تطوير وسائل تعليم المفردات بالألعاب اللغوية لطلاب الصف الثامن من مدرسة ‘‘فطرة إنساني’’ الثانوية المتكاملة باندر لامفونج

رسالة الماجستر

مقدمة لتكملة الشروط اللازمة للحصول على درجة الماجستر في كلية الدراسات العليا

بجامعة رادين إينتان الإسلامية الحكومية لانبونج

إعداد :

راسيتا انا صالحة

١٧٨٨١٠٤٠٢٣

قسم تعليم اللغة العربية

كلية الدراسات العليا

بجامعة رادين اينتان الإسلامية الحكومية لانبونج

١٤٤١/٢٠٢١

تطوير وسائل تعليم المفردات بألعاب اللغة لطلاب الصف الثامن من مدرسة "فطرة إنساني" الثانوية المتكاملة باندر لامفونج

رسالة الماجستر

مقدمة لتكملة الشروط اللازمة للحصول على درجة الماجستر في كلية الدراسات العليا
بجامعة رادين إينتان الإسلامية الحكومية لانبونج

إعداد :

راسيتا انا صالحة

١٧٨٨١٠٤٠٢٣

قسم تعليم اللغة العربية

المشرف الأول : الأستاذ الدكتور الحاج شريف الدين بشر، الماجستير
المشرف الثاني : الدكتور ذوالحنان، الماجستير

كلية الدراسات العليا

بجامعة رادين اينتان الإسلامية الحكومية لانبونج

٢٠٢١/١٤٤٣

ملخص البحث

تطوير وسائل تعليم المفردات بالألعاب اللغوية لطلاب الصف الثامن من مدرسة "فطرة إنساني" الثانوية المتكاملة باندر لامفونج

تعلم المفردات هو أحد أنواع المهارات التي سيتم تحقيقها في تعلم اللغة العربية. ولكن في الواقع، لا يزال العديد من الطلاب يواجهون صعوبات في **فهم المفردات العربية**.وسبب الصعوبات التي يواجهها الطلاب أن وسائل التعليم التي يطبقها مدرسو اللغة العربية ليست مثيرة للاهتمام ومملة.وكان الطلاب يترددون في المشاركة بنشاط في تعلم مفردات اللغة العربية، لذلك هناك حاجة إلى وسائل التعليم التي توفر الفرص للطلاب على تعبير عن أفكارهم الواسعة مثل – الاتساع خاص في تعلم المفردات.أحدها في تطوير وسائل التعليم بالألعاب الكلمات المتقاطعة اللغوية.

تهدف هذ البحث إلى ١). تطوير وسائل تعليم المفردات بالألعاب اللغوية ٢). لمعرفة مدى فعالية وسائل تعليم المفردات بالألعاب اللغوية ٣). لمعرفة استجابة طلاب الصف الثامن من مدرسة "فطرة إنساني" الثانوية المتكاملة باندر لامفونج

هذا البحث هو بحث **R&D** (بحث وتطوير) باستخدام نموذج تطوير **ADDIE**)التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم). وكانت الأدوات المستخدمة هي الملاحظة والمقابلات والاستبيانات والاختبارات.

المنتجات من هذا البحث هي: ١). عملية تعلم المفردات العربية بالألعاب الكلمات المتقاطعة اللغوية لطلاب الصف الثامن من مدرسة "فطرة إنساني" الثانوية المتكاملة باندر لامفونج في الفصل الدراسي الثاني في شكل تطبيق شاشة(**Desktop**) . ٢). حصلت نتائج المصادقة من خبراء المواد وخبراء وسائل التعليمي على نتيجة ٨٨٪ من خبراء مواد الدرس، و ٩٢٪ من خبراء وسائل التعليم. ٣).النتائج اختبار الجدوى لوسائل تعليم المفردات بالألعاب اللغوية ٨٦٪ في تجارب مجموعات صغيرة ، و ٩٠٪ في تجارب مجموعات كبيرة (تجارب ميدانية). الاستنتاج من التقييمات الثلاثة المذكورة أن وسائل تعليم المفردات بالألعاب اللغوية الكلمات المتقاطعة هي جيدة جدًا أو مناسبة جدًا للاستخدام في المدرسة في الصف الدراسي الزوجي.

الكلمات المفاتيح: وسائل التعليم ، ألعاب الكلمات المتقاطعة

وزارة الشؤون الدّينيّة
جامعة رادين إنتان الإسلاميّة الحكوميّة لامبونج
لبرنامج الدراسات العليا بقسم تعليم اللغة العربية
العنوان: شارع ز. عابدين فغار عالم، لايان راتو بندار لامبونج، رقم الهاتف: (٠٧٢١) ٥٦١٧٠٧٠

موافقة

الموضوع : تطوير وسائل تعليم المفردات بالألعاب اللغوية لطلاب الصف الثامن من مدرسة "فطرة إنساني" الثانوية المتكاملة بندار لامبونج

الإسم : راسيتا أنا صالحة

رقم التسجيل : ١٧٨٨١٠٤٠٢٣

القسم : قسم تعليم اللّغة العربيّة

وفقته اللّجنة الإشرافيّة

لمناقشته بقسم تعليم اللغة العربية لبرنامج الدراسات العليا

بجامعة رادين إنتان الإسلامية الحكومية لامبونج

المشرف الأوّل	المشرف الثانيّ
الأستاذ الدكتور الحاج شريف الدين بشار، الماجستير	الدكتور ذوالحنان، الماجستير
رقم التوضيف ١٩٧٠٠٣١٨١٩٩٨٠٣١٠٠٣	رقم التوضيف ١٩٦٩١٠٣٠١٩٩٧٠٣١٠٠٣

رئيسة قسم تعليم اللّغة العربيّة

الدكتورة. الحاجة. إيرليتا.، الماجستيرة

رقم التوضيف. ١٩٦٨٠٤٠٦١٩٩٥٠٣٢٠٠٢

وزارة الشؤون الدينية
جامعة رادين إنتان الإسلامية الحكومية لامبونج
لبرنامج الدراسات العليا
بقسم تعليم اللغة العربية
العنوان : شارع ز. عابدين فغار عالم، الامان راتو بندار لامبونج، رقم الهاتف : (٠٧٢١) ٥٦١٧٠٧١

تصديق لجنة المناقشة

بناء على توجيهات السادة المناقشين، فقد تمت الباحثة تصحيح رسالة الماجستير تحت العنوان: " **تطوير وسائل تعليم المفردات بالألعاب اللغوية لطلاب الصف الثامن من مدرسة "فطرة إنساني" الثانوية المتكاملة بندار لامبونج** المقدمة من الباحثة/ راسيتا أنا صالحة، رقم القيد: ١٧٨٨١٠٤٠٢٣ للحصول على درجة الماجستير في قسم تعليم اللغة العربية لكلية الدراسات العليا في جلستها العلمية المفتوحة المنعقدة في يوم الإثنين، ٢١ من يونيو عام ٢٠٢١ الموافق عام ١٤٤٣هـ. حيث أنها قد قامت الباحثة بتكملة جميع الملاحظات وتمت تصحيحها حسب توجيهات السادة الأعضاء في لجنة المناقشة تنفيذا للقرار.

لجنة المناقشة:

رئيس المناقشة	الدكتور جمال فخري، الماجستير
السكريتير	الدكتور جونتور جاهيا كيسوما، الماجستير
المناقشة الأولى	الدكتورة الحاجة أيرلينا، الماجستيرة
المناقش الثاني	الأستاذ الدكتور الحاج شريف الدين بشار، الماجستير
المناقش الثالث	الدكتور ذوالحنان ، الماجستير

مدير كلية الدراسات العليا
بجامعة رادين إينتان الإسلامية الحكومية لامبونج

الأستاذ الدكتور إدهام خالد، الماجستير
رقم التوظيف : ١٩٦٠١٠٢٠١٩٨٨٠٣١٠٠٥

الأشعار

اَحِبُّوْا العَرَبَ لِثَلَاثٍ لِأَنِّي عَرَبِيٌّ, وَالقُرْآنَ عَرَبِيٌّ, وَكَلَامُ أَهْلُ الجَنّةِ فِي الجَنَّةِ عَرَبِيٌّ (رواه الطبراني)

"Cintailah bahasa Arab karena tiga hal, yaitu bahwa saya adalah orang arab, bahwa Al-Qur'an adalah bahasa Arab, dan bahasa penghuni surga di dalam surga adalah bahasa Arab" (HR: al-Thabrani)

إِنَّا أَنْزَلْنَاهُ قُرْآنًا عَرَبِيًا لَعَلَّكُمْ تَعْقِلُوْنَ (يوسف : ٢)

"Sesungguhnya kami menurunkanya berupa Quran berbahasa Arab, agar kamu mengerti " (yusuf :2).

وَمَا لَذَّةُ اِلَّا بَعْدَ التَّعْبِ

Tidak ada kenikmatan kecuali setelah kepayahan (Mahfudzot)

إهداء

إن الحمد لله والشكر على نعم الله. أقدّم هذا البحث إلى :

١. شخصين ادين لهما بالفضل بعد فضل الله سبحانه وتعالى على جميع الدّعوات المقدّمة في لياهما لإجل نجاحي مهما تكلمت ومهما قلت فلن اوفيهما عشر حقّهما، والدان بذّلا من وقتهما وجهدهما على حساب راحتهما حتّى أصل إلى نهاية أمري، أسأل الله لكما السّلامة والعافية يا والديّ أهلا الفضل أبي العزيز إيروان وأمّي العزيزة سارتيني.

٢. وزوجي المحبوب دونى أفوندي وبنتي المحبوبة أولياء صبرنا الماهرة على محبتهما في إرشادي طول أيامي

٣. مسرورتي أختي إنداه الفيزا ، وسافتي رزقنا، ومحبوبتي أختي أنيس فطانة، وأخي ابن أزكى الفارسي على محبتهم في إرشادي طول أيامي.

٤. اصدقائي العزيزات بمعهد دارالسلام كونتور للبنات الأولّ

٥. المتخرجون المحبوبون طلبة قسم اللغة العربية بكلية درسات العليا فما لي إلا أن أقول لكم جزاكم الله عنّي كل خير على مصاحبتي ومساعدتكم في إتمام هذا البحث. كنتم خير عون لي بعد الله رغم أنّي في بداية هذا الأمر في شكل مهموم لاكن حماسكم وجودكم لي دفعني وأنا بدونكم لا قيمة.

ترجمة الباحثة

إن الباحثة باسم راسيتا أنا صالحة. ولدت بالتاريخ ١٢ من فبراير سنة ١٩٩٤. البنت الثالثة من خمسة أخوة. فهي بنت السيد إروين (رحمه الله) والسيدة سارتيني.

تبدأ دراستها بالمدرسة الابتدائية محمدية الإسلامية بمدينة فرينغسوو وتمت دراستها فيها سنة ٢٠٠٦، ثم استمرت دراستها في معهد دار السلام كونتور للبنات الأول للتربية الإسلامية الحديثة مانتيغان نجاوي جاوى الشرقية طلبا للعلوم الدينية وتخرجت فيها سنة ٢٠١٢.

وفي السنة التحقت الباحثة في كلية التربية والتدريس لقسم اللغة العربية بجامعة رادين انتان الإسلاميّة الحكوميّة لمفونج.

كلمة شكر و تقدير

بسم الله الرحمن الرحيم. الحمد لله والشكر على نعم الله فلا حول ولا قوة إلا بالله وبركاته وتوفيقه، بها تمت كتابة هذا البحث. وبدونه لا يمكن للباحثة الوصول إلى نهاية كتابة هذا المشروع. والصلاة والسلام على هذا النبي المختار، وعلى اله وصحبه الأخيار، ومن تبعهم بإحسان إلى يوم المحشر.

فإن هذا البحث كتبتها الباحثة تحت سير العنوان " تطوير وسائل تعليم المفردات بالألعاب اللغوية لطلاب الصف الثامن من مدرسة ‘‘فطرة إنساني’’ الثانوية المتكاملة باندر لامفونج" حيث أنه مقدم لتكملة الشروط للحصول على الدرجة دراسة العليا.

أما الخطيئة والنسيان في كتابة هذ البحث واعداده لكثيرة جمة. وهو بعيد عن الكمال والتمام لقلة المعلومات والانفعالات لدي الباحثة. فلابد من اكتساب النقد والاقتراحات الداعمة من قارئه لتحسينه في المستقبل.

ولمّا تمّت كتابة هذا البحث فتقدّم الباحثة فائق احترامها وجزيل شكرها وعظيم تحيّتها إلى:

١. فضيلة الأستاذ الدكتور الحاجّ محمد مكرى , الماجستيرة, مدير جامعة رادين إنتان الإسلامية الحكومية لمبونج.
٢. فضيلة الأستاذ الدكتور إدحام خالد, الماجستير, رئيس كلية الدراسات العليا بجامعة رادين إينتان الإسلامية الحكومية لمبونج.

٣. فضيلتا الأستاذة الدكتورة إيرلينا، الماجستيرة، والأستاذ كونتور جاحايا كوسوما ، الماجستير, كرئيسة وسكرتير لقسم اللغة العربية في كلية التربية بجامعة رادين إينتان الإسلامية الحكومية لمبونج.

٤. وإلى شخصين أخذت منهما الباحثة نصف أوقاتهما لإشرافها. المسلمان المخلصان بذّلا جهدهما لاتمام هذا المشروع، فلو لا إشرافهما ومساعدتهما لا يمكن للباحثة الوصول إلى غاية ما تمنتها إلى اليوم. بارك الله لهما وعلومهما ولأهلهما يا مشرفي الباحثة سيادة فضيلة الشيخ الأستاذ الدكتور الحاج شريف الدين بشر، الماجستير كمشرف الباحثة الأول ، وفضيلة الشيخ الدكتور ذوالحنان ، الماجستير كمشرفها الثاني.

٥. كافّة المحاضرين والمحاضرات في الدراسات العليا بجامعة رادين انتان الإسلاميّة الحكوميّة لمبونج على جميع الإرشادات والتوجيهات للباحثة طوال دراستها فيها.

٦. فضيلة السيدة فطري ساري، S.Pd كرئيسة المدرسة ‘‘فطرة إنساني’’ الثانوية المتكاملة باندر لامفونج ، والأستاذ محمد درويس ، .S.Pd كمدرس اللغة العربية بمدرسة الثانوية المتكاملة ‘‘فطرة إنساني’’ باندر لامفونج. وكافة المدرسين والموظفين على مصاحبتهم ومساعدتهم في جمع البيانات والحقائق المحتاجة في البحث.

٧. جميع طلبة الصف الثامن من المدرسة الثانوية المتكاملة ‘‘فطرة إنساني’’ باندر لامفونج على مشاركتهم الجيدة من أول وحلة إلى أن تم هذا البحث.

٨. جميع الموظفين والموظفات في كلية التربية والتدريس بجامعة رادين إينتان الإسلامية الحكومية لمبونج.

وأخيرا تسأل الله الباحثة السلامة والعافية ورزقا حلالا طيّبا مباركا واسعا لكم أجمعين. آمين ياربّ العالمين. عسى أن يفيد الباحثة هذا البحث الإجرائي خاصة وقارءها عامة وعسى أن يكون مدخلا فكريا لخزائن العلوم اللّغوية واعتبارا لمدرس اللّغة العربية بمدرسة الثانوية المتكاملة ''فطرة إنساني'' باندر لامفونج على أن يجاهدوا في تنمية نجاة الطلبة باستخدام وسائل التعليم ملائمة للوصول إلى غاية مرجوة في التعليم. والله أعلم.

بندار لمبونج، سنة ٢٠٢٠

الباحثة،

راسيتا أنا صالحة

محتويات البحث

صفحة الموضوع ..... أ

ملخص الرسالة..... ب

الأشعار ..... و

إهداء ..... ز

ترجمة الباحث..... ح

كلمة الشكر و التقدير ..... ط

محتويات البحث..... ي

محتويات القائمة..... ك

الباب الأول

الباب الأول : المقدمة

أ. خلفية البحث ١

ب. التركيز والتركيز الفرعى..... ٩

ت. مشكلات البحث ٩

ث. أهداف وفوائد نتائج البحث..... ١٠

الباب الثاني : الأساس النظري

أ. بحث ١٢

١. التنمية و التقدم ١٢

٢. أنواع نماذج التطوير..... ١٤

٣. نماذج التطوير ٢١

ب. الوسائل التعليمية ٢٢

١. تعريف الوسائل التعليمية ٣٢

٢. وظيفة وسائل التعليمة ٢٤

٣. فوائد وسائل التعليمة..... ٢٥

ج. المفردات العربية

١. تعريف المفردات..... ٢٨

٢. مؤشر فهم المفردات ٣٠

٣. كيفية تعليم المفردات..... ٣٠

د. الألعاب اللغوية

١. تعريف الألعاب اللغوية..... ٣٣

٢. فوائد الألعاب اللغوية فى التعلم ٣٥

٣. ألعاب المفردات..... ٣٦

هـ. لعبة الكلمات المتقاتعة

١. تعريف لعبة الكلمات المتقاطعة ٣٨

٢. تاريخ موجز لعبة الكلمات المتقاطعة..... ٣٨

٣. خطوات لعبة الكلمات المتقاطعة..... ٤٠
٤. خصائص تعلم الكلمات..... ٤٠
٥. محاسن لعبة الكلمات المتقاطعة وعيوبها ٤٢
و. لعبة الكلمات المتقاطعة كلعبة لغوية في تعليم المفردات العربية..... ٤٣
ي. البحوث السابقة..... ٤٤

الباب الثالث : منهج البحث
١. الموقع والوقت البحث ٤٧
٢. خصائص الوسائل التعليمية ٤٧
٣. المدخل والمنهج البحث ٤٨
٤. خطوات تطوير الوسايل البحث ٥٠
٥. التحق من الصحة والتقييم والمراجعة عن الوسائل التعليمية..... ٥٤
٦. أساليب جمع البيانات ٥٧
٧. تقنيات تحليل البيانات..... ٦٧

الباب الرابع : نتائج البحث والمناقشة

أ. وصف
١. نتائج البحث الأولية ٧١
٢. تطوير التصميم والنموذج..... ٧٦
١. التحليل..... ٧٦
٢. التصميم..... ٧٩

٣. التنمية..... ٩٠

ب. تقييم الجودة الخبراء مواد التعليم و خبراء وسائل التعليمية..... ١٠٠

الباب الخامس : الاستنتاج والاقتراحات ثم الاختتام

أ. الاستنتاج ١٤٨

ب. الاقتراحات..... ١٤٨

المراجع

قائمة الجدول

صفحة

جدول **٣.١** العناصر لأداة انتاج لخبراء المواد ٥٩

جدول **٣.٢** العناصر لأداة انتاج لخبراء الوسائل التعليمية ٦٠

جدول ٣,٣ العناصر لأداة الاختبار فى استخدام وسائل التعليم لدي الطلاب.....٦٣

جدول٣,٤ القواعد فى الإنتاج ٦٧

جدول ٤,١ المؤشرات والظروف السابقة والظروف المتوقعة ٧٣

جدول ٤.٢ الكفاءة الأساسية ٧٩

جدول ٤.٣ الكفاءات الأصولية ٨٠

جدول ٤.٤ مؤشرات التعلم.....٨١

جدول ٤.٥ نقط جودة منتج لخبراء لمواد التعلم.....٨٣

جدول٤.٦ نقط جودة منتج لخبراء وسائل التعلم ٨٤

قائمة الصور

الصورة ٤.١:خطوات إنشاء لعبة ورقة العمل ٨٩
الصورة ٤.١: مادة لعبة ورقة العمل الجو ٩١
الصورة ٤.٢: مادة لعبة ورقة العمل الناس والأماكن ٩٢
الصورة ٤.٣: مادة لعبة ورقة العمل الهواية ٩٣

الباب الأول

مقدمة

أ. خلفية البحث

التربية هو شكل من أشكال الثقافة البشرية الديناميكية وشرط للتنمية. فإن التغييرات أو التطورات في التربية هي الأشياء التي يجب أن تتماشى مع التغييرات في ثقافة الحياة. يجب إجراء التغييرات في معنى تحسين التربية على جميع المستويات باستمرار تحسبًا للمصالح المستقبلية.[١] التربية الأفضل يمكن أن تؤدي إلى تغييرات في نظام الحياة الأفضل، بحيث تكون هناك حاجة إلى عملية تربوية جيدة مع موارد جيدة.

تم تحديد أهمية التربية لمستقبل الأفراد والأمم في القانون رقم ٢٠ لسنة ٢٠٠٣ بشأن نظام التربية الوطني، الفصل الأول، المادة الأولى التي تنص على أن التربية هو جهد واع ومخطط لخلق جو من التعلم وعملية التعلم بحيث يكون الطلاب تطوير إمكاناته بنشاط للحصول على القوة الروحية الدينية، وضبط النفس ، والشخصية ، والذكاء ، والشخصية النبيلة، والمهارات التي يحتاجها هو والمجتمع والأمة والدولة.[٢] لذلك، تحتاج الحكومة الإندونيسية إلى إجراء تحسينات على نظام التربية الذي يركز على تنفيذ الاستقلالية في إدارة التربية وتطوير وتنفيذ منهج يركز على الكفاءة. وهذا لا يمكن الفصل من دور الحكومة والجهات الفاعلة في التربية نفسها للعمل معًا لبناء جودة التعليم. يجب أن يرتبط التربية أيضًا بالتعلم لأن كلاهما له علاقة بتكوين السلوك والأخلاق.

---

[1] Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010) h. 1

[2] Republika Indonesia, *Undang-Undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Lembaran Negara RI Tahun 2003*, No.4301, Sekretariat Negara. Jakarta

التعلم هو عملية تفاعل بين الطلاب والمعلمين ومصادر التعلم في بيئة التعلم. التعلم هو مساعدة يقدمها المعلمون حتى تحدث عملية اكتساب المعرفة، وإتقان المهارات والشخصية، وتكوين المواقف والمعتقدات لدى الطلاب. بمعنى آخر، التعلم هو عملية تساعد الطلاب على التعلم بشكل الأحسن .

التعلم هو أيضًا نظام يهدف إلى مساعدة عملية التعلم للطلاب، والذي يحتوي على سلسلة من الأحداث المصممة والمرتبة بطريقة تؤثر على عملية التعلم للطلاب. يحتوي كلمة التعلم على معنى أكثر نشاطًا (pro-active) في تنفيذ أنشطة التعلم، لأن فيه نشاط الطلاب والمعلم والمدرس معاً.[٣]

وبالتالي يمكن ملاحظة أن أنشطة التعلم هي أنشطة تتضمن عدة مكونات: ١) المتعلمون ، ٢) المعلمون ، ٣) الأهداف ، ٤) المواد ، ٥) الأساليب ، ٦) الوسائل ، ٧) التقييم. بالنظر إلى متطلبات الكفاءة التي يجب أن يحققها الطلاب، يحتاج المعلمون إلى إجراء تغييرات في تنفيذ التعلم في المدرسة. معنى التغيير هنا هو تغيير في نموذج التعلم ووسائل التعلم التي سيتم استخدامها.

لتحقيق أقصى قدر من نتائج التعلم ، أي إتقان المفردات العربية لدى الطلاب، هناك حاجة إلى وسائل الإعلام والتمارين التي يمكن أن تساعد في ترقية استيعاب المفردات العربية. فيشترط على المعلم أن يكون مبدعًا في تقديم الوسائل والتمارين لتسهيل ترقية استيعاب المفردات العربية.

[3] Hamzah, Nina Lamatenggo, *Op.Cit*, h. 70

يقول حماليك (Hamalik) بأن استخدام الوسائل التعليمية في عملية التدريس والتعلم يمكن أن يولد رغبات واهتمامات جديدة، ويولد الدافع والتحفيز لأنشطة التعلم، وحتى يجلب تأثيرات نفسية على الطلاب.[٤]

تعريف وسائل الإعلام هو على أنها وسيلة لتوصيل المعلومات أو الأفكار. تُعرف الوسائل أيضًا بأنها ناقلة للمعلومات / الوسائل من مصدر المعلومات إلى المستلم، وإذا كانت الوسيلة تهدف إلى تغيير سلوك المستلم، فإن الوسائل تسمى وسائل التعلم.

وسائل الإعلام التعليمة هي جزء من استراتيجية التسليم. تشتمل هذه الوسائل على جميع المصادر اللازمة للتواصل مع الطلاب، بما في ذلك في شكل أجهزة، مثل أجهزة الكمبيوتر وأجهزة التلفزيون وأجهزة العرض والبرامج المستخدمة في هذه الأجهزة. في هذا الصدد، يتم تضمين المعلم أيضًا كوسيلة التعلم.[٥]

في سياق التعلم، يواجه المعلمون بشكل عام في نفس المشكلة، وهي كيفية تسهيل تعلم الطلاب بحيث يكونون أكثر حماسًا وتحفيزًا في عملية التعلم. هناك عناصر يجب مراعاتها في تسهيل تعلم الطلاب، وهي: الأهداف المراد تحقيقها، وخصائص الطلاب، ومحتوى المادة التي تتم دراستها، والأساليب أو الاستراتيجيات المستخدمة في شكل وسائل التعلم المتضمنة فيها. لذلك، فإن وجود وسائل التعلم مهم جدًا وجزء لا يتجزأ من عملية / نظام التعلم.[٦]

---

[4] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada,2011), h. 15

[5] Muhammad Rusli, dkk, *Multimedia Pembelajaran yang Inovatif prinsip dasar dan model pengembangan,* (Yogyakarta, CV.Andi Offset, 2017), h. 40

[6] *Ibid*, h. 42

يحتاج المعلمون بالطبع إلى وجود وسائل تعليمية فعالة. ومع ذلك، فإن تطوير وسائل التعلم ليس بالأمر السهل والسريع. يتطلب المزيد من الوقت والجهد وهذا بالتأكيد يتطلب من المعلمين العمل بشكل مكثف وإبداعي وابتكاري. قد يكون هذا عاملاً يجعل المعلمين يترددون في تجربة طرق ووسائل تعليمية جديدة. أخيرًا، يمكن أن تؤثر هذه الظروف على مستوى نجاح التعلم للطلاب.

يعد تطوير الوسائل التربوية أمرًا مهمًا بالنسبة للمعلمين لأنه بالإضافة إلى بدء الأطفال في التعلم الملموس، فإن توفر الوسائل التعليمية يمكّن من تطوير ثقافة التعلم المستقل وثقافة الديمقراطية والتعود الأساسي للحياة في المستقبل وخلق التواصل بين الأطفال والبالغين والأقران. تطوير وسائل الإعلام المقصود هو طريقة منهجية لتحديد وتصميم وإنتاج وتقييم واستخدام وسائل الإعلام التعليمية لتحقيق أهداف تعليمية معينة.

بشكل عام، تتكون أنشطة تطوير وسائل الإعلام التعليمية من ثلاث خطوات رئيسية يتم اتباعها، وهي أنشطة التخطيط والإنتاج والتقييم.[٧] بجانب ذلك، من أجل تنفيذ خطة تصميم أو تطوير البرامج الإعلامية يقدم عارف سديمان وآخرون سلسلة من الخطوات التي يجب اتخاذها في تطوير البرامج الإعلامية إلى ٦ خطوات على النحو التالي:

١. تحليل احتياجات وخصائص الطلاب.

٢. صياغة أهداف تعليمية مع صياغة تشغيلية ومميزة

٣. لعناصر المواد التفصيلية التي تدعم تحقيق الأهداف

٤. تطوير أدوات قياس النجاح

[7] Ani Cahyadi, *Pengembangan Media dan Sumber Belajar Teori dan Prosedur,* Banjarmasin: Laksita Indonesia, 2019), h. 72

٥. كتابة المخطوطات الإعلامية.

٦. إجراء الاختبارات والمراجعات.[٨]

بالإضافة إلى ذلك ، لا يزال هناك حتى الآن العديد من المؤسسات التربوية التي لم تتمكن من توفير أنواع مختلفة من الوسائل التربوية الكاملة والمتنوعة ، وبالتالي فإن البديل الأكثر احتمالًا للتطبيق على نطاق أوسع هو تطوير وسائل تعليمية بسيطة بطبيعتها ولكنها لا تزال ذات صلة بتحقيق القدرات المختلفة. من المتوقع أن يسيطر عليها الأطفال.

هناك العديد من الأشياء التي تدعم فعالية نتائج تعلم الطلاب بما في ذلك تعلم الطلاب في ظروف سعيدة، والمعلمين الذين يستخدمون مجموعة متنوعة من الأساليب والتقنيات، واستخدام وسائل تعليمية مثيرة للاهتمام ، والتكيف مع السياق ، والأنماط الاستقرائية ، والطلاب كمواد في التعلم ، أحدها هو مع الألعاب في التعلم.

الألعاب في التعلم مفيدة جدًا في خلق جو تعليمي مفرح. يمكن أن تكون الطريقة تكاملية أو معطاة على وجه التحديد بين أو تتوقف مؤقتًا في عملية التعلم. الألعاب هي أنشطة ممتعة يتم القيام بها من أجل المتعة ولها قواعدها.[٩]

وفقًا لـ Piaget، تعد اللعبة نشاطًا محدودًا ووسيطًا يشجع التطور المعرفي للأطفال. من خلال أنشطة اللعب ، يتعلم الطلاب تطوير المهارات العاطفية

[8] Arief S. Sadiman, dkk, *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan dan pemanfaatannya)*, Jakarta: CV Rajawali Press, 2011), h. 4-5

[9] Hrbrata, *Permainan dalam Pembelajaran Bahasa di Kelas Awal*, (2009), (http://hrbrata.blog.plasa.com/2009/05/18), Diakses, 20 Agustus 2019

والاجتماعية ، بحيث يُتوقع أن تبدو العواطف والسلوك مناسبة للسياق الذي تواجهه وتقبله الأعراف الاجتماعية.

في حقيقة الحال ، الألعاب هي أنشطة لها مهارات ولها دور مهم في اكتساب اللغة ووسيلة للأطفال لتعلم التغلب على الصعوبات التي يواجهونها بطريقة ممتعة. إذا كانت المهارات المكتسبة في اللعبة في شكل مهارات معينة ، فإن اللعبة تسمى لعبة لغوية.[١٠]

للألعاب اللغوية غرض مزدوج ، ألا وهو اكتساب الإثارة كوظيفة للعب ، وممارسة مهارات لغوية معينة كموضوع. إذا كانت هناك لعبة مثيرة ولكن لا تمارس مهارات لغوية ، فلا يمكن تسميتها بلعبة لغوية. يجب أن تلبي الألعاب اللغوية كلا الشرطين ، أي أن تكون سعيدًا وتمارس المهارات اللغوية.

لا تهدف الألعاب اللغوية إلى قياس أو تقييم نتائج تعلم الطلاب. حتى لو تم إجبارها ، فهي ليست أداة تقييم جيدة ، لأن لعبة اللغة تحتوي على عنصر كبير إلى حد ما من الإمكانيات. هذا أمر مفهوم ، لأن مجموعة من الأطفال ، أو طفل يفوز باللعبة ، لا يعكس بالضرورة تلميذًا ذكيًا.

الملاحظات الأولية التي قدمها الباحثون في الصف الثامن بالمدرسة "فطرة إنساني" الثانوية المتكاملة باندر لامفونج ، الوسائل المستخدمة في تعلم اللغة العربية هي الكتب المدرسية والوسائل المصورة ووسائل البطاقات والسبورات ، مما يجعل الطلاب يشعرون باهتمام أقل وأقل حماسًا لتعلم اللغة العربية. بحيث يميل الطلاب إلى اللعب

[10] Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Metode Permainan-Permainan Edukatif Dalam Belajar* (Yogyakarta: DIVA Press, 2012), h. 32-34

بمفردهم وإيلاء اهتمام أقل للدروس المستمرة. على الرغم من وجود العديد من الوسائل التعلمية التي يمكن استخدامها حتى لا يشعر الطلاب بالملل سرعة. إن عدم وجود وسائل مناسبة للطلاب للقيام بالتمارين بشكل مستقل ، مما يؤدي إلى فهم المفردات التي تم تدريسها يسهل على الطلاب نسيانها.[١١]

تم تعزيز هذه البيانات من خلال نتائج المقابلات التي أجريت مع مدير المدرسة ''فطرة إنساني'' الثانوية المتكاملة باندر لامفونج ، موضحًا أن مدرس اللغة العربية في المدرسة ''فطرة إنساني'' الثانوية المتكاملة باندر لامفونج قد استخدم وسائل تعلم اللغة العربية أثناء عملية التدريس والتعلم. ومع ذلك ، في تطوير وسائل الإعلام ، لم يستخدم المعلمون المرافق التي توفرها المدارس مثل المعامل. الكمبيوتر وواي فاي وجهاز العرض على أكمل وجه. لا تزال الوسائل التي طورها المعلم لتعلم المفردات العربية تركز أيضًا على المعلم والوسائل المصورة والكتب المدرسية ، بحيث يعمل الطلاب كمستمعين فقط. هذا له تأثير على الطلاب الذين يميلون إلى أن يكونوا سلبيين في التعلم.[١٢]

وبناءً على هذه النتائج صممت الباحثة لعبة الكلمات المتقاطعة كلعبة بديلة عند التعلم ، والتي من المتوقع أن تحل مشاكل التعلم التي تواجهها في هذا المجال. من المتوقع أيضًا أن يحفز وجود الألعاب اللغوية الطلاب على تعلم المفردات العربية من خلال استراتيجيات اللعب وكتعزيز في زيادة المفردات التي تم تدريسها ، وذلك لتحقيق نتائج أفضل. في حين أن تجربة المنتج كانت فقط للصف الثامن بالمدرسة ''فطرة إنساني'' الثانوية المتكاملة باندر لامفونج.

---

[11] Hasil Observasi, Proses pembelajaran bahasa Arab di SMP IT Fitrah Insani, Bandar Lampung, pada hari Rabu tanggal 22 Mei 2019 pukul 14.30

[12] Hasil wawancara bersama kepala sekolah SMP IT Fitrah Insani Bandar Lampung Ibu Fitri Sari, S.Pd, pada hari Rabu tanggal 22 Mei 2019, pukul 16.00

ومما يعزز ذلك نتائج البحث السابق الذي أجرته Lailatur Rahmah ، ٢٠١٦ ، بعنوان تطوير وسائل أحجية المفردات في تعلم اللغة الألمانية لطلاب الصف الحادي عشر في المرحلة الثانوية ، والتي ذكرت أن نتائج التحقق وصلت إلى ٧٣.٦٦٪ بمعايير التقييم "القوية". بالإضافة إلى الحصول على استجابة جيدة ويظهر الطلاب حماسًا كبيرًا عند استخدام وسائل أحاجي المفردات في تعلم اللغة الألمانية في الفصل.[١٣] ثم البحث الذي أجرته Hanifah Nur Sholihah بعنوان استخدام وسائل لعبة الكلمات المتقاطعة لتحسين المفردات العربية لطلاب الصف الخامس في مدرسة ابتدائية نهضة العلماء باندیان مالانج والتي تنص على أن استخدام وسائل لعبة الكلمات المتقاطعة يمكن أن يحسن المفردات العربية لطلاب الصف الخامس. مع مؤشرات النجاح: (١) أثناء عملية التعلم بدا الطلاب سعداء ومتحمسين ، (٢) كانت نتائج تقييمات الطلاب أفضل وزادت من النتائج التي حصلوا عليها سابقًا.[١٤]

استنادًا إلى نتائج الملاحظات والمقابلات التي تم إجراؤها والوصف أعلاه، يهتم المؤلفون بإجراء مزيد من البحث بعنوان **"تطوير وسائل تعليم المفردات بالألعاب اللغوية لطلاب الصف الثامن من المدرسة "فطرة إنساني" الثانوية المتكاملة باندر لامفونج"**. من المتوقع أن تساعد الوسائل التعليمية المعلمين التي سيتم إنتاجها لاحقًا أثناء عملية التعلم. بالإضافة إلى ذلك، من المتوقع أن تساعد الطلاب على تحقيق أهداف التعلم.

---

[13] Lailatur Rahmah, *Pengembangan media puzzle kosakata dalam pembelajaran bahasa Jerman siswa kelas XI SMA*, Jurnal online Universitas Negeri Surabaya, Vol V, No. 03 Tahun 2013

[14] *teki silang untuk meningkatkan -Penggunaan Media teka,*Hanifah Nur Sholihah *kosakata bahasa Arab siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah Nahdlatul Ulama' (MINU)* ٢٠١٥malang.ac.id -JurnalOnline.UIN ,*Pandean Malang*

ب.تركيز البحث و فرعه

بناءً على الخلفية المذكورة ، ولكي يكون هذا البحث التنموي فعالاً ، فإن تركيز البحث يكون على النحو التالي: تطوير وسائل تعلم مفردات فعالة في المدرسة ‘‘فطرة إنساني’’ الثانوية المتكاملة باندر لامفونج. ينصب التركيز الفرعي على فعالية وسائل تعلم المفردات من خلال الألعاب اللغوية على نتائج إتقان المفردات العربية في طلاب الصف الثامن في المدرسة ‘‘فطرة إنساني’’ الثانوية المتكاملة باندر لامفونج.

ج. مشكلة البحث

بناءً على الخلفية المذكورة ، صاغت الباحثة المشكلات في هذه الدراسة:

١. كيفية تطوير وسائل تعليمية فعالة للمفردات العربية من خلال الألعاب اللغوية لطلاب الصف الثامن في المدرسة ‘‘فطرة إنساني’’ الثانوية المتكاملة باندر لامفونج ؟

٢. ما مدى فعالية وسائل تعلم المفردات العربية من خلال الألعاب اللغوية لطلاب الصف الثامن المدرسة ‘‘فطرة إنساني’’ الثانوية المتكاملة باندر لامفونج؟

د. أهداف وفوائد نتائج البحث

١. الهدف من نتائج

أ- لمعرفة كيفية تطوير وسائل تعليم المفردات من خلال الألعاب اللغوية لطلاب الصف الثامن من المدرسة ‘‘فطرة إنساني’’ الثانوية المتكاملة باندر لامفونج

ب- لتحديد فعالية وسائل تعلم المفردات من خلال ألعاب اللغة العربية لطلاب الصف الثامن المدرسة ‘‘فطرة إنساني’’ الثانوية المتكاملة باندر لامفونج.

٢. فوائد نتائج البحث

أ- النظرية

البحث من المتوقع أن يضيف هذا البحث البصيرة والمعرفة العلمية ، خاصة في تطوير الوسائل التعليمية.

ب- عمليا

١. للمعلمين

أ- للمعلمين يمكن أن يستفيدوا استخدام وسائل الإعلام لعبة الكلمات المتقاطعة في نقل التعلم عن المفردات العربية.

ب- يمكن للمدرسين تحسين فعالية التعلم في إتقان المفردات من خلال الألعاب اللغوية.

ج-يمكن للمعلمين تحسين جودة التعلم ليكونوا أكثر تنوعًا وابتكارًا في تقديم الموضوع.

٢. للطلاب

من المتوقع أن تكون أكثر اهتماما وأكثر نشاطا في تحسين المفردات العربية من خلال الألعاب اللغوية لعبة الكلمات المتقاطعة.

٣. بالنسبة للمدارس ،

أ- يمكن للمدارس الاستفادة من ألعاب الكلمات المتقاطعة اللغوية لدعم التعلم.

ب- يمكن للمدارس تحسين جودة التعلم لإنتاج تعليم جيد.

الباب الثاني

الأساس النظري

أ. البحث وتطوير

١. نماذج طريقة البحث وتطوير

عُرّف البحث بقاعدة البحث والتطوير إلى عالم التعليم في العام الستينيات . وهو في عام ١٩٦٥ بإحدى من مؤسسة تعليمية في أمريكا سمّي بمكتب التعليم بأمريكا (United States Office of Education)، جرت التجربة من خلال قاعدة البحث والتطوير كما هو مطور في المجال الصناعي في شكل منتجات ومواد تعليمية وإجراءات في التعليم يمكن استخدامها كنموذج أولي للنتائج التعليمية ، ثم يتم اختبار النموذج الأولي ومراجعته ويمكن تعديله وفقًا لغرض محدد.[١] البحث التطويري هو محاولة لتطوير وإنتاج منتج في شكل مواد أو وسائل أو أدوات ومواد أو استراتيجيات تعليمية تُستخدم للتعليم في الفصل / المعمل وليس لاختبار النظريات.[٢]

طرق البحث التطويري هي طرق بحث مستخدمة لإنتاج منتجات معينة ، واختبار فعالية هذه المنتجات. لتكون قادرًا على إنتاج منتجات معينة تستخدم الأبحاث التي تحتاج إلى تحليل ولاختبار فعالية هذه المنتجات فهذه الطرق تحتاج إلى تحليل ولاختبار فعالية هذه المنتجات حتى تتمكن من التنفيذ في المجتمع الأوسع.

---

[1]Wina Sanjaya, *Penelitian, Pendidikan, Jenis, Metode dan Prosedur* (Jakarta: Fajar Interpratama Mandiri, 2005), h. 131

[2] I Made Tegeh,dkk, *Model Penelitaian Pengembangan* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014),h. xii

ذكرا Gall و Borg أن نموذج التطوير التعليمي يعتمد على الصناعة التي تستخدم نتائج البحث في تصميم منتجات وإجراءات جديدة. مع البحث، يتم اختبار هذه النماذج وتقييمها وتحسينها بشكل منهجي للحصول على معايير محددة فيما يتعلق بالفعالية أو الجودة أو نفس المعيار. [٣]

وفقًا لـ Gay و Milks و Airasian ، ذكروا بإن الهدف الرئيسي للبحث والتطوير في مجال التعليم ليس صياغة أو اختبار النظريات، ولكن تطوير منتجات فعالة للاستخدام في المدارس. تشمل المنتجات التي ينتجها طرق البحث والتطوير: مواد تدريب المعلمين، ومواد التدريس، ومجموعة من الأهداف السلوكية، والمواد الإعلامية وأنظمة الإدارة. ينطبق البحث والتطوير بشكل عام على مصطلحات الهدف والشخص والوقت التكميلي. يتم تطوير المنتجات لتحديد الاحتياجات المحددة بمواصفات مفصلة. عند الانتهاء ، يتم اختبار المنتج ومراجعته ميدانيًا حتى يتم تحقيق مستوى أولي معين من الفعالية. على الرغم من أن دورة البحث والتطوير غالية الثمن، إلا أنها تنتج منتجات عالية الجودة مصممة لتلبية احتياجات المجال التعليمي. مديرو المدارس هم مستهلكون لجهود البحث والتطوير ، والذين قد يدركون لأول مرة أهمية البحث التربوي. [٤]

وفقًا لـ Sugiono ، تشمل خطوات البحث والتطوير: تحديد المشكلة ، وجمع المعلومات ، وتصميم المنتج ، والتحقق من صحة التصميم ، وتحسين التصميم ، واختبار المنتج ، ومراجعة المنتج ، واختبار الاستخدام ، ومراجعة المنتج ، و تكثير الإنتاج. [٥]

---

[3]Emzir, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif Edisi Revisi* (Jakarta: PT. Raja Grafindo, 2013), h. 263

[4]*Ibid*, h. 263-264

[5] Emzir,*Opcit,* h. 271

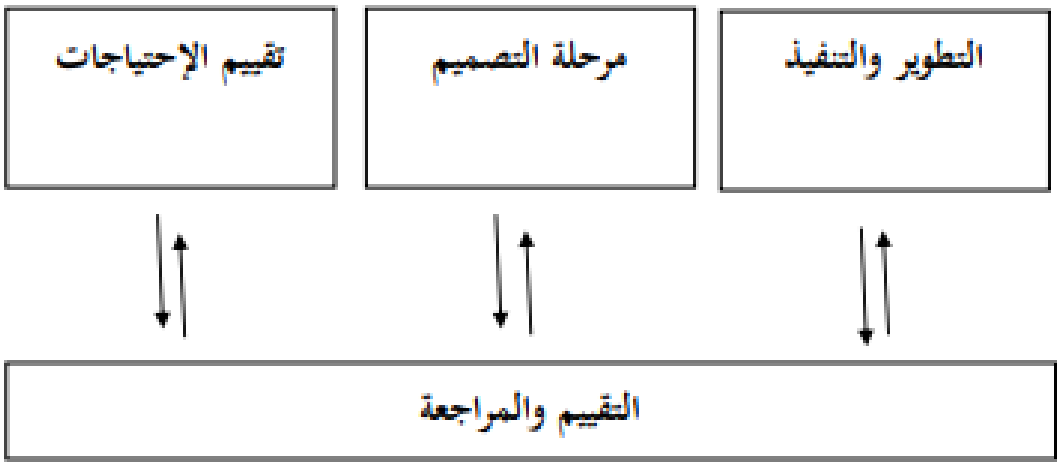
٢. أنواع نماذج التطوير

عند إجراء أبحاث التطوير ، يلزم وجود نماذج تطوير مختلفة وفقًا لنوع المنتج الذي نقوم بتطويره. بعض العديد من نماذج التطوير وهي:

١) نموذج حنفين ونموذج بيك(Hanafin and Peck)

نموذج حنفين وبيك تتكون من عمليات رئيسية. المرحلة الأولى في هذا النموذج هي تقييم الاحتياجات، تليها مرحلة التصميم والمرحلة الثالثة هي التنفيذ. في هذا النموذج ، تتضمن جميع المراحل عملية تقييم ومراجعة.

نموذج تصميم حنفين وبيك هو نموذج بسيط ولكنه أنيق، في ثلاث مراحل يتضمن فيه "التقييم والمراجعة". يركز هذا النموذج على حل جودة وتعقيد قيود التنمية. بوضوح ، يمكن رؤية نماذج حنفين وبيك في الشكل ٢.١.[٦]



[٦]Made Tegeh, Nyoman Jampel, Ketut Pujawan, *Model Penelitian Pengembangan*, (Graha Ilmu, Yogyakarta: 2014) cet.1 h. 1

أ- تحليل الاحتياجات

هذه المرحلة ضرورية لتحديد الاحتياجات في تطوير وسائل التعلم بما في ذلك:

أ- أهداف وغايات وسائل التعلم المكوّن

ب- المعرفة والمهارات التي تحتاجها المجموعة المستهدفة

ج-احتياجات أدوات ووسائل التعلم.

ب-التصميم

في هذه المرحلة ، يتم نقل المعلومات من مرحلة التحليل إلى الوثيقة الذي سيصبح الغرض من إنشاء وسائل التعلم. إن الخطوات المهمة التي يجب مراعاتها في عملية تصميم برنامج التعلم هي تحديد تجربة التعلم التي يحتاجها الطلاب أثناء المشاركة في أنشطة التعلم. لذلك، في مرحلة التصميم، يجب أن يكون المصمم قادرًا على العثور على إجابات تتعلق بما يلي:

- القدرات والكفاءات المحددة التي يجب أن يملكها الطلاب
- المؤشرات المستخدمة لقياس نجاح الطالب
- الأدوات أو الشروط التي يحتاجها الطلاب حتى يتمكنوا من القيام بشيء من أجل المسابقات التي يقدر عليها أي له الكفاءات فيه
- مواد وأنشطة التدريس الناسبة لدعم أنشطة التعليم المقيدة

ج- التنفيذ

تشمل مراحل التطوير والتنفيذ أنشطة مزج وتطوير وإنشاء برامج تعليمية جديدة. بعد ذلك يتم تقييم المنتجات التعليمية التي تم تطويرها ، بحيث يتم الحصول على الجهاز الذي يناسب احتياجات ويمكن تنفيذه في التعليم الحقيقي.

٢) نموذج D-٤ (Four D)

إحدى من نماذج التطوير هو نموذج D-٤ (Four D) الذي طوره S. Thagarajan، Dorothy S. Semmel و Melvyn I. Semmel. ترتبط العديد من الدراسات في مجال التعليم بتطوير أدوات التعلم ، ونموذج التطوير يعدل النموذج "Four D" (تحديد ، تصميم ، تطوير ، نشر).[٧]

يتكون نموذج تطوير D-٤ يتكون من أربع مراحل رئيسية في المخطط التفصيلي، وهي:

١) مرحلة التعريف تشمل خمس مراحل: (١) التحليل الأولي ؛ (٢)تحليل المتعلم. (٣) تحليل الواجبات (٤) تحليل المفهوم (٥) الأهداف المحددة.

٢) المرحلة التصميم يتضمن أربع مراحل: (١) بناء الاختبارات بناء إلى المعايير ؛ (٢) اختيار الوسائل؛ (٣) اختيار التنسيق؛ (٤)التصميم الأولي.

٣) تتضمن مرحلة التطوير مرحلتين: (١) تقييم تقييم لخبراء ؛(٢)اختبار التطوير.

---

[7]Rochmad, *Desain Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika*, Vol 3, No.1 (Juni 2012), h. 60. https://journal.unnes.ac.id/artikel_nju/kreano/2613 (Diakses Agustus 2019)

٤) تتضمن مرحلة النشر ثلاث مراحل: (١) اختبار الصلاحية التحقق؛ (٢) التعبئة والتغليف؛ (٣) الانتشار والاعتماد.

٣) نموذج Borgو Gall

خطوات تطوير Borg و Gall هي (١) البحث وجمع المعلومات، (٢) التخطيط، (٣) تطوير النموذج الأولي للمنتج، (٤) الاختبار والتحضير الأولي، (٥) المراجعة بناءً على نتائج الاختبارات الميدانية الأولية، (٦) الاختبار الميداني الرئيسي، (٧) المراجعة على أساس الاختبار الميداني الرئيسي، (٨) الاختبار الميداني التشغيلي، (٩) المراجعة على أساس الاختبار الميداني التشغيلي، (١٠) النشر والتنفيذ.

الهدف من الاختبار الميداني الأولي هو الحصول على التطور النوعي الأولي للمنتجات التعليمية الجديدة، والهدف من الاختبار الميداني في دورة البحث والتطوير للدورة المصغرة هو تحديد هل المنتج التعليمي الذي تم تطويره يتوافق مع أهداف التعلم. تستخدم التصاميم التجريبية بشكل عام للإجابة على هذا السؤال. الهدف من الاختبار الميداني التشغيلي هو تحديد هل المنتج التعليمي جاهزًا تمامًا للاستخدام في المدرسة دون وجود المطور أو مساعد التطوير.

٤) نموذج ADDIE

نموذج ADDIE هو نموذج تصميم تعليمي منهجي. يتكون نموذج ADDIE من خمس خطوات: (١) التحليل،(٢) التخطيط،(٣) التطوير ،(٤) التنفيذ،(٥) التقييم.

يعتمد اختيار هذا النموذج على اعتبار أن هذا النموذج قد تم تطويره بشكل منهجي ويستند إلى الأساس النظري لتصميم التعلم. تم تنظيم هذا النموذج برمجيًا مع تسلسل منتظم للأنشطة في محاولة لفهم مشاكل التعلم المتعلقة بمصادر التعلم وفقًا لاحتياجات وخصائص المتعلمين. يحتوي هذا النموذج على خمس خطوات أو مراحل يسهل فهمها أو تنفيذها لتطوير منتجات التطوير مثل الكتب المدرسية ووحدات التعلم والتسجيلات التعليمية والوسائل المتعددة وغير ذلك.

يوفر نموذج ADDIE فرصة لتقييم أنشطة التطوير في كل مرحلة. وقد أثّر تأثيرا إيجابيا على جودة تطوير المنتج. يتمثل الأثر الإيجابي للتقييم في كل مرحلة في تقليل معدل الخطأ أو نقص المنتج في المرحلة النهائية من هذا النموذج. وبالتالي، فإن المرحلة الخامسة من هذا النموذج ، وهي مرحلة التقييم الوحدة أو تطوير المنتج الشامل في شكل تقييم تكويني وتقييم نهائي.

٥) نموذج تقرير، تصميم، تطوير، تقييم (E-DDD)

أحد نماذج التصميم التعليمي التي يمكن استخدامها لتطوير التعلم متعدد الوسائل هو نموذج E-DDD ، تطوير نماذج استخدام الوسائل المتعددة يتكون E-DDD من:

١. تحديد هدف مادة البرنامج
٢. تصميم وصنع هيكل برنامج
٣. تطوير، وهو وجعل عرض وسائل الاعلام المتعددة.
٤. تقييم والتحقق من تصميم وتطوير العملية

٦) نموذج Isman

يأتي الأساس النظري لنموذج Isman من أفكار الآراء السلوكية والمعرفية والبنائية. نموذج Isman ذو خمس خطوات، وهي المدخلات والمخرجات، وردود الفعل والتعلم. تتمثل الخطوة الأولى في نموذج Isman في تحديد عوامل الإدخال. ثم المدخلات وهي أساس أنشطة التعلم والتعلم. وتتكون مرحلة العملية من ثلاث خطوات، وهي اختبار النموذج الأولي، وإعادة تصميم أنشطة التعليم والتعلم. مرحلة الملاحظات هي العودة إلى المرحلة أو الخطوات ذات الصلة. مرحلة التعلم هي المرحلة الأخيرة من نموذج Isman ، ويمكن تحقيق هذه المرحلة إذا لم تواجه المراحل السابقة مشاكل، بحيث يتم إنشاء وحدة تعليمية كاملة.

٧) نموذج Bergman و Moore

لتطوير منتج وسائل متعددة، هناك حاجة إلى نموذج تطوير. باستخدام نموذج تطوير معين، يُرجى وجود منتج التطوير بجودة موثوقة. أحد نماذج التطوير التي يمكن استخدامها لتطوير منتجات الوسائل المتعددة هو نموذج **Bergman** و Moore. تم تطوير هذا النموذج لأول مرة في عام ١٩٩٠.

تم استخدام نموذج Bergman و Moore على وجه التحديد كدليل وإدارة إنتاج لمنتجات التسجيلات والوسائل المتعددة التفاعلية. بشكل عام، يمكن أيضًا استخدام هذا النموذج لنوع أو أكثر من منتجات التعلم التفاعلية الأخرى مثل التعلم عبر الإنترنت.

يتكون نموذج Bergman و Moore في نشاط يتكون من ست خطوات ، وهي: (١) التحليل، (٢) التصميم، (٣) التطوير، (٤) الإنتاج، (٥) التأسيس (٦) التحقق

من الصحة. في كل نشاط أو خطوة يسبق ذلك إدخال، ثم ينتج مخرجات، وفي النهاية يتم تقييم المخرجات.

٨) نموذج Dick و Carey

نموذج Dick و Carey هو أكثر استخدامًا من قِبَلِ مصممي التعليم والتدريب. هناك ١٠ مراحل للعملية التي يتم تنفيذها بدءًا من بداية التطوير وحتى المنتج كنتيجة للتطوير، وهي:

أ- تحليل الحاجة إلى تحديد الأهداف (الهدف التعليمي)

ب- تحليل المتعلمين وسياقهم

ج- كتابة أهداف للعمل

د- تطوير أدوات التقييم

هـ- تطوير استراتيجيات التعلم

و- تطوير واختيار المواد التعليمية

ز- تصميم و إجراء التقييمات التكوينية

ح- مراجعةالتعلم

ط- تصميموإجراء تقييمات تلخيصية لأهمية

٣. نماذج التطوير

كما تم توضيح أن الأنواع المختلفة من نماذج التطوير لها خصائصها ومواصفاتها الخاصة. لذلك، لا يعتبر أي نموذج أفضل من الآخر. سيعتمد النموذج الجيد

على الموقف والظروف وشكل التطوير الذي سينفذه المصمم وفقًا للأهداف المراد تحقيقها.

يمكن استخدام فهم مفاهيم نماذج تطوير التعلم المختلفة الموضحة قبله كتوجيه من قبل المصمم في عملية بحث تطوير النموذج. يمكن للمصمم أن يصمم ما يجب أن يكون في عملية التعلم مع جميع المكونات الموجودة فيه. ستوفر الخطوات في كل نموذج إرشادات للمصمم لتنفيذ الخطوات التي يجب تنفيذها للمشروع المراد تطويره.

بناءً على تعريف تطوير النموذج، يمكن استخدام النموذج كدليل ومرفق للمصممين لتطوير منتجات بمواصفات جديدة. بعد التحليل والاهتمام بخصائص كل من نماذج التطوير المذكورة قبله، بالإضافة إلى اتجاه المنتج الذي سيتم إنتاجه، سيحدد الباحثة نموذج التطوير المناسب. كان منتج الوسائل التعليمية الذي تم إنتاجه من البحث حول تطوير هذا النموذج هو وسائل تعلم المفردات من خلال لعبة الكلمات المتقاطعة اللغوية في مدرسة الثناوية. سيتم استخدام خصائص وسائل تعلم المفردات من خلال الألعاب اللغوية التي سيتم تطويرها في تعلم اللغة العربية في الفصل، مرتبة بشكل منهجي ومتكاملة مع الوسائل المتعددة ذات الصلة.

بناءً على هذه الخصائص، سيتم النظر في اختيار النموذج ذي الصلة بالكامل. النموذج الذي سيتم استخدامه هو بالطبع نموذج تصميم تعليمي يستخدم التحليل والتقييم ويرتبط بالنظام. وذلك لإنتاج منتجات تطوير وسائل تعليمية تتسم بالفعالية والكفاءة والجاذبية.

الخروج من التحليل والمرجع كما اقترحه Gustafson ، فإن النموذج والتوجيه المناسبين لتطوير وسائل تعلم المفردات العربية من خلال الألعاب اللغوية هو نموذج تطوير

ADDIE. يتكون نموذج تطوير ADDIE هذا من خمس مكونات مرتبطة ومنظمة بشكل منهجي، بحيث يكون النموذج بهذا التصميم سهل التعلم للمعلمين.

ب. الوسائل التعليمية

١. تعريف الوسائل التعليمية

تأتي كلمة "وسائل" من الكلمة اللاتينية medius والتي تعني حرفياً "الوسط" أو "الوسيط" أو "المقدمة". في اللغة العربية، وسائل الإعلام هي وسيط أو رسول من المرسل إلى متلقي الرسالة.[٨]

الوسائل هي مقدمة للرسائل من المرسل إلى مستلم الرسالة ، وبالتالي فإن الوسائل هي وسيلة لتوجيه معلومات التعلم أو نقل الرسائل.[٩]

استنادًا إلى جمعية التعليم الوطنية (NEA) له معنى مختلف. وسائل الإعلام هي أشكال من الاتصالات المطبوعة والمسموعة وأدواتها. يجب التلاعب بالوسائل وإظهارها وسماعها وقراءتها.[١٠]

وفقًا لجمعية التعليم وتكنولوجيا الاتصالات (AECT) ، فإن وسائل الإعلام هي جميع الأشكال والقنوات المستخدمة لنقل الرسائل أو المعلومات.[١١]

بناءً على هذه الآراء ، يمكن الاستنتاج أن الوسائل هي أداة تستخدم لدعم التعلم حتى يمكن أن يعمل التعلم بشكل جيد. يمكن أيضًا تفسير الوسائل على أنها صلة

---

[8]Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada, ٢٠١٣), ٣h.

[9]Rusman, Deni Kurniawan, dan Cepi Riyana, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi, (*Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2013),h. 169

[10]Arief Sadiman, dkk, *Media Pendidikan,* (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2012),h. 7

[11]Hamzah, Nina lamatenggo, *Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran,* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011)

وصل بين مانح المعلومات ومتلقيها. استخدام وسائل الإعلام كحلقة وصل بين المعلمين والطلاب هو ما يسمى التعلم. بعبارة أخرى، يتطلب هذا التعلم النشط دعمًا إعلاميًا لتقديم المواد التي سيتعلمونها.

التعلم هو ترجمة لكلمة Instruction والتي تسمى في اليونانية instructus أو intruere بمعنى نقل الأفكار، وبالتالي فإن معنى التعليم هو نقل الأفكار أو الأفكار التي تمت معالجتها بشكل مفيد من خلال التعلم.[١٢]

تحتوي كلمة التعلم على معنى أكثر نشاطًا في تنفيذ أنشطة التعلم، لأنها ليست مجرد نشاط المعلم أو المدرس، ولكن الطلاب هم مواد نشطة في التعلم.[١٣]

لا يقتصر التعلم على نقل المعلومات أو المعرفة فحسب، بل يهيئ المتعلمين للتعلم، لأن الهدف الرئيسي للتعلم هو المتعلم نفسه.[١٤]

بحيث يكون التعلم عملية تفاعل بين المعلمين والطلاب بالإضافة إلى مصادر التعلم والوسائل المستخدمة ، في محاولة لتغيير الجوانب المعرفية والعاطفية والحركية. لذلك، لكي تكون أنشطة التعلم ذات مغزى للطلاب، يحتاج المعلمون إلى تطوير وسائل تعليمية متنوعة وجذابة للطلاب.

وسائل التعلم هي جميع أشكال أدوات الاتصال التي يمكن استخدامها لنقل المعلومات من المصادر إلى الطلاب بطريقة مخططة لتكوين بيئة تعليمية مواتية حيث يمكن للمتلقي تنفيذ عملية التعلم بكفاءة وفعالية.[١٥]

---

[12] Bambang Warsita, *Teknologi Pembelajaran, Landasan dan Aplikasinya*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2008), h. 265

[13] Hamzah, Nina Lamatenggo, *Op.Cit*, h. 70

[14] Munir, *Pembelajaran Jarak Jauh*, (Bandung: Alfabeta, 2012), h. 1

[15] Hamzah, Nina Lamatenggo, *Op.Cit*, h. 122

تستخدم وسائل الإعلام التعليمية كوسيلة للتعلم في المدرسة بهدف تحسين جودة التعليم. وسائل الإعلام هي وسيلة يمكن استخدامها كوسيط مفيد لزيادة الفعالية والكفاءة في تحقيق الأهداف.[١٦]

بناءً على هذه الآراء ، يمكن الاستنتاج أن وسائل التعلم هي أداة تحتوي على الموضوع الذي يستخدمه المعلمون في عملية التدريس والتعلم بحيث يجذب التعلم انتباه الطلاب.

٢. وظيفة وسائل التعلم

عنصران مهمان في أنشطة التعلم ، وهما الأساليب ووسائل التعلم. هذان الشيئان مرتبطان ببعضهما البعض. سيحدد اختيار الطريقة وسائل التعلم التي سيتم استخدامها في التعلم.[١٧]

يرى هامماليك (Hamalik) أن استخدام الوسائل التعليمية في عملية التعلم يمكن أن يولد رغبات واهتمامات جديدة، ويولد الحافز والتحفيز لأنشطة التعلم ، وحتى يجلب تأثيرات نفسية على الطلاب.[١٨]

يقترح Levie و Lentz أربع وظائف لوسائل الإعلام التعليمية، وخاصة الوسائل المرئية ، وهي:

---

[16] Rubhan Masykur, Nofrizal, Muhammad Syazali, *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash" Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol.8 No.2,2017, h. 179

[17] Rusman, Deni Kurniawan dan Cepi Riyana, *Op.Cit*, h. 171

[18] Azhar Arsyad, *Op.Cit*, h. 19

أ- وظيفة اهتمام الوسائل المرئية هي الجوهر ، أي جذب انتباه الطلاب وتوجيهه للتركيز على الدروس المتعلقة بالمعنى المعروض أو المصاحب لنص الموضوع.

ب- يمكن رؤية الوظيفة العاطفية للوسائل المرئية من متعة الطلاب عند تعلم (أو قراءة) نص مصور.

ج-يمكن رؤية الوظيفة المعرفية للوسائل المرئية من نتائج الأبحاث التي تكشف عن أن الصور المرئية تسهل تحقيق أهداف الفهم والتذكر أو الرسائل الواردة في الصور.

د- يمكن رؤية الوظيفة التعويضية لوسائل التعلم من نتائج البحث أن الوسائل المرئية التي توفر سياقًا لفهم النص تساعد الطلاب الضعفاء في القراءة على تنظيم المعلومات في النص وتذكرها مرة أخرى.[١٩]

من هذه الآراء المذكورة ، يمكن أن نستنتج أن وظيفة وسائل التعلم يمكن أن تساعد في تسهيل التعلم للطلاب والمعلمين ، وتوفر تجربة أكثر واقعية (تصبح الملخصات ملموسة) ، وتجذب انتباه الطلاب واهتمامهم بالتعلم ، ويمكنها إنشاء معادلات بين النظرية والواقع.

٣. فوائد وسائل التعلم

تقترح Sudjana و Rivai فوائد وسائل التعلم في عملية التعلم للطلاب، وهي:

أ- سوف يجذب التعلم انتباه الطلاب حتى يتمكن من تعزيز دافع التعلم

[19] *Ibid*, h. 20-21

ب- للمواد معنى أوضح حتى يتمكن الطلاب من فهم أفضل وتمكينهم من إتقان وتحقيق أهداف التعلم

ج-ستكون طرق التدريس أكثر تنوعًا، وليس فقط التواصل اللفظي من خلال التحدث بالكلمات من قبل المعلمين، حتى لا يشعر الطلاب بالملل ولا تنفد طاقات المعلمي، خاصة إذا قام المعلمون بالتدريس في كل درس،

د- يمكن للطلاب القيام بالمزيد من الأنشطة التعليمية لأنه ليس فقط الاستماع إلى أوصاف المعلمين، ولكن أيضًا الأنشطة الأخرى مثل الملاحظة والقيام والتوضيح والتمثيل وغيرها.[٢٠]

بشكل عام، يمكن تفسير وسائل التعلم على أنها وسائل مستخدمة في عملية التعلم. يمكن نقل الرسائل في شكل معرفة ومهارات واتجاهات من خلال وسائل التعلم، ويمكن أن تحفز انتباه الطلاب واستعدادهم لتحقيق أهداف التعلم. هناك حاجة إلى وسيط يستخدم لنقل مادة عندما يواجه الطلاب صعوبات في عملية التعلم. سيجد المعلم السهولة في توصيل المواد إذا استخدم المعلم الوسائل التي تناسب احتياجاتهم.

موسوعة البحوث التربوية (Encyclopedia of Educational Research) تفاصل فوائد الوسائل التعليمية على النحو التالي:

أ- وضع الأساسات الخرسانية للتفكير، وبالتالي الحد من لفظة

ب- زيادة انتباه الطلاب

ج- طرح الأسس التي تعتبر مهمة لتنمية التعلم، لأنه يجعل الدروس أكثر استقرارا

[20] *Ibid*, h. 28

د- يوفر الخبرات الحقيقية التي هي يمكن أن تعزز أنشطة العاملين لحسابهم الخاص بين الطلاب.

هـ- يعزز التفكير المنتظم ، وخاصة الصور الحية.

و- يساعد على تنمية الفهم الذي يمكن أن يعزز المهارات اللغوية.

ز- يوفر الخبرات التي لا يمكن الحصول عليها بسهولة بطرق أخرى

ح-ويساعد على زيادة الكفاءة والتنوع في التعلم.[٢١]

بناءً على آراء العديد من هذه الخبراء، يمكن الاستنتاج أن بعض الفوائد العملية من استخدام وسائل التعلم في عملية التعلم هي كما يلي:

أ- يمكن أن يوضح عرض المعلومات بحيث يسهل ويحسن عملية التعلم ونتائجه

ب- يمكن أن تزيد وتوجه انتباه الأطفال بحيث يمكن أن تؤدي إلى تحفيز التعلم والتفاعل وهو أكثر مباشرة بين الطلاب وبيئتهم، وإمكانية الطلاب للتعلم بأنفسهم وفقًا لقدراتهم واهتماماتهم.

ج-يمكنه التغلب على قيود الحواس والمكان والزمان:

١. يمكن استبدال الأشياء أو الأشياء التي تكون كبيرة جدًا بحيث لا يمكن عرضها مباشرة في الفصل الدراسي بالصور أو الشرائح أو الواقع أوالتسجيلات أو الراديو أو المذياع أو النماذج.

٢. يمكن عرض الأشياء أو الأشياء الصغيرة جدًا غير المرئية للحواس بمساعدة الشرائح أو الصور أو مقاطع التسجيلات.

---

[21] ,(2013Azhar Arsyad, Media Pembelajaran, (Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada, 29h.

ج. المفردات العربية

١. تعريف المفردات

المفردات هو عنصر واحد من اللغة التي يجب أن يلم بها متعلِّم لغة أجنبية من أجل اكتساب مهارات التواصل بهذه اللغة.

تُعرف كلمة المفردات باللغة الإندونيسية عمومًا باسم kosakata، وهي كلمة تتكون جملًا باللغة العربية. وفقًا لـ Rochayah Machali، فإن الكلمات هي العناصر الرئيسية التي تشكل بنية العبارات وهناك عنصرين رئيسيين في الكلمات، وهما الكلمات الأساسية واللواحق (لاحقة، بادئة، أو إدراج).[٢٢] ووفقًا لعلي الخولي، فإن المفردات هي أصغر وحدة لغوية قائمة بذاتها، فالكلمات تكون أحيانًا في شكل كلمات أساسية وأحيانًا على شكل كلمات ملحقة. بالإضافة إلى ذلك، كل كلمة لها شكل ومعنى، بالإضافة إلى وظيفتها الخاصة.[٢٣]

بحسب عبد الحميد وآخرون. المفردات هو أهم جزء في اللغة وهو المطلب والمتطلب الأساسي لتعلم اللغة العربية.[٢٤] من حيث الوظيفة، المفردات يتم تقسيمها إلى قسمين: أولا، مفردات معجمية التي لها معنى في القواميس مثل البيت والقلم، في حين ثانيا، مفردات وظيفية التي تحمل وظائف مثل حروف الجار والضمير وما شابه ذلك.

الأشياء التي كانت مهمة للفهم من قبل معلمي اللغة العربية بشأن تعليم المفردات تشمل:

---

[22]Rochayah Machali, *Pedoman bagi Penerjemah: Panduan Lengkap bagi Anda yang Ingin Menjadi Penerjemah Profesional*, (Bandung: Kaifa, 2009), hlm. 45.

[23] Muhammad Ali Al-Khuli, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab*, (Yogyakarta: Basan Publishing, 2010), hlm. 79

[24]M. Abdul Hamid, dkk., *Pembelajaran Bahasa Arab (Pendekatan, Metode, Strategi, Materi, dan Media*), (Malang: UIN Malang Press, 2008), hlm. 60.

أ- تدريس المفردات ليس مستقلا. لا يدرس المفردات كمادة مستقلة ولكن يرتبط إلى تدريس درس المطالعة، إستماع، تأليف الإنشاء ودرس المحادثة.

ب- تحديد المعنى: يمكن أن يكون لكلمة واحدة عدة معانٍ ، وهذه مشكلة بحد ذاتها لمتعلمي اللغات الأجنبية. في هذا الصدد، بالنسبة للمبتدئين، من الأفضل أن يقوم المعلم فقط بتدريس المعنى المناسب للسياق، حتى لا يكسر انتباه الطلاب وذكرياتهم. على مستوى متقدم، يمكن تطوير شرح المعنى بحيث يكون لدى الطلاب رؤية واسعة لمعنى الكلمة.

ج-المفردات في السياق. يمكن فهم الكثير من المفردات بدقة دون معرفة استخدامها في الجملة. يجب تدريس هذا النوع من المفردات في سياق حتى لا يربك فهم الطلاب. على سبيل المثال الحروف الجار ،وأفعال الشروع يجب تدريسه في السياق.

د- الترجمة في تدريس المفردات ، تعليم معنى الكلمات من خلال ترجمتها إلى لغة الأم أي هو أسهل طريقة، ولكنه يحتوي على عدة نقط ضعف، من بين أمور أخرى: يمكن أن يقلل من عفوية الطالب عند استخدامه في التعبيرات ، وضعف قوة الذاكرة في ذكريات الطلاب، وليس كل المفردات في اللغات الأجنبية لها ما يعادلها بالضبط في لغة الأم. لذلك يوصى بالترجمة كطريقة أخيرة ، باستثناء الكلمات المجردة أو التي يصعب عرضها. في تعليم اللغة العربية التقليدية، يستخدم النظم لتعزيز ذاكرة الطلاب لمعاني كلمة.

هـ-مستوى الصعوبة، يجب إدراك أن المفردات العربية للطلاب الإندونيسيين يمكن تقسيمها إلى ثلاثة، من حيث مستوى الصعوبة:

١) كلمات سهلة ، لأن هناك أوجه تشابه مع الكلمات الإندونيسية مثل:مسجد

٢) كلمات ليست صعبة رغم أنها ليست لها تشابه بالكلمات الإندونيسية مثل: سوق

٣) الكلمات الصعبة، بسبب شكلها ونطقها ، مثل: ارسل ، عول.

٢. مؤشر فهم المفردات

يمكن قياس أو ملاحظة القدرة على فهم المفردات لإظهار تحقيق الكفاءات التي هي المرجع للبحث وهي علامات على تحقيق الكفاءات الأساسية التي تتميز بالتغييرات في السلوك التي يمكن قياسها من خلال تضمين المواقف. يمكن ذكر المؤشرات في ثلاثة أنواع:

١. القدرة على نطق الكلمات بشكل صحيح عند استخدامها.

٢. القدرة على تحديد معنى المفردات.

٣. القدرة على وضع المفردات في الجمل.[٢٥]

٣. كيفية تعليم المفردات

أما بالنسبة لتعليم المفردات، فهناك مراحل والكيفية لتعليم المفردات، أو خبرات تعلم الطالب في التعرف على معنى المفردات والحصول عليه على النحو التالي:

أ– الاستماع إلى الكلمات

[25] Debdikbud, *Panduan Pengembangan Indikator*, (Jakarta: Debdikbud, 2008). hlm 78

توفر هذه المرحلة الفرصة للطلاب لسماع الكلمات التي يتحدث بها المعلم بشكل مستقل و في الجمل. إذا كان هناك عنصر صوتي من الكلمة التي فهِمها الطالب ، فعندئذ في تكرارين أو ثلاث مرات، يكون الطالب قادرًا على الاستماع بشكل صحيح. مرحلة الاستماع هذه مهمة جدًا لأن الأخطاء في السمع تؤدّي إلى أخطاء أو عدم دقة في النطق والكتابة.

ب- نطق الكلمة

المرحلة التالية هي إعطاء الطلاب الفرصة لنطق الكلمات التي سمِعوها. يساعد نطق الكلمات الجديدة يساعد الطلاب على تذكيرهم لفترة أطول. يجب على المعلم أن ينتبه جيدًا إلى دقة نطق أو نطق كل كلمة من قبَل الطلاب، لأن الأخطاء في النطق تؤدي إلى أخطاء في الكتابة.

ج- الحصول على معنى الكلمات

عند إعطاء الكلمات للطلاب من الإمكان أن تجنب إعطاء الترجمة أي معنى الكلمة فورا، إلا إن لم تكن هناك طريقة أخرى. وهذا لأن كلما يستخدم المعلم لغة الأم أمام للطلاب، ولن يكون هناك اتصال مباشر في اللغة التي تتم دراستها، وفي الوقت نفسه سيتم تنفيذ معنى الكلمات بسرعة من قبل الطلاب. هناك العديد من الكيفية التي يمكن للمدرسين استخدامها لتجنب الترجمة في شرح معنى الكلمة، بما في ذلك السياق والتعريف البسيط واستخدام الأشياء الأصلية أو إعراض الصور.

١) السياق

لشرح معنى كلمة عم، وهو السياق يمكن إعطاء: عم هو أخ الأب

٢) التعريف

إعطاء التعريف لشرح معنى هذه الكلمة يمكن أن تكون فعالة إذا كان التعبير المستخدم لتعريف كان معروفا ومفهوما من قبَل الطالب. على سبيل المثال، لشرح معنى الكلمتين الخال والعن ، يتم إعطاء التعريف: "الخال هو اخ للأمّ الخالة اخت للأمّ العمّ اخ للأب و العمّة اخت للأب" مع افتراض أن الطلاب يعرفون بالفعل الكلمة: اخت ، اخ ، الأم ، الأب.ولكن إذا كان التعريف أصعب من الكلمة ، فهي عديمة بل إنها أكثر إرباكًا.

٣) المرادفات

الكلمة التي شرح لها المعنى لها مرادفات مألوفة لدى الطلاب، ويمكن استخدامها لشرح معنى الكلمة. على سبيل المثال، لشرح معنى الكلمات "ولد" ، يمكن إعطاء المرادفات ، وهي: ابن التي يعتقد الطلاب أنها كانت معروفة من قبَل الطلاب لأنها كانت أكثر شهرة. بالطبع، يعرف المعلم الكلمات التي تعلمها الطلاب في الدروس السابقة.

٤) الأضداد

تحتوي الكلمة التي سيتم شرحها على متضاد تعلّمه الطلاب سابقًا، والذي يمكن استخدامه لشرح معنى كلمة جديدة. راسب X ناجح – مالئ X فارغ بضاعة أصلية أو مقلدة

الأشياء الموجودة في الفصل وفي الحديقة وفي بيئة المدرسة بشكل عام، بما في ذلك أعضاء الجسم، يمكن استخدامها على الفور لتقديم المفردات. يمكن إحضار عناصر مثل التذاكر والنقود وبطاقات الهوية والنماذج وما إلى ذلك يمكن

حملها إلى الفصل كوسائل الإيضاح. لكن الأشياء التي يستحيل إدخالها إلى الفصل، يكفي إحضار نسخة أو نموذج، مثل: السيارات، والسفن، والطائرات، والفيل، والخيل، وما إلى ذلك.

٥) الصور

الصور هي أدوات تعليمية يمكنها توضيح معنى الكلمة. بالإضافة إلى صور الأشياء، يمكن أيضًا أن تكون الصور في شكل رسوم بيانية، على سبيل المثال لشرح الكلمات ، حول وراء. رسومات خريطة منطقة جيدة جدًا أيضًا لتعليم ظرف المكان والجهات (الاتجاهات الأساسية). يمكن أن تكون الصور في شكل بطاقات (card-flash) أو صور الإطارات (الرسوم البيانية) يمكن أن تكون صورًا أو جرائد مقطوعة ومجلات أو رسومات يدوية ، ولا يجب أن تكون الرسومات اليدوية لتعليم اللغة صورة "فنية" كاملة. كانت الصور من أشكل العصا (stick figure) فعالة وسهلة الصنع.

٦) إعراض التمثيلية

الشرح يمكن أن يكون بحركات أو أفعال مختلفة لشرح معنى الكلمات، وخاصة الأفعال ، على سبيل المثال في كلمة "جلس ، مسح ، وفق" حتى الكلمات التي تحدث عادة خارج الفصل ، على سبيل المثال ليس ، كنس ، قاد. هذه الطريقة فعالة جدًا لأن الطلاب يسمع ويرى ويمكنهم أيضًا إظهارها بشكل مباشر.[٢٦]

[26] Ahmad Fuad Effendi, *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab*, (Malang: Misykat, 2005), hlm 6-101

د. الألعاب اللغوية

١. تعريف الألعاب اللغوية

كلمة لعبة تعني القيام بتسلية القلب أو القيام بأفعال التسلية القلب بوسيلة الأدوات أم بدونها.[٢٧]

في الحقيقة، الألعاب هي عبارة عن أنشطة لها مهارات ولها دور مهم في اكتساب اللغة ووسيلة للأطفال لتعلم التغلب على الصعوبات التي يواجّهونها بطريقة ممتعة. إذا كانت المهارات المكتسبة في اللعبة في شكل مهارات معينة، فإن اللعبة تسمى لعبة لغوية.

للألعاب اللغوية غرضين، ألا وهو اكتساب الإثارة كوظيفة اللعب، وممارسة مهارات لغوية معينة كموضوع التعلم. إذا كانت هناك لعبة مثيرة ولكن لا تمارس مهارات لغوية، فلا يمكن تسميتها بلعبة لغوية. يجب أن تلبي الألعاب اللغوية كلا الشرطين، أي أن تكون مثيرة وتمارس المهارات اللغوية.

لا تهدف الألعاب اللغوية إلى قياس أو تقييم نتائج تعلم الطلاب. حتى لو تم إجبارها، فهي ليست أداة تقييم جيدة، لأن لعبة اللغة تحتوي على عنصر كبير إلى حد ما من المضاربة. هذا أمر مفهوم، لأن مجموعة من الأطفال، أو طفل يفوز باللعبة، لا يعكس بالضرورة تلميذًا ذكيًا. وبالمثل، فإن الطلاب الذين يخسرون اللعبة لا يعكسون بالضرورة الطلاب الأقل ذكاءً. تؤثر العديد من العوامل على نجاح اللعبة. وفقًا لSoepamo ، هناك أربعة عوامل تحدد نجاح الألعاب اللغوية في الفصل ، وهي:[٢٨]

---

[27]Tim Penyusun Kamus Bahasa Indonesia, *Kamus Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, 2008), h. 897

[28] Soeparno, *Media Pengajaran Bahasa,* (Yogyakarta: IKIP Yogyakarta, 2012), h. 58

١. عوامل الموقف والظروف

٢. عامل قاعدة أي نظم اللعبة

٣. عامل اللاعب

٤. وعامل زعيم أي رئيس اللعبة.

يمكن القيام بأي موقف وحالة للعبة اللغة. ومع ذلك، لكي تكون فعالًا لا يزال عليك الانتباه إلى الموقف والظروف كشيئ مهم. الألعاب اللغوية التي تسبب ضوضاء في الفصول الأخرى ليست بجيد. وبالمثل، فإن الألعاب اللغوية المتكررة جدًا أو التي تستغرق وقتًا طويلاً ستضجر الطلاب.

١. فوائد الألعاب اللغوية في التعلم

يمكن للألعاب المناسبة أن تجعل التعلم ممتعًا ومجذِبًا، ويمكن أن تعزز التعلم، بل ويمكن أن تأخذ نوعًا من الاختبار. متعة اللعب بدون عوائق تطلق جميع أنواع الإندورفين الإيجابي في الجسم ، وتدرب الصحة ، وتجعل المرء يشعر بالحياة الكاملة.

وفقًا لـ Suyatno ، يمكن للألعاب التعليمية ، إذا تم استخدامها بحكمة ، أن:

١. تخلص من "الجدية" التي تعيق

٢. تخفيف التوتر في بيئة التعلم

٣. إشراك الطالب بشكل كامل

٤. تحسين عملية التعلم

٥. بناء الإبداع الشخصي

٦. الوصول إلى الهدف بفارغ الصبر

٧. الوصول إلى معنى التعلم من خلال التجربة

٨. تركيز الطلاب على المواد التعليمية

اقترح Suyatno بأن التعلم لا يتطلب دائمًا ألعابًا، وأن الألعاب نفسها لا تسرع التعلم دائمًا. ومع ذلك، يمكن للألعاب التي يتم استخدامها بحكمة أن تضيف التنوع والإثارة والاهتمام لبعض برامج التعلم. مثل جميع طرق التعلم ، فإن اللعب ليس غاية في حد ذاته، ولكنه وسيلة لتحقيق غاية، وهي تعزيز التعلم. في بعض الأحيان، يمكن أن تكون الألعاب ممتعة ومجذبة ومسلّية ، لكنها لا تأتي بثمرة مهمة في التعلم.

٢. ألعاب المفردات

يجب أن نعرف أن الغرض من تعلم المفردات هو تنمية اهتمام الطلاب بالكلمات، فالطلاب الذين لهم العزيمة في القراءة سيزيدون مفرداتهم بسهولة ويصبحون أكثر تميزًا ومن السهل التمييز والتفكير المنطقي. وبحسب Soeparno فإن هناك مزايا عديدة للألعاب اللغوية كوسيلة للتعلم ، ومن هذه المزايا:

أ. الألعاب اللغوية هي وسائل تعلم اللغة التي يمكن استخدامها لزيادة مستوى الإبداع لدى المتعلمين في عملية التدريس والتعلم.

ب. يمكن استخدام الألعاب اللغوية لإحياء حماس المتعلمين في التعلم الذين ضعف نشاطهم في بعض الأحيان.

ج. يمكن أن تشجع الطبيعة التنافسية الموجودة في اللعبة المتعلمين على المنافسة.

د. بالإضافة إلى غرز الإثارة وممارسة مهارات لغوية معينة، فإن الألعاب اللغوية تعزز المواقف الإيجابية مثل التضامن والإبداع والثقة بالنفس.

هـ. عادة ما تكون المواد التي يتم توصيلها من خلال الألعاب اللغوية مثيرة للإعجاب لهذا يصعب نسيانها.

في أداة التعلم أو الوسائل ، يتم أيضًا تضمين جميع الألعاب التي يمكن أن يلعبها الطلاب في مجموعات أو الفِرق. الأمثلة المعروضة هنا هي:

١. لعبة الكلمات المتقاطعة

٢. ألعاب لممارسة تركيب الجملة

٣. ألعاب لتدريب فهم المفردات

٤. ألعاب لممارسة القراءة والإجابة على الأسئلة تحريريًا

٥. ألعاب لتدريب السمع على تمييز الكلمات والتعرف عليها.

يتم وصف أنواع الألعاب المختلفة في تعلم اللغة على النحو التالي:

أ. ألعاب الصور

ب. ألعاب السيكولوجيا

ج. الخدع السحرية

د. ألعاب بالبطاقات واللوح

هـ. ألعاب القصة

و. ألعاب التخمين

ز. ألعاب الأسئلة والأجوبة[٢٩]

هـ- لعبة الكلمات المتقاطعة

١. تعريف لعبة الكلمات المتقاطعة

لعبة الكلمات المتقاطعة هي لعبة تتمثل طريقة اللعبة فيها في ملء الفراغات الفارغة على شكل تربيعة بأحرف لتكوين كلمة وفقًا للإرشادات. إلى جانب ذلك، يعد ملء الكلمات المتقاطعة أمرًا ممتعًا، فضلاً عن كونه مفيدًا للمعرفة العامة بطريقة مريحة. إن رؤية خصائصها المسترخية والتأكيد على أوجه التشابه والاختلاف في المفردات، فتكون استخدام هذه اللعبة مناسبة جدًا إذا تم تنفيذها ، على سبيل المثال، كوسيلة لتدريب الطلاب في الفصول الدراسية التي يقدمها المعلم والتي لا تكون رتيبة في شكل أسئلة قياسية فقط.[٣٠]

٢. تاريخ موجز لعبة الكلمات المتقاطعة

الكلمات المتقاطعة التي أصبحت مفضلة لدى الأجيال هي في الواقع جديدة ولكنها ليست جديدة جدًا، أي أنها كانت مستمرة من وقت لآخر بنفس الشكل ولكن

---

[29] Betteridge, *Games for Language* (New York: Universiti Press Crombridge, 1994), h.113

[30] http://niahidayati.net/manfaat-teka-teki-silang-sebagai-penambah-wawasan-dan mengasah-kemampuan.html

ليس نفس الصور. تشير السجلات التاريخية إلى أن التنسيق الحالي للكلمات المتقاطعة موجود منذ العصور القديمة. لا يزال الشكل بسيطًا جدًا ، أي مربع يحتوي على كلمات ، حيث تربط الأحرف نفسها في ذلك المربع الكلمات رأسياً وأفقياً. يشبه تقريبًا الإبرة المتقاطعة المعروفة اليوم.[٣١]

في كتاب Tell Me When Science and Technology، ظهرت أولها لعبة الكلمات المتقاطعة في جريدة New York World في ٢١ ديسمبر ١٩١٣. أول لعبة الكلمات المتقاطعة من تأليف Arthur Winn ونشر في الصحيفة التكميلية لطبعة كلّ يوم الأحد من الصحيفة. خلال ذلك الوقت، يتذكر بعد ذلك لعبة طفولته Magic Square ، وهي لعبة تورية يتعين على اللاعب فيها ترتيب الكلمات بحيث تكون متساوية وتنخفض لتشكيل مربعات. كانت لعبة الكلمات المتقاطعة سمة ثابتة لهذه لصحيفة.[٣٢]

كان الشكل مثل لعبة الكلمة المتقاطعة اليوم. نمط متقلب أبيض وأسود، مع كلمات مختلفة تتقاطع أفقياً وتنازلياً، وهناك سؤال أو دليل تعريف لكل كلمة كدليل ملء. حتى عام ١٩٢٤ ، عندما تم نشر أول كتاب من الكلمات المتقاطعة، لم تكن لعبة الكلمة المتقاطعة شائعة جدًا. ومع ذلك، بعد انتشار كتاب لعبة الكلمة المتقاطعة ، أصبحت هذه اللعبة شائعة جدًا في جميع أنحاء أمريكا، ثم انتشرت إلى أوروبا وجميع أنحاء العالم بما في ذلك إندونيسيا.

يمكن تصنيف لعبة الكلمة المتقاطعة على أنها منبهات تعمل على إدارة التوتر وتوصيل أعصاب دماغ المخّ. إن طبيعة الكلمات المتقاطعة الممتعة وله عنصر التعلم لها

---

[31] http//niahidayati.net/manfaat-teka-teki-silang-cegah-otak-darikepikunan.html
[32] *Ibid*

تأثير منعش على الذاكرة، بحيث تعود وظيفة الدماغ إلى المستوى الأمثل لأن الدماغ معتاد على الاستمرار في التعلم بطريقة مريحة. العقل الصافي والهادئ سيجعل ذاكرة العقل أقوى، وبالتالي ستزيد الذاكرة.

٣. خطوات لعبة الكلمة المتقاطعة

طريقة تطبيق لعبة الكلمة المتقاطعة كوسيط تعلم اللغة العربية وخاصة تعلم المفرودات وهي:

١) يوضح المعلم أولاً لعبة الكلمات المتقاطعة للطلاب أمام الفصل، ثم يخبرهم كيف يلعبونها.

٢) المعلم يقسم الطلاب إلى الفِرق

٣) يستخدم المعلم طريقة الاختبار مع الخطوات

أ. يظهر المعلم صورا عن المفردات العربية

ب. يجيب الطلاب في مجموعات على لعبة الكلمة المتقاطعة التي يقدمها المعلم. ترتبط الإجابة على لعبة الكلمة المتقاطعة بالمفردات العربية وفقًا للمادة.

٤) يعطي المعلم للطلاب فرصة لطرح الأسئلة

٥) المعلم يختتم التعلم

٦) يقدم المعلم تعليقات وتوضيحات حول العملية برمتها التي تم تنفيذها، بما في ذلك محتوى كل لعبة الكلمة المتقاطعة عمل الطالب عليها.

٤. خصائص تعلم الكلمات

لعبة الكلمة المتقاطعة هي شكل من أشكال لعبة اللغة، وتخصص هذه الإستراتيجية هو عنصر الفرح والتدريب على مهارات التفكير في تخمين الكلمات الواردة في الأسئلة المطروحة على لوحة الكلمات المتقاطعة. يتكون لعبة الكلمة المتقاطعة عمومًا من لوحة كلمات متقاطعة، والأسئلة مستوية وتنازلية. عند ملء لوحة الكلمات المتقاطعة، من الضروري بذل جهود من القارئ لمحاذاة الأسئلة أفقيًا ولأسفل لتشكيل كلمات مترابطة مع بعضها البعض.

في لعبة الكلمة المتقاطعة التي يتم توصيلها أو تقديمها، عادة تكون عامة بطبيعتها ولا علاقة لها بمواد معينة. يمكن أن تكون المواد المنقولة في شكل تعريف المصطلح، وأضداد، ومرادفات، وما إلى ذلك. يمكن استخدام هذه اللعبة من قبل طلاب المدارس الثانوية وطلاب المدارس العالية وطلاب المدارس الابتدائية بمواد معدلة، بحيث تكون المواد التي يتم توصيلها متوافقة مع أهداف وغايات التدريس، وإلا يتم ترتيب لعبة الكلمة المتقاطعة من خلال النظر في كيفية صنعها والتي يمكن أخذها من المجلات أو الصحف أو الجرائد. على سبيل المثال، من خلال صنع لعبة الكلمة المتقاطعة للصف الثامن من المواد العربية في المدرسة الثانوية، يتم توصيل المادة بالمواد العربية التي تم قبولها من قبل الطلاب.

لعبة الكلمة المتقاطعة بما في ذلك ألعاب اللغة. تهدف لعبة الكلمة المتقاطعة إلى تقوية الطلاب ومساعدتهم في إتقان المواد التعليمية بعد أن يقدمها المعلم بعد أن يوفر المعلم مواد المفردات العربية.

٥. نقاط القوة والضعف في وسائل لعبة الكلمة المتقاطعة

هناك العديد من المزايا والعيوب لوسائل لعبة الكلمة المتقاطعة، بما في ذلك:

أ. مزايا الوسيط لعبة الكلمة المتقاطعة

١. إنه معزز لأنه يتم تطبيقه على الطلاب الذين لديهم خبرة سابقة في تعلم اللغة العربية.

٢. الألعاب هي وسائل تعليمية يمكن استخدامها في عملية التدريس والتعلم. الأنشطة التي يقوم بها الطلاب في هذه اللعبة ليست فقط أنشطة جسمية ولكن أيضًا أنشطة عقلية.

٣. يمكن استخدام الألعاب لإحياء الحماس التعليمي للطلاب الذين يشعرون بالملل.

٤. عادة ما تكون المواد التي يتم توصيلها من خلال الألعاب مؤثرة في أذهان الطلاب، لذلك يصعب نسيانها.

٥. الكلمات المتقاطعة رخيصة في الثمن ويسهل العثور عليها أو تحضيرها

٦. طريقة اللعب سهلة ، أي من خلال ملء الإجابات على الأسئلة المتاحة تنازلياً وأفقياً.

ب. نقاط الضعف في لعبة لعبة الكلمة المتقاطعة

١. تميل الكلمات التي يتم تشكيلها إلى أن تكون قصيرة.

٢. عادة ما تولد اللعبة الكثير من الضوضاء، والتي من الواضح أنها تزعج الفصول المجاورة.

٣. لتكوين محتوى إجابة لعبة الكلمة المتقاطعة المترابط يتطلب معرفة مفردات كبيرة.

و. لعبة الكلمة المتقاطعة كلعبة لغوية في تعلم المفردات العربية

في عصرنا الحالي، يطلب الطلاب فعلاً من المعلمين أن يقوموا بالتدريس بشكل أكثر إبداعًا حتى لا يكونوا مسئمون، لذلك يحتاج المعلمون حقًا إلى أساليب وطرق جديدة في التدريس. في الواقع، إذا كان بإمكان المعلم التفكير بشكل خلّاق، فيمكن استخدام كل ما هو موجود حوله كوسيلة تعليمية لا يجب أن تكون غالية الثمن فقط. يمكن للمدرس استخدام اللعبة كالوسيط التعليمي، على سبيل المثال ما تتم مناقشته في الكتابة، أي وسائل لعبة الكلمات المتقاطعة.

قد يكون لعبة الكلمات المتقاطعة مألوفًا بين المعلمين، نظرًا لتاريخ لعبة الكلمات المتقاطعة التي تم وصفها أعلاه. لعبة الكلمات المتقاطعة هي لعبة تكون طريقة اللعب فيها هي ملء الفراغات الفارغة على شكل تربيعة بأحرف لتكوين كلمة تتطابق مع التعليمات. بالإضافة إلى ذلك، فإن ملء لعبة الكلمات المتقاطعة أمر ممتع جدّا، إلى جانب كونه مفيدًا في حفظ المفردات الشائعة، ولكنه مفيد أيضًا للمعرفة العامة بطريقة مريحة. إكمال لعبة الكلمات المتقاطعة يجعل الشخص يفكر في العثور على إجابات. وإذا لم تجد الإجابة، فإن الفضول يبتلعهم وسوف يبحث عن طرق لحلها. عادةً ما يقوم الأشخاص بعمل الكلمات المتقاطعة في حالة استرخاء وملء لعبة الكلمات المتقاطعة في أوقات فراغهم.

سيؤدي إكمال لعبة الكلمات المتقاطعة في تعلم اللغة عن طريق اختيار موضوعات محددة إلى إضافة مفردات إلى مجموعة متنوعة من الموضوعات المختلفة، على سبيل المثال، موضوع "منزلنا أو أجسادنا أو ملابسنا أو طعمتنا".[٣٣]

في الوقت الحاضر، يميل تعلم اللغة العربية إلى أن يكون مملًا بين الطلاب، وذلك لأن التعلم رتيب، دون أي أشياء مثيرة للاهتمام حول تعلم اللغة العربية نفسها. لذلك لا حرج من تجربة شيء جديد في تعلم اللغة العربية، ألا وهو استخدام وسائل الألعاب.

هناك العديد من الألعاب في تعلم اللغة، من بين الألعاب التي يمكن أن تثير حماس الطلاب في التعلم هي لعبة الكلمات المتقاطعة، إلى جانب أن لعبة الكلمات المتقاطعة تحتوي على تحديات للطلاب أيضًا تجعل الطلاب فضوليين لمعرفة الإجابة.

يمكن استخدام لعبة الكلمات المتقاطعة كوسيط في تعلم اللغة العربية ، نظرًا لخصائص ألغاز الكلمات المتقاطعة السهلة والممتعة ، فمن المأمول أن تسهل عملية التعلم إلى جانب خصائص الطلاب الذين يرغبون عمومًا في أن تتم دعوتهم للعب

---

[33] Julie Medikawati, *Membuat Anak Gemar dan Pintar Bahasa Asing*, (Jakarta:Visimedia, 2012), h. 77

هـ. البحوث السابقة

رقم	الباحث والعام	موضوع البحث	مكان البحث	نتيجة البحث	وجه التشابة	وجه الإختلاف
١.	Lailatul Rahmah/ 2016	Pengembangan media puzzle kosakata dalam pembelajaran bahasa Jerman siswa kelas XI SMA	المدرسة العالية الحكومية ١ كريان سورابايا	تطوير وسائل ولعبة الكلمات المتقاطعة في تعلم اللغة الألمانية لطلاب الفصل الحادي عشر بالمدرسة العالية الحكومية ١ كريان سورابايا	وسيطة التلعم بالأحجية ولعبة الكلمات المتقاطعة	تعليم المفردات
٢.	Hanifah Nur Sholihah / 2015	Penggunaan teki -Media teka silang untuk meningkatkan kosakata bahasa Arab siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah Nahdlatul Ulama' (MINU) Pandean Malang	المدرسة الإبتدائية بنهضة العلماء فنديان مالانج	تذكر الباحثة أن استخدام وسائل لعبة الكلمات المتقاطعة يمكن أن يحسن القدرة على استيعاب المفردات العربية لطلاب الصف الخامس	لعبة الكلمات المتقاطعة وتعليم المفردات	االبحث النوعي أو المكتبي

					بمؤشرات النجاح كما تلي: ١) يظهر في وجوه الطلاب علامة الفرح والسعداء أثناء العملية، ٢) نتائج تقييمات الطلاب أفضل من النتائج التي حصلوا عليها سابقا	
.٣	Eful Saefullah Nurul / Fahmi ٢٠١٥	Efektifitas Penerapan Teknik Permainan Bahasa dalam Pembelajaran Bahasa Arab	المدرسة العالية سونان رحمات لمبانج غاروت	يعد الباحث أن استخدام وسيط اللعبة اللغوية في تعلم اللغة العربية أكثر فعالية من تطبيق الطرق التقليدية	اللعبة اللغوية للغة العربية	البحث الكمي
.٤	Zumrotus / diyah'Sa ٢٠١٣	Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Arab dengan	المدرسة الإبتدائية نور	تطوير وسائل التعليم في تعلم	اللعبة اللغوية	وسائل التعليم

		permainan Bahasa kelas III	الهدى مليليجو سوكن مالانج	اللغة العربية باللعبة اللغوية للصف الثالث		

DAFTAR PUSTAKA

Ani Cahyadi, *Pengembangan Media dan Sumber Belajar Teori dan Prosedur,* Banjarmasin: Laksita Indonesia, 2019

Arief Sadiman, dkk, *Media Pendidikan*, Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2012

Azhar Arsyad, Media Pembelajaran, Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada, 2013

Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Raja Grafindo Persada,2011

Bambang Warsita, *Teknologi Pembelajaran, Landasan dan Aplikasinya*, Jakarta: PT Rineka Cipta, 2008

DEPAG RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, Kudus: Menara !997

Eko Putro Yudoyoko, *Evaluasi Program Pembelajaran*, Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2009

Emzir, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif Edisi Revisi* Jakarta: PT. Raja Grafindo, 2013

Hafni Syaeful Sulun dan Rinaldi Munir, *Pembangkit TTS dengan Algoritma backtracking Serta Aplikasi Permainannnya Berbasis Web*, Jurnal Informatika Vol 4 no.2, Juli 2010, Institut Teknologi Bandung

Hamzah, Nina lamatenggo, *Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran,* Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011

http//niahidayati.net/manfaat-teka-teki-silang-cegah-otak-darikepikunan.html

http//niahidayati.net/manfaat-teka-teki-silang-sebagai-penambah-wawasan-dan mengasah-kemampuan.html

I Made Tegeh,dkk, *Model Penelitaian Pengembangan* Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014

Imam Asrori, *Strategi Belajar Bahasa Arab* Malang; Misykat, 2014

Jamal Ma'mur Asmani, *Pengenalan dan Pelaksanaan Lengkap Micro Teaching dan Team Teaching*, Yogyakarta: DIVA Press, 2010

Julie Medikawati, *Membuat Anak Gemar dan Pintar Bahasa Asing*, Jakarta:Visimedia, 2012

M. Sukardjo dan Ukim Komaruddin, *Landasan Pendidikan: Konsep dan Aplikasinya*, Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada, 2012

Mohammad Ali & Muhammad Asrori, *Metodologi dan Aplikasi Riset Pendidikan*, Jakarta: PT Bumi Aksara, 2014

Munir, *Pembelajaran Jarak Jauh*, Bandung: Alfabeta, 2012

Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran: Penggunaan dan Pembuatannya,* Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2010

Republika Indonesia, *Undang-Undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Lembaran Negara RI Tahun 2003*, No.4301, Sekretariat Negara. Jakarta

Rochmad, *Desain Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika*, Vol3,No.1(Juni2012),h.60.https://journal.unnes.ac.id/artikel_nju/kreano/2613 (Diakses Agustus 2019)

Rubhan Masykur, Nofrizal, Muhammad Syazali, Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash" Jurnal Pendidikan Matematika, Vol.8 No.2, 2017

Rudi Susilana dan Cepi Riyana, *Media Pembelajaran*, Bandung: FIP UPI, 2008

Rusman, Deni Kurniawan, dan Cepi Riyana, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi,* Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2013

Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Alfabeta, 2013

Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif* Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010

Wina Sanjaya, *Penelitian, Pendidikan, Jenis, Metode dan Prosedur* Jakarta: Fajar Interpratama Mandiri, 2005

Zainal Arifin, *Model Penelitian dan Pengembangan,* Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012

Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Metode Permainan-Permainan Edukatif Dalam Belajar* (Yogyakarta: DIVA Press, 2012), h. 32-34

Muhammad Rusli, dkk, *Multimedia Pembelajaran yang Inovatif prinsip dasar dan model pengembangan,* (Yogyakarta, CV.Andi Offset, 2017), h. 40

Hrbrata, *Permainan dalam Pembelajaran Bahasa di Kelas Awal*, (2009), (http://hrbrata.blog.plasa.com/2009/05/18), Diakses, 20 Agustus 2019

Muhammad Ali Al-Khuli, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab*, (Yogyakarta: Basan Publishing, 2010), hlm. 79.
[1] M. Abdul Hamid, dkk., *Pembelajaran Bahasa Arab (Pendekatan, Metode, Strategi, Materi, dan Media)*, (Malang: UIN Malang Press, 2008), hlm. 60.

Rochayah Machali, *Pedoman bagi Penerjemah: Panduan Lengkap bagi Anda yang Ingin Menjadi Penerjemah Profesional*, (Bandung: Kaifa, 2009), hlm. 45.

Ahmad fuad effendi, metodologi pengajaran bahasa arab, (Malang: Misykat, 2005), hlm 6-101

Tim Penyusun Kamus Bahasa Indonesia, *Kamus Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, 2008), h. 897

Betteridge, *Games for Language* (New York: Universiti Press Crombridge, 1994), h.113