REPOSITORI IAIN KUDUS

الباب الثاني

الاطار النظري

أ. المفردات

١. مفهوم المفردات

في الأساس، الهدف من تدريس اللغة هو جعل الطلاب ماهرين في اللغة أي مهارات الإستماع والكتابة والقراءة والكلام. وتتأثر جودة مهارات الطلاب في اللغة بكمية المفردات وإتقانها.[١٨]

العلاقة بين اللغة والمفردات لا يمكن فصلها،لأن المفردات هي المفتاح الأساسي للإنسان في الكلام سواء باللغة الأم أو باللغة الأجنبية. وفقا ل Kridalaksana (خير،٢٠١٤)، اللغة هي نظام لتغير الرموز الصوتية التي يستخدمها الناس للمعاملة والتواصل وتحديد هويتهم.[١٩]

بل المفردات هي مجموعة من الكلمات التي يعرفها شخص أو مجموعة أخرى هي جزء من لغة معينة.[٢٠] لذلك، المفردات هي الأساس الذي يجب إتقانه عندما يريد المرء إتقان لغة ماحلة وخاصة اللغة العربية أيضا.

[18] Henry G. Tarigan, *Pengajaran Kosakata* (Bandung: Penerbit Angkasa, 2011), 2.

[19] Abdul Chaer, *Linguistik Umum* (Jakarta: PT.Rineka Cipta, 2014), 32.

[20] H Salimul Jihad and Muhammad Suaeb, "Strategi Guru Dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa Dalam Pelajaran Mufrodat Kelas Vi Mi Nw Dasan Agung Mataram Tahun Pelajaran 2016 / 2017," *El - Tsaqafah* xvii, no. 3 (2017): 96–118, https://journal.uinmataram.ac.id/index.php/eltsaqafah/article/view/480.

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

ووفقا ل Husein Junus (بائق، ٢٠١٤)، فإن المفردات هي مجموعة اللفظ.هذا الرأي يوفق مع قاموس الكبير اللغة الإندونيسي أن المفردات هي مجموعة اللفظ. بالإضافة إلى ذلك، يشترك Coady و Huckin (بائق، ٢٠١٤) أيضا في نفس الرأي حول تعريف المفردات أي المفردات التي يمتلكها الشخص.[٢١]

عامل آخر يوضح أهمية المفردات للغة هو أن المفردات هي أحد العناصر الثلاثة للغة، وهي الصوت أو النطق والمفردات وتركيب الجملة. لذلك من المستحيل أن يتقن أي شخص اللغة العربية دزن إتقان المفردات العربية أولا.[٢٢]

لذا، المفردات هي مجموعة من الكلمات التي يجب أن يفهمها شحص ما لإتقان اللغة المقصودة.

٢. الهدف التعلم المفردات

كم عدد المفردات التي يتقن الشخص تأثيرها بشكل كبير على إتقان لغة ذلك الشخص، لذلك من الضروري أن يكون لديك هدف تعليمي من المفردات لشخص حتى

[21] Baiq Tuhfatul Unsi, "MEDIA GAMBAR DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA ARAB," *Tafaqquh* 2, no. 1 (2014): 26–44.

[22] Hanifah N. Azizah, "PENINGKATAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA ARAB MELALUI Abstract : Bahasa Arab Tanpa Mempelajari Kosakata Bahasa Arab . Seseorang Berkomunikasi Dan Menulis Dengan Bahasa Arab . Dengan Demikian , Penguasaan," *Al Shuniyat* 1, no. 1 (2018): 1–16.

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

يكون متحمسا لإتقان المفردات، وأهداف التعلم العامة المفردات هي:[٢٣]

أ) تعريف الطلاب بمفردات جديدة سواء من القراءة أو فهم المسموع.

ب) تدريب الطلاب على نطق المفردات بشكل صحيح، لأن مهارات القراءة والكلام بشكل فعال وصحيح تتأثر بالنطق الجيد والصحيح.

ج) فهم معنى المفردات، إما دلالة أو معجمية أو عند استخدامها في سياق جمل معينة.

د) قادر على إتقان واستخدام المدرود حسب السياق.

٣. قواعد اختيار المفردات

في تعلم المفردات، يجب أن يكون المعلم قادرا على إعداد مفردات صحيح ومناسبة لطلابه، لذلك يجب أن يسترشد بالمبادئ في اختيار المفردات على النحو التالي:[٢٤]

أ) الترديد، يعني اختيار المفردات التي كثيرا ما تستخدم. ونحوه لفظ "النهر" و"الترعة" التي معنهما نهر (sungai). ولكن الأولوية للإختيار هي أنه غالبا ما يستخدم بشكل عام وفي القرأن.

[23] Widi Astuti, "BERBAGAI STRATEGI PEMBELAJARAN KOSA KATA BAHASA ARAB Widi Astuti," *Jurnal Komunikasi Dan Pendidikan Islam* 5, no. 2 (2016): 178–90.

[24] Baiq Tuhfatul Unsi, "MEDIA GAMBAR DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA ARAB."

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

ب) التوزع أو المدى، يعني اختيار المفردات الأكثر استخداما في جميع البلدان العربية. المعايير والمبادئ هي معجم الرشيد اللغوي للطفل العربي من تعديد ISESCO.

ج) المتاحية، يعني اختيار المفردات التي يعرفها شخص ما لها الأسبقية على المجهول.

د) الألفة (Familiarty)، يعني اختيار المفردات المعروفة والمألوفة بالفعل. نحو اختيار لفظ "الشمس" من "الذكاء" الذي معنهما "matahari".

هـ) الشمول (Coverege)، يعني اختيار المفردات التي يمكن استخدامها في مجالات مختلفة، وليس مقصورة على مجالات معينة. نحو اختيار اللفظ "البيت" من "المنزل" لأن "البيت" أشمل وتغطي مجالات مختلفة مثل بيت الحرام، بيت المال وغير ذلك.

و) الأهمية، يعني اختيار المفردات التي يحتاجها الطلاب أكثر من تلك التي لا يحتاجون إليها.

ز) العروبة، يعني اختيار المفردات التي تأتي من اللغة العربية الأصلية بدلا من الكلمة المستعارة. نحو اختيار "الهاتف" من "التلفون".

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

٤. تقنية التعلم المفردات

هناك نوعان من تقنيات التعلم المفردات، الأول من من خلال عملية التدريب السياقي والثاني من خلال عملية التدريب غير السياقة. وبيانهما على النحو التالي:[٢٥]

أ) تدريب السياق

يمكن للمدرسين القيام بالتمارين السياقية بطريقتين، وهما:

١) خط السؤال والجواب

يمكن تنفيذ هذا المساربين المدرس والطلاب أو الطلاب والطلاب أو يتم تنفيذه بشكل فردي أو جماعي. مثال لإظهار كلمة "المسجد".

أين يصلي الظهر؟ أصلي في المسجد.

٢) مسار الحوار

يتم تحقيق هذا المسار من خلال وصف أنشطة الحياة اليومية، مثل تلك المتعلقة بالمجاملة والترحيب بالضيوف وما إلى ذلك. أما نحوه على البيان التالي:

(طرق التلميذ الباب...)

مدرس: من الباب؟

[25] Zulhannan, *Teknik Pembelajaran Bahasa Arab Interaktif* (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2015), 109-110.

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

تلميذ : أنا أحمد.

مدرس: أهلا وسهلا.

تلميذ : أهلا بك.

مدرس: اجلس يا أحمد!

تلميذ : نعم يا أستاذ. شكرا.

٣) تدريب غير السياق

تتمثل وظيفة هذا التمرين غير السياقي في مساعدة المدرس في شرح معنى الكلمات التي يصعب على الطلاب فهمها من خلال التدريبات السياقية أي باستخدام الوسائط التالية:[٢٦]

(أ) الرسومات والصور والنماذج والعينات.

(ب) الحركة والمشاركة بما في ذلك حركة التأرجح.

(ج) المسروحة

(د) تعارف وأمثلة

نحو: عيد الفطر هو عيد في الأول من شهر شوال

(هـ) المترادفات والمتضادات

نحو: طالب=تلميذ أمام x وراء

(و) تسلسل

[26] Zulhannan, *Teknik Pembelajaran Bahasa Arab Interaktif*, 111.

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

نحو: شيخ= رضيع – طفل – صبي – شاب – رجل – شيخ.

(ز) إشتقاق

نحو: ملعب= مكان ياعب فيه الناس.

(س) الترجمة

يستخدم هذا النظام كبديل أخير عندما تكون الخطوات السياقية وغير السياقية ما قادرة على شرح الكلمات أو الجملة. وتعريف الترجمة هي محاولة لنقل الرسائل النصية من اللغة المصدر (العربية) إلى اللغة الهدف (الإيندونيسيا).[٢٧]

٥. ستراتيجية التعلم المفردات

عند Efendi (ويدي، ٢٠١٦)، هناك عدة استراتيجيات يمكن للمدرسين تطبيقها في تعلم المفردات، وهذا يعتمد على خبرة الطلاب في التعرف على الكلمات والحصول عليها، وهي على النحو التالي:[٢٨]

أ) استمع إلى الكلمة، هذه هي المرحلة الأولى حيث إذا أتقن الطالب عناصر الصوت التي يتحدث بها المدرس جيدا فسيكون بالتأكيد قادرا على الإستماع جيدا.

[27] Ibnu Burdah, *Menjadi Penerjemah, Metode dan Wawasan Menerjenah Teks Arab* (Yogyakarta: Tiara Wacana Yogya, 2004), 9.

[28] Astuti, "BERBAGAI STRATEGI PEMBELAJARAN KOSA KATA BAHASA ARAB Widi Astuti."

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

ب) نطق الكلمة، في هذه المرحلة سيتم منح الطلاب الفرصة من قبل المدرس لنطق الكلمة التي تم سماعها لأنه من خلال نطق الكلمة، فإنه يجعل الطلاب يتذكرون الكلمة لفترة أطول.

ج) احصل على معنى الكلمة، في هذه المرحلة يجب ألا يترجم المعلم كلمة ما مباشرة، لأن هذا بمكن أن يجعل الطلاب يتذكرون المفردات التي اكتسبوها بشكل أسرع. لكن يمكن للمعلم شرح معنى الكلمات من خلال توفير سياق الجملة والتعريفات البسيطة والصور والمترادفات والمتضادات وإظهار الكائنات الأصلية أو المقلدة وحركات الجسم والترجمة كملاذ أخير إذا لم تستطيع الطريقة السابقة.

د) إقرأ الكلمة، بعد الإستماع إلى الكلمة ونطقها وفهم معناها، تكون الخطوة التالية هي قراءة الكلمة عن طريق قيام المعلم بكتابة المفردات على السبورات ثم قراءتها من قبل الطلاب بصوت عال.

هـ) اكتب الكلمة حتى لا ينسى الطلاب بسرعة المفردات التي تم سماعها وتحدثها ومعروفها وقراءتها يمكن للطلاب تدوينها لزيادة ذاكرتهم.

و) جعل الجملة، لإثبات إتقان الطلاب للمفردات يجب أن يكون الطلاب قادرين على تكوين جملة من المفردات التي تم إتقانها مسبقا.

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

ب. اللعبة اللغوية

١. مفهوم اللعبة اللغوية

اللعب هو النشاط الوحيد للإنسان الذي يمارسه إلى غرض محدد سوى المتعة الناتجة عن اللعب ذاته.[٢٩] أما اللغة عند Mulyati (لقمان، ٢٠١٨) هي عبارة عن مجموعة من الأصوات التي يتم ترتيبها بانتظام لإثارة المعنى، ويتم التحدث بها شفهيا واستخدامها للتعبير عن الأفكار البشرية.[٣٠] لذا، فإن الألعاب اللغوية هي أنشطة ممتعة يتم تنفيذها لتسهيل عملية تعلم الطلاب حتى يتمكن الطلاب من التحدث بشكل صحيح.

يطلق على مصطلح الألعاب اللغة في اللغة الإنجليزية "Language Games" مما يعني الأنشطة في تعليم اللغة لتوفير مجموعة واسعة من الطرق الممتعة والمثيرة للمدرسين والطلاب لممارسة عناصر اللغة وتوفير تنمية مكثفة للمهارات اللغوية.[٣١]

---

[٢٩] أحمد عبد المجيد هريري، *الألعاب الكلامية للسانية دراسة صوتية تركيبية* (القاهرة: الناشر مكتبة الخانجي،١٩٩٩)، ٢١.

[30] Muhammad Luqman Hakim, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Game Interaktif Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab," *Arabi : Journal of Arabic Studies* 2, no. 2 (2018): 156, https://doi.org/10.24865/ajas.v2i2.56.

[٣١] عمر الصديق عبد الله، *تعليم اللغة العربية للناتقين بغيرها الطرق، الأساليب، الوسائل* (الدار العلمية، ٢٠٠٨)، ٢١٨.

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

لذلك، يمكن القول أنه إذا كانت اللعبة اللغوية ليست ممتعة أو لا تسهل وتزيد من مهارات الطلاب اللغوية، فلا يمكن القول أن اللعبة هي لعبة لغوية.

٢. **مبادئ لعبة اللغة**

من بين العديد من مبادئ التعلم التي يمكن استخدامها في الألعاب اللغوية. هناك اثنان، وهما مبدأ الشوق للتعلم ومبدأ التفحيز. لأن كلاهما يتعلق بالتنمية النفسية والتركيز على تفحيز الطالب، وبيان ذلك على النحو التالي:[٣٢]

أ) مبدأ الشوق في التعلم

بحسب Harlad Balmar و Kamal Ibn Badry (أحمد، ٢٠١٧)، هناك عدة طرق يمكن استخدامها لتوليد حس الشوق والحماس لتعلم اللغة لدى الطلاب، وهي:

١) أبق بعيدا عن شيئ يجعل الطلاب مرتبكين في تعلم اللغة، وإذا حدث ذلك يجب على المدرس تقديم الحلول

[32] 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.

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

بسرعة حتى لا يشعر الطلاب بلأرتباك.

٢) غرس في نفوس الطلاب أنهم أفضل من الأمس في التعلم.

٣) توليد روح تنافسية لدى الطلاب، لأن هذا يمكن أن يجعل الطلاب أكثر حماسا للتعلم.

٤) دمج عناصر اللعبة في الممارسة.

٥) إقامة علاقات وثيقة مع الطلاب من حيث التعلم بحيث يحدث اتصال جيد بين المدرسين والطلاب.

ب) مبدأ التفحيز

هناك عدة خطوات يمكن أن تحقق مبدأ التفحيز في التعلم، وهي:

١) أمدح الطلاب إذا أجابو بشكل صحيح على الأسئلة كشكل من أشكال التقدير.

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

٢) تعزيز روح المناسفة بين الطلاب.

٣) دمج عناصر المحاكاة في التمرين.

٤) خلق تواصل تعليمي متناغم بين المدرسين والطلاب.

٥) تنويع الأنشطة التعليمية.

٣. أهداف لعبة اللغة

وفقا ل Dave Maier (جوهر، ٢٠١٩) في *The Fun Accelerated Learning Handbook* يقول أن كلمة تيني جعل جو التعلم في حالة سعيدة، وليس خلق جو من الضوضاء والمرح. يجادل Suyatno (جوهر، ٢٠١٩)، أنه إذا كان من الممكن استخدام اللعبة المناسبة بحكمة ويمكن أن تجعل التعلم ممتعا وسعيدا، فإنه يقوي التعلم ويمكن استخدامه كإختبار. نتائج الألعاب التعليمية التي يتم استخدامها بحكمة هي كالتالي:[٣٣]

أ) يقضي على الشعور بالجدية الذي يعيق عملية التعلم.

[33] Jauhar Ali, *Permainan Sebagai Strategii Aktif Learning Dalam Pembelajaran Bahasa Arab*, (2019), 5-7, diakses 19 November 2021, https://ww.academia.edu/37318201/PERMAINAN_SEBAGAI_STRATEGI_AKTIF_LEARNING_DALAM_PEMBELAJARAN_BAHASA_ARAB?bulkDownload=thisPaper-topRelated-sameAuthor-citingThis-citedByThis-secondOrderCitations&from=cover_page.

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

ب) تخفيف التوتر في بيئة التعلم.

ج) أدع الناس للمشاركة بشكل كامل.

د) تحسين عملية التعلم.

هـ) بناء إبداعك الخاص.

و) تحقيق الأهداف مع اللاوعي.

ز) الوصول إلى معنى التعلم من خلال التجربة.

س) التركيز على الطلاب كمواد تعليمية.

لا تنطلب جميع عمليات التعلم ألعابا، لأن الألعاب تعد بدلا للمدرسين إذا كان الطلاب يجدون صعوبة في فهم المواد وتحقيق أهداف التعلم بأنفسهم، خاصة في الألعاب اللغوية التي تركز على المفردات بحيث يواجه الطلاب زيادة في إتقانهم للمفردات.

٤. أنواع الألعاب اللغوية

يجب أن تكون أنواع الألعاب اللغوية التي يمكن استخدامها لتعلم الأطفال والكبار وفقا للمهارات اللغوية الأربع، وهي:[٣٤]

أ) الالعاب اللغوية لمهارات الإستماع:

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

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

١) سلسلة الهمس.

٢) أوامر شرطية.

٣) من الذي يتكلم؟.

٤) كيف أذهب؟.

ب) الألعاب اللغوية لمهارات الكلام:

١) أين أنا؟.

٢) مربع البند.

٣) وصف الصورة.

٤) ماذا أفعال؟.

٥) تمثيل إيمائي.

٦) لماذا أقوم بهذا العمل؟.

٧) هل تعرف لماذا؟.

٨) عشر خطوات الأسئلة للإجابة الواحدة.

ج) الألعاب اللغوية لمهارات القراءة:

١) إختبر معلوماتك.

٢) شقّ القصة.

٣) الكلمة المضادة.

٤) احذف الكلمة الأجنبية.

٥) مقائد الحق والباطل.

د) الألعاب اللغوية لمهارات الكتابة:

١) كلمة متقاطعة.

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

٢) أكمل الحروف أو الكلمات المفقودة.

٣) أكمل الصورة واكتب الإسم.

٤) هل تعرف؟.

٥) رتب الجملة.

وبالنسبة لتعلم المفردات فإنه لا يمكن أن يقف بمفرده، ولكنه يرتبط دائما بمهارات الإستماع والكلام والقراءة والكتابة اللغوية.[٣٥] لذلك، القيام بالألعاب اللغوية المذكورة أعلاه لدعم تعلم المفردات العربية أيضا.

ج. Fun Easy Learning

١. مفهوم Fun Easy Learning

Gadget هو مصطلح إنجليزي يعني جهازا إلكترونيا صغيرا له ميزات خاصة.[٣٦] الأدة، التي عدلت ميزاتها الآن، اكتسبت لقب *smartphone* (الهاتف الذكي) وهي إحدى نتائج التطورات التكنولوجية الحالية التي يستخدمها الناس كوسيلة للإتصال المسافات الطويلة وممارسة الأعمال التجارية وتصفح

[35] Abdul Karim, "Pengembangan Kosakata Bahasa Arab Berbasisanti Studi Pendidikan Bahasa Arab Universitas Islam Negeri Mataram," *El-Tsaqafah* XVII, no. 2 (2018): 119–41.

[36] Hastri Rosiyanti and Rahmita Nurul Muthmainnah, "Penggunaan Gadget Sebagai Sumber Belajar Mempengaruhi Hasil Belajar Pada Mata Kuliah Matematika Dasar," *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika* 4, no. 1 (2018): 25, https://doi.org/10.24853/fbc.4.1.25-36.

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

الإنترنيت واستخدامها في عالم التعليم من خلال تطبيقات الألعاب التعليمية.

لدعم أداء الهواتف الذكية في استخدام تطبيقات الألعاب التعليمية تم تجهيز الهواتف الذكية بنظام تشغيل قائم على Linux مصمم خصيصا للهواتف الذكية أو الأجهزة اللوحية وهو *open scoure* يسمى Android.[٣٧]

في هذه المناسبة، يحاول المؤلف الإستفادة من االألعاب التعليمية Fun Easy Learning المستندة إلى Android لاستخدامها كوسائط تعليمية في تعلم المفردات. يتم تعريف الوسائط على أنها "وسط"الكلمة اللاتينية ويتم تعريفها عموما على أنها جميع أشكال الوسيط لنشر أو نقل أو نقل رسالة وفكرة إلى المستلم.[٣٨] بالإضافة إلى ذلك، تعد وسائل الإعلام أحد العوامل التي تدعم فعالية التعلم أيضا.

تركز Fun Easy Learning على تعلم المفردات العربية بسرعة وسهولة من خلال ميزاتها التي تصل إلى ١٥.٠٠٠ كلمة وجملة مع توفر ٣٢٠ موضوعا للمناقشة. فيما يلي بعض الميزات وكيفية استخدامها:[٣٩]

أ) الملف الشخصي للاعب

[37] Abrar Sulhadi, "Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Android Dengan Menggunakan Aplikasi Arruz Untuk Penguasaan Nahwu Di Jurusan Sastra Arab Uin Sunan Kalijaga Yogyakarta," *El-Tsaqafah : Jurnal Jurusan PBA* 19, no. 1 (2020): 37–55, https://doi.org/10.20414/tsaqafah.v19i1.2343.

[38] Muh. Thytin A. Nengrum, Arif, "Efektivitas Media Pembelajaran Dalam Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab," *`A Jamiy : Jurnal Bahasa Dan Sastra Arab* 9, no. 1 (2020): 1, https://doi.org/10.31314/ajamiy.9.1.1-15.2020.

[39] https://www.funeasylearn.com/learn-arabic diakses 21 November 2021.

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

يوضح هذا القسم أنه لتتمكن من تطبيق لعبة Fun Easy Learning يجب عليك التسجيل باستخدام حساب gmail، وبعد ذلك يمكن تطبيق اللعبة.

الصورة ٢.١ الملف الشخصي للاعب

ب) تخطيط التقدم

الرسم البياني للتطوير المشار إليه هنا هو مراقبة مدى إتقاننا للمفردات في اللعبة.

الصورة ٢.٢ تخطيط التقدم

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

ج) ميزات الحروف الأبجدية

في هذه الميزة، نحن مدعوون لتعلم المفردات العربية بناء على الأحرف البادئة، مثال على الحرف ألف "ا" فالمفردات التي تظهر من اللعبة هي التي تبدأ بحرف ألف. بعد ذلك، يتم عرض بعض التمارين لإختبار قدرة اللاعبين.

وجميع الميزات في لعبة Fun Easy Learning مدعومة بصور جيدة جدا وصوت من الحاسوب لتدريب سمع اللاعب حتى يشعر اللاعبون أن تعلم اللغة العربية أمر ممتع وليس مملا.

الصورة ٣. ٢ تم المفردات

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

د) ميزات المفردات

لا يختلف الأمر كثيرا في ميزات الحروف في تعلم المفردات، لكن ميزات المفردات أوسع ومدعومة ببعض الموضوعات الممتعة جدا.

ومع ذلك، لا يمكن للاعبين فتح جميع الموضوعات لأن هناك شرطا يجب على اللاعبين إكمال تعلمهم حول المفردات المتوفرة بالفعل وإكمال الإختبار، وبعد ذلك سيحصل اللاعبون على الزهور والنحل ليتبادلوها بمفاتيح يمكنها فتح الموضوع التالي.

هـ) ميزات الجملة

من أجل تحسين قدرة اللاعب، فإن الميزة الأخيرة لهذه اللعبة هي التعرف على الجمل. أعدت هذه الميزة العديد من الميزات الجاهزة للعبها من قبل اللاعبين وبالشروط كما في ميزة المفردات، يمكن للاعبين تجربة أحدث الموضوعات من هذه اللعبة.

الصورة ٢.٤ قيمة للاعب وخاتمة اللعبة

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

د. مهارة الكتابة

أ. مفهوم مهارة الكتابة

مهارة الكتابة هي واحدة من أربع مهارات في اللغة العربية، هم مهارة القرأة، مهارة الكلام، مهارة الإستماع ومهارة الكتابة. وتعريفها هي مهارة التعبير عن شيء ما في العقل والشعور بالكتابة.[٤٠] تعمل الكتابة بشكل غير مباشر كأدة اتصال بين الكاتب والقارئ.

هناك مرحلتان في الكتابة وهما مرحلة المبتدئين ومرحلة المقدمة. تحتاج مرحلة المبتدئبن في الكتابة إلى معلم، لذلك تسمى هذه المرحلة التكوين الموجه. أما في مرحلة متقدمة لاتوجد حاجة في الكتابة إلى معلم، لذلك في هذه المرحلة تسمى التكوين الحر.[٤١]

وهناك أنواع عديدة من الكتابات التي تم إنشاؤها، بعضها علمي وقصص قصيرة وروايات وخبر ومجلات وغيرهم. في الكتابة، من الضروري أن يتم التدريب من أجل إنتاج كتاب مبدعين وموهوبين بحيث تكون كتابتهم فيما بعد مفيدة للقارئ.[٤٢]

---

[40] Zulhannan, *Teknik Pembelajaran Bahasa Arab Interaktif*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2015), 78.

[41] Zulhannan, *Teknik Pembelajaran Bahasa Arab Interaktif*, 78.

[٤٢] نايف خرما وغيره، *سلسلة مهاراة اللغة العربية: مهارة الكتابة العربية (١) كتابة الفقرة*، (عمان–الأردان: دار الأسرة،٢٠٠٥)، ٧.

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

٢. القصد من الكتابة

تحتوي كل كتابة على قصد يتم تخزينه من المؤلف نفسه، ويمكن القول أن الكتابة جيدة إذا تحقق القصد من الكتابة. الأهداف الأولية للكتابة وفقا ل Tarigan (2010/IV: 23) هي:[٤٣]

أ) أخبر أو علم.

ب) مؤكد أو عصر.

ج) مسلية أو مفرحية.

د) التعبير عن المشاعر والعواطف.

قصد المؤلف أو غرضه يعني الإجابة التي يتوقعها الكاتب من القارئز وعلى هذا يقال:

أ) الكتابة التي تهدف إلى الإعلام أو التدريس تسمى النص الإخباري.

ب) الكتابة التي تهدف إلى الإقناع أو العصر تسمى النص المقنع.

ت) الكتابة التي تهدف للترفيه أو التي تحتوي على غرض جمال تسمى النص الأدبي.

ث) الكتابة التي تعبير عن العواطف والمشاعر تسمى النص التعبير.

[43] Acep Hermawan, *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Arab Dengan Pendekatan Komunikatif-Interaktif*, (Bandung: Alfabeta, 2018), 122.

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

٣. الإختبارات المهارة الكتابة

لمعرفة مدى إتقان الطلاب للدروس التي تم اجتيازها من الضروري إجراء إختبار أو تقييم. والإختبار في مهارة الكتابة كما تلي:[٤٤]

أ) الإملاء

الإملاء هو نشاط تقييمي يتجهي فيه المعلم الكلمات ويقوم الطلاب بكتابتها. لأن قدرة الطلاب على التهجئة يمكن تتم بايتخدام الإملاء.

ب) الإختبار من متعدد

في هذا القسم يتم التقييم بطريقة يقوم الممتحن بإعداد أربع أو خمس كلمات ثم يطلب الطلاب إختيار الكلمة المكتوبة بشكل غير صحيح.

نحو: أ. سؤال ب. رئوس ج. مئة د. كلها صحيح

جواب: ب. رؤوس

ج) التكملة في ضوء التعريف

[٤٤] مُحَمَّد عبد الخالق مُحَمَّد، *اختبارات اللغة*، (مطابع جامعة الملك السعود، ١٩٩٦)، ٢٣٥-٢٣٧.

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

يتم هذا التقييم من قبل الممتحن بتجهيز كلمة لم تكتب جميع الحروف ثم يطلب الطلاب استكمالها بتعليمات من تعريف الكلمة.

نحو: ال.....اة العمل في البيع والشراء

جواب: عمل الرسول في "التجارة"

بالإضافة إلى ذلك، أجرى الباحث تقييمات تستند أيضا إلى العاب Fun Easy Learning وكتب مدرسية للصف الثامن مثل كتابة المفردات بناء على الصور وصنع الأسئلة وتأليف نصوص بسيطة.

هـ. البحث السابق

يحاول الباحث إيجاد البحث السابق لدليل العمل في بحثه باستخدام أفضل طريقة لتعلم المفردات اللغة العربية للطلاب، وجد الباحث البحوث العلمي المتعلق بالموضوع، منه:

١. مُحَمَّد إلياس الكيسي (١٦١٠٢١٠٠٦٣) جامعة الإسلامية الحكومية قدس، تحت الموضوع "فعالية استخدام YOUTUBE في تعليم اللغة العربية لترقية مهارة الكلام لدى الطلاب في الفصل الحادي عشر بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الأولى باطي للسنة الدراسة ٢٠٢٠/٢٠٢١ م". ومدخل البحث هو

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

المدخل الكمي . ومن نتائج الأساتذ والتلاميذ، هم يختاجون إلى وسط التعلم اللغة العربية في مهارات الكلام باستخدام YOUTUBE.

٢. أتيك أفريبانتي (١٦١٠٢١٠٠٦٧) جامعة الإسلامية الحكومية قدس، تحت الموضوع "فعالية إستراتيجية نشاط التفكير في القراءة الموجهة لترقية مهارة القراءة في تعليم اللغة العربية بمدرسة مفتاح الهدى الثانوية الإسلامية دونغوس كدونج جفارا". تستخدم الباحثة في هذا البحث مدخل الكيفي ومدخل الكمي. والنتائج اختبار الطلاب بعد استخدام إستراتيجية نشاط التفكير في القراءة الموجهة أفضل من قبل استخدامها.

و. إطار التفكير

المفردات هي الأساس الرئيسي في اللغة، حيث يمكن رؤية جودة الشخص في اللغة من مقدار المفردات التي يتقنها. وهذا ينطبق على جميع لغات عام، بما في ذلك اللغة العربية التي تتطلب من المحدثين الأجانب إتقان المفردات العربية قدر الإمكان حتى يتمكنوا من التحدث باللغة العربية بشكل صحيح.

يتطلب تعلم اللغة مجهودا جادا، لا سيما في تعلم المفردات التي تعتبر الأساس الأول لإتقان اللغة، لذلك يجب على الطلاب التركيز حقا

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

على متابعة تعلمهم. ومع ذلك، في بعض الأحيان يؤدي التعلم المركز والممل للغاية إلى جعل الطلاب يشعرون بالملل بسرعة وعدم حماسهم، لذلك نحتاج إلى وسائط قادرة على التخلص من الملل. وإحدى هذه الوسائط هي وسائط الألعاب.

اللعبة المشار إليها هنا هي لعبة تعليمية يستخدمها المتناقشون أسضا في بحثهم. هناك العديد من الألعاب التعليمية المتوفرة الآن على الهواتف الذكية، واللعبة التعليمية التي يستخدمها الباحث هي اللعبة ممتعة وسهلة التعلم تركز على إتقان المفردات العربية.

من خلال النظر إلى الوضع الجغرفي للمدرسة الثانوية الحكومية ٢ قدس الموجودة على جانب الطريق وملفات تعريف الطلاب الذين يأتون في الغالب من القرى، من المأمول أنه من خلال هذه اللعبة الإعلامية من المأمول أن تتمكن هذه اللعبة من إثارة حماس الطلاب الاحتراق والقضاء على الملل في تعلم المفردات العربية. واجعل من السهل على المعلمين توفر الفهم للطلاب عند شرح المادة.

ي. فروض البحث

الفرضية هي إجابة مؤقتة في إحدى الدراسات، لأن حقيقة الفرضية لا تزال بحاجة إلى اختبار أو التحقق من البيانات التي سيتم جمعها (Ibnu: 2003). يقول عبيدات (1987) أن الإجابة خاطئة أحيانا وأحيانا صحيحة. وهذا التعبير أكده نذير (1988) أن الفرضية هي إجابة مؤقتة لمشكلة بحثية لا تزال بحاجة إلى اختبار تجريبي.

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

بشكل عام، تمت صياغة الفرضية لوصف بين متغيرين، وهما المتغير السببي أو المتغير المستقل (X) ومتغير التأثير أو المتغير التابع (Y). المتغير المسبب (X) في هذه الورقة هو وسائط لعبة Fun Easy Learning، بينما المتغير التأثير (Y) هو تعلم المفردات للطلاب.

انطلقا من كيفية صياغتها، هناك فرضيتان، وهما فرضية العمل أو الفرضية البدلية التي يرمز إليها H_1، والفرضية الصفرية يرمز إليها H_0. H_1 هي فرضية يتم ذكر صياغتها في جملة إيجابية، بينما H_0 هي فرضية يتم ذكر صياغتها في جملة سلبية.

H_1 : فعالية استخدام لعبة Fun Easy Learning في تعلم المفردات لدى الطلاب المدرسة الثانوية الحكومية ٢ قدس السنة الدراسة ٢٠٢٢/٢٠٢١.

H_0: عدم فعالية استخدام لعبة Fun Easy Learning في تعلم المفردات لدى الطلاب المدرسة الثانوية الحكومية ٢ قدس السنة الدراسة ٢٠٢٢/٢٠٢١.

REPOSITORI IAIN KUDUS