الباب الأوّل

مقدّمة

أ. خلفية البحث

التعليم هو عملية التدريس الذي يقوم بها المعلمون لتدريس التلاميذ بعض الأشياء التي لم يعرفها. وأهداف التعليم هو تطوير قدرات التلاميذ من عدَة الجوانب يعنى جانب المعرفى والوجدانى و النفس الحركى.

كانت اللغة العربية لها دورا مهما في بلاد إندونيسيا, نظرا بعض سكان الإندونسيا من المسلمين حيث القرأن و الحديث ان يكون المصدر للتدريس الإسلام. لذلك, اللغة العربية يجب لتعلمه مبكرا, ليفهم المعنى الكلمة في القرأن, الحديث و الكتاب اللغة العربية الأخرى. أهدف التعلم اللغة العربية في المدرسة ابتدائية هي تطوير مهارات الإتصال باللغة العربية, من الشفهي أو تحرير ي, الذى يشتمل أربع المهارات لغوية وهي الإستماع, الكلام, القرأة و الكتابة. النجاح أو فشل الفهم التلاميذ على اللغة العربية متعلق بعملية التدريس. في عملية التعلم او التدريس دور المعلم ان مهما, لكن للوسائل الفريدة. في حضور الوسائل الفريد ثم المواد قدمها المعلم ستكون أسهل لمقبول و لفهم التلاميذ.

في التعلم المدرسي, بالإضافة الإسلام و السيادة, اللغة العربية هي واحدة من المادة التي يدرسها المعلم في المدرسة الإبتدائية محمّدية امباركتاوانع ٢ يوكياكرتا هذا. تبدأ المادة اللغة العربية الجديدة في السّنة الدّراسيّة٢٠٢٠/٢٠٢١, ويتم تدريس المادة اللغة العربية الجديدة من التلاميذ الفصل الربع حتى الفصل السادس ابتدئية. في الفصل المعلم لديه مشاكل صعبة في التعلم اللغة العربية لأن في فصل واحد هناك بعض التلاميذ الذين لايستطيعون قراءة الكتابة اللغة العربية. و المعلم لديه صعوبة في تقديم شرح للمادة التلاميذ, حتى لا يفهم التلاميذ عن المعنى أو المواد التي تدريسها من قبل. لذلك يقول التلاميذ, المادة اللغة العربية هي صعبا لغفهمها.

إن مشكلة في المدرسة الإبتدائية محمّدية امباركتاوانع ٢ يوكياكرتا, طريقة واحدة لمساعدة التلاميذ الذين لا يستطيعون قراءة اللغة العربية و لترقية فهم التلاميذ للمواد التي يتم تدريسها هي بالطريقة الألعاب اللغوية. الألعاب اللغوية مفيدة لتدريب مهارة اللغوية التلاميذ الذى يشتمل أربع المهارات لغوية وهي الإستماع,

الكلام, القرأة و الكتابة. من العديد الألعاب اللغوية, المعلم يجب أن يكون ذكيا في البحث الألعاب اللغوية التي المناسبة لإستخدامها الأغراض الدّرسي.

بحسب نتائج الملاحظة و المقابلة المعلم المادة اللغة العربية, الباحثة يحصل على المعلومات إذا الوسيلة التعليمية يستخدمها المعلم عند تدريس المفردات هو يستخدم الوسائل بشكل الصورة و الكتاب LKS فقط , لم يستخدم الألعاب اللغوية . و المعلم لديه صعوبة في القراءة المواد في الكتاب اللغة العربية ذلك العقبة لم يستخدم الألعاب اللغوية في عملية التعلم و هو يستخدم طريقة المحاضرة عملية التعلم. بالإضافة إلى عامل العمر, اذا يستخدم الألعاب اللغوية فالوقت قليلا.[1]

بناء على خليفة المشكلة فقامت البحثة بمحاولة الدراسة التجريبية كيفية تجعل عملية التعلم اللغة العربية في الفصل لتكون مثيرة و غير مملة. يقدم البحثة استراتيجيات التعلم باستخدام الألعاب اللغوية. وهذا البحث بالموضوع " فعالية استخدام البطاقات التّعليمية (puzzle) لترقية مفردات اللّغة العربيّة لدى تلاميذ الفصل الرّابع في المدرسة الإبتدائية محمّدية امباركتاوانع ٢ يوكياكرتا السّنة الدّراسيّة ٢٠٢٠/٢٠٢١ ". بالحضور هذا الألعاب اللغوية, تتمنى البحثة تعليم المفردات اللغة العربية أن تكون يتطور التعلم في الفصل فعالية و ممتعة.

[1] المابلة مع المعلم المادة اللغة العربية, الأستاذ سارجونو في التاريخ ٩ أكتوبر ٢٠٢٠

ب. أسئلة البحث

١. كيف استخدام البطاقات التّعليمية (puzzle) لترقية مفردات اللّغة العربيّة لدى تلاميذ الفصل الرّابع في المدرسة الإبتدائية محمّدية امباركتاوانع ٢ يوكياكرتا السّنة الدّراسيّة ٢٠٢٠/٢٠٢١ ؟؟

٢. كيف فعالية استخدام البطاقات التّعليمية (puzzle) لترقية مفردات اللّغة العربيّة لدى تلاميذ الفصل الرّابع في المدرسة الإبتدائية محمّدية امباركتاوانع ٢ يوكياكرتا السّنة الدّراسيّة ٢٠٢٠/٢٠٢١ ؟؟

ت. أهداف البحث

أ. لمعرفة استخدام البطاقات التّعليمية (puzzle) لترقية مفردات اللّغة العربيّة لدى تلاميذ الفصل الرّابع في المدرسة الإبتدائية محمّدية امباركتاوانع ٢ يوكياكرتا السّنة الدّراسيّة ٢٠٢٠/٢٠٢١.

ب. لمعرفة فعالية استخدام البطاقات التّعليمية (puzzle) لترقية مفردات اللّغة العربيّة لدى تلاميذ الفصل الرّابع في المدرسة الإبتدائية محمّدية امباركتاوانع ٢ يوكياكرتا السّنة الدّراسيّة ٢٠٢٠/٢٠٢١.

ث. فوائد البحث

فأما فوائد البحث فهي كمايلى :

١. الفوائد النّظريّة

أ) أن تكون نتائج البحث للفهم عن استخدام الوسائل البطاقة التّعليمية (puzzle) لترقية مفردات اللّغة العربيّة لدى تلاميذ الفصل الرّابع في المدرسة الإبتدائية محمّدية امباركتاوانع ٢ يوكياكرتا السّنة الدّراسيّة ٢٠٢٠/٢٠٢١.

ب) أن تكون المعلومات للمدرس عن استخدام الوسائل البطاقة التّعليمية (puzzle) للتعليم التلاميذى لترقية مفردات الفصل الرابع في المدرسة الإبتدائية محمّدية امباركتاوانع ٢ يوكياكرتا السّنة الدّراسيّة ٢٠٢٠/٢٠٢١.

٢. الفوائد لتّطبيقيّة

أ للمدرس

لترقية المعلومات له في عملية تعلم اللغة العربية باستخدام لعبة البطاقات التّعليمية (puzzle)

ب للتّلاميذّ

لترقية الفهم التلاميذ على المفردات اللغة العربية من استخدام الوسائل التعليم با لبطاقات التّعليمية (puzzle).

ج للمدرسة

هذا البحث كمادة لإعطاء مدخلات في تطوير وسائل تعليمية البطاقات التّعليمية (puzzle) في عملية التعلم اللغة العربية حتى الترقية مفردات اللغة العربية لدى تلاميذ في المدرسة.

د للباحثة

أن يكون هذا البحث توجيها لها في تطبيق ألعاب البطاقات التّعليمية (puzzle) في تعليم اللغة العربية.

ج. حدود البحث

قامت الباحثة بتحديد المشكلة, وهي استخدام الوسيلة البطاقة التعليمية في عملية التعليم و لترقية المفردات اللغة العربية لدى التلاميذ الفصل الرابع من المدرسة الإبتدائية محمدية امباركتاوانع ٢ يوكياكرتا.

ح. نظام البحث

تنقسم الكتابة النظام في هذا البحث إلى خمسة أجزاء، و هي :

١. القسم الأول الذي يحتوي على صفحة العنوان، إقرار الطالبة، موافقة المشرفة، التقرير لجنة المناقشة، الشعار، الإهداء، التجريد، كلمة الشكر و التقدير و محتويات البحث.

٢. القسم الرئيسي من البحث العلمي تتكون من الباب الأول إلى الباب الخامس، بما البحوث المنهجية على النحو التالي :

الباب الأول : مقدمة، و التي تحتوي على خلفية البحث، اسئلة البحث، اهداف البحث، فوائد البحث، حدود البحث، نظام البحث و البحوث السابقة.

الباب الثاني : الإطار النّظريّ، و الذي يحتوي على وصف نظري بتضمن : ١) الفعالية، ٢) المفردات اللغة العربية، ٣) الوسيلة التعليمية، ٤) الألعاب اللغوية، ٥) البطاقات التّعليمية (puzzle) ، و ٦) ملامح المدرسة.

الباب الثالث : منهجية البحث، التي تحتوي على مدخل البحث و نوعه، البيانات و مصادرها، مجتمع البحث و عينة البحث، تقنيات لجمع البينات، ادوات البحث و أسلوب تحليل البيانات.

الباب الرابع : عرض البيانات و تحليلها، الذي يحتوي على وصف نظري بتضمن اختبار البطاقات التّعليمية (puzzle)، فعالية البطاقات التّعليمية (puzzle)، اختبار الفرضية و مناقشة نتائج البحوث.

الباب الخامس : الإهتمام، الذي يحتوي على الخلاصة و الافتراح البحث.

٣. القسم نهاية البحث تحتوي على المراجع و المرفقات.

خ. البحوث السّابقة

أولاً, البحث العلمي التي قامت بها أليف تينا جنتي[٢] بالموضوع " فعالية الألعاب (puzzle) لترقية استيعاب المفردات اللغة اليابانية " .

توجد أوجه التشابه و الاختلاف بين البحث السابق و الحالى. أوجه التشابه بين البحث السابق والحالى هو المشتركة من الإستخدام العاب (puzzle) في أنشطة التعلم لترقية المفردات. البحث العلمي التي قامت بها أليف تينا جنتي عن الفعالية الألعاب (puzzle) لترقية استيعاب المفردات اللغة اليابانية و البحث العلمي التي قامت بها الباحثة تركيز على الفعالية استخدام الوسيلة البطاقات التعليمية (puzzle) لترقية المفردات اللغة العربية. و أوجه الاختلاف بين البحث السابق و الحالى هو من النّوع البحث, المستجيبين البحث و المواقع

[٢] Alif Tina Ginty, *Efektivitas Permainan Puzzle Kosakata Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang*, (Skripsi Bahasa dan Sastra Asing, Universitas Negeri Semarang : 2017)

المختلفة. البحث العلمي التي قامت بها أليف تينا جنتي ان استخدام نوع البحث ***the experimental design***, و المستجيبين البحث الفصل الثانية عشرة من المدرسة الثانوية و موقعه في سيمارانج. و البحث العلمي التي قامت بها الباحثة يستخدم نوع البحث الميداني و باستخدام مجموعة واحدة الإختبار القبلي و الإختبار البعدي، المستجيبين البحث الفصل الرابع الإبتدائية و موقعه يوكياكرتا.

ثانيا, البحث العلمي التي قامت بها ميرلين تير فتري[٣] بعنوان " تأثير استخدام الوسيلة على القدرة القراءة التلاميذ الصف المدرسة الإبتدائية الرسمية بينانغ جايا ".

أوجه التشابه بين البحث السابق والحالى هو المشتركة من الإستخدام العاب (puzzle) في عملية التعليم و لأدوات البحث باستخدام الملاحظة و الإختبارات. و أوجه الاختلاف بين البحث السابق و الحالى هو الأهداف البحث عن تأثير لعبة (puzzle) القدرة على القراءة التلاميذ و تركيز إلى اللغة الإندونيسية و البحث العلمي التي قامت بها الباحثة تركز على الفعالية استخدام الوسيلة البطاقات التعليمية (puzzle) لترقية المفردات اللغة العربية لدى التلاميذ. و البحث السابق باستخدام الإختبار "T" في تحليل البيانات، حول البحث العلمي التي قامت بها الباحثة باستخدام تحليل البيانات في شكل اختبار الحياة الطبيعية باستخدام *kolmogorov-* سميرنوف، شبيرويلك و اختبار *Wilcoxon*.

ثالثا, البحث العلمي التي قامت بها نور الأوتامي[٤] بعنوان " فعالية استخدام لعبة (puzzle) في استيعاب المفردات لترقية مهارة الكتابة لطالبات مدرسة الرحمن الابتدائية بداو مالانج ".

توجد أوجه التشابه و الاختلاف بين البحث السابق و الحالى. أوجه التشابه بين البحث السابق والحالى هو عن الفعالية الإستخدام لعبة (puzzle) في أنشطة التعلم اللغة العربية. أوجه الاختلاف بين البحث السابق

---

[٣] Merlin Tiara Putri, *Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Kemampuan Membaca Peserta Didik Kelas 1 Sekolah Dasar Negeri 2 Pinang Jaya,* (Skripsi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Lampung : 2019)

[٤] Nurul Utami, *Efektivitas Penggunaan Permainan Puzzle Untuk Meningkatkan Penguasaan Mufrodat Dalam Kemampuan Menulis Siswi SD Arrohmah, Dau Malang,* (Skripsi Pendidikan Bahasa Arab, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim : 2017)

و الحالى هو في دراستها و تحليل البيانات. في أنشطة التعلم البحث االسابق لترقية استيعاب المفردات، مهارة الكتابة لطالبات و باستخدام الإختبار "T" في تحليل البيانات. و البحث العلمي التي قامت بها الباحثة تركيز لترقية المفردات اللغة العربية لدى التلاميذ و باستخدام تحليل البيانات في شكل اختبار الحياة الطبيعية باستخدام -*kolmogorov* سميرنوف، شبير ويلك و اختبار *Wilcoxon*.

رابعا, المجلة العلمية التربوية الخاصة من الآن تريسنو سيتياوان[٥] بالموضوع " فعالية الوسيلة (puzzle) لترقية على تكوين الجملة عند الأطفال ***cerebral palsy*** في **SLB** الإصلاح, بادانج.

توجد أوجه التشابه و الاختلاف بين البحث السابق و الحالى. أوجه التشابه بين البحث السابق والحالى هو الفعالية الإستخدام العاب (puzzle) في أنشطة التعلم و ادوات البحث الذي يستخدمه في شكل أسئلة أو اختبارات و أوجه الاختلاف بين البحث السابق و الحالى هو باستخدام تقنيات تحليل البيانات المرائية الرسومية و تركيز على اللغة الإندونيسية ليستخدمها الى تكوين الجملة الأطفال ***cerebral palsy*** هو أي الأطفال الذين لا يستطيعون ترتيب الجمل بانتظام. أوجه الاختلاف بين البحث السابق و الحالى هو تركيز لترقية المفردات اللغة العربية لدى التلاميذ و باستخدام تحليل البيانات في شكل اختبار الحياة الطبيعية باستخدام -*kolmogorov* سميرنوف، شبير ويلك و اختبار *Wilcoxon*.

من بعض المراجع في البحوث السّابقة, وجود الباحثة العديد من الإستنبات عند استخدام الوسيلة (puzzle) في عملية التعليم, تصبح عملية التعليم أكثر فعالية و تسهل على المعلم في عملية التعليم. التشابه بين البحث السابق والحالى هو يستخدم الوسيلة (puzzle) في عملية التعليم و الاختلاف بين البحث السابق و الحالى هو أهدف البحث. البحث السابق تركيز لترقية استيعاب المفردات اللغة اليابانية, على القدرة القراءة لدى التلاميذ و لترقية على تكوين الجملة عند الأطفال ***cerebral palsy*** بينما البحث الحالى بتركيز عن فعالية استخدام البطاقات التّعليمية (puzzle) لترقية مفردات اللّغة العربيّة لدى تلاميذ.

---

[5] Alan Tresno Setiawan, *Efektivitas Media Puzzle Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyusun Kalimat Pada Anak Cerebral Palsy Di SLB Al-Ishlah Padang* (Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus Vol.1 Nomor 3 September 2012)