاركين بشروط اللعبة، و سلوك المشاركين المطابق لشروط وقواعد اللعبة.[١٣]

ب) أهمية الألعاب اللغوية

لا يتطلب التعلم دائما ألعابا، ولا تعمل الألعاب نفسها دائما على تسريع عملية التعلم. ومع ذلك، يمكن للألعاب المستخدمة بحكمة أن تضيف التنوع والحماس والاهتمام لبعض

[13] Shaxnoza Sagatova, "Language Games in Literary Texts Review of Discussion the Language Games in Literary Texts," *PalArch's* 18, no. 4 (2021): 3956–64.

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

عمليات التدريس والتعلم. غالبا ما يشتكي المعلمون لأن العديد من الطلاب لديهم قدرات تعليمية منخفضة، خاصة في تعلم اللغات، على الرغم من أن المعلمين حاولوا استخدام نماذج أو طرق تعلم مختلفة. يعد تطبيق الألعاب اللغوية بديلا لتحسين قدرة الطلاب على تعلم اللغة العربية. الألعاب جزء مهم جدا من حياة الإنسان. في الحياة اليومية، يبدو أن الجميع، رجالا ونساء، أطفالا وبالغين، أغنياء وفقراء، يستمتعون جميعا بلعب الألعاب.[١٤]

من وسائل تركّب على الجوقات والحركات وسائل الألعاب اللغوية. وفقا لهذا التصنيف، تعد الألعاب اللغوية مجموعة من وسائل تعلم اللغة مناسبة فقط للفصول الصغيرة. تتطلب وسائل اللعبة اللغوية هذه أنشطة يجب أن يقوم بها الطلاب .من خلال اللعب يمكن الحصول على الفرح أو الرضا. وراء الفرح أو الرضا، يكتسب الطلاب بالفعل عددا من المهارات. في كل لعبة، هناك تحد يجب مواجهته. تكون التحديات أحيانا في شكل مشاكل يجب حلها، وأحيانا في شكل عقبات يجب التغلب عليها، وأحيانا في شكل مسابقات يتم الفوز بها. لاكتساب الخبرة والمهارات في مجال اللغة يمكن الوصول إليها من خلال الألعاب المختلفة. الألعاب التي تعمل على تدريب المهارات في مجال اللغة تسمى الألعاب اللغوية. في الحياة اليومية، غالبا ما تتم مثل هذه الألعاب. ومع ذلك، بشكل عام هو مجرد نشاط ترفيهي. الغرض من الألعاب

[14] Uliyah and Isnawati, "Metode Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab."

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

اللغوية وفقا لـ سوفارنا هو الحصول على المتعة واكتساب مهارات معينة في مجال اللغة.[١٥]

الغرض الرئيسي من الألعاب اللغوية ليس مجرد متعة، ولكن لتعلم المهارات اللغوية وعناصر لغوية معينة. وفقا لديوي، يوفر التفاعل بين الألعاب والتعلم تجربة تعليمية مهمة جدا للأطفال. وذكر ناصيف مصطفى أن الألعاب في تعلم اللغة لها وظائف عديدة. أولا، قدم مجموعة متنوعة من الأنشطة الممتعة في عملية التدريس والتعلم. ثانيا، حفز المعلمين والطلاب حتى يصبح التعلم ممتعا. ثالثا: تدريب عناصر اللغة وتنمية المهارات اللغوية المختلفة. وفقا لهدايت وتاتانغ، فإن أهمية الألعاب اللغوية في عملية تعلم اللغة تشمل:

١) الألعاب قادرة على القضاء على الملل
٢) وتوفر الألعاب تحديات لحل المشكلات في جو سعيد.
٣) اللعبة تخلق روح التعاون، فضلا عن المنافسة الصحية.
٤) اللعبة تساعد الطلاب الذين يتسمون بالبطء ويفتقرون إلى الحافز و تشجع الألعاب المعلمين على الإبداع.

وفقا لمكالوم (*Mc. Callum*) الذي نقله الإمام عسوري في كتابه، هناك عدة أسباب لضرورة استخدام الألعاب في تعلم اللغة. وكلهم :

[15] Memilih Kalimat, Permainan Melengkapi Kalimat, and Berantai Penggunaan, "2190-Article Text-3805-1-10-20180213 (1).Pdf" 2, no. 1 (2018): 29–39.

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

١) يمكن الألعاب تركيز انتباه الطلاب على جانب واحد من اللغة أو أنماط الجملة أو مجموعات معينة من الكلمات.

٢) يمكن أن تعمل اللعبة كتعزيز أو مكافأة (تعزيز) ومراجعة واستقرار.

٣) تتطلب اللعبة مشاركة متساوية من جميع الطلاب.

٤) يمكن تكييف اللعبة مع الظروف الفردية.

٥) تساهم الألعاب في خلق مناخ تنافسي صحي وتمهيد الطريق للاستخدام الطبيعي للغة الهدف في المواقف العرضية.

٦) يمكن استخدام الألعاب في مجموعة متنوعة من المواقف التعليمية وفي إتقان اللغة.

بناء على الفهم أعلاه، يمكن استنتاج أن التعلم باستخدام الألعاب اللغوية يمكن أن يعزز الحماس والتحفيز لتعلم الطلاب، حتى يتمكن الطلاب من التغلب على الصعوبات وحل مشكلة مشكلة. كما يستطيع الطلاب من خلال الألعاب التعلم في جو من الفرح والمرح وبدون ضغوط.[١٦]

الألعاب في التعلم إذا ما استخدمت بشكل صحيح يمكن أن تنتج ما يلي[17]:

١) تخلص من "الجدية" التي تعيق عملية التعلم

[16] Suci Rahmawati et al., "Media Permainan Bahasa Dalam Pembelajaran" 03, no. 02 (2022): 1–8.

[17] Hamdy, "Pembelajaran Keterampilan Membaca (Maharah Qiraah) Menggunakan Koran Elektrronik (Al-Jaridhah Al-Elektroniyah)."

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

٢) القضاء على التوتر في بيئة التعلم
٣) دعوة الطلاب للمشاركة بشكل كامل
٤) تحسين عملية التعلم
٥) بناء الإبداع الذاتي
٦) تحقيق الأهداف مع فقدان الوعي
٧) الوصول إلى معنى التعلم من خلال التجربة
٨) التركيز على الطلاب كمواد تعليمية

ج) خصائص الالعاب اللغوية الجيدة

يمكن للعبة ان تكون ذات فاعلية من حيث كونها لعبة، وتستخدم كاستراتيجية لتعليم مهارات اللغة. اذا كانت اللعبة اللغوية تتضمن هدفا، وتوضع لها خطة تنفذ، وتحدد مستوى الطلاب الذين يستعملونها، وأن ترتبط ما أمكن بالكتاب المدرسيّ، وتكون قادرة على تحقيق هدف لغويّ يصعب تحقيقه بالتباع أساليب التدريس المعروفة. واللعبة اللغوية الجيدة يجب أن تكون جدابة وتجلب الممتعة والسرور. ولها نهاية محددة يدرك عندها اللاعبون أنهم قد اكملوا اللعبة، أو أنهم حققوا الانتصار والفوز. وتعالج أكثر من مهارة أو ظاهرة لغوية، وتتصف بسهولة الأجراء، وتعمل على إذكاء روح المنافسة.[١٨]

ومن بينها الالعاب التي تدورحول الحروف غير المرتبتة او التي تدفع الى تكوين انماط خاطئة، او التي يشترك فيها عدد محدود من

[١٨] علي، محمد الصويركي ,الالعاب اللغوية ودورها في تنمية مهارات اللغة العربية.

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

الدارسين بينما يظل الاخرون يتفرجون. وامّا ايجاز خصائص اللعبة اللغوية الجيدة فهي التالي:[١٩]

١) اللعبة اللغية نشاط تعاوني، مثير للعزائم لتحقيق اهداف موضوعية في اطار من النظم والتعليمات.
٢) ملاءمة اللعبة لمستوى الدارسين.
٣) صلاحية اللعبة لكافة المستويات.
٤) إشراك اللعبة لأكبر عدد من الدارسين.
٥) معالجة اللعبة لأكثر من مهارة او ظاهرة لغوية.
٦) اتصال اللعبة بموضوع مدروسين حديثا.
٧) سهولة الإجراء.
٨) إذكاء اللعبة لروح المنافسة وجلبها للمتعة والمرح.

د) مبادئ الالعاب اللغوية

من بين العديد من المبادئ التي يمكن تطبيقها في الألعاب اللغوية، مبدأ الحنين إلى التعلم والمبدأ التحفيزي. نظرا لأن هذين المبدأين يرتبطان ارتباطا وثيقا بالتطور النفسي للطلاب من منظور مختلف، فإنهما موجهان أيضا ويركزان على دوافع الطلاب. هناك العديد من الاقتراحات التي طرحها هارلاد بالمار في كمال بن بدري لإثارة شعور الشوق والحماس لتعلم اللغة لدى الطلاب، منها:

١) تجنب قدر الإمكان ما يجعل الطلاب مرتبكين، فالمواد الصعبة أحيانا تكون ضرورية في الدرس. ولكن لا تفعل

[١٩] العزيز, "الألعاب اللغوية في تعليم اللغات الأجنبية مع أمثلة التعليم العربية لغير الناطقين بها".

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

ذلك حتى تجعل المواد الطلاب يشعرون بالضيق والارتباك. عندما يحدث هذا، يجب على المعلم إيجاد حل على الفور، وهو تقديم طرق مختلفة لشرح ذلك.

٢) غرس في الطلاب أنهم يتقدمون خطوة في التعلم.

٣) توليد روح تنافسية لدى الطلاب، سيكون هذا قادرا على توفير المزيد من القوة للرغبة في التعلم واكتساب المعرفة. الأشياء التي يمكن أن توقظ الروح التنافسية هي؛ الشعور بالتقدم أكثر من الأصدقاء الآخرين، والسعادة للظهور نتيجة لهذا الشعور بأنهم أكثر تقدما، ومواكبة دائمًا مستوى تقدم الطالب، ونتائج الاختبارات، والمنح الدراسية، والجوائز، أو الجوائز الممنوحة للطلاب بسبب إنجازاتهم.

٤) دمج عناصر اللعبة في الممارسة (التدريبات).

٥) إنشاء علاقة وثيقة بين المعلم والطالب (علاقة تربوية)، يمكن أن يحدث هذا إذا كانت هناك ثقة في المعلم ومعرفته، حيث يوفر المعلم دائما الدافع، وعملية التدريس تسير خطوة بخطوة.

٦) واستعداد المعلم لاستجابة الطالب الأسئلة أو شرح الأشياء غير الواضحة، وعدم إهانة الطلاب إذا كانت هناك أسئلة غير صحيحة تماما، فهم الصعوبات

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

والمشكلات التي يواجهها الطلاب ومستعدون للمساعدة في حلها.[٢٠]

أما فيما يتعلق بإدراك مبدأ التحفيز في عملية التعلم، فيمكن اتباعه من خلال الخطوات التالية:

١) تقدير الإجابة الصحيحة لكل طالب، من خلال الثناء المباشر.
٢) إذكاء الروح التنافسية لدى الطلاب.
٣) دمج عناصر المحاكاة في أنشطة الحفر (ممارسة).
٤) خلق التواصل التربوي المتناغم بين المعلمين والطلاب.
٥) تنوع أنشطة التعلم.[٢١]

هـ) نهج الالعاب اللغوية

النهج هو أعلى مستوى، ثم يتم وصفه في شكل طريقة. بعد ذلك، سكب في تقنية. في حين أن التقنية هي رأس الحربة في التدريس لأنها في مرحلة التشغيل أو مرحلة تنفيذ التدريس. أما بالنسبة للنهج، فيمكن أن يُقال أيضا على أنه موقف أو وجهة نظر لشيء ما، والتي عادة ما تكون في شكل افتراض أو مجموعة من الافتراضات المترابطة مع بعضها البعض. في أنشطة التدريس والتعلم حيث ظروف الطلاب متنوعة، سيكون من

[20] Ahmad Arifin, "Peranan Permainan Bahasa Dalam Proses Kegiatan Belajar Mengajar Mata Pelajaran Bahasa Arab," *An Nabighoh Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Arab* 19, no. 2 (2017): 302, https://doi.org/10.32332/an-nabighoh.v19i2.1005.

[21] Nurcholis, Hidayatullah, and Rudisunhaji, "Karakteristik Dan Fungsi Qira'Ah Dalam Era Literasi Digital."

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

الصعب حلها باستخدام نهج واحد فقط. في التدريس، عادة ما يجد المعلمون الذين يستخدمون طريقة أو نهجا واحدا صعوبة في خلق جو ملائم للفصل الدراسي في وقت طويل نسبيا. يمكن أن يتداخل هذا الموقف بدوره مع عملية التدريس والتعلم. نتيجة لذلك، تكون الأنشطة التعليمية أقل فعالية. وبالمثل، فإن كفاءة وتأثير تحقيق الأهداف تتعطل أيضا، بسبب الطلاب غير القادرين على التركيز. لا يمكن التغلب على هذا الموقف بطريقة واحدة فقط، لأن مصدر المشكلة هو نتيجة استخدام طريقة واحدة فقط. للتغلب على هذه المشكلة، يمكن للمدرس استخدام عدة طرق وأساليب، وفي الواقع من النادر العثور على مدرس يستخدم طريقة وطريقة واحدة فقط.

يمكن إدراك اهتمام الطلاب بتحفيز التعلم من خلال العديد من الجهود مثل استخدام وسائط التدريس أو الوسائل التعليمية، وطرح الأسئلة على الطلاب، وإحداث اختلافات في تعلم الطلاب، وتكرار المعلومات المختلفة في طبيعتها بالطريقة السابقة، وتوفير محفزات التعلم في أشكال أخرى حتى لا يشعروا بالملل. بينما يمكن أن يتم تحفيز الطالب من خلال شكلين من أشكال التحفيز، وهما الدافع الخارجي والدافع الداخلي. الدافع الخارجي، هو الدافع الذي ينشأ لتحقيق الأهداف التي تأتي من خارج نفسه. ذكر أبراهام ماسلو، والد علم النفس الحديث، أن الدوافع البشرية تشكل تسلسلا هرميا (التسلسل الهرمي

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

للاحتياجات)، لكل فرد احتياجات يمكن تصنيفها في ترتيب الأولوية، أي خمسة مستويات من الاحتياجات البشرية.[٢٢] ثم يتم استخدام هذه المستويات الخمسة من الاحتياجات الأساسية كمفاهيم أساسية في دراسة الدافع البشري. المستويات الخمسة للاحتياجات الأساسية المشار إليها هي:

١) مع محركات أولية أو فسيولوجية في القاعدة. هذه الحاجة هي حاجة أساسية أولية وحيوية تتعلق بالوظائف البيولوجية الأساسية للكائن البشري مثل الحاجة إلى الغذاء والملبس والمأوى والصحة البدنية والاحتياجات الجنسية وما إلى ذلك؛

٢) ضمانات السلامة والأمن الحماية على المستوى التالي مثل ضمان السلامة، والحماية من أخطار وتهديدات الأمراض، والحرب، والفقر، والجوع، والمعاملة غير العادلة، وما إلى ذلك؛

٣) الإلحاح على العيش في مجموعة أو الاعتراف به كعضو في مجموعة، أو المحبة، أو أخذها في الاعتبار كشخص، أو الشعور بالتضامن، أو التعاون؛

٤) التأثير باعتباره الفئة الأعلى التالية، أي الحاجة إلى التقدير، الذي يتم تقييمه بسبب الإنجاز والهيبة والقدرة

[22] Arifin, "Peranan Permainan Bahasa Dalam Proses Kegiatan Belajar Mengajar Mata Pelajaran Bahasa Arab."

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

والمكانة والقوة والملكية أعلى مباشرة من الرغبة في التجمع والحب والمودة؛

٥) ثم تحقيق الذات، أي تعزيز إمكانات الفرد، وأقصى قدر من التطوير الذاتي، والإبداع، والتعبير، والحاجة إلى المعرفة والمعرفة، والاحتياجات الجمالية التي تتصدر التسلسل الهرمي.[٢٣]

و) أنواع الألعاب اللغوية لمهارة القراءة وطرائقها

هناك العديد من الألعاب التي يمكن تطبيقها في تعلم اللغة العربية في مهارة القراءة، منها:

١) من هو[٢٤]

تهدف هذه اللعبة إلى تدريب القراءة والتفكير. الأدوات المستخدمة هي بطاقات الكلمات. قام المعلم سابقا بإعداد نوعين من البطاقات توضح نوع المهنة والعمل وفقا لنوع المهنة. في هذا الاختلاف، قد يستبدل المعلم البطاقات بموضوعات مختلفة مثل أسماء الحيوانات أو أي شيء اخر، ويحتفظ المعلم بالبطاقات في مكانها. أما طريقة اللعب فهي:

[23] Arifin.

[24] Uliyah and Isnawati, "Metode Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab."

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

(أ) يتم توزيع بطاقات من نوع المهنة على الطلاب ويطلب منهم قراءة وإظهار بطاقة مكتوب عليها مكان العمل ويطلب منهم قراءتها أيضا

(ب) يسأل المعلم الأشخاص الذين يعملون في ذلك المكان

(ج) يحضر الطلاب بطاقة تقول نفس البطاقة سؤال يسأله المعلم أثناء رفع يده وقراءة البطاقة

(د) إذا كانت الإجابات صحيحة، يقوم المعلم بتوجيه الطلاب إلى تكوين جمل تتعلق بنوع المهنة ومكان العمل.

٢) بطاقة الكلمة[٢٥]

بطاقات الكلمة هي بطاقات تحتوي على كلمة واحدة.. يمكن استخدام هذه البطاقة في الفصول الكبيرة أو التعلم الفردي. تستخدم بطاقات الكلمات لتعلم كيفية بناء الجمل أو مطابقة ما تشير إليه الكلمة. و اما خطوات استخدام بطاقات الكلمات في التعلم فهي كما يلي:

(أ) يحضر المعلم بإعداد أكبر عدد ممكن من بطاقات

(ب) بطاقات الكلمات التي يجب تقديمها بشكل عشوائي (جميع بطاقات الكلمات مجمعة معا) في مكان واحد

[25] Ahmad Arifin, "Model-Model Permainan Kartu dalam Pembelajaran," *Al Mi'yar* 4, no. 2 (2021), https://doi.org/10.35931/am.v4i2.562.

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

(ج) بعد ذلك، اطلب المعلم من الطلاب وأرشدهم إلى البحث عن الكلمات وإعادة ترتيبها في جمل مثالية

(د) الكلمات التي تم ترتيبها في جمل، اطلب من الطلاب لصقها على السبورة

(هـ) المعلم اطلب من الطلاب قراءة نتائج البطاقات مرتبة واحدة تلو الأخرى.

(و) ثم يحلّ المعلم بتحليل ما فعله الطلاب مع الطلاب معا.

٣) قص الورق[٢٦]

الغرض من هذه اللعبة هو مساعدة الطلاب على ترتيب الجمل بشكل صحيح وصحيح. هذه التقنية من خلال وسائل الإعلام لها نقطة انطلاقها من نهج يستخدم أنشطة اتصال حقيقية بحيث يمكن للطلاب في المستقبل بسهولة وعدم التردد في التواصل بلغة أجنبية. التفاصيل التالية كيفية استخدام لعبة قصة الشريط وصنعها:

(أ) قبل دخول الفصل

(١) يختار المعلم موضوع قصة في مطالعة أو محفوظة والتي يمكن تقسيمها بالتساوي تقريبا إلى جمل بين الطلاب.

[26] Uliyah and Isnawati, "Metode Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Bahasa Arab."

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

(٢) يتم كتابة الجمل أو كتابتها بوضوح عن طريق ترك مسافة إضافية بين كل جملة وجملة.

(٣) ورقة القصة مقطوعة بالمقص إلى قطع بجملة واحدة لقطعة / قطعة واحدة.

(ب) في الفصل

(١) يتم توزيع قطع الورق التي تحتوي على الجمل بشكل عشوائي على الطلاب.

(٢) يطلب المعلم من الطلاب حفظ جملهم في لحظة (دقيقة أو دقيقتين). يحظر على الطلاب كتابة أي شيء أو إظهار جملهم للآخرين.

(٣) يطلب المعلم من الطلاب أن يجمعوا الشرائط مرة أخرى د) يطلب المعلم من الطلاب الوقوف من الكراسي. إذا كان الفصل كبيرا أو كان هناك العديد من الطلاب، فسيتم تقسيمهم إلى مجموعات.

(٤) ينشغل الطلاب بمحاولة تأليف القصص

(٥) بعد ترتيب الجمل بدقة في شكل قصة ويتفقون معهم، يظلون صامتين.

(٦) يذكر كل فرد جملته على التوالي بحيث تشكل قصة منتظمة.

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

(٧) إذا سمح الوقت، يمكن أن يُطلب من الطلاب كتابة القصة في كتبهم وإملاء جملهم على بعضهم البعض مع أصدقائهم.

(٨) بعد أن يقوم الطلاب بكل شيء، يتم توزيع النص الأصلي للقصة أو عرضه من خلال جهاز عرض ضوئي.

٢. مفهوم القراءة

أ) تعريف القراءة

كان القراءة واحدة من اهم المهارات اللغوية الاربع، وفيها جانبان الجانب الالي وهو العرف الى اشكال الحروف واصواتها والقدرة على تشكيل كلمات وجمل منها، وجانب ادراكي ذهني يؤدي الى فهم المادة المقروءة، ولا يمكن الفصل بحال من الاحوال بين الجانبين الالي والادركي، إذ تفقد القراءة دلالاتها و اهميتها إذا اعترى اي جانب منها الوهن والضعف فالقراءة تصبح ببغاوية إذا لم يكن القارئ قادرا على فهم واستعاب ما يقرا، ولا يمكن ان تكون هناك قراءة إذا لم يكن قادرا على ترجمة ما تقع عليه عيناه إلى اصوات مسموعة للحروف والكلمات والجمل.[٢٧]

[٢٧]هبة محمد عبد الحميد ,أنشطة ومهارات القراءة والاستذكار في المدرستين الابتدائية والاعدادية) عمان: دار صفاء للنشر والتوزيع, ٢٠٠٦.(

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

إنّ القراءة عملية مركبة، متعددة الأوجه، وتبسط اصولها يتطلب معرفة بالرموز المكتوبة، وترجمتها إلى معان منطوقة في وقت واحد، والقراءة بهذا الشكل مرتبطة بالتفكير.[٢٨] ويرى جيبسون أن القراءة عملية اتصال واستجابة لرموز مكتوبة وترجمتها الى كلام وفهم معناها. بينما يرى دشنت أن عملية القراءة عملية تتعدى فك الرموز وتهجئة الكلمات المتبوعة، وهي عملية تهدف الى الوصول لمعنى المادة وفهمها ومن ثم تداخل القارئ بالمادة وتحليلها وعمل اسقاطات ذاتية عليها. اي أن القراءة عملية موضوعية من حيث ادراك معنى المادة، وعملية ذاتية من حيث التفاعل معها وتحليلها واستخلاص نتائج منها.

أما تايلور يرى في القراءة فهي عملية تفاعل متكاملة فيها يدرك القارئ الكلمات بالعين ثم يفكر بها ويفسرها حسب خلفيته وتجاربه ويخرج فيها بافكار وتعميمات وتطبيقات عملية. و يرى سميث القراءة أنها عملية اتصال تحوي نقل معلومات من المرسل الي المستقبل يرافقها انتخاب ورفض و قبول. ومن التعريفات السابقة نلاحظ أنّ كثيرا من الباحثين يرون في القراءة عملية عقلية ويساوونها بالتفكير،أي أنّ القراءة عملية تفكير، وهم يستبعدون الاخذ بقضية فك الرموز تعريفا للقراءة، لأنّ فك الرمز وتحويل الحروف المكتوبة الى اصوات لا يتعدى كون القارئ يقوم

[٢٨]إبراهيم محمد عطا, "المرجع في تدريس اللغة العربية," ٢٠٠٦ , https://books.google.co.id/books?id=RSQ3nQAACAAJ.

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

بعملية الية و قراءته بهذه الحالة الية ليس فيها تفكير، وهي اشبه بالقارئ العربي عندما يقرأ نصامكتوبا باللغة الفارسية التي تكتب بحروف عربية، وقارئ الانجليزية، ويقرأ الالمانية التي لا يعرفها.[٢٩]

وامّا مهارة القراءة عند هيرماوان فهي القدرة على التعرف وفهم محتويات ما هو مكتوب (رموز مكتوبة) من خلال قراءته أو هضمه في القلب. كما أيده أفندي الذي قال إن مهارة القراءة تحتوي على جانبين أو معنيين. أولا، قم بتغيير الرمز المكتوب إلى صوت. ثانيا، التقاط معنى الموقف برمته من خلال الرموز المكتوبة والصوتية. يكمن جوهر إتقان القراءة في الجانب الثاني. هذا لا يعني أن الكفاءة في الجانب الأول ليست مهمة، لأن الكفاءة في الجانب الأول هي أساس الجانب الثاني. بعد كل شيء، كلاهما هدفان يجب تحقيقهما من خلال تدريس اللغة[٣٠].

ويعرّف عمر صديق بمهارة القراءة أنها معنى الكلمات المكتوبة أو معنى النص، بمعنى آخر يحول الكاتب أفكاره نحو القارئ، بينما يترجم القارئ هذه الأفكار بناء على خبرته وخلفيته ثقافيا ولغويا. مهارة القراءة هي مهارة لغوية يمتلكها شخص ما في رؤية وفهم وتفسير ما تحتويه الكتابة بمهارة وطلاقة. لذا، في جوهرها، فإن مهارات القراءة هي فن التواصل ثنائي الاتجاه بين

[٢٩] بليغ حمدي إسماعيل, ''استراتيجيات تدريس اللغة العربية أطر نظرية وتطبيقات عملية'' (عمان: دار المناهج للنشر ة والتوزيع, ٢٠١٣).

[30] Nurcholis, Hidayatullah, and Rudisunhaji, "Karakteristik Dan Fungsi Qira'Ah Dalam Era Literasi Digital."

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

القراء والكتاب. في سياق تعلم اللغة العربية (مهارة القراءة) يكون القارئ قادرا على نطق قراءته بوضوح وطلاقة وقادر على ترجمة نية المؤلف بل وتطويرها بشكل صحيح.[٣١] هناك ثلاثة عناصر يجب مراعاتها وتطويرها في تعلم القراءة لتحقيق الكفاءة في فهم معنى القراءة، وهي عناصر الكلمات والجمل والفقرات. هذه العناصر الثلاثة تدعم معا معنى مادة القراءة.[٣٢]

ب) اهمية القراءة

القراءة غداء العقل والروح، وهي نافذتنا نحو العالم وتعتبر من اهم وسائل كسب المعرفة، فهي تمكن الانسان من الاتصال مباشر بالمعارف الانسانية في حاضرها وماضيها، وستظل دائما أهم وسيلة لاتصال الانسان بعقول الاخرين وأفكارهم، بالاضافة الى اثرها البالغ في تكوين الشخصية الانسانية بابعادها المختلفة. وتعتير القراءة اساس التعليم ووسيلته الاولي، والفردالقارئ فرد نام وقادر على استمرار النمو: فالقراءة تجعل العقل يستجيب استجاية دقيقة واعية للكلام المطبوع، السبيل للتصال بعالم الاخرين، واكتساب معارفهم وخبراتهم التي تجعله قادرا على العيش بفكر ناضج رحب، كما تكسبه القدرة على التعبير نفسه. ولايخفى على احد ان قدرة اطفالنا وشبابنا على التعبيرر عن

[31] Ach. Sholehuddin and Mualim Wijaya, "Implementasi Metode Amtsilati Dalam Meningkatkan Kemampuan Maharah Qiro'ah," *Arabiyatuna : Jurnal Bahasa Arab* 3, no. 1 (2019): 47, https://doi.org/10.29240/jba.v3i1.708.

[32] Umi fadlilah, dkk, "Implementasi Model Pembelajaran Kooperative Learning Tipe Jigsaw dalam Meningkatkan Kemampuan Fahmul Maqru' Peserta Didik Kelas VIII di MTs Negeri 4 Kota Surabaya", *Arabia* 11, No. 2.

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

الذات اصبحت غير كافية وغير دقيقة.[٣٣] الهدف العام من تعلم مهارة القراءة هو تحسين الفهم القرائي للطلاب، مثل ربط أفكار القراءة بالخبرات التي يمتلكها الطلاب. هذا مفيد جدا للاستمرار في تنمية أفكاره وخبراته ليكون دائمًا متفائلًا. الهدف المحدد في تعلم مهارة القراءة للمستويات المتقدمة هو تنمية مهارات القراءة على مستوى عناصر الفهم القرائي بشكل صحيح وسريع وستساعدهم المعرفة المعرفية للطلاب على التمييز بين الأفكار الرئيسية والأفكار الداعمة والقراءة النقدية.[٣٤]

وامّا تعلم القراءة يملك مقاصد كثيرة أهمها عند ثعيمة:

١) إتقان جيد لمهارات القراءة
٢) القراءة نشاط مهم في التعليم لا يمكن التخلي عنه. من خلال الكفاءة في القراءة، يمكن للطلاب أن يكونوا أكثر قدرة على استيعاب مراجع اللغات الأجنبية بسرعة ودقة أكبر.
٣) غالبا ما يستخدم المجتمع الحديث القدرة على القراءة في أداء واجباته.
٤) يمكن للقراءة أن تضيف البصيرة في جميع المجالات.
٥) تحقيق أهداف تدريس اللغة العربية، بحيث يكون الطلاب مهرة في القراءة.[٣٥]

---

[٣٣] إسماعيل, ‘‘استراتيجيات تدريس اللغة العربية أطر نظرية وتطبيقات عملية’’.

[34] Laily Fitriani, “Pengembangan Bahan Ajar Maharah Qira ’ Ah Berbasis Karakter,” *An-Nabighoh* 20, no. 01 (2018): 8.

[35] Fitriani.

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

ج) انواع القراءة

تقسم القراءة من حيث الأداء إلى جهرية وصامتة، وتشتركان في المهارات العامة السابقة للقراءة، وخاصة في تعرف الرموز وفهمها وتفسيرها، ولكن الجهرية تنفرد بجانب النطق، والتعبير عن الفكر المكتوبة، ونقل ما في النص من مشاعر وأحاسيس إلى الآخرين، وهذا يعني أن القراءة الجهرية عملية أكثر تعقيدا من القراءة الصامتة، ويمكن توضيح مهاراتهما النوعية على النحو الآتي.[٣٦]

١) القراءة الجهرية

ان أبرز ما يميز هذا النوع من القراءة (الجهر)، وهو النطق بلا خفاء، كما يعني الإفصاح في القول؛ فالقارئ ينطق من خلالها بالمفردات، والجمل المكتوبة، صحيحة في مخارجها، مضبوطة في حركاتها، مسموعة في أدائها، معبرة عن المعاني التي تضمنتها. وبصورة أكثر دقّة، فإن القراءة الجهرية، تعني: "التقاط الرموز المطبوعة بالعين، وترجمة المحّ لها، ثم الجهر بها؛ باستخدام أعضاء النطق استخداما صحيحا. وتشتمل القراءة الجهرية على ما تتطلّبه القراءة الصامتة، من تعرف بصري للرموز الكتابية، وإدراك عقلي لمدلولاتها،

[٣٦] حاتم حسين البصيص ,تنمية مهارات القراءة استراتيجيات متعددة للتدريس والتقويم) دمشق: الهيئة العامة السورية للكتاب, ٢٠١١.(

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

وتزيد عليها التعبير الشفوي، عن هذه المدلولات والمعاني، بنطق الكلمات والجهر بها، كما أنها أفضل وسيلة لإتقان النطق، وإجادة الأداء، وتمثيل المعنى، وخصوصا في الصفوف الأولى حيث تعدوسيلة للكشف عن أخطاء التلاميذ في النطق؛ فيتسنّى للمعلم علاجها؛ ولذلك يمكن أن تناسب البرامج العلاجية، التي تتناول أخطاء التلاميذ في النطق والقراءة؛ نظرا لأنها تمكّن المعلم، من وضع يده على مواطن القوة والضعف لدى التلاميذ، ومعرفة قدرة التلميذ في التعبير الشفوي، والأخطاء اللغوية الشائعة في قراءته، إضافة إلى الأخطاء الصوتية، كالإبدال والحذف، ونطق الحروف والأصوات، بصورة غير صحيحة أو دقيق.

٢) القراءة الصامتة

يعتمد القارئ في القراءة الصامتة على رؤية الرموز، وإدراك معانيها، والانتقال منها إلى الفهم بكل أنواعه ومستوياته، وإلى سائر الأنشطة القرائية، من تذوق، وتحليل، ونقد، وتقويم، دون إشراك أعضاء النطق في هذه العملية، ويعد" الفهم"، العنصر الأبرز في القراءة الصامتة. وبالمقارنة بين القراءة الجهرية والصامتة، يظهر أن القراءة الصامتة أعون على الفهم من الجهرية؛ فهي عملية ربط بين النماذج المكتوبة والفهم، في حين أن

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

القراءة الجهرية، هي طريقة (انظر وقل ثم افهم)، وتُؤدى بطريقة (٢ (آلية؛ فضلا عن أن ذهن الإنسان يتشتّت بين أمور عديدة في الجهرية كما أن السرعة في القراءة، تختلف بين القراءة: الصامتة والجهرية؛ فالقراءة الصامتة أكثر اقتصاداً للوقت من الجهرية، التي تكون مقيدة بالنطق، إضافة إلى أن القراءة الصامتة، تعد الوسيلة الأولى لاكتساب المعرفة، وتمثّل الطريقة الوظيفية، التي يعتمد عليها القراء أكثر ما يعتمدون؛ فقد وجد – بالتجربة– أن نسبة المواقف التي تُستخدم فيها القراءة الصامتة، تزيد على (١ (٩٠ ٪من مواقف القراءة بصفة عامة.

ب. الدراسات السابقة

تهدف نتائج هذه الدراسة السابقة إلى استكمال الدراسة البحيثة بعنوان " **تأثير استخدام الألعاب اللغوية لترقية مهارة القراءة لطلاب الفصل الثالث مذاكرة في معهد روضة المتعلمين الاسلامي بقدس** " هنا تقدّم الباحث لمحة عامة عن العديد من الأعمال او الأبحاث التي لها صلة بتجنب اوجه الشبه بين هذه الدراسة والبحث السابق وبعض البحوث السابقة كالاتي:

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

١. البحث العلمي الذي كتبه عائشة الهنون و هيريزال[٣٧] بعنوان البحث "تحسين مهارة الكلام اللغة العربية بالالعاب اللغوية عشرون سؤالا".

الغرض من هذا البحث هو معرفة تطبيق لعبة "عشرون سؤالا" في تعزيز المهارات اللغوية للناطقين باللغة العربية لطلاب الفصل ٧ أ بالمدرسة المتوسطة الحكمية ١٢ بانيوواغي ٢٠١٨/٢٠١٩ العام الدراسي. تكمن المشكلة الأساسية في ضعف الطلاب في استعداده لتعلم اللغة العربية، حيث استخدم نهج هذه الدراسة البحث إجراء صفيا، وموضوع هذا البحث هو طلاب ومعلمي اللغة العربية في الفصل ٧ أ بالمدرسة المتوسطة الحكمية ١٢ بانيوواغي. البيانات المستخدمة في هذا البحث هي الصورة وخطط الدروس والمنهج ونتائج الدروس وسجلات المقابلات. تقنيات جمع البيانات مع الملاحظة والمقابلة والتوثيق وكذلك الاختبارات. يجب أن يشمل إجراء هذه الدراسة باستخدام نماذج من كورت لوين، والتخطيط للفعل، والملاحظة والانعكاسات، وكانت النتائج التي تم التوصل إليها هي دروس "الحوار" المعززة مع المادة "بيتي" استخدم لغة الألعاب "عشرون سؤالا" بعد دورتين مع تفاصيل تحسن ٧٦،٤١٪ تكون ٧٨،٤٣٪. انتهى العمل.

[37] Aisyatul Hanun and Herizal Herizal, "Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Melalui Permainan Bahasa Isyruna Sualan," *Lahjah Arabiyah: Jurnal Bahasa Arab Dan Pendidikan Bahasa Arab* 1, no. 1 (2020): 26–32, https://doi.org/10.35316/lahjah.v1i1.573.

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

٢. البحث العلمي الذي كتبه خيرني أستينا[٣٨] بالموضوع " استخدام وسائل الالعاب *SPELLING BEE* لترقية مهارة الكتابة اللغة العربية.

تهدف هذه الدراسة إلى تحديد: استخدام وسائط ألعاب *SPELLING BEE* لتحسين مهارات الكتابة العربية لطلاب الفصل السابع من المدرسة المتوسطة بني حاج عبدالرشيد نجاديريجو والاختلافات في تحسين نتائج تعلم الطلاب في مهارات الكتابة العربية باستخدام وسائل لعبة *SPELLING BEE* والطلاب الذين يستخدمون طريقة المحاضرة في تعلم مهارات الكتابة باللغة العربية. هذا البحث هو نوع من البحث الميداني بمنهج كمي تم إجراؤه في المدرسة المتوسطة بني حاج عبدالرشيد نجاديريجو، بنوع بحث تجريبي، بينما تصميم البحث عبارة عن مجموعة شبه تجريبية (فئة تجريبية وفئة ضابطة)، وهي في شكل من أشكال تطوير تصميم تجريبي حقيقي حيث يحتوي التصميم على مجموعة تحكم ولكنه لا يعمل بشكل كامل للتحكم في المتغيرات الخارجية التي تؤثر على تنفيذ التجربة. يوجد في هذه الدراسة متغيرين هما المتغير المستقل والمتغير التابع. المتغير المستقل هو استخدام وسائط لعبة التهجئة. والمتغير التابع هو زيادة مهارات الكتابة العربية للفصل السابع المدرسة المتوسطة بني حاج عبد الرشيد نجاديريجو. تتم طرق جمع البيانات عن طريق

[38] Chairani Astina and Toyibah Toyibah, "Penggunaan Media Permainan 'Spelling Bee' Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Bahasa Arab," *Lisanan Arabiya: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 4, no. 2 (2021): 233–55.

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

الملاحظة والمقابلات والتوثيق والاختبارات. وتشير نتائج هذه الدراسة إلى: ١) ارتفاع مخرجات التعلم لمهارات الكتابة العربية لدى طلاب الصف التجريبي بنسبة ٠,٣٤٥ وهم في الفئة المتوسطة. ٢) أظهرت نتائج اختبار الفرضية معدل خطأ ١٪ معdk =n١+n٢− ٢=٢٠+٢٢−٢=٤٠ تم الحصول عليها من جدول =٢،٧٠٤. وبالنسبة لمعدل خطأ ٥٪ بقيمة = dk = n1 + n2-2 = 20 + 22-2 40، نحصل على جدول t = 2.021. تشير هذه النتائج إلى أن عدد t أكبر من جدول t. والخلاصة أن هناك فروقا في مهارات الكتابة العربية لدى طلاب الصف السابع من المتدربين من بني حاج عبد الرشيد نجاديريجو الذين يستخدمون وسائل التهجئة مع أسلوب المحاضرة. قالب ورقي، ملخص، كلمات رئيسية، مقدمة

٣. ناسر سالسا، حسن شيف الرجال،[٣٩] تطبيق الالعاب "الاسرار المتسلسلة لتعليم مهارة الاستماع في المدرسة المتوسطة دار السلام ٢ واتو كوسيك غيمفول"

كان الغرض من هذه الدراسة هو تحديد تطبيق لعبة الاسرار المتسلسلة في تعلم مهارات الاستماع باللغة العربية، ومزايا وعيوب لعبة الاسرار المتسلسلة، ويستخدم هذا البحث نهجا نوعيا مع نوع البحث باستخدام دراسات الحالة. تقنيات جمع البيانات المستخدمة هي المراقبة والمقابلات والتوثيق. يستخدم تحليل البيانات

[39] Nasir Salasa and Hasan Syaiful Rizal, "Penerapan Permainan Al-Asrar Al-Mutasalsilah Dalam Pembelajaran Maharah Istima' Di SMP Darussalam 2 Watukosek Gempol," *Studi Arab* 13, no. 1 (2022): 66–76, https://doi.org/10.35891/sa.v13i1.3131.

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

في هذه الدراسة تقليل البيانات وعرض البيانات ورسم الاستنتاج أو التحقق. تشير نتائج هذه الدراسة إلى أن تنفيذ لعبة الاسرار المتسلسلة التي أجراها الباحثون في المدرسة المتوسطة دار السلام ٢ واتو كوسيك غيمفول في مهارات الاستماع باللغة العربية قد تم بشكل جيد ونجح في زيادة معايير درجات الطلاب في مهارات الاستماع باللغة العربية. نقاط القوة والضعف الموجودة ليست صعبة للغاية على الطلاب ولا تشكل عقبة أمام المعلمين بحيث لا يزال من الممكن التغلب عليهم بمهارات أداء المعلم. النتائج في كل درس، يركز الطلاب أكثر على الاستماع والاستماع إلى دروس أخرى غير المواد العربية.

٤. البحث العلمي الذي كتبه رافعة العزيزة و شافغي[٤٠] بعنوان البحث " لعبة الكلمات المتقاطعة في تعليم اللغة العربية لترقبة مهارة الكتابة " مهارات الكتابة هي مهارات لغوية تعبر عن الأفكار أو تصفها من الأشياء البسيطة إلى المعقدة. على مستوى المدرسة الابتدائية، مؤشرات تحقيق مهارات الكتابة هي القدرة على ترتيب الكلمات العشوائية في جمل مثالية، والقدرة على إتقان الجمل من المفرودات، والقدرة على ترجمة الجمل العربية إلى الإندونيسية، وترجمة الجمل الإندونيسية إلى العربية. لذلك نحن بحاجة إلى وسائط ألعاب ممتعة أثناء أنشطة التعلم. سنناقش في هذا المقال كيفية صنع وسائط

[40] Rofiatul Azizah, "Permainan Teka Teki Silang Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Meningkatkan Maharah Kitabah," *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 3, no. 2 (2022): 117–29, https://doi.org/10.30997/tjpba.v.

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

تعليم عربية باستخدام الألغاز المتقاطعة *(TTS)*. من خلال وسائل لعبة *TTS*، يمكن للطلاب كتابة أحرف الكلمات العربية بشكل منفصل، حتى يتمكن الطلاب من الكتابة ومعرفة الترتيب الصحيح للأحرف من الكلمات العربية. بحيث يمكن تحقيق أهداف التعلم وإنتاج.

٥. ايكا اوتاري هندايانى، نورول هدى،[٤١] تجربة ألعاب الهمس المتسلسل في تحسين مهارة الاستماع والكلام للطلاب الفصل الثامن مدرسة متوسطة نور الأمة كوتايدج يوجياكارتا. هدفت هذه الدراسة إلى دراسة الزيادة في قيمة مهرة الاستقامة والكلام من خلال تشغيل الهمسات المتسلسلة والفرق في الدرجات بين الصنف التجريبي والفئة الضابطة. هذا البحث هو بحث ميداني باستخدام طرق البحث الكمي والتجريبية. وقد أثبتت نتائج هذه الدراسة أن هناك زيادة في قيمة الاستماءة والكلام في الصنف التجريبي من قبل الفعل وبعده. أدت نتائج قياسات الاستمارة في الاختبار القبلي والبعدي إلى زيادة متوسط القيمة البالغة ٢٥،٨٣. عند الزيادة، تزداد مهرة كلام بمقدار ٢٥. يمكن استنتاج نتائج التحليل من لعبة سلسلة الهمس يمكن أن تزيد من مهارة الاستقامة والكلام. بناءً على نتائج اختبار t تكون قيمة (مهرة الاستقامة) هي سيج. (٢-الذيل) = ٠،٠٠٨ بحيث يكون التوقيع. (٢-الذيل)

[41] Eka Utari Handayani and Nurul Huda, "Eksperimentasi Permainan Bisik Berantai Dalam Meningkatkan Maharah Istima Dan Kalam Siswa Kelas VIII MTs Nurul Ummah Kotagede Yogyakarta," *Edulab: Majalah Ilmiah Laboratorium Pendidikan* 4, no. 1 (2019): 1–12, http://ejournal.uin-suka.ac.id/tarbiyah/index.php/edulab/article/view/2576.

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

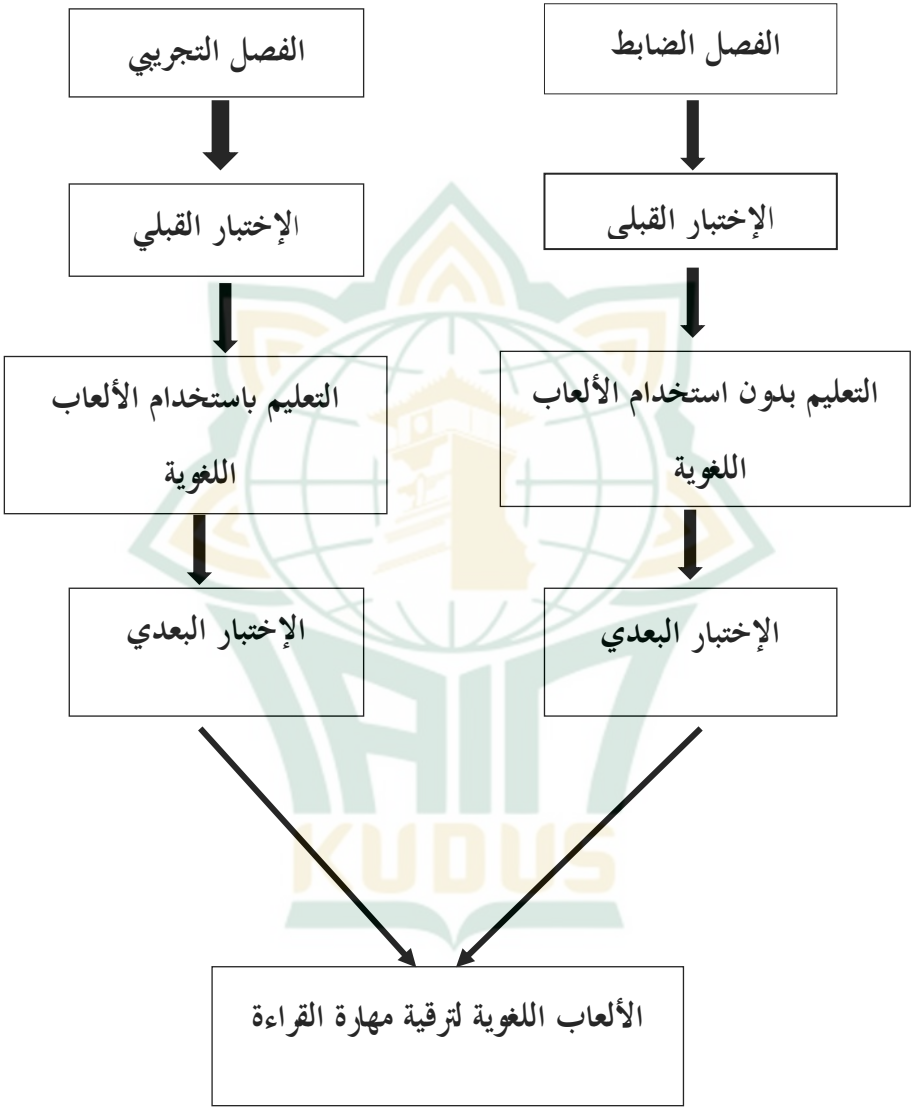
٠,٠٥٠> وقيمة مهرة كلام ٠,٠٠٠ ، فتكون قيمة العلامة (٢-الذيل) ٠,٠٥٠> ، تعني أنها ذات مغزى لاستقامة المهرة وكلم المهرة بعد الاستعانة بالتسلسل. همسات وسائل الإعلام.

واماالفرق بين هذالبحث وما ورد اعلاه هو مكان البحث متغيرات البحث.

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

ج. الإطار الفكري



REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

د. فروض البحث

فرضية البحث هي اجابة مؤقتة على مشكلة التي هي موضوع البحث. والغرض من البحث هو العثور على شئ يعتقد انه صحيح عند مستوى معين. بدءا من الاسئلة مرتبة في شكل مشاكل بحيثة. للاجابة على هذا السؤال، يكون لدى كل شخص اجابة وسيطة يتم اثباتها بعد ذلك من خلال البحث التجريبي، حيث تسمعنا الفرضية ربط النظرية بالملاحظات. الفروض البحثية في هذه الدراسة هي:

Ho- استخدام الالعاب اللغوية غير فعال في تعليم اللغة العربية بمعهد روضة المتعلمين الاسلامي قدس للسنة الدراسية ٢٠٢٢/٢٠٢٣

Ha- استخدام الالعاب اللغوية فعال في تعليم اللغة العربية بمعهد روضة المتعلمين الاسلامي قدس للسنة الدراسية ٢٠٢٢/٢٠٢٣

اذا كان الحساب=t اكبر من الجدول=t ثم بيان Ha مقبول و Ho مردود، والعكس بالعكس، والفرضية التي يقدمها الباحث في هذا البحث هي تطبيق تقنية الالعاب اللغوية لترقية مهارة القراءة

REPOSITORI IAIN KUDUS