الباب الأوّل

المقدّمة

أ. خليفة البحث

التعليم له دور مهم جدا في الحياة. مع وجود التعليم الناس قادرون على العمل بفعالية وكفاءة، وقادرون على إنتاج شيء مفيد, وقادرون على إدارة الموارد الطبيعية بشكل جيد. أهم شيء في التعليم هو أنه يمكن أن يجعل الناس يفكرون بعقلانية ويكونون قادرين على التحكم في عواطف المرء بحيث تكون العلاقة بين الأفراد والمجتمع متناغمة وممتعة وبالتالي، فإن وجود التعليم سيجعل الجميع مزدهرين في الولادة والعقل.

تشرح ريدجا موديا‌هارجو في كتابها أن التعليم يعني الحياة على نطاق واسع .التعليم هو تجربة تعليمية. ذلك، التعليم هو نشاط تعليمي يحدث في المدرسة وخارجها. ستؤدي التجربة إلى عقلية جديدة للتغيير في المستقبل.

هذا يتوافق مع القانون رقم ٢ لعام ١٩٩٩، المادة ١، الفقرة (١)، وأوضح معنى التعليم، وهي: ''التعليم هو جهد واع لإعداد الطلاب من خلال التوجيه والتدريس و/أو أنشطة التدريب لدورهم في المستقبل. علاوة على ذلك، فإن التعليم هو تجارب تعليمية برنامجية في شكل تعليم رسمي وغير رسمي وغير

رسمي في المدارس وخارجها، والذي يستمر مدى الحياة يهدف إلى تحسين النظر في القدرات الفردية، بحيث في وقت لاحق من الحياة يمكن أن تلعب دور الحياة بشكل مناسب[٢].

من ناحية أخرى، تلعب وسائط التعلم أيضا دورا مهما جدا في التعلم. لأنه باستخدام وسيط التعلم، يمكن للمدرسين نقل أهداف التعلم بسهولة أكبر إلى الطلاب. بدون وسائط التعلم، يواجه العديد من الطلاب صعوبة في فهم المواد المراد دراستها. وسائل الإعلام التعليمية هي أداة لمساعدة المعلمين في أنشطة التدريس. كمقدم وموزع لمعلومات التعلم للطلاب. تشمل الأدوات المستخدمة مثل الوسائل البصرية الصور أو النماذج أو الرسومات أو الأشياء الحقيقية الأخرى .تعمل هذه الأدوات على توفير تجربة أكثر واقعية, وتحفيز وزيادة استيعاب وذاكرة الطلاب في التعلم [٣].

بناء على نتائج الملاحظات الأولية مع مدرس لغة عربية من الصف السابع في التدري ١ في المدرسية المتوسطة الاسلامية الحكومية ٦ باليتار .في المواد العربية هذا لا يستخدم أي وسيلة حتى دليل الطالب غير موجود .الطريقة المستخدمة هي طريقة إلقاء المحاضرات والكتابة. وفي الوقت نفسه، تخضع نتائج

---

[2] , *Pengantar Pendidikan*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2012), cet.ke 7, h.11

[3] Iwan Falahuddin, "*Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran*", Jurnal Lingkar Widyalswara, Edisi 1, No. 4, hal. 110.

التعلم للطلاب بشكل عام لمعايير الحد الأدنى من الإكمال *(KKM)* أحد الأسباب هو عدم وجود دافع لتعلم الطلاب، أما بالنسبة للمقابلات مع الطلاب، فإن التعلم الرتيب يجعل الطلاب يشعرون بالملل. ينتج عن هذا بالطبع انخفاض الدافع ونتائج التعلم التي حصل عليها الطلاب.

هناك العديد من أنواع الوسائط التي يمكن استخدامها في هذه العملية التعلم. استفاد العديد من المعلمين من التقدم التكنولوجي في مجال تكنولوجيا المعلومات باستخدام الوسائط السمعية والبصرية كوسيلة للتعلم. في الواقع، لا يتعين على المعلمين دائما استخدام الوسائط السمعية والبصرية كوسيلة مفضلة لأن اختيار الوسائط يجب أن يتم تعديله وفقا للمواد التي سيتم تسليمها. [٤] المواد التي سيتم استخدامها في هذه الدراسة هي مادة نظام الهيكل العظمي. واحدة من وسائل الإعلام التعليمية التي يمكن استخدامها هي وسائط كوكامي.

وسائط كوكامي هي مزيج من الوسائط والألعاب. كوكامي وهو ما يعني الصناديق والبطاقات الغامضة .صندوق به العديد من المغلفات التي تحتوي على أسئلة أو صور أو أوامر أو تعليمات .يمكن أن تزيد الألعاب في التعلم من تحفيز الطلاب لأنه من خلال تطبيق الألعاب بالإضافة إلى القدرة على تخفيف الملل،

---

[4] Erwin Widiasworo. *19 Kiat Sukses Membangkitkan Motivasi Belajar Peserta Didik*, Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2015), h. 148-149.

يمكن أن توفر أيضا تحديات لحل المشكلات. بالإضافة إلى وسائط التعلم، تم مساعدة هذا البحث أيضا من خلال نموذج التعلم التعاوني، وهو نموذج التعلم التعاوني ستاد (قسم إنجاز فريق الطلاب). يعد نموذج التعلم التعاوني ستاد جزءا من الكثير من التعلم التعاوني للبحث لأن نموذج التعلم سهل التطبيق للغاية، خاصة في المواد العربية. سبب استخدام نموذج التعلم التعاوني ستاد هذا هو أن نموذج التعلم التعاوني ستاد مناسب للتطبيق في تعلم اللغة العربية حيث تكون عملية التعلم التعاوني ستاد مطلوبة لتنفيذ التعلم في مجموعات. بالإضافة إلى ذلك، تكون خطوات التنفيذ مناسبة أيضا إذا تم دمجها مع وسائط كوكامي.[٥]

وسيلة صناديق البطاقات الغامضة هي وسيلة فعالة لتعلم المفردات الجديدة في المواد العربية. بالإضافة إلى كونها ممتعة ومسلية، فإن وسيط صناديق البطاقات الغامضة يجعل الطلاب أكثر اهتماما بالموضوع المقدم. يمكن أن يساعد ذلك المعلمين في تحقيق تعلم وإدارة أكثر فعالية وكفاءة في الفصول الدراسية .اختار المؤلف إجراء بحث في المدرسية المتوسطة الاسلامية الحكومية ٦ باليتار الذي لم يطبق تعلم اللغة العربية باستخدام وسائط الألعاب.

---

[5] Welly Yuliana, *"Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif STAD disertal Media Kotak dan Kartu Misterius (KOKAMI) terhadap Hasil Belajar Biologi ditinjau dari Aktivitas Belajar Siswa"*. Skripsi (Surakarta: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret, 2012), h. 2.

بناء على الوصف أعلاه، يهتم المؤلف بإجراء بحث بعنوان "**فعالية استخدام وسيلة لعب الصندوق والبطاقة الغامضة في ترقية حفظ مفردات اللغة العربية في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٦ باليتار للعام الدّراسي ٢٠٢٢– ٢٠٢٣ م**".

ب. تصنيق البحث و تحديد البحث

١. تصنيق البحث

بناء على وصف الخلفية أعلاه، يمكن تحديد المشكلات المتعلقة بفعالية استخدام وسائط ألعاب الورق الغامضة) كوكامي (في تحسين إتقان الطلاب للمفردات العربية، على النحو التالي:

أ) الطلاب لا يحبون المواد العربية بسبب كثرة الحفظ.

ب) القدرة على فهم المواد العربية منخفضة نسبيًا.

ج) عدم اهتمام الطالب بتعلم اللغة العربية

د) جو تعليمي ممل للطلاب

هـ) لا يستخدم معظم المعلمين وسائل الإعلام كمصدر للتعلم.

و) عملية التعلم باستخدام طريقة الكتاب بدون دليل الطالب

ز) قلة التوجيه للمعلمين في عملية التعليم والتعلم الأكثر إبداعًا وابتكارًا.

٢.تحديد البحث

بناءً على تحديد هذه المشكلات، حصر المؤلفون المشكلة التي يجب التحقيق فيها على مدى فعالية استخدام الصندوق الغامض ووسائط ألعاب الورق (لعب الصنوق والبطاقة الغامضة) في زيادة إتقان المفردات العربية لطلاب الصف السابع في المدرسية المتوسطة الحكومية ٦ باليتار.

ج. مسائل البحث

بناءً على تحديد المشكلة ، قام المؤلفون بصياغة المشكلة على النحو التالي:

١. كيف كفاءة التلاميذ في فهم المفردات قبل استخدام وسائط لعب الصندوق والبطاقة الغامضة ؟

٢. كيف كفاءة التلاميذ في فهم المفردات بعد استخدام وسائط لعب الصندوق والبطاقة الغامضة ؟

٣. هل تؤثر وسائط كوكامي على فاعلية التلاميذ في القدرة على حفظ المفردات العربية؟

د. أغراض البحث

الغرض من هذا البحث هو:

١. لمعرفة كفاءة التلاميذ في فهم المفردات قبل استخدام وسائط لعب الصنوق والبطاقة الغامضة

٢. لمعرفة كفاءة التلاميذ في فهم المفردات بعد استخدام وسائط لعب الصنوق والبطاقة الغامضة

٣. معرفة أن وسائط لعب الصنوق والبطاقة الغامضة تؤثر على فاعلية التلاميذ في القدرة على حفظ المفردات العربية

هـ. الفرضية

الفرضية هي إجابة مبدئية لسؤال بحث يتم التحقق منه من خلال البحث.[٦]

هـ٠ (H_0) : لا يوجد تأثير لاستخدام وسائط لعب الصنوق والبطاقة الغامضة في زيادة إتقان المفردات العربية لطلاب الصف السابع من المدرسية المتوسطة الحكومية ٦ باليتار

هء (H_a) : هناك تأثير من استخدام وسائط كوكامي في زيادة إتقان المفردات العربية للفئة السابعة المدرسية المتوسطة الحكومية ٦ باليتار

و. فوائد البحث

---

[6] Izzuddin Mustafa dan Acep Hermawan, *Metodologi Penelitian Bahasa Arab*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya), hlm.124

من المتوقع أن تكون نتائج هذه الدراسة مفيدة للعديد من الأطراف، بما في ذلك:

١. من الناحية النظرية

من الناحية النظرية، من المتوقع أن تكون نتائج هذه الدراسة مفيدة في إضافة رؤية علمية في عالم التعليم، خاصة فيما يتعلق بفهم المفردات العربية وتهدف إلى تحديد فعالية استخدام وسائط كوكامي في تحسين إتقان المفردات العربية.

٢. في الجانب التطبيقي

أ) لمؤسسة المدرسية المتوسطة الحكومية ٦ باليتار، من أجل إضافة المعرفة وكمساهمة في الأفكار لتحسين جهود المدرسة في تحسين جودة التعلم، وخاصة في تعلم اللغة العربية.

ب) بالنسبة لمعلمي المواد العربية، من المتوقع أن يكون هذا البحث اعتبارًا لمواصلة استخدام القواميس الرقمية في التعلم، بحيث يمكن تحقيق أهداف تعلم اللغة العربية بشكل صحيح.

ج) بالنسبة للطلاب، من المتوقع أن تكون نتائج هذه الدراسة قادرة على تحفيز الطلاب على استخدام القواميس الرقمية في التعلم لتسهيل فهم مواد تعلم اللغة العربية.

د) بالنسبة للباحثين المستقبليين، من المتوقع أن يكون هذا البحث مرجعًا لأولئك الذين يرغبون في الدراسة بشكل أعمق حول هذا الموضوع، وتطويره مع مجالات أخرى لإثراء نتائج الأبحاث الأخرى.

ز. **توضيح المصطلحات**

١. التعريف المفاهيمي

أ) وسيلة لعب الصندوق والبطاقة الغامضة

كوكامي أو صندوق البطاقة الغامضة المشار إليه في هذه الدراسة هو أداة لعبة تستخدم وسيط البطاقات والصناديق التي تحتوي على أسئلة تتعلق بالموضوع.

ب) إتقان المفرودات

إتقان المفرودات هو قدرة الشخص على فهم لغة معينة وتطبيق مهارات الكلام أو الكتابة كمهارة منتجة. سيظهر الطلاب الذين لديهم الكثير من المفردات كفاءتهم في المهارات اللغوية، سواء في الكتابة أو التحدث.

٢. التعريف التشغيلي

لذلك يمكن فهم أن استخدام وسائط كوكامي في تحسين إتقان المفردات العربية في هذه الدراسة هو استخدام وسائط كوكامي القائمة على ألعاب

الصندوق والورق الغامضة لتحسين قدرة الطلاب على فهم المفردات العربية وتحفيز الطلاب على عدم التشبع أثناء عملي التعلم

ح. ترتيب البحث

المناقشة المنهجية هي إطار البحث الذي يستخدم لتقديم نظرة عامة وإرشادات حول النقاط التي ستتم مناقشتها في هذا البحث. التوزيع على النحو التالي:

يتضمن الجزء الأول من هذه الرسالة الغلاف، والعنوان، والموافقة، والمصادقة، والشعار، والتفاني، والمقدمة، وقائمة الجداول، وقائمة الأرقام، وقائمة الرموز والاختصارات، وقائمة المرفقات، والمبادئ التوجيهية للترجمة الصوتية للحروف العربية اللاتينية، والملخص، وجدول المحتويات

تم وصف محتويات هذه الأطروحة في الفصل السادس والذي يتكون من:

الفصل الأول، المقدمة، والذي يحتوي على خلفية المشكلة وصياغة المشكلة، والذي يحتوي على شرح لتدفق البحث الذي يؤدي إلى محتويات هذا البحث؛ الغرض من البحث وفائدته الذي يحتوي على شرح لما هو هذا البحث؛ تأكيد المصطلحات التي تحتوي على الإطار النظري للنظريات ذات الصلة بهذا البحث؛ ومناقشة منهجية تشرح وصف كتابة تقرير البحث المكتوب بشكل منهجي.

الفصل الثاني كأساس نظري يحتوي على الفصل الفرعي الأول وهو "وسائط التعلم" الذي يحتوي على معنى وسائط التعلم وأنواعها وخصائصها ووظائفها وفوائدها. الفصل الفرعي الثاني من لعب الصنوق والبطاقة الغامضة الذي يحتوي على معنى قواعد لعب الصنوق والبطاقة الغامضة و لعب الصنوق والبطاقة الغامضة.

يحتوي الفصل الثالث، منهجية البحث على تصميم البحث، ومجتمع البحث وعينة، وشبكة الأدوات، وأدوات البحث، ومصادر البيانات، وتقنيات جمع البيانات، وتقنيات تحليل البيانات.

الفصل الرابع، تحتوي نتائج الدراسة على الفصل الفرعي الأول، وهو لمحة عامة عن المدرسية المتوسطة الحكومية ٦ باليتار الذي يحتوي على تاريخ إنشاء المدرسية المتوسطة الحكومية ٦ باليتار، والموقع الجغرافي، والرؤية، والرسالة والأهداف للمدرسة، وملف تعريف المدرسة والهيكل التنظيمي والمرافق والبنية التحتية والبرامج الممتازة وظروف المعلم والموظفين والطلاب والفصل الفرعي الثاني الذي يحتوي على وصف لخصائص البيانات الخاصة بكل متغير ووصف لنتائج اختبار الفرضية.

يحتوي الفصل الخامس، التحليل والمناقشة، على شرح لنتائج البحث التي تم ذكرها في نتائج تحليل اختبار الفرضية.

يحتوي الفصل السادس، الخاتمة، على ثلاث نقاط رئيسية، وهي: الاستنتاجات والآثار والاقتراحات.

ويتضمن الجزء الأخير من هذه الأطروحة قائمة ببليوغرافيا ومرفقات وقائمة بالسيرة الذاتية للمؤلف.