

تنفيذ لعبة (جينغا) *JENGA* التعليمية كوسيلة تعلم مفردات اللغة العربية في الصف الثالث
في المدرسة الابتدائية الإسلامية المتكاملة المدينة تانجونج بينانج



البحث التكميلي

مقدم إلى جامعة سلطان عبد الرحمن الإسلامية الحكومية بكفلوان رياو

مقدم لنيل درجة البكالوريوس

إعداد:

نور انساء

رقم القيد: ٢١١٨١١

قسم تدريس اللغة العربية

جامعة سلطان عبد الرحمن الإسلامية الحكومية كفلوان رياو

٢٠٢٥

تنفيذ لعبة (جينغا) *JENGA* التعليمية كوسيلة تعلم مفردات اللغة العربية في الصف الثالث

في المدرسة الابتدائية الإسلامية المتكاملة المدينة تانجونج بينانج

البحث التكميلي

مقدم إلى جامعة سلطان عبد الرحمن الإسلامية الحكومية بكفلوان رياو

مقدم لنيل درجة البكالوريوس

إعداد:

نور انساء

رقم القيد: ٢١١٨١١

قسم تدريس اللغة العربية

جامعة سلطان عبد الرحمن الإسلامية الحكومية كفلوان رياو

٢٠٢٥



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI
SULTAN ABDURRAHMAN KEPULAUAN RIAU
Kampus : Jl. Lintas Barat KM. 19 CerukljukKelurahanToapaya Asri - Bintan
Telp.0771-4442607, Fax.0771-4442610
Website : www.stainkepri.ac.id Email : stainkepri@kemenag.go.id

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nur Anisa

NIM : 211811

Prodi : Pendidikan Bahasa Arab

Menyatakan bahwa naskah skripsi ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri dan bukan plagiasi dari hasil karya orang lain. Jika di kemudian hari terbukti bahwa skripsi ini terdapat plagiasi, baik isi, logika, maupun, datanya, secara keseluruhan atau sebagian, maka skripsi dan gelar sarjana yang diperoleh karenanya secara otomatis batal demi hukum.





PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi dengan judul : تنفيذ لعبة (جينغا) *JENGA* التعليمية كوسيلة
تعلم مفردات اللغة العربية في الصف الثالث في
المدرسة الابتدائية الإسلامية المتكاملة المدينة
تanjong Binang

Nama : Nur Anisa
NIM : 211811
Telah dimunaqasyahkan pada : 28 Juli 2025
Nilai Munaqasyah : -

Dan dinyatakan telah diterima oleh STAIN Sultan Abdurrahman Kepulauan
Riau.

TIM MUNAQASYAH

Ketua

Aris Bintania, M.Ag
NIP. 197507232000031001

Sekretaris

Drs. H. Runtoni, M.Pd
NIDN. 2112126701

Penguji I

Fajar Tyresna Utama, M.A
NIP. 199008012019031010

Penguji II

Dr. H. M Kafrawi, M.I.S
NIP. 198407032019031008

Bintan, 28 Juli 2025

STAIN Sultan Abdurrahman Kepulauan Riau

Ketua,

Dr. H. Muhammad Faisal, M.Ag
NIP. 197503242006041005

ABSTRAK

Nur Anisa, 2025, 211811, Implementasi Permainan Edukatif Jenga sebagai Media Pembelajaran Mufrodat Bahasa Arab di Kelas III SDIT Al Madinah Tanjungpinang. Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, STAIN Sultan Abdurrahman Kepulauan Riau. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses implementasi permainan edukatif Jenga sebagai media pembelajaran mufrodat (kosakata) bahasa Arab di kelas tiga SDIT Almadinah Tanjungpinang. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada rendahnya minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran mufrodat karena pembelajaran yang membosankan, monoton dan kurang interaktif. Permainan Jenga yang awalnya merupakan permainan rekreasi diadaptasi menjadi media pendidikan yang bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan kontekstual. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Subjek penelitian meliputi siswa kelas tiga dan guru bahasa Arab di SDIT Almadinah. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi permainan Jenga dalam pembelajaran mufrodat dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa, membantu pemahaman kosakata, dan menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Faktor pendukung keberhasilan implementasi antara lain kesiapan guru, ketersediaan media, dan antusias siswa; Sementara itu, faktor penghambat antara lain keterbatasan waktu belajar dan jumlah siswa yang banyak. Dengan demikian, game edukasi Jenga telah terbukti efektif sebagai alternatif media pembelajaran mufrodat bahasa Arab yang kreatif dan inovatif.

Kata Kunci : *Implementasi, Permainan Edukatif, Jenga, Mufrodat*

ABSTRACT

Nur Anisa, 2025, 211811, Implementation of Jenga Educational Games as a Learning Media for Arabic Mufrodat in the Third Grade of Integrated Islamic primary schools Al Madiyah Tanjungpinang. Arabic Language Education Study Program, STAIN Sultan Abdurrahman Riau Islands. This study aims to find out the process of implementing Jenga educational games as a learning medium for Arabic mufrodat (vocabulary) in the third grade of Integrated Islamic primary schools Almadinah Tanjungpinang. The background of this research is based on the low interest and motivation of students in learning mufrodat due to it's boring, monotonous and less interactive learning. The game of Jenga, which was originally a recreational game, was adapted into an educational medium that aims to create a fun, interactive, and contextual learning atmosphere. This study uses a qualitative approach with a descriptive method. The research subjects include third grade students and Arabic teachers at Integrated Islamic primary schools Almadinah. Data collection techniques are carried out through observation, interviews, and documentation. The results of the study show that the implementation of Jenga games in mufrodat learning can increase students' active participation, help vocabulary understanding, and create a more fun and less boring learning atmosphere. The supporting factors for the success of the implementation include teacher readiness, media availability, and student enthusiasm; Meanwhile, the inhibiting factors include limited learning time and a large number of students. Thus, the educational game Jenga has proven to be effective as an alternative to creative and innovative Arabic mufrodat learning media.

Keywords: *Implementation, Educational Games, Jenga, Mufrodat*

ملخص البحث

نور انساء، ٢٠٢٥، ٢١١٨١١، تنفيذ لعبة (جينغا) JENGA التعليمية كوسيلة تعلم مفردات اللغة العربية في الصف الثالث في المدرسة الابتدائية الإسلامية المتكاملة المدينة تانجونج بينانج. برنامج دراسة تعليم اللغة العربية، جامعة السلطان عبد الرحمن الدينية الإسلامية بولاية السلطان عبد الرحمن، كفلوان رياو. تهدف هذه الدراسة إلى معرفة عملية تطبيق ألعاب الجينغا التعليمية كوسيلة تعلم المفردات العربية في الصف الثالث من مدرسة المدينة الابتدائية الإسلامية. تستند خلفية هذا البحث إلى قلة اهتمام الطلاب ودوافعهم في تعلم المفردات بسبب اتعلم الرتيب والأقل تفاعلا. تم تكييف لعبة Jenga، التي كانت في الأصل لعبة ترفيهية، في وسيط تعليمي يهدف إلى خلق جو تعليمي ممتع وتفاعلي وسياقي. تستخدم هذه الدراسة نهجا نوعيا بأسلوب وصفي. وشملت موضوعات الدراسة طلاب الصف الثالث ومعلمي اللغة العربية في مدرسة المدينة الإسلامية الابتدائية. يتم تنفيذ تقنيات جمع البيانات من خلال الملاحظة والمقابلات والتوثيق. أظهرت نتائج الدراسة أن تطبيق لعبة ال Jenga في تعلم المفردات يمكن أن يزيد من المشاركة النشطة للطلاب، ويساعد على فهم المفردات، ويخلق جو تعليميا أكثر متعة وأقل مملة. تشمل العوامل الداعمة لنجاح التنفيذ استعداد المعلمين وتوافر وسائل الإعلام وحماس الطلاب. وفي الوقت نفسه، تشمل العوامل المثبطة وقت اتعلم المحدود وعدد كبير من الطلاب. وهكذا أثبتت اللعبة التعليمية Jenga فعاليتها كبديل لوسائط تعليم المفردات العربية الإبداعية والمبتكرة.

الكلمات المفتاحية: التنفيذ، لعبة التعليمية، جينغا، مفردات

كلمة الشكر والتقدير

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

من خلال التعبير عن الامتنان لله سبحانه وتعالى على كل نعمه وتوفيق وإرشاده وعناياته، حتى يتمكن المترجم من إكمال هذه الأطروحة بشكل جيد وفي الوقت المحدد. قد تستمر الصلوات والتحيات للنبي محمد صلى الله عليه وسلم الذي أتى بنا من عصر الجاهلية إلى عصر الضمير، أي الإسلام الإضافي.

يدرك المؤلف جيداً أن الانتهاء من كتابة هذه الأطروحة لا ينفصل بالتأكيد عن المساعدة والتوجيه والتشجيع والتحفيز من مختلف الأطراف، بشكل مباشر وغير مباشر. ولذلك، ومع كل الاحترام والتواضع الواجبين، يود المؤلف أن يشكر:

١. السيد الدكتور محمد فيصل، الماجستير، بصفته رئيس مجلس إدارة جامعة السلطان عبد الرحمن كفلوان رياو.

٢. السيد فجر تريسن أوتاما، الماجستير، كرئيس لبرنامج دراسة تعليم اللغة العربية في جزر السلطان عبد الرحمن كفلوان رياو.

٣. السيد الدكتور عمرو لطف، الماجستير، سكرتير برنامج دراسة تعليم اللغة العربية في جزر السلطان عبد الرحمن رياو وأيضاً المشرف الأول، وكذلك المحاضرين الذين لم يتم ذكرهم واحداً تلو الآخر، والذين كانوا يقدمون ويدرسون بإخلاص حتى يكتسب المؤلف الكثير من المعرفة التي نأمل أن تكون مفيدة للمؤلف والمجتمع في التنقل في رحلة الحياة في الدنيا والآخرة.

٤. السيد الدكتور ساتريو، الماجستير بصفته المشرف الثاني، أمضى بصدق الكثير من الوقت لتقديم التوجيه والتوجيه للمؤلف.

٥. المدير والأسرة الممتدة بأكملها في سديت المدينة، الذين سمحوا للمؤلف بإجراء بحث في المدارس الابتدائية الإسلامية المتكاملة المدينة حتى يتم الانتهاء من هذه الأطروحة.

٦. والد منزر الذي كان يكافح من أجل كسب لقمة العيش حتى يتمكن أطفاله من عيش حياة كريمة، وكذلك والدته الحبيبة التي توفيت السابع عشر نعمة الراحل دجومياقي الذي أعطى عاطفته بكل إخلاص للمؤلف، فإن عاطفة كلا الوالدين هي التي تجعل الكاتب قادرا على إكمال كتابة هذه الأطروحة. شكرا لك على كل دعمك ووقتكم وحماستكم وأخلاقكم وطاقتكم وأفكاركم بالإضافة إلى الصبر طوال عملية كتابة هذه الأطروحة.

٧. إلى أصدقاء تعليم اللغة العربية ورفاقه في السلاح وكذلك الأصدقاء، الذين يكونون دائما معا في فرح وحزن، شكرا لك الكاتب على كل مساعدته ودعمه للكاتب. لا يستطيع الكاتب أن يرد ما أعطوه، جاءه الله سبحانه وتعالى، ويسجل كل ذلك كأعمال يكافأ من جانبه. آمين.

بالإضافة إلى ذلك، يدرك المؤلف أن ما فعله المؤلف هو بالتأكيد عيب، لذلك يأمل المؤلف أن يكون هناك بحث مستقبلي أكثر كمالات في البحث عن أبحاث مماثلة، مما يزيد من ثراء أفكار الأرخييل. نأمل أن يكون ما يكتبه المؤلف مفيدا، خاصة للمؤلف نفسه وللمجتمع بشكل عام. آمين.

بتن ٢٨ يولي ٢٠٢٥

كاثت

نور النساء

٢١١٨١١

محتويات البحث

i.....	صفحة العنوان
ii	إقرار البحث
iii	تقرير لجنة المناقشة
iv	خطاب موافقة المشرف
v	الموافقة الإشرافية
vii	ملخص البحث
ix.....	كلمة الشكر والتقدير
xi	الإستهلال
xii.	الإهداء
xiii	محتويات البحث
xv.....	قائمة الملحقات
١	الفصل الأول: مقدمة
١	١. خلفية البحث ..
٥	٢. أسئلة البحث ..
٦	٣. أهداف البحث وأهمية البحث
٧	٤. التعريف التشغيلي ..
٩	٥. الدراسات السابقة ..
١٢	الفصل الثاني: الإطار النظري
١٢	١. مفهوم تعلم اللغة العربية في المرحلة الابتدائية ..
١٥	٢. مفردات لتعلم ..
١٦	٣. ألعاب تعليمية ..

٢١	٤. ألعاب <i>JENGA</i> كوسيلة تعليمية
٢٣	الفصل الثالث: منهجية البحث
٢٣	١. تصميم البحث
٢٤	٢. الموضوع والعينة
٢٦	٣. السكان والتجربة
٢٧	٤. تقنيات جمع البيانات
٢٩	٥. تقنيات تحليل البيانات
٣٢	الفصل الرابع: عرض البيانات وتحليلها
٣٢	١. عرض البيانات
٤٨	٢. تحليل البيانات
٦١	الفصل الخامس: الخاتمة
٦١	١. الخلاصة
٦١	٢. اقتراحات
٦٣	المراجع والمصادر

فصل الأول

مقدمة

١. خلفية البحث

اللغة العربية هي لغة القرآن والحديث النبوي والعديد من الأدب الديني الذي تستخدمه، واللغة العربية لغة مهمة لتعلم.^١ كما أن اللغة العربية هي إحدى اللغات التي لها دور مهم في عالم التعليم، وخاصة في إندونيسيا حيث غالبية السكان مسلمون. اللغة العربية هي الهوية الأقرب والأبعد في نفس الوقت للمسلمين ومن يتعلمها. يقال إنه قريب جدا لأنه حاضر دائما في الحياة اليومية للمسلمين، مثل لغة الصلاة والصلاة. وبعيدا جدا لأنه من الصعب اتعلم. "ومع ذلك، فإن اللغة العربية هي اللغة الوحيدة التي تلهم المرء بحثه عن أعلى معرفة، وهي القرآن والحديث".^٢ في إندونيسيا، يتم تدريس اللغة العربية في مختلف مستويات التعليم، لا سيما في المدارس الدينية والمدارس الداخلية الإسلامية. أحد الجوانب الأساسية تعلم اللغة العربية هو إتقان المفردات، وهو الأساس الرئيسي في المهارات اللغوية مثل القراءة والكتابة والاستماع والتحدث. ومع ذلك، غالبا ما يعتبر تعلم مفردات رتبيا وأقل إثارة للاهتمام للطلاب، خاصة إذا كان يستخدم طرقا تقليدية مثل حفظ مفردات دون سياق واضح. الحقيقة هي أن تعلم اللغة العربية لا يزال يعتبر صعبا ومشعبا. أحد الأسباب هو أن تعلم لغة أجنبية هو محاولة لتكوين وبناء

^١ أزه علم وكسنول خوتيمة ، "تحسين إتقان المفردات العربية من خلال لعبة الباحث عن الكنوز العربية"، محبب العربية: مجلة تربية اللغة العربية، ١٥، ٢٠٢١)، ص. ٥٨-٧٧، دوي: ١٠.٣٥٧١٩ / PBA.v١١١.٩.

^٢ شافيلانيا نيندازيزكي، "تطبيق طريقة الكيرو آه في تعلم اللغة العربية لطلاب الصف السابع في ماجستير الماجستير في جامعة إم تي إس "عارف نو ٢ سيلونفوك بانيوماس ريجنسي"، اطروحة، ٢٠٢٢ > https://repository.uinsaizu.ac.id/١٦٩٠٣/١/Skripsi_Shafilania <Nindyarizki.pdf.

مواقف وظروف جديدة في الشخص تبدأ بعد أن يكون لدى شخص ما تقليد في التحدث بلغته الخاصة التي ترسخت في ذهنه، لذلك غالبا ما يجد معلمو اللغة العربية عقبات في عملية اتعلم بما في ذلك قلة الاهتمام بتعلم الطلاب، بحيث يمكن أن يعيق نجاح عملية اتعلم.

المشاكل والصعوبات العديدة التي يواجهها طلابهم تجعل الأمر يبدو أنه ليس من السهل إتقان اللغة العربية بنزاهة. من الناحية النظرية، هناك مشكلتان تواجههما وستستمر في تعلم اللغة العربية، وهما: المشكلات اللغوية التي غالبا ما تسمى المشاكل اللغوية، والمشكلات غير اللغوية التي تسمى اللالغويات. المشاكل اللغوية هي مشاكل يواجهها الطلاب أو المعلمون والتي ترتبط ارتباطا مباشرا بالنقاش. وفي الوقت نفسه، فإن المشكلات غير اللغوية هي مشاكل تؤثر أيضا، حتى بشكل كبير، على نجاح برنامج اتعلم المنفذ.^٣ إحدى المشاكل في اللغويات هي المفردات. يواجه معظم الطلاب صعوبة في اتعلم، خاصة في تعلم المفردات، في حين أن تعلم المفردات نفسه هو العملية الأولية أو الأساسية في دروس اللغة العربية. وفي الوقت نفسه، فإن المشكلات غير اللغوية هي مرافق اتعلم. تعتبر مرافق اتعلم مشكلة لأنها لا تساعد على تفاقم تحقيق نتائج اتعلم، بل على العكس من ذلك، فإن الأجواء اللطيفة وجعل الطلاب يشعرون وكأنهم في المنزل في غرفة اتعلم ستكون قادرة على دعم تحقيق أقصى قدر من نتائج اتعلم.^٤

يمكن أن يكون حل هذه المشكلة باستخدام الألعاب التعليمية في شكل وسائط تعليمية. تلعب وسائل الإعلام التعليمية دورا مهما في عملية اتعلم. الوسائط الممتعة في الاستخدام وسهلة التطبيق هي وسيلة تعتبر فعالة للمعلمين في تقديم المواد التعليمية. تم تعزيز هذا البيان من قبل

^٣ نيكماثوس سكديا وفهرروزي سيهومينغ، "إشكالية تعلم اللغة العربية"، مجلة ساتار، ١٥١ (٢٠٢٣)، ص. ٣٤-٤١ (ص ٢١)، دوي: ١٠.٥٩٥٤٨ / js.v1i1.41.

^٤ سخية وسيهومينغ، 'إشكالية تعلم اللغة العربية'، ص. ٢٤.

فحسب، بل يتعلمون أيضا من خلال النشاط. يمكن أن يكون هذا النهج حلا للتغلب على التشبع في تعلم اللغة العربية والذي يعتبر أقل إثارة للاهتمام.^٨

من الملاحظات الأولية، تبين أن تعلم اللغة العربية في الصف ٣ من المدارس الابتدائية الإسلامية المدينة تانجونج بينانج قد تم تنفيذه بشكل جيد، سواء من حيث المرافق أو العداوات التي تم توفيرها. ومع ذلك، هذا لا يكفي لأنه في عملية اتعلم قبل تنفيذ لعبة الجينغا، لا يزال هناك الكثير ممن يشعرون بصعوبات في تعلم مفردات، قلة نشاط الطالب في عملية اتعلم مما يجعل جو الفصل جامدة وأقل تفاعلية، بحيث يشعر الطلاب بسهولة بالملل وأقل تحفيزا لتعلم. علاوة على ذلك، عند تعلم مفردات اللغة العربية، غالبا ما يواجه الطلاب صعوبات في حفظ المفردات بسبب عملية اتعلم غير السياقية ونقص التحفيز البصري والحركي. وفقا لنظرية بياجيه للتطور المعرفي، فإن الأطفال في سن ٧-١٢ عاما هم في مرحلة ملموسة، حيث يفضلون الأنشطة التي تنطوي على خبرة عملية.^٩ لذلك، فإن استخدام ألعاب الجينجا يمكن أن يساعد الطلاب في تعلم المفردات العربية بطريقة أكثر واقعية وممتعة.

من هذه الخلفية، حاول الباحث أن يلعب لعبة جينغا كتعلم مفردات العربية. من المتوقع أن تكون هذه الوسيلة قادرة على زيادة الحماس تعلم اللغة العربية بحيث يكون لها تأثير جيد على تحسين نتائج تعلم الطلاب. في عملية اتعلم، يتم منح الطلاب شعورا بالراحة أثناء اتعلم، وتجنب احتمال شعور الطلاب بالملل وزيادة خزانة مفردات.

^٨ وحيد، "تطوير وسائط التعلم التفاعلية"، مجلة الابتكار التربوي، المجلد ٨، العدد ٣ (٢٠١٩)، ٣٤-٤٢.

^٩ وآخرون، موخ أريس أنديكا. "لعبة "جينجا" كوسيلة تعليمية لطلاب مفردات الصف الثالث مدرسة ابتدائية لقمان الحكيم بطو." (٢٠١٨).

أصل هذا الأساس هو نية المؤلف لإجراء بحث بعنوان "تنفيذ ألعاب الجينغا التعليمية كوسيلة تعليمية للمفردات العربية في الصف ٣ المدارس الابتدائية الإسلامية المدينة تانجونج بينانج". ومن المأمول أن تساهم نتائج هذا البحث بشكل إيجابي في معالجة تعلم اللغة العربية الذي يكون أكثر إبداعا وابتكارا في المستقبل.

٢. أسئلة البحث

بناء على خلفية المشكلات المذكورة أعلاه، فإن المشاكل الرئيسية الواردة في هذه الدراسة هي؛

١. ما هي عملية تعلم مفردات اللغة العربية في الصف الثالث في المدرسة الابتدائية الإسلامية

المتكاملة المدينة تانجونج بينانج؟

٢. كيف يتم تطبيق لعبة جينغا التعليمية كوسيلة تعلم مفردات اللغة العربية في الصف الثالث في

المدرسة الابتدائية الإسلامية المتكاملة المدينة تانجونج بينانج؟

٣. ما هي العوامل الداعمة والمثبطة لتنفيذ لعبة جينغا التعليمية كوسيلة تعليمية مفردات اللغة

العربية في الصف الثالث في المدرسة الابتدائية الإسلامية المتكاملة المدينة تانجونج بينانج؟

٣. أهداف البحث وأهمية البحث

أ. أهداف البحث

كما كتبه الباحث في صياغة المشكلة، فإن هذا البحث له أهداف، وهي؛

١. معرفة عملية تعلم مفردات اللغة العربية في الصف الثالث في المدرسة الابتدائية

الإسلامية المتكاملة المدينة تانجونج بينانج.

٢. معرفة تطبيق لعبة جينغا التعليمية كوسيلة تعليمية لمفردات اللغة العربية في الصف الثالث

في المدرسة الابتدائية الإسلامية المتكاملة المدينة تانجونج بينانج.

٣. معرفة العوامل الداعمة والمثبطة في تطبيق لعبة الجينغا التعليمية كوسيلة تعليمية لمفردات

اللغة العربية في الصف الثالث في المدرسة الابتدائية الإسلامية المتكاملة المدينة تانجونج

بينانج

ب. أهمية البحث

الفوائد التي سيتم تحقيقها في هذه الدراسة هي كما يلي:

أ) نظريا

من المأمول أن يكون البحث مفيدا في عملية اتعلم في الفصل الدراسي كوسيلة داعمة

وتقديم المواد في عملية تعلم اللغة العربية في المدارس الابتدائية الإسلامية المدينة تانجونج

بينانج.

(ب) عمليا

(١) للطلاب

الطلاب قادرون على فهم المواد التي يقدمها المعلم وبسهولة أكبر من الحماس

والتحفيز على أنشطة اتعلم للمواد العربية.

(٢) للمعلمين / المعلمين

يستطيع المعلمون زيادة الإبداع في تقديم المواد بطريقة عملية وفعالة

لجذب الاهتمام بتعلم اللغة العربية، وكذلك زيادة البصيرة في استخدام وسائل

الإعلام في عملية اتعلم لجذب اهتمام الطلاب باتعلم أثناء عملية اتعلم في الفصل

الدراسي.

٤. التعريف التشغيلي

أ. تنفيذ

التنفيذ أو التنفيذ وفقا لبراون ووايلدافسكي كتنفيذ أو تطبيق.^{١٠} يشير التنفيذ في هذه

الدراسة إلى عملية تطبيق لعبة جينغا في أنشطة تعليم المفردات العربية. يتضمن ذلك تخطيط

وتنفيذ وتقييم استخدام لعبة جينغا كوسيط تعليمي.

^{١٠} مدرس التربية ، "فهم تنفيذ خبراء التدريس" ، ٢٠٢٥ ، *Seputarilmu.Com*.

<<https://seputarilmu.com/٢٠٢٤/٠٩/pengertian-implementasi-menurut-para-ahli.html>>.

ب. لعبة تعليمية

اللعبة حسب المصطلح هي نشاط يهدف إلى اكتساب المهارات بطريقة ممتعة وهي الطريقة الصحيحة للتثقيف والترفيه وإحداث تأثير إيجابي على كل شخص.^{١١} بالإضافة إلى ذلك، توفر الألعاب أيضا تحفيزا أو استجابة إيجابية لحواس اللعب. تشمل الحواس المعنية السمع والبصر والصوت (التحدث والتواصل) والكتابة والتفكير والتوازن المعرفي والحركة (توازن الحركة والقدرة على التحمل والقوة والمهارة وخفة الحركة) والمودة والثروة الاجتماعية والروحية (الأخلاق النبيلة، والحب، والمودة، والأخلاق، والصدق، والأخلاق، والمنافسة الصحية، والتضحية). تم التخطيط لهذا التوازن في الحواس للتأثير على الجسد والعقل والخيال والتصرف والشخصية، لتحقيق هدف النضج الذاتي. لأن شخصية الشخص تحدد اتجاه رحلة حياته.^{١٢}

ج. لعبة جينغا

لعبة جينغا هي لعبة تعليمية تستخدم كتل خشبية مكتوبة بمفردات عربية (مفردات). يتناوب كل طالب على أخذ الكتلة، ثم يقرأ ويترجم المفردات المكتوبة على الكتلة. تستخدم هذه اللعبة كطريقة تفاعلية في تحسين فهم وإتقان المفردات العربية.

^{١١} تنفيذ اللعبة وغيرها ، في تعلم اللغة العربية برنامج دراسة تعليم اللغة العربية ، ٢٠٢٤ ، ص. ٤.

^{١٢} ب أ ب الثاني ، "مراجعة الأدبيات أ. أدوات الألعاب التعليمية ، ٢٠٠٢ ، ص. ١٠-٥٤.

د. وسائل الإعلام التعليمية

تعد الوسائط التعليمية في هذه الدراسة أداة تستخدم لدعم عملية تعلم مفردات العربية. تعمل ألعاب جينغا في هذا السياق كوسيلة تعليمية تهدف إلى زيادة اهتمام الطلاب بالتعلم والتفاعل وفهم مفردات العربية.

هـ. مفردات العربية

تشير مفردات العربية إلى المفردات باللغة العربية التي يتم تدريسها للطلاب. في هذه الدراسة، تألفت المفردات المستخدمة في لعبة الجينغا من فئات مختلفة، مثل أسماء الأشياء والأفعال والصفات والمفردات اليومية التي يشيع استخدامها في المحادثة العربية.

٥. الدراسات السابقة

وفقا لـ Sugiyono، فإن البحث السابق هو عملية جمع وتحليل الدراسات السابقة حول نفس الموضوع أو الموضوع ذي الصلة. الهدف هو فهم تطور البحث وإيجاد الفجوات المعرفية التي تحتاج إلى مزيد من البحث.^{١٣} لهذا السبب يحاول الباحثون إجراء أبحاث في هذا الصدد. فيما يلي بعض الدراسات ذات الصلة بالبحث:

١. مجلة أرنيا باهري، طالبة في كلية التربية وتدريب المعلمين في المعهد الإسلامي لولاية بالوبو في عام ٢٠٢٣ بعنوان "تطوير ألعاب الجينغا التعليمية القائمة على مهارات التفكير حول موضوع بطلاني، مدرسة بينكارا الحكومية للصف الرابع الابتدائية، شمال لوبو". في

^{١٣} محرر ، "البحث السابق وفقا ل Sugiyono: دليل كامل ومفصل" ، ٢٠٢٤. *Bacalagers. Com*.<<https://bacalagers.com/penelitian-terdahulu-menurut-sugiyono>>.

هذه الأطروحة، تم توضيح أن الألعاب التعليمية تعتبر مهمة في عملية اتعلم لأنها يمكن أن تزيد من اهتمام الطلاب وتحفيزهم. يركز هذا البحث على تطوير لعبة جينغا التي من المتوقع أن تساعد الطلاب على فهم الموضوع بطريقة ممتعة. يهدف هذا البحث إلى تحليل احتياجات تطوير لعبة جينغا لتعليمية، وتحديد صلاحية تطوير لعبة جينغا التعليمية، وتحديد التطبيق العملي لتطوير لعبة جينغا التعليمية. التشابه بين أطروحة أرنيا باهري وبحث المؤلف هو أنها تستخدم طريقة لعبة جينغا التعليمية في عملية اتعلم.

٢. أطروحة شوفنا عرفة المولانا، طالبة في كلية التربية وتدريب المعلمين، الجامعة الإسلامية الحكومية، البروفيسور كياي حاجي سيف الدين زهري بوروكيتو في عام ٢٠٢٣ بعنوان "تنفيذ ألعاب من أنا التعليمية في تعلم اللغة العربية الفصلية الحادية عشرة MIPA في MAN ٢ Brebes". في هذه الأطروحة، يوضح المؤلف أنه يمكن استخدام اللعبة التعليمية Man Ana كطريقة تعليمية فعالة وممتعة تعلم مفردات العربية. كما أوضح المؤلف أن اللعبة التعليمية Man Ana يمكن أن تحسن قدرة الطلاب على حفظ وفهم المفردات العربية. كما أوضح المؤلف أن العوامل الداعمة لتنفيذ ألعاب من أنا التعليمية هي المعلمين الذين يتقنون اللغة العربية، وارتفاع التحفيز الطلابي، والمرافق والمرافق المناسبة، والكتب المدرسية الداعمة. وفي الوقت نفسه، فإن العوامل التي تمنع تنفيذ لعبة من أنا التعليمية لم يسمع بها من المفردات، والوقت المحدود، والعدد الكبير من الطلاب في الفصل. التشابه بين أطروحة شوفنا عريفة المولا وبحث المؤلف هو دراسة تعلم مفردات اللغة العربية باستخدام طريقة اللعبة التعليمية.
٣. أطروحة ندى تسانيا طالبة كلية التربية بجامعة الدولة ك. ال عبد الرحمن وحيد بيكالونجان عام ٢٠٢٤ بعنوان "تطبيق بيتقة المفردات ميديا في تعلم مفردات اللغة العربية لطلاب

الصف الرابع الابتدائي في مدرسة سيمبانج كولون الابتدائية الإسلامية السلفية SIMBANG Kulon Dua Pekalongan الابتدائية". في هذه الأطروحة، يوضح أنها تبدأ بمرحلة التخطيط ومرحلة التنفيذ ومرحلة التقييم. في مرحلة التخطيط، يستعد المعلمون وفقاً لخطة تنفيذ اتعلم (RPP) والمنهج المستخدم كإرشادات لتعلم. في مرحلة التنفيذ، سارت الأمور أيضاً بشكل جيد، أي الأنشطة الأولية والأنشطة الأساسية والختام. أخيراً، في مرحلة التقييم من خلال إعطاء ١٠ أسئلة متعددة الخيارات و ٥ مقالات، كانت النتائج قصوى للغاية، كما يتضح من درجات الطلاب الذين حصلوا على متوسط ٨٥ من معيار KKM niali البالغ ٧٥. ثم يكمن التشابه بين أطروحة ندى تسانيا والباحثة في الطريقة المستخدمة، وهي الطريقة النوعية التي هي مرجع المؤلف لكتابة العمل البحثي للمؤلف.

من الدراسات الثلاث السابقة هناك عدة اختلافات وهي استخدام أساليب البحث باستخدام نموذج البحث والتطوير (R&D) مع نهج ADDIE (التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم) لتطوير الألعاب التعليمية، بينما يستخدم الباحث طريقة البحث الوصفي لوصف عملية تنفيذ الألعاب التعليمية، وتركيز الاكتشاف من خلال التركيز على تطوير لعبة الجيغا أثناء الباحث يركز على تنفيذ لعبة جيغا.

المراجع والمصادر

- أدولف ، رالف ، "تعلم اللغة العربية" ، ٢٠١٦ ، ص ١ . ٢٣-١
- علم، أزهر، وكسنول خوتيمة، "تحسين إتقان المفردات العربية من خلال لعبة صائد الكنوز العربية"،
- محب العربية: مجلة تعليم اللغة العربية، ١، ١ (٢٠٢١)، ص ٥٨-٧٧،
- doi: ١٠,٣٥٧١٩/pba.V١١,٩
- أنيسا ، نور ، "الملاحظة في الصف ٣ من الوكالة الأمريكية للتنمية الدولية ، في ٩ أكتوبر ٢٠٢٤"
- ، ١٥، ١ (٢٠٢٤) ، ص. ٣٧-٤٨
- ، 'مقابلة مع مدرس مادة اللغة العربية، في ٧ مايو ٢٠٢٥'
- عارفين، سيامصل، 'مفردات وتقنيات تعلمها'، آفاق' العربية: مجلة اللغة العربية والتربية، ١، ٢
- (٢٠٠٦)، ص ١٢٢-٣٢
- أستوتي ، سينتا إندي ، سيبتو باويلاس أرسو ، وبوتري أسميتا ويجاتي ، "الأسس النظرية لفهم إتقان
- مفردات" ، تحليل معايير الخدمة الدنيا في منشآت العيادات الخارجية في مستشفى مدينة
- سيمارانج ، ٣ (٢٠١٥) ، ص ١٠٣-١١
- شونتاري، ألف، 'تطبيق اللعبة اللغوية لثقب الكلمات في تحسين إتقان المفردات العربية لطلاب
- الصف الرابع مي معارف سينغوسارين بونوروغو'، ٢٠١٩، ع ١٥
- ، محمد ، 'جوهر تعلم اللغة العربية' ، المعرفة الورقية . نحو تاريخ إعلامي للوثائق ، ٢٠١٤ ، ص
- ٤٢-١٢
- هجرية، أومي، تحليل تعلم المفردات وبنية اللغة العربية في مدرسة ابتدية، تحليل تعلم مفردات وبنية

اللغة العربية في مدرسة ابتدية، ٢٠١٨

هوايات ، حولها ، "كيف تلعب جينغا التي نشأت في إفريقيا" ، ٢٠٢٤ ، *Kunparan.Com*

<https://kumparan.com/seputar-hobi/cara-bermain-jenga-yang-berasal-dari->>

[<afrika-٢٤BAbYwreyn/full](afrika-٢٤BAbYwreyn/full)

ثانيا ، ب أ ب ، "مراجعة الأدب أ. أدوات اللعبة التعليمية ، ٢٠٠٢ ، ص. ١٠-٥٤

إيسواري ، فيتريا ، "تطبيق جينغا Media في برنامج محو الأمية في الحرم الجامعي التعليمي ٤ في

SDN Sanggar Jaya" ، وقائع مؤتمر اللغة الإندونيسية لجامعة *PGRI Indraprasta* ،

٢٠٢٣ ، ص ١١١-٢٠ ، ٢٠٢٢، ٦٣٠٥-١٠-٢٧ / kibar. ١٠، ٣٠٩٩٨ / doi:

"جينغا" ، أناكيسا <<https://www.anakbisa.com/kb/jenga>>

كورنياواتي ، بوتري ، "اتعلم النشاط من خلال أدوات اللعبة التعليمية" ، *Universitas Nusantara* ،

<https://jurnal.uhnp.ac.id/psn->> ص ١-٧ ، *PGRI Kediri* ، ٠١ (٢٠١٧)

[<uhnp/article/view/١٣٨/١٣٢](uhnp/article/view/١٣٨/١٣٢)

نيدياريزكي، شافيلانيا، "تطبيق طريقة كيرو آه في تعلم اللغة العربية لطلاب الصف السابع في MTs

٢٠٢٢ ، *'MA 'ARIF NU ٢ CILONGOK BANYUMAS REGENCY* ، بأطروحة ،

<[https://repository.uinsaizu.ac.id/١٦٩٠٣/١/Skripsi_Shafilania Nindyarizki.pdf](https://repository.uinsaizu.ac.id/١٦٩٠٣/١/Skripsi_Shafilania_Nindyarizki.pdf)>

باريهين، 'استخدام أساليب اللعبة في تعلم اللغة العربية لزيادة تحفيز ومشاركة طلاب الصف الحادي

عشر بجامعة محمد بن لايين بوتري'، مجلة تعليم اللغة العربية والثقافة العربية ، ٢٠٢٣ ،

دوي: <https://doi.org/١٠,٥٧٢١٥/matluba.٧١١٢,٣٧٣>

التعليم، المعلمون، 'فهم تنفيذ تدريب الخبراء' ، ٢٠٢٥ ، *Seputarilmu.Com*

<https://seputarilmu.com/٢٠٢٤/٠٩/pengertian-implementasi-menurut->

[para-ahli.html](#)

لعبة، تنفيذ، رجل تربوي، الصف الحادي عشر، ميا دي، وإم إيه إن بريس، في برنامج تعلم

مفردات لدراسة اللغة العربية، ٢٠٢٤

بوسبيتونينجروم، إنسيل، رونا روماديانتي، ديدي إيروان، إيفرهارد ماركيانو سوليسا، وديفيد ريندو

كورنياوان، 'فعالية استخدام اللعبة التعليمية في تحسين مهارات التحدث الإندونيسية في

المدارس الابتدائية'، مجلة المدرسة التربوية، مدرسة ابتدائية، ٨، ٢ (٢٠٢٤)، ص. ٤٥٩،

دوي: ٣٥٩٣١/١٠، ٣٢٩٠/١٢، am.v٨i٢

محرر، "البحث السابق وفقا لسوجيونو: دليل كامل ومفصل"، ٢٠٢٤، *Bacalagers.Com*

[/https://bacalagers.com/penelitian-terdahulu-menurut-sugiyono](https://bacalagers.com/penelitian-terdahulu-menurut-sugiyono)

ريتنو، "تعريف لعبة اللعبة"، وقائع (٢٠٢١) ٢، ١، *SNATIF*، ص ٥-١٧

رزقي وزينول وأنيتا كاستور، 'تطبيق اتعلم القائم على اللعبة لتحسين مهارات الاتصال باللغة العربية'،

١. سبتمبر (٢٠٢٤)، ص ١. ٥٩-٦٧، دوي: ٧٠٠٧٨/١٠، ١٥/١١، collective.v٨i١

روحيمات، توتو، "إجراء اتعلم الدكتور توتو روهميات، MPD"، ص. ١-٣٠

سخدية، نيكماتوس وفهرروزي سيهومينغ، "إشكاليات تعلم اللغة العربية"، مجلة سثار، ١، ١

(٢٠٢٣)، ص ٣٤-٤١، دوي: ٥٩٥٤٨/١٠، ٤١/١١، js.v٨i١

سمعان، رحمت أريو، كفاءة المعلم في تخطيط تعلم اللغة العربية في مدرسة الإخلاص الإسلامية

الإعدادية، مدينة جامبي، التوسوث: مجلة الاقتصاد الإسلامي، ٢٠٢٣، ثامن

سديت/المدينة، "رؤية ورسالة وغاية مدرسة سديت/المدينة"، ٢٠١٦، ص ١-٢٣

شروف، نحو، "مفردات مفتاح إتقان اللغة العربية: لنعرف المعنى والأمثلة"، *Nahwushorof.Id*،

٢٠٢٤ > <https://www.nahwushorof.id/٢٠٢٢/٠٥/mufrodat-bahasa->

< [_arab.html?utm](https://www.nahwushorof.id/٢٠٢٢/٠٥/mufrodat-bahasa-arab.html?utm)

سوليشا، نورول هداياتوس، "استراتيجيات المعلمين في تعلم منظور مفردات العربية للعثفال طلاب

الصف الخامس في MI MA 'عارف نو كارانغنغا كيدونج بانتنغ بانيوماس العام الدراسي

٢٠٢٠ / ٢٠٢١ أطروحة بواسطة: برنامج دراسة تعليم اللغة العربية'، ٢٠٢٢، ص. ١٠٤

سوجيونو ، منهجية البحث الكمي والنوعي والبحث والتطوير ، ٢٠٢٠

"نظريات اتعلم البنائي للفهم والخصائص والمبادئ وما إلى ذلك" ، مجلة *Pharmacognosy* ،

٧٥،١٧ (٢٠٢١) ، ص ٣٩٩-٤٠٥

علياء وأسنول وزكية إسنواوي، 'أساليب اللعبة التربوية في تعلم اللغة العربية'، شعوت العربية، ٧،١

(٢٠١٩)، ص ٣١، ٩٣٧٥، ٧١١، ٩٣٧٥/saa.v١١١، ٢٤٢٥٢/doi:١٠

مؤسسة المدينة، "نبذة عن SDIT /المدينة" <<https://sekolahmadinah.sch.id>>

