تطبيق وسائل التعليم الألعاب الألغاز (PUZZEL) لترقية إتقان مفردات اللغة العربية لدى التلاميذ في مدرسة الثانوية دار النجاح لوبيان تابانولى الوسطى

البحث

تقدم لمكتمة الشروط الحصول على الشهادة الجامعية

إعداد:

فتري واحيوني تنحونح

رقم القيد: ٢١٢٠٤٠٠٠٤١

شعبة تعليم اللغة العربية

كلية التربية وعلوم التعليم

جامعة شيخ علي حسن أحمد الداري الإسلامية الحكومية

بادانج سيديمبوان

٢٠٢٥

تطبيق وسائل التعليم الألعاب الألغاز (PUZZEL) لترقية إتقان مفردات اللغة العربية لدى التلاميذ في مدرسة الثانوية دار النجاح لوبيان تابانولى الوسطى

البحث

قدم لمكلمة الشروط الحصول على الشهادة الجامعية

إعداد:

فتري واحيوني تنجونج

رقم القيد: ٢١٢٠٤٠٠٠٤١

شعبة تعليم اللغة العربية

كلية التربية وعلوم التعليم

جامعة شيخ علي حسن أحمد الداري الإسلامية الحكومية

بادانج سيديمبوان

٢٠٢٥

تطبيق وسائل التعليم الألعاب الألغاز (PUZZEL) لترقية إتقان مفردات اللغة العربية لدى التلاميذ في مدرسة الثانوية دار النجاح لوبيان تابانولى الوسطى

البحث

قدم لمكلمة الشروط الحصول على الشهادة الجامعية

إعدادة:

فتري واحيوني تنجونج

رقم القيد: ٢١٢٠٤٠٠٠٤١

المشرف الأول

الدكتور عبد الصيما ناسوتيون، الماجستير

رقم التوظيف : ١٩٧٤٠٩٢١٢٠٠٥٠١١٠٠٢

المشرف الثاني

الدكتور الحاج سوفري إيفندي الماجستير

رقم التوظيف : ١٩٨٦١٢٠٥٢٠١٥٠٣١٠٠٤

شعبة تعليم اللغة العربية

كلية التربية وعلوم التعليم

جامعة شيخ علي حسن أحمد الداري الإسلامية الحك

بادانج سيدمبوان

٢٠٢٥

تقرير المشرفين

البحث العلمي الذي قدمته:

الإسم : فتري واحيوني تبجونج

رقم القيد : ٢١٢٠٤٠٠٠٤١

الكلية/الشعبة :كلية التربية وعلوم التعليم /شعبة تعليم اللغة العربية

موضوع البحث : تطبيق وسائل التعليم الألعاب الألغازل (PUZZEL) لترقية إتقان مفردات اللغة العربية لدى التلاميذ في مدرسة الثانوية دار النجاح لوبيان تابانولي الوسطي

بعد ما قرأنا وتأملنا وأعطينا بعض الاقتراحات اللازمة ليكون على الشكل المطلوب المكملة شروط المناقشة العلمية على البحث العلمي في شعبة تعليم اللغة العربية لكلية التربية وعلوم التعليم الجامعة الإسلامية الحكومية شيخ علي حسن أحمد الداري بادانج سيدمبوان. وهذا البحث قابل للمناقشة.وهذا البحث قابل للمناقشة.

تحرير بادانج سيدمبوان، نوفمبير ٢٠٢٥

المشرف الأول

الدكتور عبد الصبما ناسوتيون، الماجستير

رقم التوظيف : ١٩٧٤٠٩٢١٢٠٠٥٠١١٠٠٢

المشرف الثاني

الدكتور الحاج سوفري إيفندي الماجستير

رقم التوظيف : ١٩٨٦١٢٠٥٢٠١٥٠٣١٠٠٤

إقرار الموافقة لطبع عمل الأخرين لحاجة الأكادمية

أنا المواقعة كما في التالي:

الإسم : فتري واحيوني تبجونج

رقم القيد : ٢١٢٠٤٠٠٠٤١

الشعبة : تعليم اللغة العربية

الكلية : التربية وعلوم التعليم

نوع الإنتاج : بحث العلمي

لتطوير العلوم توافق لإعطاء حق دون عوائد دون الخسر على انتاج العلمية التي أعددته على موضوع: " تطبيق وسائل التعليم الألعاب الألغازل (PUZZEL) لترقية إتقان مفردات اللغة العربية لدى التلاميذ في مدرسة الثانوية دار النجاح لوبيان تابانولي الوسطي" إلى الجامعة الإسلامية الحكومية شيخ علي حسن أحمد الداري بادانج سيدمبوان.

مع تجهزات الموجودة دون حق عوائد دون الخسر هذه الجامعة الإسلامية الحكومية شيخ علي حسن أحمد الداري بادانج سيدمبوان له الحق لإحفاظ وانتقال الوسائل/ صيغة إجزاء في شكل مصدر المعلومات وإسدار انتاجا الأخرين مني مع كتابة اسم الكاتبة وصاحب حق الإنتاج.

هكذا هذه الإقرار كتبته على وجه صحيح.

بادانج سيدمبوان، سبتمبر ٢٠٢٥

أنا مقررة

فتري واحيوني تبجونج

٢١٢٠٤٠٠٠٤١

خطاب الإقرار إعدادة البحث العلمي بنفسي

أنا الموقعة :

الإسم : فتري واحيوني تبجونج

رقم القيد : ٢١٢٠٤٠٠٠٤١

الكلية/الشعبة : كلية التربية وعلوم التعليم/شعبة تعليم اللغة العربية

موضوع البحث : بحث العلمي

أقرر بأن البحث العلمى أعددته بنفسي بدون مساعدة غير لائق من الأخرين إلا التوجيهات والإرشاد من قبل المشرفين، ولا أقوم فيه انتحال التألفات بحسب بقواعد السلك الطلى مادة ١٤ (اربعة عشر) آية ٢ (الثانية).

فإن هذا القرار كتبته بوجه صحيح وإذا وجد في المستقبل مخالفة بالواقع عن هذا القرار فأنا مستعدة لقبول عقوبة كما ذكر في مادة ١٩ (تسعة عشر) آية ٤ (الرابعة) عن القواعد السلك الطلبى وهي إنتزاع الشهادة الجامعية مني بالمخرى مع عقوبة الأخرى التى تناسب القانون المستخدمة.

بادانج سيدمبوان، سبتمبر ٢٠٢٥

أنا مقررة

فتري واحيوني تبجونج

٢١٢٠٤٠٠٠٤١

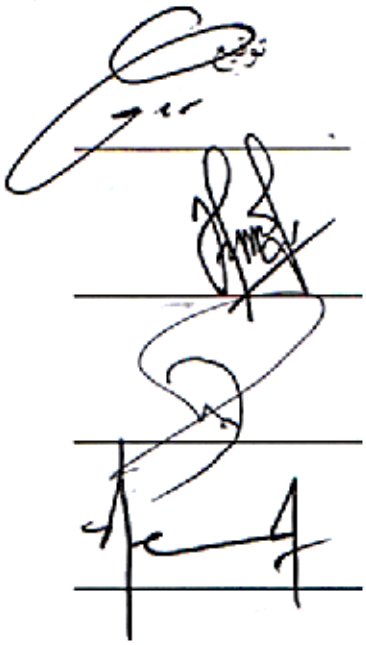
مجلس مناقشة البحث العلمي

الإسم : **فتري واحيوني تنجونج**

رقم القيد : **٢١٢٠٤٠٠٠٤١**

الكلية / الشعبة : **كلية التربية وعلوم التعليم/ شعبة تعليم اللغة العربية**

موضوع البحث : **تطبيق وسائل التعليم الألعاب الألغاز (PUZZEL) لترقية إتقان مفردات اللغة العربية لدى التلاميذ في مدرسة الثانوية دار النجاح لوبيان تابانولى الوسطى**



رقم	اسم
١.	الدكتور ايروادى، الماجستير
	رئيس المجلس / مناقش قسم اللغة العربية
٢.	أفرينا رفدينتي، الماجستيرة
	سيكرتير / مناقشة قسم المضمون واللغة
٣.	ح.إسماعيل بحر الدين،الماجستير
	أعضاء المجلس / مناقش قسم العامة
٤.	إرسال أمين، الماجستير
	أعضاء المجلس / مناقش قسم منهجية البحث

عقد المناقشة : فتري واحيوني تنجونج

التاريخ : ١١ ديسمبير ٢٠٢٥

الساعة : ٠٨،٠٠ حتى إنتهى

النتائج : ٨٠،٧٥

الدرجة :الممتازة

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan H. T. Rizal Nurdin Km. ٤,٥ Sihitang ٢٢٧٣٣Telepon (٠٦٣٤) ٢٢٠٨٠, Fax. (٠٦٣٤) ٢٤٠٢٢

خطاب التصحيح

موضوع البحث العلمى : **تطبيق وسائل التعليم الألعاب الألغاز (PUZZEL) لترقية إتقان مفردات اللغة العربية لدى التلاميذ في مدرسة الثانوية دار النجاح لوبيان تابانولي الوسطي**

الكاتبة : فتري واحيوني تبجونج

رقم القيد : ٢١٢٠٤٠٠٠٤١

مقبولا لمكملة لحصول على الشهادة الجامعية
في شعبة تعليم اللغة العربية

بادنج سيدمبوان، أكتوبر ٢٠٢٥
عميدة

الدكتورة ليليا هلدا الماجستيرة
رقم التوظيف: ١٩٧٢٠٩٢٠٢٠٠٠٠٣٢٠٠٢

الملخص

إسم : **فتري واحيوني تنجونج**

رقم القيد : **٢١٢٠٤٠٠٠٣٢**

موضوع البحث : **تطبيق وسائل التعليم الألعاب الألغاز (PUZZEL) لترقية إتقان مفردات اللغة العربية لدى التلاميذ في مدرسة الثانوية دار النجاح لوبيان تابانولى الوسطى**

السنة : **٢٠٢٥**

يستند هذا البحث إلى ضعف إتقان مفردات اللغة العربية لتلاميذ الصف الثامن في مدرسة دار النجاح لوبيان الثانوية، في منطقة تابانولي المركزية. ويعود هذا الضعف إلى محدودية استخدام الوسائل التعليمية، وقلة تنوعها، وعدم قدرتها على جذب اهتمامالتلاميذ وتحفيزهم على التعلم. وتتمثل مشكلة هذا البحث في كيفية تطبيق ألعاب الألغاز كوسيلة تعليمية، ومدى قدرتها على تحسين إتقانالتلاميذلمفردات اللغة العربية. تهدف هذه الدراسة إلى تحديد آلية تطبيق ألعاب الألغاز كوسيلة تعليمية، ومدى تأثيرها الإيجابي على إتقان تلاميذ الصف الثامن لمفردات اللغة العربية. وقد استُخدم في هذه الدراسة منهج البحث الإجرائي الصفي، الذي يُنفذ على مرحلتين: التخطيط، والتنفيذ، والملاحظة، والتقييم. وشملت عينة البحث ٢٠ طالبًا، وجُمعت البيانات من خلال الملاحظة، واختبارات نتائج التعلم، والتوثيق. وأظهرت نتائج الدراسة تحسنًا ملحوظًا في إتقانالتلاميذلمفردات اللغة العربية. ارتفع متوسط درجاتالتلاميذمن ٤٦ في الحالة الأولية إلى ٧٢ في الدورة الأولى، ثم ارتفع مرة أخرى إلى ٨٥ في الدورة الثانية، حيث بلغت نسبة إتمام التعلم ٨٥%. بناءً على هذه النتائج، يُمكن الاستنتاج أن استخدام ألعاب الألغاز كوسيلة تعليمية فعّالة في تحسين إتقان المفردات العربية، كما أنها تُسهم في خلق بيئة تعليمية أكثر تفاعلية وجاذبية ومتعة.

الكلمات المفتاحية: ألعاب الألغاز، المفردات العربية، البحث الإجرائي الصفي، تحسين مخرجات التعلّم.

ABSTRACT

Name : **Putri Wahyuni Tanjung**
NIM : **2120400041**
Research Title : **Application of puzzle game learning media to improve mastery of Arabic vocabulary at MTsS Darun Najah Lopian, Tapanuli Tengah**
Year : **2025**

This research is motivated by the low mastery of Arabic vocabulary among eighth-grade students at MTsS Darun Najah Lopian, Central Tapanuli. This problem is caused by the limited use of learning media that is less varied and has not been able to attract students' interest and motivation to learn. The formulation of the problem in this research is how to apply puzzle game learning media and to what extent the media can improve students' mastery of Arabic vocabulary. This study aims to determine the process of implementing puzzle game learning media and its improvement in eighth-grade students' mastery of Arabic vocabulary. The method used is Classroom Action Research (PTK) which is carried out in two cycles, each including the planning, implementation, observation, and reflection stages. The research subjects were 20 students with data collection techniques through observation, learning outcome tests, and documentation. The results of the study showed a significant increase in students' mastery of Arabic vocabulary. The average student score increased from 46 in the initial condition to 72 in the first cycle and increased again to 85 in the second cycle, with the percentage of learning completion reaching 85%. Based on these results, it can be concluded that the implementation of puzzle games as a learning medium is effective in improving Arabic vocabulary mastery and can create a more active, engaging, and enjoyable learning environment.

Keywords: puzzle games, Arabic vocabulary, classroom action research, improving learning outcomes.

ABSTRAK

Nama : **Putri Wahyuni Tanjung**
Nim : **21204000 41**
Judul Penelitian : **Penerapan Media Pembelajaran Permainan Puzzle Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Di MtsS Darun Najah Lopian Tapanuli Tengah**
Tahun : **2025**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya penguasaan kosakata bahasa Arab siswa kelas VIII di MTsS Darun Najah Lopian, Tapanuli Tengah. Permasalahan tersebut disebabkan oleh keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif dan belum mampu menarik minat serta motivasi belajar siswa. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana penerapan media pembelajaran permainan puzzle serta sejauh mana media tersebut dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses penerapan media pembelajaran permainan puzzle dan peningkatannya terhadap penguasaan kosakata bahasa Arab siswa kelas VIII. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 20 siswa dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, tes hasil belajar, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada penguasaan kosakata bahasa Arab siswa. Nilai rata-rata siswa meningkat dari 46 pada kondisi awal menjadi 72 pada siklus I dan meningkat kembali menjadi 85 pada siklus II, dengan persentase ketuntasan belajar mencapai 85%. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran permainan puzzle efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab serta mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan menyenangkan.

Kata kunci: media pembelajaran puzzle, kosakata bahasa Arab, penelitian tindakan kelas, peningkatan hasil belajar.

كلمة الشكر والتقدير

بسم الله الرحمن الرحيم

الحمد الله الذي جعل اللغة العربية لغة الجنة، والصلاة والسلام على رسول الله صلى الله عليه وسلم وعلى آله وأصحابه أجمعين.

هذا البحث من الشروط على شهادة جامعية في شعبة تعليم اللغة العربية في كلية التربية وعلوم التعليم الجامعة شيخ علي حسن أحمد الداري الإسلامية الحكومية بادانج سيدمبوان بموضوع : " **تطبيق وسائل التعليم الألعاب الألغاز (PUZZEL) لترقية إتقان مفردات اللغة العربية لدى التلاميذ في مدرسة الثانوية دار النجاح لوبيان تابانولى الوسطى** ". إتمام كتابة هذا البحث بإذن الله عز وجل بنعمته مع توجيهات من المشرفين وارشادهما بناء على هذا، أردات الباحثة أن تقدم لهم شكرها.

وقد واجهت البحثة في إعداد هذه البحث العديد من العقبات والمعوقات التي واجهت البحثة بسبب محدودية المعرفة والخبرة والطاقة والوقت والأموال المتاحة له، ولكن بفضل تشجيع ومساعدة مختلف الأطراف أمكن تجاوز كل ذلك. وبهذه المناسبة يعربالبحثةعن امتنانه لمختلف الأطراف التي شاركت في الإسهام معنوياً ومادياً في إنجاز هذه البحث. وبهذه المناسبة لا ينسالبحثةأن يعرب عن امتنانه العميق لي.

١. المشرف الأول الدكتور **عبد الصيما ناسوتيون**، الماجستير والمشرف الثاني الدكتور **سوفرين إيفيندي**، الماجستيرة هما قاما لقضاء بعض الوقت والطاقة و أعطاء النقدات و الإحترحات الارشادات . والتوجيهات في إعداد هذا البحث

٢. رئيس الجامعة الإسلامية الحكومية شيخ علي حسن أحمد الداري بادنج سيد يميوان الأستاذ الدكتور الحاج **محمد درويس داسوبانج** الماجيستير الذى أعطى إلي الفرصة لمتابعة الدراسة في هذه الجامعة.

٣. عميدة كلية التربية وعلوم التعليم في الجامعة الإسلامية الحكومية شيخ علي حسن أحمد الداري بادنج سيد يمبوان الدكتورة ليليا هيلدا، الماجستيرة التي قامت الإشرافي وتدبير الدراسة في هذه الكلية وفيها كلية التعليم وشعبة تعليم اللغة العربية

٤. رئيس قسم تعليم اللغة العربية كلية التربية وعلوم التعليم في الجامعة الاسلامية الحكومية شيخ علي حسن أحمد الداري بادائج سيدميوان **إرسال أمين الماجستير** الذي قام برعاية الطلبة وإعطاء التشجيع الكلية

٥ . رئيس المكتبة الجامعة الإسلامية الحكومية شيخ علي حسن أحمد الداري بادنج سيد يميوان **يوسري فهمي**، الماجستير الذي ساعد الكاتبة الحصول على الكتب المحتاج في إتمام البحث.

٦. رئيسة المدرسة ابيطا حسنة هاراهب في مدرسة الثانوية دار النجاح لوبنان تابانولي الوسطى ، التي قدمت بإعطاء الفرصة إلى الحصول المعلومات اللازمة في إكمال البحث.

٧. خصوصا إلى الوالدين المحبوبين والدي **زول بحري تانجونج** ووالدتي **نوراسبيا سيريجار**، هما الذان ربياني ويعلماني التوحيد والمعاملة الحسنة منذ الصغار حتى الآن حفظهما الله تعالى ولعل الله أن يعطيهما العافية وأجرا كبيرا في الدين، ثم إلى أختي روضة العملية هاراهاب و أخي الصغير هدى قرنيوان هاراهاب و أختي الصغيرة قرة عقيون هاراهاب، اور فردوسي نجلا هاراهاب وكذلك جميع الأسرتي المحبوبات الذين ساعدني في اكمال البحث.

٨. شكرا إلى أصدقائتي: **إنداه نور فوجية سيرنجار، سري دافئ سرنجار، سيدة فطرية هاراهاب، سحفطري عين حسيبوان، وردا حلوي هاراهاب، نور حميدة**، ونكمل عطية ناسوتيون اللاتي قدمن لى الدعم والتشجيع والمشاركة طوال هذه الرحلة. شكرا على كل المساعدة والوقت والتحفيز الذي قدمتنه لي.

٩. أصدقائي في قسم التعليم اللغة العربية الذين قدموا الإرشاد في إعداد البحث حتى اتممت هذا البحث.

١٠. شكرا إلى أصدقائتي: **عينون نيسا، نور صاليها، نيرما سيتومورانج، بارامينا إندرا يانى، فاني أنجرايني، نور الهداية، هوتماريتو داليمنتي** ونكمل عطية ناسوتيون اللاتي

قدمن لى الدعم والتشجيع والمشاركة طوال هذه الرحلة. شكرا على كل المساعدة والوقت والتحفيز الذي قدمتنه لي.

١١. شكراً خاصاً لنفسي. أخيراً ، انتهى هذا النضال الطويل. شكراً لنفسي على عدم الاستسلام، رغم أنني كنتُ متعباً في كثير من الأحيان وعلى حافة اليأس. كل دمعة وقلق وليالي أرق قد أتت أكلها الآن أنا فخور ، ليس لأن النتيجة مثالية، بل لأني تجاوزتها.

بادنج سيدمبوان، أكتوبر ٢٠٢٥

فتري واحيوني تنجونج

٢١٢٠٤٠٠٠٣٢

محتويات

صفحة البحث

صفحة موافقة المشرفين

تقرير المشرفين

خطابة الإقرار لإعداد البحث العلمى بنفسي

إقرار الموافقة لطبع عمل الأخرين لحاجة الأكادمية

مجلس المناقشة البحث العلمي

خطاب الصحية

ملخص البحث..... i

كلمة الشكر..... iv

المحتويات viii

الباب الأول مقدمة..... ١

أ. خلفية البحث ١

ب. أشكل البحث..... ٨

ج. تحديد البحث ٩

د. تحديد المصطلح..... ٩

هـ. أسئلة البحث.....١٣

و. أهداف البحث.....١٣

ز. فوائد البحث.....١٤

ح. مؤشرات الإجراء.....١٥

ط. نظام البحث ١٥

الباب الثاني الإطار النظري..... ١٧

أ. نظرية البحث..... ١٧

١. وسائل التعليم.....١٧
أ. تعريف الوسائل.....١٧
ب. أنواع الوسائل ١٩
ج. تعريف التعليم ٢٢
د. عناصر التعليم ٢٤
٢. الألعاب الألغاز (PUZZEL).....٢٦
أ. تعريف الألعاب الألغاز (PUZZEL) ٢٦
ب. خطوات الألعاب الألغاز (PUZZEL)..... ٣٠
ج. فوائد الألعاب الألغاز (PUZZEL) ٣٢
د. مزايا وعيوب الألعاب الألغاز (puzzel) ٣٣
٣ .مفردات اللغة العربية **٣٥**
أ.تعريف المفردات ٣٥
ب.انواع المفردات ٣٦
ج.تعريف اللغة العربية ٣٧
د.عناصر اللغة العربي.....٣٩
ب. الدراسات السابقة **٤٠**
الباب الثالث منهجية البحث **٤٣**
أ. مكان البحث.....٤٣
ب. أنوع البحث ٤٣
ج. خلفية البحث والموضوعات ٤٤
د. آلة جمع البيانات.....٤٥
هـ. اجراءت البحث.....٤٦
و. تحليل البيانات.....٥٥

الباب الرابع نتائج البحث..... ٥٧
أ. نتائج عامة ٥٧
ب. بيانات البحث.....٦٢
١ قبل الدورة.....٦٢
٢ الدورة الأولى.....٦٥
٣ الدورة الثانية.....٨٦
ج مناقشة نتائج البحث.....١٠٨
د. تحديد البحث.....١١٤
الباب الخامس الخاتمة..... ١١٥
ا الخلاصة.....١١٥
ب. الآثار المترتبة على نتائج البحوث ١١٦
ج. الإقتراحات.....١١٨
المراجع
المرفق

الباب الأول

مقدمة

أ. خلفية البحث

إن استخدام وسائل التعليم الألغاز (PUZZEL) القائمة على الألعاب في سياق تعليم اللغة العربية في المدرسة الثانوية دار النجاح لوبيان تابانولي الوسطى يوفر إمكانات كبيرة في ترقية إتقان المفردات. وذلك انطلاقا من أهمية استخدام الأساليب التي تجذب الانتباه وتكون تفاعلية للطلاب، خاصة في دراسة اللغات الأجنبية مثل اللغة العربية غالبا ما تواجه المدارس الثانوية تحديات في تحفيز التلاميذ على تعلم اللغة العربية بحماس من المتوقع أن يؤدي استخدام الوسائط التعليمية المبنية على الألعاب الألغاز (PUZZEL) إلى خلق بيئة تعليمية أكثر تشويقاً وترقية مشاركة التلاميذ في عملية التعلم. وبالتالي يهدف هذا البحث إلى التعرف على إمكانات هذه الوسائط في ترقية إتقان مفردات اللغة العربية لدى طلاب دار النجاح في [1]وبصرف النظر عن ذلك، فإن هذا النهج يرتبط أيضا بالحاجة إلى دمج التكنولوجيا والابتكار في مناهج التربية الدينية الإسلامية، وخاصة في المرحلة الثانوية. وبالتالي من المأمول أن تساهم نتائج هذا

[1] Alqahtani, M (2015*). The Effectiveness of Educational Games in Teaching Arabic Grammar to Elementary Stage Students. International Journal of English and Education,* 4(2), 274-287

البحث في تطوير استراتيجيات تعلم اللغة العربية التي تكون أكثر فعالية وتنافسية بين المدارس الدينية في إندونيسيا.

تعتبر مواد اللغة العربية من مواد اللغة الأجنبية التي تم تطبيقها في مختلف مراحل التعليم. سواء في روضة أطفال، المدرسة الابتدائية، المدرسة الثانوية، المدرسة الثانوية، وعلى مستوى التعليم العالي. اللغة العربية هي لغة عالمية تستخدم على نطاق واسع في جميع جوانب الحياة، وخاصة بالنسبة للمسلمين. إدراكًا لأهمية اللغة العربية بين المسلمين، يجب تنفيذ تعلم اللغة العربية في أقرب وقت في المدارس أو المدارس الدينية، وهو أحد الجهود المبذولة لزيادة الكفاءة الفردية في تعلم اللغة العربية. وبالنظر إلى أن المنافسة التي تواجهها الدول الأخرى في المستقبل سوف تصبح شرسة بشكل متزايد، فإن خريجي المدارس يجب ألا بكفاءة إنتاجية فحسب، بل يجب أن أيضًا بالكفاءة اللغوية، إحداها اللغة العربية.

تعتبر وسائل الإعلام عنصرا أساسيا من عناصر نظام التعلم. باعتبارها مكونًا أساسيًا، ينبغي أن تكون الوسائط جزءًا لا يتجزأ من عملية التعلم ويجب أن تكون متوافقة مع عملية التعلم ككل. الهدف النهائي من اختيار الوسائط هو

استخدام الوسائط في الأنشطة التعليمية، بحيث التلاميذ من التفاعل مع الوسائط المختارة.

من الناحية اللغوية، تأتي كلمة "media" من اللاتينية، أي "medius" والتي تعني "الوسط" أو "المقدمة". تعريف الوسيلة الإعلامية بأنها قناة معلوماتية تربط مصدر المعلومة بالمتلقي[٢].

تعليم اللغة العربية هو نشاط مقصود يقوم به فرد ما المساعدة فرد آخر على الاتصال بنظام من الرموز اللغوية يختلف عن ذلك الذي ألفه وتعود الاتصال به. إنه بعبارة أخرى تعرض الطالب الموقف يتصل فيه بلغة غير لغته الأولى[٣]. لترقية تعليم اللغة العربية، للمدرسين أو المعلمين تغيير أساليب التعليم القديمة واستخدام وسائل تعليمية جديدة وواضحة وتعليمية ومثيرة للاهتمام بحيث تتحقق أهداف التعليم التلاميذ قبول وفهم المفردات العربية بسهولة. على مستوى المدرسة الثا نوية، يجب على التلاميذ إتقان ما لا يقل عن مائتان وخمسون مفردة مختلفة سنة واحدة من الدراسة. سيكون من السهل إتقان هذه المفردات إذا تم ذلك باستخدام وسائل تعليمية مثيرة للاهتمام. ويعني الاعتماد

[2] Mardiah Astuti and others, 'Media Pembelajaran Sebagai Pusat Sumber Belajar', 4.5 (2024), pp. 702–9.

[٣] فيصل هندرا، تعليم اللغة العربية في الجامعات الإندونيسية: ما لها وما ينبغي عليها (المشكلات التي تواجهها والحلول المقترحة)، جاكرتا: جامعة الأزهر الإندونيسية، ٢٠٢٢م، ص. ٥.

على المفردات أن هدفًا لكمية المفردات التي يجب على التلاميذ تحقيقها في كل مستوى حتى معرفة مقدار المفردات التي تم الحصول عليها في المستوى النهائي. ومن المؤمل بهذه الطريقة أن التلاميذ من ممارسة المهارات اللغوية الأربع (القراءة، والكتابه، والاستماع، والكلام) بشكل جيد لأنهم كتبوا مفردات كبيرة.

بشكل عام، لا يزال العديد من المعلمين أو التربويين الذين لم من اختيار أو استخدام الاستراتيجيات أو الأساليب على النحو الأمثل في تعلم مفردات اللغة العربية، وخاصة على مستوى المدرسة العالية الثانوية ، بحيث يكون التلاميذ أقل حماسا في عملية تلقي المفردات العربية. المواد التي يقدمها المعلم وهذا يؤدي إلى إتقان التلاميذ للمفردات بشكل أقل. وذلك لأن المعلمين أقل تنوعًا في استخدام أساليب أنشطة التعلم. بالإضافة إلى ذلك، لا يستخدم المعلمون الوسائط الأمثل، وبالتالي فإن النتائج المحققة لا تلبي أيضًا الأهداف المتوقعة. تسليم مفردات التعلم باللغة العربية أو تقديمها باستخدام الوسائط التي تناسب الهدف.[٤] في عملية تعلم مفردات اللغة العربية، بالطبع، حاجة إلى أساليب فعالة وتعليمية وممتعة حتى التلاميذ من الاستمتاع بما تعلموه وفهمه وتحفيزهم. ولهذا السبب، حاجة إلى استراتيجيات تعلم اللغة العربية التي أن تشجع التلاميذ على

[4] Nady Al-Adad, *Permainan Teka Teki Silang Sebagai Metode Eduktif Pembelajaran Murodat Bahasa Arab Pada Siswa Madrasah Aliyah*, Departemen Sastra Asia Barat, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Hsanuddin, Vol 18, 2 November 2021, hlm.103

أن يكونوا أكثر نشاطًا في المشاركة في عملية تعلم اللغة العربية، وأحدها استخدام وسائل التعلم.

الطريقة التعليمية هي طريقة لها عنصر تعليمي مكتسب من شيء موجود ومتأصل وهو جزء من الطريقة نفسها. ومع ذلك، في هذه المناقشة سنركز فقط على أساليب الألعاب اللغوية التعليمية. اللغة بحد ذاتها هي وسيلة لتعلم اللغة الألعاب. تسمية النشاط بلعبة لغوية إذا كان النشاط كذلك، تحتوي على عناصر ممتعة ممارسة المهارات اللغوية أو عناصر لغوية معينة. وبالتالي فإن الألعاب التعليمية لتعلم اللغة العربية هي وسيلة تعليمية من شأنها أن توفر التحفيز للتلاميذ، وخاصة على مستوى المدرسة العالية، الذين سيزداد كرههم غير المباشر لدروس اللغة العربية تدريجيا عندما التعلم بطريقة ممتعة. لذلك، عندما ينخرط التلاميذ في الألعاب بشكل جدي، فإن الطبيعة التطوعية والتحفيز ستأتي من داخل التلاميذ أنفسهم بشكل عفوي.

ألعاب الألغاز (PUZZEL) هو لعبة فيها ترتيب صورة أو كائن تم تقسيمه إلى عدة أجزاء. الطريقة للعب اللغز هي فصل القطع المنفصلة ثم إعادة تجميعها معًا لتشكيل صورة. ألعاب الألغاز (PUZZEL) هو لعبة تقوم فيها بتجميع القطع معًا لتشكيل صورة أو نص محدد مسبقًا.

وفي الوقت نفسه، تفسير ألعاب الألغاز (PUZZEL) كأدوات الألعاب تعليمية للأطفال استخدامها للتعلم. الألغاز (PUZZEL) هي الألعاب استخدامها لتدريب التركيز وترقية ذاكرة الأطفال.

وبناء على الرأي ، الاستنتاج أن الألغاز (PUZZEL) هي أدوات لعبة تعليمية تتضمن التفكيك وإعادة التجميع لتكوين صورة كاملة. يستخدم الباحثون الألغاز (PUZZEL) التي تحتوي على صور أرقام لتدريب المهارات الإدراكية للأطفال[٥]

لا يتطلب التعلم دائمًا ألعابًا، كما أن الألعاب نفسها لا تعمل دائمًا على تسريع عملية التعلم. ومع ذلك، فإن الألعاب المستخدمة بحكمة أن تضيف التنوع والحماس والاهتمام لبعض عمليات التدريس والتعلم. يجب أن ينتبه المعلمون أو المعلمون الذين يوجهون عملية التعلم إلى هذا الأمر. غالبًا ما يشتكي المعلمون من التلاميذ لديهم قدرات تعليمية منخفضة أو لا يصلون إلى أهداف التقييم المحددة مسبقًا، خاصة في عملية تعلم اللغة، على الرغم من محاولة المعلمين استخدام نماذج أو أساليب تعليمية مختلفة. يعتبر تطبيق الألعاب

[5] Fitriah Hayati And Others, 'P-Issn 2355-0x0x Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pengembangan Alat Permainan Puzzle Untuk Menstimulasi Kecerdasan Interpersonal Anak Kelompok B Di Tk Alam Pelangi Banda Aceh Sintia . 2021 .Kata Kunci : Kecerdasan Interpersonal Anak , Permainan Puzzle', 2 (2021).

اللغوية بديلاً لترقية وتطوير قدرات التلاميذ في تعلم اللغة العربية وخاصة على مستوى المدرسة العالية. بشكل عام، الألعاب في التعلم ستكون قادرة على زيادة الإبداع الذي يتضمن الطلاقة، والمرونة، وكثرة الاختيارات، والأصالة، والقدرة على اختيار الإجابة الأنسب، وتقليل الإجابات الناتجة عن الغش.

مدرسة الثانوية دار النجاح لوبيان تابانولي الوسطي تنغاه هي مؤسسة تعليمية تركز على تطوير مهارات اللغة العربية لدى التلاميذ. ومع ذلك، في عملية التعلم، غالبا ما يواجه التلاميذ صعوبات في فهم وتذكر المفردات العربية. أن يحدث هذا بسبب طرق التعلم التي هي أقل إثارة للاهتمام وغير تفاعلية. إن استخدام وسائل التعلم القائمة على الألعاب التعليمية أن لترقية مهارات المفردات العربية لدى التلاميذ. للألعاب الألغاز (PUZZEL) أن تجعل عملية التعلم أكثر إثارة للاهتمام وتفاعلية ومتعة، وبالتالي زيادة دافعية التلاميذ واهتمامهم بالتعلم. ومن ثم، فمن المتوقع أن يؤدي تطبيق وسائل التعلم القائمة على الألعاب اللألغاز (PUZZEL) إلى ترقية مهارات المفردات العربية لدى التلاميذ المدرسة الثانوية دار النجاح لوبيان تابانولي الوسطي. في مدرسة الثانوية دار النجاح، أسلوب تدريس اللغة العربية لدى المعلم مملٌّ للغاية، فمعظم التلاميذ لم يتخرجوا من المدرسة الإسلامية، بل من المرحلة الابتدائية. أما في مادة اللغة

العربية، فيقع جدول التعلم بين منتصف ونهاية ساعات الدراسة، مما يُضعف اهتمام التلاميذ بعملية تعلم اللغة العربية. كما يواجه التلاميذ صعوبة في تذكر المفردات التي يُدرّسونها، لأن المعلم يُدوّنها على السبورة فقط، بينما يُدوّنها التلاميذ في دفاتر. مدرسة الثانوية دار النجاح الإعدادية لا يزال المعلمون يجدون صعوبة في تدريس اللغة العربية لأن العديد من التلاميذ لا يستطيعون التعرف على الحروف بشكل مؤكد. بناء على الخلفية السابقة ، تريد الباحثة لبحث عن الموضوع: **تطبيق وسائل التعليم الألعاب الألغاز (PUZZEL) لترقية إتقان مفردات اللغة العربية لدى التلاميذ في مدرسة الثانوية دار النجاح لوبيان تابانولي الوسطي**

ب. أشكل البحث

بناء على خلفية السابقة، فإن الأشكل هذه الدراسة هي:

١. عدم الاهتمام بالتعلم

٢. صعوبة في إتقان المفردات

٣. عدم الإتقان المفردات العربية للطلاب

٤. الحد الأدنى من استخدام وسائل التعلم القائمة على الألعاب

ج. تركيز البحث

تقتصر الباحثة حدود البحث في هذه الدراسة على:

١. التركيز على المفردات: البحث يركز هذا فقط على ترقية المفردات العربية للتلاميذ مدرسة دار النجاح المتوسطة

٢. استخدام الألعاب الألغاز (PUZZEL): تتناول هذه الدراسة فقط تطبيق وسائل التعلم القائمة على الألعاب ألعاب الألغاز (PUZZEL) كوسيلة لترقية المفردات.

٣. التلاميذ مدرسة النجاح دارون: بحث ذلك فقط للتلاميذ المدرسة الثانوية

د. توضيح المصطلحات

وسائل التعليم

وسائل التعليم أداة لتسهيل عملية التعليم والتعلم. ومع وجود وسائل الإعلام، أن يؤدي ذلك إلى زيادة اهتمام التلاميذ بالتعلم أثناء الوباء. كما أصبح التلاميذ أكثر نشاطًا وليس التلاميذ فقط، بل يشارك المعلمون أيضًا بشكل نشط وإبداعي في التدريس، لأنه خلف وسائل التعلم[٦].

[6] Septy Nurfadhillah and others, 'PERANAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM', 3, pp. 243–55.

من حيث المصطلحات، فإن وسائل التعلم هي كل أشكال الأدوات أو المواد المستخدمة في عملية التعلم لمساعدة التلاميذ على فهم وإتقان الموضوع. تعمل وسائل التعلم كوسيط في نقل المعلومات أو الرسائل من المعلمين إلى التلاميذ بحيث تصبح عملية التعلم أكثر فعالية وكفاءة.

الألعاب الألغاز (PUZZEL)

الألعاب ضرورة للأطفال، لأنه الألعاب يكتسب الأطفال المعرفة التي أن تنمي قدراتهم. "أدوات الألعاب التعليمية هي أي شيء استخدامه كوسيلة للعب وهو مفيد أيضًا لنمو الأطفال، وبعبارات أبسط فهم أدوات الألعاب التعليمية على أنها أي شيء استخدامه للتعلم أنشطة اللعب." وبحسب ماراساولي، فإن "إحدى الألعاب التعليمية التي ترقية قدرات جميع الأطفال وذكائهم هي الألعاب الألغاز" (PUZZEL).

ألعاب الألغاز (PUZZEL) هي أحد أشكال الألعاب الحديثة التي لعبها عن طريق ترتيب قطع الصورة في قطعة واحدة، بحيث تتطابق مع الصورة الأصلية أو حسب الرغبة. كلمة "بازل" في اللغة الإندونيسية تعني لغزًا، وعادةً ما يُحل الأطفال ألعاب الألغاز (PUZZEL) مع أصدقائهم كلعبة جماعية. الألعاب مفيد جدًا لنمو دماغ الأطفال، حيث يتعلمون. الألعاب الذي يُدرّب البصر، ويُنشّط

الدماغ، ويُنمّي المهارات الحركية للأطفال، مثل الألعاب الألغاز (PUZZEL). الألعاب الألغاز (PUZZEL) الأطفال من فهم الأشكال والألوان والأحجام المناسبة لتركيبها مع قطع أخرى، ويُدرّبهم على حل المشكلات.

وسائل تعليم الألغاز (PUZZEL) هي وسائل تعليمية تعتمد على الألعاب وتتحدى إبداع الأطفال وذاكرتهم. تعتبر هذه اللعبة أكثر تذكرًا أثناء التعلم لأنها تحفز الأطفال على محاولة حل المشكلات دائمًا، ولكنها تظل ممتعة لأنه تكرارها. ستوفر لك التحديات في هذه اللعبة دائمًا فرصة التأثير الإدماني لمحاولة الاستمرار في المحاولة حتى تنجح. أن يوفر الألعاب فرصًا للأطفال للتفكير والتصرف بشكل خيالي وخيالي وهو ما يرتبط ارتباطًا وثيقًا بالتطور المعرفي للأطفال.

وفقا لريني يوليانتي، فإن الألعاب الألغاز (PUZZEL) أن تعمل على شحذ الدماغ، وتدريب التنسيق بين العين واليد، وتدريب القراءة، وتدريب التفكير، وتدريب صبر الأطفال ومعرفتهم. "وفقا لحميد بهاري فإن هدف اللعبة هو تدريب دماغ الأطفال، وتدريب التنسيق بين العين واليد، وتدريبهم على القراءة، وتدريبهم على التفكير، وتدريبهم على الصبر والمعرفة." الألغاز

(PUZZEL) تعمل على تدريب الدقة، أن تنمي المهارات الإدراكية لدى الأطفال، وصبر الأطفال، وتركيز الأطفال [٧]."

المفردات اللغة العربية

المفردات هي مجموعة من الكلمات المحددة التي ستشكل اللغة. الكلمة هي أصغر جزء من اللغة وهو حر بطبيعته, اللغة العربية هي إحدى اللغات الأجنبية التي يجب على الدارسين في إندونيسيا تعلمها. أحد العناصر المهمة للتعلم. اللغة العربية هي دراسة عناصر اللغة، وهي بناء الجملة والأصوات والمفردات. المفردات الكافية للغة العربية تساعد. واحد في التواصل والكتابة باللغة[٨].

فهم اللغة العربية النظر إلى تعريف اللغة العربية من منظور اللغة والمصطلحات. المعنى اللغوي لكلمة "العربية" هو الصحراء الكبرى، أو الأرض القاحلة التي لا يوجد فيها ماء ولا أشجار تنمو عليها، في حين أن "اللغة" هي أداة تواصل يستخدمها البشر للتفاعل مع بعضهم البعض والتواصل مع الدوافع والاحتياجات المختلفة لديهم. من الناحية الاصطلاحية، اللغة العربية هي لغة

[7] Wini Aprianti, Penerapa Perminan *PUZZEL* Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Bandar Lampung, *No Title*, 2021. Hlm, 10

[8] D I Madrasah Ibtidaiyah, 'T, Sebagaimana Diketahui Bahwasannya Kosakata Adalah', pp. 194–212.

يستخدمها مجموعة من الناس الذين يعيشون في الصحراء الكبرى، شبه الجزيرة العربية. اللغة العربية هي لغة سامية من عائلة اللغات الأفروآسيوية وترتبط بالعبرية واللغات العربية الحديثة التي كان يتحدث بها في شبه الجزيرة العربية منذ قرون. اللغة العربية يتحدث بها عدد أكبر من المتحدثين مقارنة بأي لغة أخرى في عائلة اللغات السامية[٩].

هـ. أسئلة البحث

بناء على خلفية السابقة ، فإن الأسئلة هذه الدراسة هي:

1. كيف تطبيق وسائل الألعاب الألغاز (PUZZEL) يستطيع لترقية إتقان المفردات اللغة العربية لدي التلاميذ الصفى ٨ في مدرسة الثانوية دار النجاح لوبيان تايانولي الوسطى ؟
2. هل المفردات مرتفع لتطبيق وسائل التعلم الألعاب الألغاز (PUZZEL) لدي التلاميذ الصفى ٨ في مدرسة الثانوية دار النجاح لوبيان تايانولي الوسطى ؟

و. أهداف البحث

بناء على أسئلة البحث السابقة، فإن الأهداف هذه الدراسة هي:

[9] Ambo Pera Aprizal, 'Jurnal Pendidikan Guru Jurnal Pendidikan Guru', 2.2 (2021), pp. 87–93.

١. لتطبيق وسائل التعلم الألعاب الألغاز (PUZZEL) لترقية إتقان المفردات اللغة العربية في مدرسة الثانوية دار النجاح لوبيان تايانولي الوسطى

٢. لتطبيق وسائل الألعاب الألغاز (PUZZEL) يستطيع لترقية إتقان المفردات اللغة العربية في مدرسة الثانوية دار النجاح لوبيان تايانولي الوسطى.

ز. فوائد البحث

بناء على أهداف البحث السابقة، فإن الفوائد هذه الدراسة هي:

١. الزيادة دافعية التعلم أن يثبت هذا البحث أن استخدام وسائل التعليم الألغاز (PUZZEL) المبنية على الألعاب أن يزيد من دافعية التلاميذ في تعلم اللغة العربية، والتي غالبا ما تعتبر صعبة وأقل إثارة للاهتمام.

٢. الزيادة إتقان المفردات أن تظهر نتائج البحث فعالية وسائل التعليم القائمة على الألعاب الألغاز (PUZZEL) في ترقية فهم واستخدام المفردات العربية بين التلاميذ المدارس.

٣. لتطوير أساليب التعلم المبتكرة لهذا البحث أن يلهم تطوير أساليب تعليمية جديدة وأكثر تفاعلية ومتعة في تدريس اللغة العربية في المدارس، والتي أن تحسن الجودة الشاملة للتعلم.

ح. مؤشرات الإجراء

مؤشرات الإجراء هذا البحث إذا كان يستطيع التلا ميذ قادرة على تقديم زيادة كمية مفردات اللغة العربية التي يتقنها التلامبذ قبل وبعد استخدام الألعاب الألغاز (PUZZEL) و تقييم زيادة الفهم واستخدام المفردات في سياق الجمل و المحادثات. ترقية نتائج اختبار المفردات، ترقية القدرة على تذكر المفردات،ترقية القدرة على استخدام المفردات في الجمل، زيادة الدافعية للتعلم، زيادة مشاركة التلاميذ.

ط. نظام البحث

كتبت الباحثة نظام البحث وقامت الباحثة كما يلي في الباب الأول تناقش حول من المقدمة التي تتركب خلفية البحث وأشكل البحث وتحديد البحث وتحديد المصطلحات وأسئلة البحث وأهداف البحث وفوائد البحث ومؤشرات البحث ونظام البحث.

وفي الباب الثاني يناقش عن إطار النظري التي تتركب من نظرية البحث ودراسة السابقة و إطار التفكير و فرضية.

وفي الباب الثالث يناقش عن منهجية البحث التي تتركب من مكان البحث وانوع البحث وخلفية البحث والموعات وآلة جمع البيانات واجراءت البحث وحليل البيانات.

وفي الباب الرابع يناقش عن نتائج البحث التي تتركب من نبذة عن مدرسة الثانوية دار النجاح و بيانات البحث قبل الدورة وتنفيذ الدورة الأولى وتنفيذ الدورة الثانية ومناقشة نتائج البحوث وتحديد البحث.

وفي الباب االخامس يناقش عن الخاتمة التي تتركب من الخلاصة والآثار المترتبة على نتائج البحث والإقتراحات.

الباب الثاني
الإطار النظري

أ. نظرية البحث

١ .وسائل التعليم

أ. تعريف وسائل

من الناحية اللغوية، كلمة "وسائل الإعلام" هي صيغة الجمع لكلمة "وسيط". والتي تأتي من "medius" والتي تعني الوسط. وفي الوقت نفسه، في الإندونيسية، تفسير كلمة "وسيط" على أنها "بين" أو "وسيط" بحيث أن يشير معنى الوسائط إلى شيء يقوم بتوصيل أو نقل المعلومات (الرسائل) بين المصدر (مانح الرسالة) ومتلقي الرسالة. . تعريف الوسائط على أنها شكل وقناة استخدامها في عملية تقديم المعلومات[١٠]. كلمة "إعلام" مشتقة من اللاتينية "medius" وتعني حرفيًا الوسيط أو الرسول. وفي العربية، تعني "وسيلة" أو رسول الرسائل من المرسِل إلى المستقبِل[١١].

تعد وسائل الإعلام أحد أشكال الأدوات التي تساعد المعلمين في عملية التدريس والتعلم داخل الفصل الدراسي. كما أن وسائل الإعلام قادرة على

[10] Ani Daniyati and others, 'Konsep Dasar Media Pembelajaran', *Journal of Student Research*, 1.1 (2023), pp. 282–94, doi:10.55606/jsr.v1i1.993.
[11] Azhar Arsyad, Media Pembelajaran, Jakarta; Rajawali Press, 2017 Hlm 3.

توجيه الرسائل وتحفيز مشاعر التلاميذ ورغباتهم بحيث تشجع عملية التعلم لكل طالب. ومع ذلك، ينبغي على الأقل أن تجميع استخدام الوسائل بشكل إبداعي قدر الإمكان من قبل المعلم. وهذا يهدف إلى زيادة متعة عملية التدريس والتعلم. إحدى الوسائط التي للمدرسين استخدامها هي الوسائل المرئية. وتتمثل وظيفتها في جذب انتباه التلاميذ وتوجيههم للتركيز على محتوى الدرس. ولهذا السبب يجب تعديل استخدامه وربطه بمادة الدرس المراد تقديمه.

للمدرسين بسهولة استخدام وسائط الصور أو الرسوم المتحركة. وبطريقة بسيطة، يبحث المعلم عن الصور المطابقة للموضوع على الإنترنت، ويقوم بتنزيلها، ثم طباعتها. للصور الملونة أن تركز العين وتوجه انتباه التلاميذ إلى الدرس الذي سيتلقونه. وهذا له تأثير إيجابي في التأثير على إتقان التلاميذ للموضوع بشكل أفضل. مع وجود وسائل التعلم، إثراء التقاليد الشفهية والمكتوبة في عملية التعلم بوسائل التعليم المختلفة مع توفر وسائل التعليم[١٢].

لمعلمي المعلمين إنشاء مواقف صفية مختلفة، وتحديد أساليب التدريس التي استخدامها في المواقف المختلفة، وخلق مناخ عاطفي صحي بين التلاميذ. حتى أدوات/وسائط التعلم هذه أن تساعد المعلمين على جلب العالم الخارجي

[12] Aisyah Fadilah and others, 'Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran', *Journal of Student Research (JSR)*, 1.2 (2023), pp. 1–17.

إلى الفصل الدراسي. وبهذه الطريقة، تصبح الأفكار (الأساليب) المجردة وغير المألوفة مفهومة بسهولة من قبل التلاميذ. إذا كان من الممكن استخدام أدوات/وسائل التعلم بشكل مناسب ومهني، فستتم عملية التعلم بفعالية. في التعلم حاجة واضحة لأدوات أو وسائل التعلم، لأن لهذه الأدوات/الوسائل التعليمية دور كبير ومؤثر في تحقيق الأهداف التعليمية المنشودة

ب. أنواع الوسائل

تنقسم الوسائل التعليمية إلى وهي:

أ. وسائل الإعلام المرئية

الوسائط المرئية هي أداة أو مصدر تعليمي يحتوي على رسائل ومعلومات، وخاصة الموضوع، والتي تقديمها بطريقة مثيرة للاهتمام ومبتكرة تطبيقها باستخدام حاسة البصر. لذلك لا للجمهور استخدام هذه الوسائل المرئية، وبشكل أكثر تحديدًا لا للمكفوفين استخدام هذه الوسائل. لأن هذه الوسائل لا استخدامها إلا بحاسة البصر[١٣].

- صورة

[13] Standar Kompetensi, 'Jenis Jenis Media Pembelajaran', 2012, pp. 1–5.

من بين الوسائل التعليمية، تعد وسائط الصور أو الصور هي الوسائل الأكثر استخدامًا، لأنها وسيلة شائعة يسهل الاستمتاع بها وفهمها. ومن يقول المثل الصيني: "الصورة تتحدث أكثر من ألف كلمة". تشمل الصور المشار إليها الصور والرسومات والرسومات التخطيطية وما إلى ذلك. الهدف هو تصور المفهوم الذي تريد نقله للطلاب. تعتبر هذه الصورة أو الصورة أداة مرئية فعالة لأنها تصور شيء شرحه بشكل أكثر واقعية وواقعية. المعلومات التي فهمها بسهولة، لأن النتائج الموضحة أقرب إلى الواقع، وستكون النتائج التي يتلقاها التلاميذ هي نفسها.

- خرائط المفاهيم

خريطة المفاهيم هي صورة تقدم أو تنقل علاقة ذات معنى بين المفاهيم من النقاط الرئيسية للمواد التعليمية تلخيصها. عادة ما يكون العرض التقديمي عبارة عن ربط النقاط الرئيسية للمادة بكلمة متصلة لتكوين اقتراح شرحه على نطاق أوسع فيما يتعلق بالمادة. دور الوسائط المرئية مثل خرائط المفاهيم في أنها أن تسهل على التلاميذ فهم المادة وتجذب اهتمام التلاميذ بالتفكير النقدي والنشط

في التعلم وأيضًا أن التعلم ليس مملاً. تطبيق مثل هذه الوسائط في جميع مستويات التعليم، بدءًا من المدرسة الابتدائية والمدارس المتوسطة والثانوية وحتى الجامعات أيضًا استخدام هذه الوسائط. (المادة مناسبة تقديمها بخريطة مفاهيمية).

ب. وسائل الصوتية

الوسائل الصوتية هي أو وسائل الاستماع هي نوع من الوسائل التعليمية أو مصادر التعلم التي تحتوي على رسائل أو مواد تعليمية تقديمها بطريقة مثيرة للاهتمام ومبتكرة تطبيقها باستخدام. مجرد حاسة السمع . لأن هذه الوسائط سليمة فقط.

ج. وسائل الإعلام المرئية والمسموعة

الوسائط الصوتية هي أو وسائل الاستماع هي نوع من الوسائط التعليمية أو مصادر التعلم التي تحتوي على رسائل أو مواد تعليمية تقديمها بطريقة مثيرة للاهتمام ومبتكرة تطبيقها باستخدام. مجرد حاسة السمع . لأن هذه الوسائط سليمة فقط.

ج. تعريف التعليم

التعليم هو عملية تفاعل الطالب مع المعلمين ومصادر التعلم في بيئة التعلم. التعلم هو المساعدة التي يقدمها المعلمون حتى تتم عملية التعلم والمعرفة وإتقان المهارات والعادات وكذلك تكوين الاتجاهات والثقة لدى التلاميذ. وبعبارة أخرى، التعلم هو عملية لترقية التلاميذ حتى من التعلم بشكل جيد[١٤].

التعليم هو في الأساس عملية، وهي عملية إدارة وتنظيم البيئة المحيطة بالتلاميذ بحيث أن تنمو وتشجع التلاميذ على القيام بعملية التعليم. يقال أيضًا أن التعلم هو عملية تقديم التوجيه أو المساعدة للطلاب في تنفيذ عملية التعلم. يبدأ دور المعلم كمرشد من كثرة التلاميذ الذين يعانون من مشاكل. في التعلم، بالطبع، اختلافات كثيرة، مثل أن طلابًا قادرين على هضم مادة الدرس، أيضًا طلاب بطيئون في هضم مادة الدرس. وهذان الاختلافان يجعلان المعلمين قادرين على تنظيم استراتيجيات التعليم التي تناسب ظروف كل طالب. لذلك، إذا كان جوهر التعلم هو "التغيير"، فإن جوهر التعلم هو "التنظيم".

فإن التعليم هو عملية تفاعل بين المعلمين والتلاميذ ومصادر التعليم التي تحدث في بيئة تعليمية. على المستوى الوطني، يُنظر إلى التعليم على أنه عملية تفاعل

[14] C. H. Crowther, *Seeing and Learning*, *New Scientist*, 1999, CLXII.

تتضمن المكونات الرئيسية وهي التلاميذ والمعلمين ومصادر التعليم التي تحدث في بيئة التعلم، فإن ما يسمى بعملية التعليم هو نظام يتضمن وحدة من المكونات المترابطة والمتفاعلة مع بعضها البعض لتحقيق المستوى الأمثل النتيجة المتوقعة وفقا للأهداف المحددة سلفا[١٥].

وتتميز عملية التعليم بالتفاعلات التعليمية التي تحدث، وهي التفاعلات المدركة للأهداف. هذا التفاعل متجذر في المعلمين (المعلمين) وأنشطة التعليم التربوية للطلاب، ويستمر بشكل منهجي من خلال مراحل التصميم والتنفيذ والتقييم. لا يحدث التعلم على الفور، بل يمر بمراحل معينة. في عملية التعليم، يقوم المعلمون بتسهيل التلاميذ حتى من التعليم بشكل جيد. "وبهذا التفاعل، سيؤدي إلى عملية تعليم فعالة كما هو متوقع." لذلك، أن نستنتج أن هذا النشاط التعليمي تنفيذه من قبل فاعلين، وهما المعلم والتلاميذ. سلوك المعلم هو التدريس وسلوك الطالب هو التعلم. لا فصل سلوك التدريس وسلوك التعلم عن المادة التعليمية. وبالتالي، فإن التعليم هو في الأساس نشاط مخطط يهيئ أو يحفز شخصًا ما ليكون قادرًا على التعليم بشكل جيد، بحيث يتلخص نشاط التعلم هذا في نشاطين رئيسيين، وهما كيفية اتخاذ الأشخاص إجراءات لتغيير السلوك من خلال أنشطة التعلم وكيف يتخذ

[15] Aprida Pane and Muhammad Darwis Dasopang, 'Belajar Dan Pembelajaran', *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3.2 (2017), pp. 333–52, doi:10.24952/fitrah.v3i2.945.

الأشخاص إجراءات لترقيةه المعرفة من خلال الأنشطة التعليمية. ولذلك فإن معنى التعلم هو الفعل الخارجي للتعلم، في حين أن التعليم هو الفعل الداخلي للتعلي

د. عناصر التعليم

وتتكون العناصر التعليمية من عدة أجزاء كما هو موضح ما يلي:

١. المعلم: يعمل المعلمون كميسرين ومحفزين ومرشدين في عملية التعلم. المعلمون مسؤولون أيضًا عن تصميم وتنفيذ التعليم.

٢. التلاميذ: التلاميذ هو جمع كلمة طالب، ويعني "الدارسون" أو "المتعلمون". يُستخدم هذا المصطلح للإشارة إلى الأشخاص الذين يدرسون في المدارس أو الجامعاتأو أي مؤسسة تعليمية.

التلاميذ هم الموضوع الرئيسي في عملية التعلم. لكل طالب احتياجات وإمكانات وأساليب تعلم مختلفة، لذا يجب أخذها في الاعتبار عند التخطيط وتنفيذ التعليم[١٦].

١. المرافق والبنية التحتية

- المرافق: الأدوات أو المرافق التي استخدامها بشكل مباشر، مثل الكتب أو السبورات البيضاء أو أجهزة الكمبيوتر.

[16] Abd Rahman and others, 'Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan', *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2.1 (2022), pp. 1–8.

– البنية التحتية: المرافق الداعمة مثل الفصول الدراسية والمختبرات والمكتبات.

٢. استراتيجيات التعليم

الاستراتيجيات أو الأساليب التي يستخدمها المعلمون لتوصيل المواد للطلاب، مثل المحاضرات أو المناقشات أو العمل الجماعي أو المحاكاة أو التعلم القائم على المشاريع.

٣. الأهداف التعليمية: الأهداف التعليمية هي الأشياء التي يجب تحقيقها في عملية التعلم والأهداف التي يستهدف التوجيه تحقيقها. وبشكل عام فإن الأهداف التعليمية تكون مجردة لأنها تحتوي على قيم مجردة. هذه الأهداف عامة ومثالية وواسعة جدًا من حيث المحتوى، لذا يصعب تنفيذها عمليًا. وفي الوقت نفسه، يجب أن يأخذ التعليم شكل إجراءات تستهدف التلاميذ في ظروف معينة وأماكن معينة وأوقات معينة باستخدام أدوات معينة. الهدف من التعليم أيضًا هو إثارة وتنشيط وتحديث المواد التي تمت مناقشتها حتى يصبح التلاميذ أكثر معرفة

٤. وسائل الإعلام التعليمية: الأدوات أو المواد المستخدمة للمساعدة في توصيل المواد، مثل الكتب أو الصور أو مقاطع الفيديو أو العروض التقديمية أو التكنولوجيا التفاعلية.

٢. الألعاب الألغاز (PUZZEL)

أ. تعريف الألعاب الألغاز (PUZZEL)

تعتبر الألعاب ألعاب الألغاز (PUZZEL) إحدى نتائج الإبداع التي بدأت تتطور وتحظى بإقبال كبير من الجمهور وخاصة الأطفال. فإن الألغاز (PUZZEL) هي لعبة حيث تقوم بترتيب الصور أو الأشياء التي تم تقسيمها إلى عدة أجزاء (٥– ١٠ أجزاء). بعض الألعاب الألغاز (PUZZEL) هذه مصنوعة من الكتل والورق، الألعاب الألغاز (PUZZEL) على شكل مكعبات روبيك والتي تنافس فيها العديد من الأشخاص حول العالم. الفرق بين هذه الألغاز (PUZZEL) هو في المواد المصنوعة منها، فالألغاز (PUZZEL) الورقية تصنع من الورق المقوى، والألغاز (PUZZEL) المكعبات تصنع من الخشب، بينما تصنع ألغاز الروبيك من البلاستيك. تم تصميم الألعاب الألغاز (PUZZEL) وفقًا لإبداع كل مبدع. في هذه الورقة، إنشاء الألغاز (PUZZEL) مع موضوع تشريح جسم الإنسان. تهدف الألعاب الألغاز (PUZZEL) هذه إلى تعريف أطفال المرحلة الابتدائية بتشريح جسم الإنسان، إلى جانب أنها تهدف إلى تحفيز قوة التفكير لدى الأطفال ليكونوا قادرين على تجميع الألغاز (PUZZEL) وفقًا للصور الموجهة، إلى جانب أن الألعاب الألغاز

(PUZZEL) هذه أيضًا تنظيم تركيز الأطفال تهدف الألغاز (PUZZEL) أيضًا إلى تسريع قدرات القراءة لدى الأطفال.

الأدوات والمواد اللازمة لصنع اللغز هي: قلم رصاص، مسطرة، ممحاة، أقلام تلوين (أقلام ملونة)، كرتون، في صنع الألغاز، نستخدم في الواقع المواد الموجودة حولنا والمتوفرة بسهولة مثل الورق المقوى المستخدم والبلاستيك المستخدم والورق المستخدم وما إلى ذلك.[١٧]

الألعاب الألغاز (PUZZEL) هي لعبة ترتيب قطع الصورة في الكل[١٨]. ألعاب الألغاز (PUZZEL) هي لعبة مثيرة للاهتمام للأطفال. لأنه في الأساس يحب الأشكال والألوان المثيرة للاهتمام، فقد يحاول في البداية تجميع صورة لغز دون تعليمات مع القليل من التوجيه والمثال، تطوير المهارات الاجتماعية (التعاون) بطريقة محاولة ترتيب الأشكال أو الألوان أو المنطق مع الأصدقاء. وفي الوقت نفسه، وفقًا لقاموس English-Indonesian، فإن "اللغز يعني حل اللغز".

إذن المقصود باللغز (PUZZEL) هو اللعبة أو الوسيلة التي تكون عادة على شكل لغز من القطع ذات الأشكال والتي تجميعها فيما بعد في وحدة كاملة.

---

[17] Program Studi and Informasi Perpustakaan, 'PEMBUATAN PERMAINAN PUZZLE UNTUK BACAAN ANAK KELAS RENDAH SEKOLAH DASAR', September, 2017, pp. 314–21.

[١٨] سيلما سلسبيل، فعالية إستخدام (puzzle) لإستيعاب المفردات العربية في المدرسة الإبتدائية الإسلامية، جمبر، م ٢٠٢٠, ص ٢٤.

١. قواعد الألعاب الألغاز (PUZZEL) للدولار الأسترالي التالي:

في الألعاب الألغاز (PUZZEL) ، عدة قواعد يجب الالتزام بها، وهي:

أ. جمع أنواع مختلفة من الألغاز (PUZZEL). ثم قم بتوجيه طفلك من خلال منحه الحرية في اختيار الصورة ونوع اللغز الذي يحبه.

ب. بعد أن يختار الأطفال نوع اللغز الذي يفضلونه، قم بإرشادهم من خلال اسألهم عن الأشكال والصور التي اختاروها. على سبيل المثال، لغز (PUZZEL) الهندسة. تحفيز الأطفال من خلال إجراء الحوار

ج. بعد ذلك يقوم الطفل بإعادة تجميع القطع ومطابقتها واحدة تلو الأخرى حتى في شكل كامل.

د. تحدي طفلك للقيام بذلك بشكل أسرع وأسرع.

هـ. وأخيرا، قل شكرا وامدح الطفل.

بالإضافة إلى القواعد العامة للعب الألغاز (PUZZEL) التي تم شرحها أعلاه، قواعد عامة للعب الألغاز (PUZZEL) ، قواعد للعب الألغاز (PUZZEL) التي إجراؤها معًا أو القول إنها تتم في مجموعات، وهي:

أ. تقسيم المشاركين إلى مجموعات تتكون من ٥-٦ أشخاص، ويصبح أحدهم مراقبًا (تحديده من قبل كل مجموعة). يحصل كل مشارك في المجموعة

على صورة مقطوعة واحدة (باستثناء المراقب)، والتي وضعها في حاوية مع الصور المقطوعة للمشاركين الآخرين.

ب. مهمة كل مشارك هي إعادة تجميع قطع الصورة كاملة، مع الشروط التالية:

١) إذا حصلوا على جزء من الصورة غير ضروري أو غير متطابق، يجب على المشاركين إعادته إلى الحاوية على الفور حتى المشاركون الآخرون من أخذه إذا كان يتطابق مع الصورة التي لديهم.

٢) لا طلب أو أخذ من المشاركين الآخرين، فقط أخذ أجزاء من الصور من الحاوية.

٣) لا يُسمح لك بالتحدث مع بعضكم البعض أو التواصل بالإيماءات أو التدخل في عمل المشاركين الآخرين.

مهمة المراقب في كل مجموعة هي ملاحظة وتسجيل ما يحدث في مجموعته أثناء اللعبة من خلال الاهتمام بالأمور التالية:

أ) هل أي مشاركين خالفوا القواعد ؟

ب) ما هي القاعدة التي تم كسرها ؟

ج) هل أي مشاركين يقومون بتكديس الكثير من قطع الصور ولا يريدون إعادتها إلى الحاوية/الطاولة؟

كرر هذه اللعبة بشرط أن يُسمح للمشاركين بالتواصل ومساعدة بعضهم البعض في مجموعاتهم.

من هذه الآراء الاستنتاج أن قواعد لعب الألغاز

١) تقسيم المشاركين إلى مجموعات، كل مجموعة تتكون من طفلين.

٢) تحصل كل مجموعة على قطع اللغز.

٣) يجب على كل مجموعة إكمال قطع الشكل.

تصبح كاملة.

٤) المجموعة التي تحصل على المركز الأول سوف تحصل على التهنئة والشكر[١٩].

ب. **خطوات الألعاب الألغاز (PUZZEL)**

الألعاب هو نشاط ممتع للأطفال، فمن خلال اللعب يتعلم الأطفال التعرف على بيئتهم. للأنشطة الترفيهية أيضًا أن تزيد من نشاط خلايا الدماغ بشكل نشط، وفي عملية التعلم التي تتم في الفصل، استخدام وسيلة تعليمية أو وسائط كوسيلة لنقل المعلومات، على سبيل المثال باستخدام وسائط الألغاز.

خطوات الألعاب الألغاز (PUZZEL) هي كما يلي:

[19] Ratna Pangastuti, 'Media Puzzle Untuk Mengenal Bentuk Geometri', 1.1 (2019), pp. 50–59.

١) قم بإعداد لعبة أحجية متوسطة الحجم تتكون من ٦ إلى ٨ قطع.

٢) قم بإزالة قطع الألغاز (PUZZEL) من أماكنها

٢) خلط قطع الألغاز (PUZZEL) الألغاز (PUZZEL)

٣) اطلب من الطفل إعادة ترتيب قطع الألغاز (PUZZEL) لإنشاء الصورة الأصلية.

بدأ نشاط اللعب بقيام المعلم بجمع الأطفال وتقديم التوجيهات حول القواعد في نشاط اللعب بالألغاز (PUZZEL). في هذه الخطوة يذكّر المعلم الأطفال بضرورة متابعة النشاط بشكل منظم حتى تنفيذه بشكل جيد. لعب ألعاب الألغاز (PUZZEL) في مجموعات. بعد ذلك قامت المعلمة بتقسيم المجموعة بحيث تتكون كل مجموعة من ٤ أطفال.

بعد تشكيلهم إلى مجموعات، يقوم المعلم بعد ذلك بجمع أنواع مختلفة من الألغاز، ثم يقوم المعلم بإرشاد الأطفال وإعطائهم حرية اختيار الصور وأنواع الألغاز (PUZZEL) التي يحبونها. لكل مجموعة الحق في اختيار صورة اللغز التي ترغب في لعبها ثم بعد أن يختار الأطفال صورة اللغز (PUZZEL) التي تعجبهم، يقوم المعلم اسأل عن شكل وصورة اللغز الذي تم اختياره.

بعد أن تحصل المجموعة على صورة الألغاز (PUZZEL) واحدة، يشرح المعلم للأطفال أن مهمتهم هي دمج قطع اللغز (PUZZEL) في شكل كامل. يقوم المعلم بالتجول بين كل مجموعة ويقوم بخلط صور الألغاز (PUZZEL) التي تجميعها.

قواعد الألعاب الألغاز (PUZZEL) هي أن المجموعة الفائزة هي المجموعة التي تتمكن من تجميع كتاباتها وقراءتها للمعلم بشكل أسرع وبعد ذلك، عندما ينتهون، تقول كل مجموعة اسم الصورة المرتبة حديثًا. بعد ذلك، بعد تجميع جميع ألعاب الألغاز (PUZZEL) ، تأتي الخطوة التالية للمعلم وهي تقديم الملاحظات في شكل أسئلة حول صور ألعاب الألغاز (PUZZEL) التي تم تجميعها[٢٠].

ج. فوائد الألعاب الألغاز (PUZZEL)

فوائد عديدة الألعاب الألغاز، وهذا يتفق مع ما أوضحه مارتوتي (٢٠٠٨) الذي ذكر فوائد عديدة، وهي:

أ. ترقية الإدراك مهارات

ب. ترقية المهارات الحركية الدقيقة المهارات

ج. ترقية المهارات الاجتماعية:

[20] Hermansyah Trimantara, Neni Mulya, and Uvi Liyana, 'Perkembangan Dengan Pesat Dan Fundamental . Proses Pertumbuhan Dan Perkembangan Arbitrer Dan Digunakan Oleh Sekelompok Masyarakat Untuk Berinteraksi Dan Untuk Berkomunikasi Dengan Orang Lain , Yang Berguna Untuk Mentransfer Berbagai Ide Sarana Bermain Yang Bermanfaat Bagi Perkembangan Anak (M . Fadlillah , 2017 ; Nur , Untuk', 2.1 (2019), pp. 25–34.

د. تنسيق التدريب بين العينين واليدين

هـ. تدريب المنطق تدريب الصبر

و. توسيع المعرفة.

(٢٠١٠) فوائد لعب الألغاز (PUZZEL) على النحو التالي:

شحذ الدماغ, تدريب التنسيق بين العينين واليدين, ممارسة التفكير, ممارسة الصبر, زيادة المعرفة. ومن هذا البيان، الاستنتاج أن اللعبة. تتمتع الألغاز(PUZZEL) بفوائد من حيث التطور المعرفي للأطفال. اللعبة ترقية المهارات الإدراكية، وتدريب المنطق، وتوسيع الصبر، وتنمية الدماغ، وتدريب التفكير، وحل المشكلات، وما إلى ذلك[٢١].

د. مزايا وعيوب الألعاب الألغاز (PUZZEL)

سيكون التلاميذ الذين لديهم أسلوب التعلم البصري سريعين في الاستجابة لتجميع سلسلة من الألغاز (PUZZEL) في صورة كاملة. تتمتع وسائل الإعلام اللغز بمزايا وعيوب، وتشمل مزايا وسائل الإعلام الألغاز (PUZZEL) ما يلي:

١. لوسائل الألغاز (PUZZEL) جذب اهتمام التلاميذ بالتعلم.

[21] Rista Dwi Permata and Fakultas Keguruan, 'PENGARUH PERMAINAN PUZZLE TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH ANAK USIA 4-5 TAHUN Penyelenggaraannya Difokuskan Sebagai Program Pendidikan Bagi Seseorang Dengan Rentang Usia Empat Tahun Sampai', 5.2 (2020), pp. 1–10.

٢. لوسائل الألغاز (PUZZEL) التغلب على قيود المكان والزمان، لأنه ليس من الممكن إحضار جميع الأشياء إلى الفصل الدراسي.

٣. باستخدام وسائل الألغاز (PUZZEL) ، يستطيع التلاميذ الرؤية والملاحظة وإجراء التجارب زيادة رؤيتهم ومهاراتهم المتعلمين.

تشمل نقاط ضعف وسائل الألغاز (PUZZEL) ما يلي:

١. تركز وسائط الألغاز (PUZZEL) هذه بشكل أكبر على الحس البصري.

٢. الصور المعقدة للغاية تكون أقل فعالية للتعلم البصري. لغز وسائل الإعلام

٣. الوسائط اللغزية أقل من المثالية عند تطبيقها في مجموعات كبيرة.

إن وسائل الألغاز (PUZZEL) بها العديد من العيوب، ومع ذلك، فإن هذه الوسيلة جديرة بالاهتمام في إثراء مرافق وسائل التعلم لدعم السير السلس لعملية التدريس والتعلم في الفصل الدراسي، لأن وسائل الألغاز (PUZZEL) لها مزايا وفوائد مختلفة في ترقية نتائج التعلم لدى التلاميذ[٢٢].

[22] Hardika Saputra and Universitas Islam Lampung, 'Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibdtidaiyah', December, 2021.

٣. مفردات اللغة العربية

أ.تعريف المفردات

تُسمى المفردات في العربية "مفردات". أما في الإنجليزية، فهي مجموعة من الكلمات أو كنز من الكلمات المعروفة لشخص أو كيان آخر ينتمي إلى لغة معينة. المفردات هي مجموعة الكلمات التي تُشكل لغة. تُسمى المفردات في العربية "مفردات". أما في الإنجليزية، فهي مجموعة من الكلمات أو كنز من الكلمات المعروفة لشخص أو كيان آخر ينتمي إلى لغة معينة. المفردات هي مجموعة الكلمات التي تُشكل لغة[٢٣].

المفردات هي ادوات حمل المعنى كما انها وسيلة للتفكير[٢٤]. ويذكر القاموس العربي الإندونيسي المعاصر أن المفردات تأتي من اللغة العربية التي تحتوي على معاني الكلمات والمصطلحات الاصطلاحية. في اللغة الإنجليزية، تعريف المفردات على أنها مفردات تحتوي على نفس معنى المفردات أو جميع الكلمات المستخدمة. وفي معجم المفردات المناور اسمها الكلمات مفردات.

وتفسير المفردات (المفردات) على أنها كلمات تم استخدامها لبناء الجمل، بحيث يكون لها معنى ومعنى معين. مثال مكتب هذه الكلمة تبدو فقط مكتوبة. وفي

[23] Syaiful Mustofa, Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif, UIN Maliki Press, 2011 hlm 59/62

[24] سيف الدين، طريق في تعليم المفردات اللغة العربية، كلمنتان الغربية، ديسمبر م (٢٠١٩), ص ٣١١

أقصى الحدود لا تعني شيئًا، أو القول بطريقة متسامحة أن لها معاني كثيرة، منها المكتب، والمكتب، والمكتب، والمدرسة، والوكيل، والعديد من المعاني الأخرى. ولكن ماذا يعني مكتب في الجملة؟ المكتب على الكتاب كلمة مكتب تعني الطاولة وهكذا، تطبيق المفردات على الكلمات أو الكلمات في سياق الجمل بحيث يكون لها معنى سياقي (مقلمى معنى بينما الكلمات التي لا يزال معناها غير مؤكد، تسمى) معنى معجمي (أو معنى القاموس. قال عبد الحميد أن المفردات العربية هي الكلمة)كلمة(مكونة من مقطعين أوأكثر و له معنى[٢٥].

ب. أنواع المفردات

المفردات هي مجموعة من الكلمات الموجودة في اللغة. تعتمد جودة المهارات اللغوية للشخص حقًا على كمية ونوعية المفردات التي يمتلكها. كلما كانت قدرتك على إتقان المفردات أكثر ثراءً أو أفضل، زادت مهارة اللغة لديك.

وفقًا لتاريجان ، دي جي. (١٩٩٤) تصنيف أنواع المفردات على النحو التالي:

أ. المفردات الأساسية, وهي الكلمات التي لا تتغير بسهولة

ب. المفردات النشطة الكلمات التي استخدامها للتحدث والكتابة.

[25] Moh Mansyu, Materi Pokok Bahasa Arab 1 Modul 1-12, (Jakarta: Direktorat Jendral Bimbaga Islam dan Universitas Terbuk, 1994), hlm 107.

ج. والمفردات السلبية الكلمات المعروفة والمفهومة عند قراءة النص أو سماعها في المحادثة.

د. – مفردات جديدة هي الكلمات أو العبارات أو التعبيرات التي دخلت للتو قواعد اللغة، أو لم تكن موجودة من قبل أو نادرًا ما تستخدم في تلك اللغة.

– المفردات العامة وهي المفردات التي يشيع استخدامها يتحدث جميع الأشخاص تقريبًا هذه اللغة في مناطق معينة. استخدام الكلمات الشائعة في مجال معين من التخصصات العلمية.

ج. تعريف اللغة العربية

اللغة : الفاظ يُعبر بها كل قوم عن مقاصدهم: واللغات كثيرة. وهي مختلفة من حيث اللفظ: متحدة من حيث المعنى ، أي أن المعنى الواحد الذي يُخالج ضمائر الناس واحد. ولكن كل قوم يعبرون عنه بلفظ غير لفظ الآخرين .واللغة العربية : هي الكلمات التي يُعبر بها العرب عن أغراضهم . وقد وصلت إلينا من طريق النقل. وحفظها لنا القرآن الكريم والأحاديث الشريفة ، وما رواه الثقات من منثور العرب ومنظومهم[٢٦] .

24 شيخ مصطفى الغلاييني جامع الدروس العربية موسوعة في ثلاثة أجزاء صيدا – بيروت ص . ب : ٨٣٥٥ الصفحة ٧

اللغة العربية من أقدم اللغات السامية، ولا تزال موجودة حتى اليوم. ويعود بقاء اللغة العربية إلى مكانتها التي اختارها الله لغةً لكتابه الكريم، القرآن الكريم، ولغةً دينيةً في الصلاة والذكر والدعاء[٢٧].

اللغة العربية هي لغة القرآن. تعتبر اللغة العربية من أقدم اللغات في العالم. اللغة العربية هي لغة كاملة ومثالية بالمقارنة مع اللغات الأخرى. كماله واكتماله هو امتياز له. ولأن اللغة العربية لها ميزات في مجال النحو بالإضافة إلى ميزاتها الأخرى، فإن الكثير من الناس يعتبرون اللغة العربية معقدة ومعقدة وصعبة وما إلى ذلك، خاصة عند التلاميذ والتلاميذ. ومن أدلة تخصص اللغة العربية قدرتها على شرح الأمور وتيسير الأمور الصعبة، والأشياء التي لم تفهم بعد فهمها والأشياء التي ليست بعد جيدة (جميلة) تصبح جيدة وجميلة وهكذا[٢٨] واللغة العربية هي اللغة واجبة على الطلبة في المعاهد والمدارس لا تجعلها شيئ سهول في تعلمها[٢٩].

[27] Abd Wahab Rosyidi, Mamlu'atul Ni'mah, Memahami Konsep Dasar Pembelajaran Bahasa Arab, UIN Maliki Press, 2012, hlm 4.

[28] Wiwin Triningsih, 'Bahasa Arab Bahasa AL-Qur'an', *Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Sorong, Papua Barat, Indonesia Jurusan Dakwah Program Studi Komunikasi Penyiaran Islam*, 2012, p. 21.

[٢٩] إرسل أمين، للمشكلات اللغوية في تعليم اللغة العربية لدي الكلية في إندونيسيا، بادبج سيدمبوان، ديسمبر، م (٢٠٢١), ص ١٠٣.

د.عناصر اللغة العربية

في الدراسات ا اللغة العربية التي تعتمد المنهج البنيوي، تُعتبر اللغة مكونة من مكونات أو عناصر يمكن فصلها وتمييزها عن بعضها البعض. وتشمل هذه المكونات أو العناصر: أصوات، والمفردات، والقواعد[٣٠].هي:

1. الأ صوات: الصوت هو أثر يحدث اهتزاز الأجسام، وينتقل في وسط مادي ويدرك بحاسة السمع وهو اللبين الذي يشيد منه الكلمة والكلمات هي التي تشيد منها الجملة، والجملة هي التي اللبنات لتشيد الكلام، لذلك فالأصوات هي أساس البناء التركيبي ومن ثم، فدراستها يجب أن يكون أول ما يجب على اللغوي والاهتمام به[٣١].

٢. المفردات: ويتناول تكوين الكلمات. تشكيل الكلمات باللغة العربية عن طريق إضافة البادئات أو اللواحق أو الجمع بين الكلمات الأساسية. يسمح هذا النظام بتكوين كلمات جديدة ذات معاني مختلفة عن الكلمات الأساسية.

٣. التراكيب: هذه هي القواعد المتعلقة بكيفية دمج الكلمات في الجمل. اللغة العربية لديها بناء جملة صارم، مع قواعد تحكم ترتيب الكلمات في الجمل.

[30] Abdul Wahab Rosyidi, Media Pembelajaran Bahasa Arab, UIN Malang Press, 2009 hlm 53.

[٣١] عبد الوهاب رشيدى، علم الأصوات النطقى، مطبعة جامعة مولانا ملك إبراهيم الإسلامية الحكومية، مالانق، ٢٠١٠, ١

تنقسم عناصر اللغة العربية إلى ثلاثة وهي المفردات وتركيب الجملة والصوت، ومع ذلك أريد أن أناقش المفردات فقط.

ب. الدراسات السابقة

١. البحث الذي أجراه رواداتول جانا كاموس وآخرون (٢٠٢٥) في مجلته بعنوان تطبيق وسائل الألغاز لترقية المفردات العربية لدى طلاب الصف الثامن في مدرسة متس محمدية الداخلية بالوبو، سيكا، له نفس الجوهر بشكل عام، ألا وهو تطبيق وسائل الألغاز كأداة تعليمية نشطة وممتعة لترقية إتقان المفردات العربية. حيث يركز هذا البحث على استخدام وسائل الألغاز كوسيلة مساعدة لتعلم اللغة العربية وهدفها الرئيسي هو ترقية إتقان التلاميذ للمفردات العربية، بينما يستخدم نوع ومنهج البحث البحث العملي الصفي بخطوات التخطيط والتنفيذ والملاحظة والتأمل. في حين يكمن الاختلاف بين هذا البحث في مستوى التعليم وحالة البحث وشكل وسائل الألغاز المستخدمة[٣٢].

٢. بحثٌ من ويدياستوتي هداية وآخرون (٢٠٢٤) بعنوان "تطبيق وسائل تعلم الألغاز لترقية نتائج تعلم التلاميذ في تعلم اللغة العربية في الصف الخامس في مدرسة ابتدائية تيغاهيرانغ سيامي يتشابه كلاهما، وتحديدًا في البحث عن استخدام الألغاز كإبداع في

[32] Raodatul Jannah Kamuz, Naidin Syamsuddin, and Muhammad Yamin, 'Penerapan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Arab Pada Siswa Kelas VII MTS Muhammadiyah Boarding School Palopo', 8.3 (2025), pp. 1576–85.

تعلم اللغة العربية، والهدف هو التغلب على ضعف الاهتمام بالتعلم ونتائج تعلم التلاميذ. تشابهٌ آخر هو أن كلاهما يلهم البحث العملي الصفي الذي يتضمن أربع مراحل تبدأ بالتخطيط والتنفيذ والملاحظة والتأمل. كلاهما يستخدم أيضًا وسائط الألغاز كوسيلة تعليمية ممتعة وكلاهما يستخدم اختبارات نتائج التعلم والملاحظة والتوثيق كأدوات لجمع البيانات. في الوقت نفسه، تكمن الاختلافات في المستوى التعليمي وموقع البحث وتركيزه، حيث ينصب تركيز البحث في المجلة على ترقية نتائج التعلم العامة للطلاب في مواد تعلم اللغة العربية، وتكمن الاختلافات الأخرى في مواضيع البحث والأهداف المحددة المراد تحقيقها، حيث تتمثل الأهداف المحددة للبحث في أن وسائط الألغاز تحسن نتائج التعلم وإكمال الصف الدراسي[٣٣].

٣. بحث من بوتري سايلا مينانيل ماولا (٢٠٢٤) بعنوان تطوير وسيلة ألغاز لتخمين صورة المفردات لترقية إتقان المفردات العربية للصف السابع من مدرسة ثانوية سلفية ويراديسا، منطقة بيكالونجان. "تتفق الدراستان في عدد من النقاط القوية، وهي: تركيز البحث واحد، وكلاهما يبحث في استخدام الألغاز في تعلم المفردات العربية لترقية قدرات التلاميذ، والهدف الرئيسي للبحث أيضًا له أوجه تشابه، وهي: ترقية إتقان المفردات العربية من خلال التعلم القائم على الألعاب الشيقة، وتظهر نتائج الدراسة

[33] Widhiastuti Hidayat and others, 'Penerapan Media Pembelajaran Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Arab Kelas V MIS Tigaherang-Ciamis', 2.2 (2024), pp. 149–59.

أن وسيلة الألغاز يمكن أن تحسن إتقان التلاميذ للمفردات العربية. على الرغم من أن لها نفس التركيز والأهداف، إلا أن هذه الدراسة تختلف أيضًا في النهج والموقع والموضوع ونتائج التطوير[٣٤].

[34] Putri Saila And Minanil Maula, 'Pengembangan Media Puzzle Tebak Gambar Mufrodat Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Kelas Vii Mts Salafiyah Wiradesa Kabupaten Pekalongan', 2024.

الباب الثالث

منهجية البحث

أ. مكان البحث

تم إجراء هذا البحث في الصف ٨ في مدرسة الثانوية دار النجاح الواقعة في لوبيان، منطقة باديري، منطقة تابانولي الوسطى. سبب اختيار الباحث لهذا الموقع هو أنه بالنظر إلى التطورات مع مرور الوقت، سيكون العديد من المشكلات التي يصعب على المعلمين تجربتها، لذلك أراد الباحث زيادة دافعية التعلم لدى التلاميذ، وتحديداً في الصف ٨ ، من أجل خلق بيئة تعليمية مناسبة. جيل من الأذكياء من هذا الفصل، لمساعدة المعلمين على تسهيل استخدام الوسائط التعليمية أثناء عملية التعلم حتى لا يشعر التلاميذ بالملل وتكون عملية التعلم ممتعة وتشمل الفصل بأكمله. تعاون الباحثون مع معلمي الصف الذين قاموا بالتدريس في الصف ٨.

ب. أنوع البحث

هذا البحث هو بحث الكمي بنوع الإجرائ. البحث الإ جرائي هو بحث عملي يهدف إلى التعليم في الفصول الدراسة.

البحث الإجرائي في الفصل الدراسي هو نشاط علمي يقوم به المعلمون في الفصل الدراسي باستخدام إجراءات لترقية جودة التعلم. وبصرف النظر عن ذلك،

يهدف البحث العملي في الفصل الدراسي أيضًا إلى ترقية الكفاءة المهنية للمعلم. لذلك، من المهم جدًا بالنسبة للمعلمين إجراء بحث عملي في الفصل الدراسي، لأن حل المشكلات التعليمية الحالية سيساعد في ترقية جودة التعليم في إندونيسيا. ولذلك، سيناقش الباحثون مدى أهمية إجراء البحوث العملية في الفصل الدراسي[٣٥].

البحث الاجرائي هو نوع من الابحاث التي يقوم بها شخص يواجه مشكلات معينة في ميدان عمله أو حياته العملية ويضع خطة لحل هذه المشكلات، فهو أسلوب بحث يعتمد على مشكلات مباشرة يواجه الباحث لايجاد حل لهذه المشكلات.

ج. خلفية البحث والموضوعات

في هذا البحث، ستكون المواضيع طلاب الصف الأول في المدرسة التسناوية دار النجاح لوبيان، تابانولي وسط ، بعدد٢١ طالبًا يتكونون من ١٥ رجلاً و٦ نساء. يريد هذا البحث أن يرى كيف لتطبيق وسائط تعلم الألعاب التعليمية أن يزيد من دافعية التعلم لدى التلاميذ.

[35] Anisatul Azizah, 'Pentingnya Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru Dalam Pembelajaran', *Auladuna : Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3.1 (2021), pp. 15–22, doi:10.36835/au.v3i1.475.

د. آلة جمع البيانات

آلة لجمع البيانات هي عملية لوضح ليكون سهلا في جمع البيانات الأداة في البحث هي الأسئلة التي تعطي للتلاميذ للحصول على إجابة من التلاميذ في لاحظة، إختبار والوثائق شكل وهي لملاحظة ، إختبار والوثائق.

١. الملاحظة

الوصف: مراقبة أنشطة التعلم التي تستخدم وسائط الألعاب التعليمية بشكل مباشر.

الأدوات: أوراق ملاحظة تتضمن مؤشرات مشاركة التلاميذ، واستجابات التلاميذ لوسائل الإعلام، والتقدم في إتقان المفردات.

أمثلة على الجوانب المرصودة: حماسة التلاميذ والمشاركة في الألعاب والقدرة على استخدام المفردات في سياقات الألعاب

٢. اختبار إتقان المفردات

الوصف: إجراء اختبارات على التلاميذ قبل وبعد تنفيذ الألعاب التعليمية لقياس إتقان المفردات

الأدوات: أسئلة الاختبار في شكل اختيار من متعدد أو ملء الفراغات أو مطابقة الكلمات التي تقيس قدرة التلاميذ على تذكر وفهم واستخدام المفردات التي تعلموها سؤال مثال: اختبار مفردات متكيف مع المواد التي تمت دراستها من خلال الألعا.

٣.التوثيق

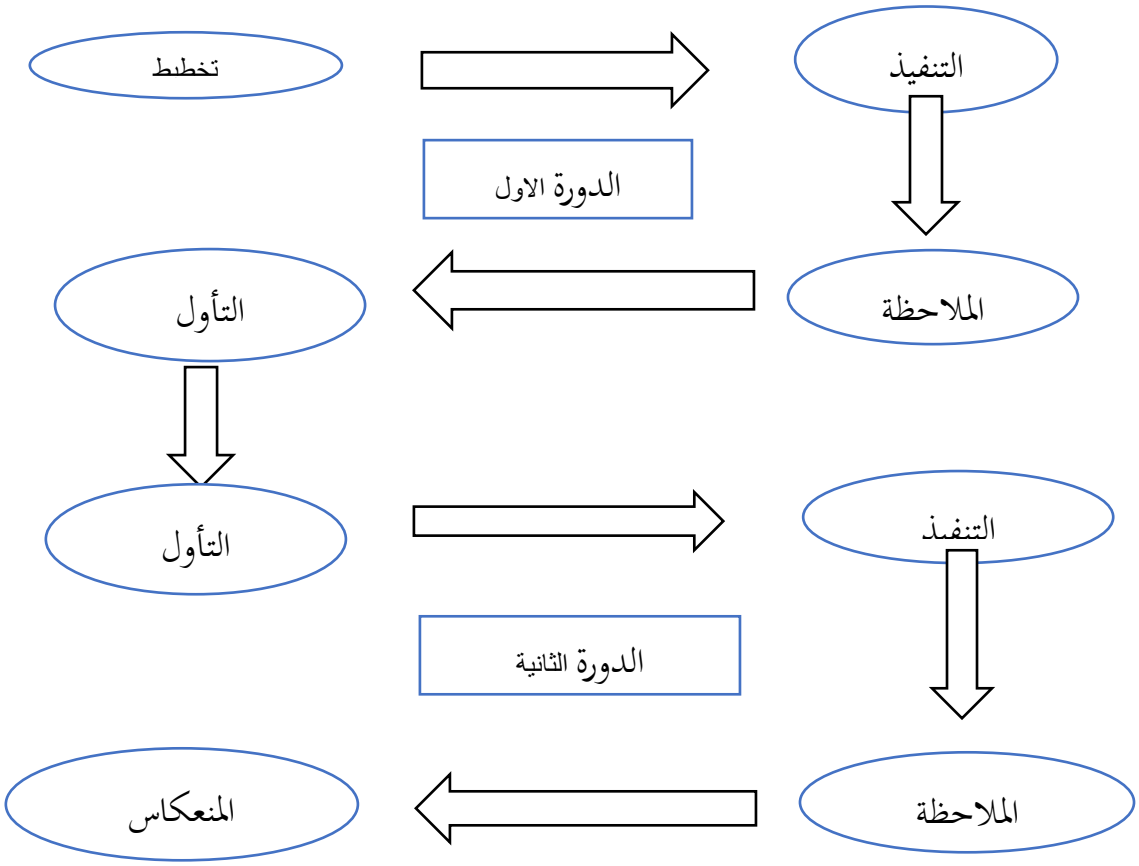
الوصف: جمع البيانات في شكل صور أو مقاطع فيديو أو نتائج عمل التلاميذ أثناء عملية التعلم

الأدوات: الكاميرا أو أداة التوثيق الأخرى لتسجيل نشاط الطالب وتقدمه.

هـ. أجراءت البحث

يستخدم الإجراء بهذا البحث نموذج Kurt Lewin، الذي يستخدم أربع عمليات بحث إجرائي، وهي التخطيط التنفيذ والملاحظة والتأول[٣٦].

[36] Trianto, Panduan Lengkap Penelitian Tindakan Kelas [Classroom Action Research], Teori & Praktik, (Jakarta: Prestasi Pustakarya, 2012), h. 29-30 http://kin.perpusnas.go.id/DisplayData.aspx?pid=94978&pRegionCode=UN11MAR&pClientId=112



الشكل ١.٣

مراحل بحث الإجرائي من نموذج كورت لوين

تستخدم هذه الدراسة دورتين ومها الدورة الأولى و الدورة الثانية كان تخصيص الوقت المستخدم في الدراسة 2x40 دقيقة في كل دورة في تنفيذ هذه الإ جراءات تم استخدام ١٠ دقائق لفتح الدرس، واستخدمت الباحثة ٣٠ دقيقة لتقديم المواد من تطبيق وسائل التعلم الألعاب لترقية إتقان المفردات اللغة العربية أجريت الباحثة اختبارا شفهيا لمدة ٣٠

دقيقة تقريبا بهدف قياس نتائج تعلم التلاميذ. ثم استغلت الباحثة الدقائق العشر الأخيرة لإغلاق واختتام الدراسة.

١. الدورة الأولى

أ.تخطيط

١. يقوم الباحث بإعداد خطة الدرس (RPP).

٢. قامت الباحثة بعمل قائمة بأسماء التلاميذ للحضور والتقويم.

٣. تقوم الباحثة بإعداد مواد تعليمية.

أ.التنفيذ

١. التحضير الأولى

تحديد أهداف التعلم

(١). تحديد أهداف محددة، مثل إتقان المفردات في موضوع معين (على سبيل المثال: أسماء الأشياء أو الأماكن أو الوظائف).

(٢). اختيار وسائل الإعلام لعبة تعليمية حدد نوع اللعبة المناسب، مثل: البطاقات التعليمية للمفردات, ألعاب التخمين, لغز الحروف العربية, الألعاب الرقمية القائمة على التطبيقات, إعداد المواد التعليمية.

(٣). قم بإعداد قائمة بالمفردات التي تدريسها والمواد الداعمة (صور، بطاقات، أو أجهزة رقمية).

(٤). تأكد من أن المادة مناسبة لمستوى قدرة الطالب.

(٥). إعدادات الزمان والمكان تحديد الوقت المخصص لكل جلسة تعليمية, تأكد من أن الفصل الدراسي يدعم تنفيذ الألعاب (توجد مناطق كافية للأنشطة الجماعية.

١. التنفيذ في الفصل الافتتاحي

(١). ابدأ بالتحية والصلاة معًا.

(٢). اشرح أهداف التعلم للطلاب باختصار.

(٣). توفير الاحماء من خلال مراجعة المفردات التي تعلمتها سابقا.

(٤). تنفيذ الألعاب التعليمية

أ. تعليمات وتفسيرات اشرح قواعد اللعبة بوضوح وبساطة. أعط أمثلة على كيفية اللعب حتى يفهم التلاميذ سير اللعبة.

ب. تنفيذ اللعبة قسم التلاميذ إلى عدة مجموعات (إذا كانت اللعبة تعتمد على المجموعة), ابدأ اللعبة وفقًا للقواعد التي تم شرحها, مراقبة نشاط التلاميذ وتقديم المساعدة إذا لزم الأمر.

ج. التقييم أثناء المباراة ملاحظة الصعوبات التي يواجهها التلاميذ في فهم المفردات. تقديم التقدير للطلاب الذين ينشطون ويجيبون بشكل صحيح.

٣. اختتام وتقييم المناقشة والتفكير

(١).اسأل التلاميذ عما تعلموه وتجاربهم أثناء اللعبة.

(٢). تقديم التغذية الراجعة للطلاب فيما يتعلق بمشاركتهم وإنجازاتهم.

(٣). إعطاء الواجبات أو التمارين

(٤). إعطاء مهام بسيطة لتكرار المفردات التي تعلمها (على سبيل المثال، كتابة الجمل باستخدام مفردات جديدة).

تقييم التعلم استخدم الاستبيانات أو المقابلات أو الاختبارات القصيرة لقياس إتقان التلاميذ للمفردات بعد التعلم.

٤. المشاركة والتطوير المستمر

(١). الاتساق في استخدام الوسائط جعل وسائط الألعاب التعليمية وسيلة روتينية في تعلم اللغة العربية.

(٢). الابتكار الإعلامي, تطوير مجموعة متنوعة من الألعاب لتحفيز التلاميذ.

(٣). مشاركة الوالدين, شجع التلاميذ على تكرار اللعبة في المنزل مع العائلة لتقوية حفظ المفردات.

٥. يطلب المعلم من التلاميذ إنهاء الدرس معا.

٦. يختتم المعلمون التلاميذ الدرس بـ الدعاء.

د. الملاحظة

للزملاء الذين يعملون كمراقبين ملاحظة مشاركة التلاميذ في المشاركة في التعليم في الحلقة الأولى.

هـ. التأول

تحليل النتائج المؤقتة لتنفيذ الدورة الأولى وكذلك مناقشة نتائج تحليل الإجراءات التصحيحية لتخطيط تنفيذ الدورة الثانية.

١. الدورة الثانية

الأنشطة المنفذة في الدورة الثانية هي استمرار للدورة الأولى.

أ. التجريب الثاني التالي

١. تخطيط

(١). حددت الباحثة المشكالت في الدورة الأولى.

(٢). يقوم الباحث بإعداد خطة الدرس (RPP).

(٣). قامت الباحثة بعمل قائمة بأسماء التلاميذ للحضور والتقويم.

(٤). تقوم الباحثة بإعداد مواد تعليمية.

٢. التنفيذ

١. التحضير الأول

تحديد أهداف التعلم

(١). تحديد أهداف محددة، مثل إتقان المفردات في موضوع معين (على سبيل المثال: أسماء الأشياء أو الأماكن أو الوظائف).

(٢). اختيار وسائل الإعلام لعبة تعليمية حدد نوع اللعبة المناسب، مثل: البطاقات التعليمية للمفردات, ألعاب التخمين, لغز الحروف العربية, الألعاب الرقمية القائمة على التطبيقات, إعداد المواد التعليمية.

(٣). قم بإعداد قائمة بالمفردات التي تدريسها والمواد الداعمة (صور، بطاقات، أو أجهزة رقمية).

(٤). تأكد من أن المادة مناسبة لمستوى قدرة الطالب.

(٥). إعدادات الزمان والمكانتحديد الوقت المخصص لكل جلسة تعليمية, تأكد من أن الفصل الدراسي يدعم تنفيذ الألعاب (توجد مناطق كافية للأنشطة الجماعية.

٢. التنفيذ في الفصل الافتتاحي

(١). ابدأ بالتحية والصلاة معًا.

(٢). اشرح أهداف التعلم للطلاب باختصار.

(٣). توفير الاحماء من خلال مراجعة المفردات التي تعلمتها سابقا.

(٤). تنفيذ الألعاب التعليمية

أ. تعليمات وتفسيرات اشرح قواعد اللعبة بوضوح وبساطة, أعط أمثلة على كيفية اللعب حتى يفهم التلاميذ سير اللعبة.

ب. تنفيذ اللعبة قسم التلاميذ إلى عدة مجموعات (إذا كانت اللعبة تعتمد على المجموعة), ابدأ اللعبة وفقًا للقواعد التي تم شرحها, مراقبة نشاط التلاميذ وتقديم المساعدة إذا لزم الأمر.

ج. التقييم أثناء المباراة ملاحظة الصعوبات التي يواجهها التلاميذ في فهم المفردات. تقديم التقدير للطلاب الذين ينشطون ويجيبون بشكل صحيح.

١. اختتام وتقييم المناقشة والتفكير

(١). اسأل التلاميذ عما تعلموه وتجاربهم أثناء اللعبة.

(٢). تقديم التغذية الراجعة للطلاب فيما يتعلق بمشاركتهم وإنجازاتهم.

(٣). إعطاء الواجبات أو أو التمارين

(٤). إعطاء مهام بسيطة لتكرار المفردات التي تعلمها (على سبيل المثال، كتابة الجمل باستخدام مفردات جديدة).

تقييم التعلم

استخدم الاستبيانات أو المقابلات أو الاختبارات القصيرة لقياس إتقان التلاميذ للمفردات بعد التعلم.

١. المشاركة والتطوير المستمر

(١). الاتساق في استخدام الوسائط جعل وسائط الألعاب التعليمية وسيلة روتينية في تعلم اللغة العربية.

(٢).الابتكار الإعلامي, تطوير مجموعة متنوعة من الألعاب لتحفيز التلاميذ.

(٣). مشاركة الوالدين, شجع التلاميذ على تكرار اللعبة في المنزل مع العائلة لتقوية حفظ المفردات.

(٤). يطلب المعلم من التلاميذ إنهاء الدرس معا.

(٥). يختتم المعلمون التلاميذ الدرس الدعاء.

د. الملاحظة من التعليم للإشراف الدقيق، يصبح من السهل على التلاميذ في كتابة الأفكار التي تدور في أذهانهم. إنهم نشطون ويحاولون استخدام تقنية القائمة في التعليم الآخر كما تعلموا.

هـ. التأول وفي النهاية، الحفاظ على الأنشطة التي نفذها الباحثة مع التلاميذ في الدورة الأ ولى والدورة الثانية رؤية نجاح التعليم في الدورة الثانية على النحو الأمثل.

و. تحليل البيانات

البيانات التي تحليلها في هذه الدراسة هي في الا ساس نتائج تعليم التلاميذ من الإختبار لكل اجتماع. تحليل البيانات المستخدمة تقليل البيانات من إجاد تقنية المتوسط. نسبة مئوية البيانات التي لحصول عليها من الإ إختبار نتائج البيانات لمعرفة نتائج التلاميذ. لقد تغريت زايدة نتائج تعلم التلاميذ أحسنا. ثم تقديم البيانات المختضرة من وصفيها في شكل عرض بيانات يسمح

باستخلاص النتائج الاستنتاج هو جوهر التحليل الذي يقدم بينات باستخدام الإحصائيات البسيطة التالية:

١. تقدير الإختبار قامت الباحثة بجمع الدرجات التي حصل عليها التلاميذ في الفصل حتي الحصول على الدرجة المتوسطة باستخدام الصيغة.[٣٧]

$$\frac{\Sigma X}{N}$$

Dengan: X = nilai rata-rata ΣX = jumlah semua nilai siswa
N
= Jumlah siswa
persentase untuk ketuntasan belajar
rumus Untuk menghitung presentase ketuntasan belajar digunakan
sebagai berikut
Nilai Jumlah siswa yang tuntas x 100

يقال إن معايير اكتمال الطالب مكتملة إذا حصل على ٧٥% من الدرجة القصوى. ويقال أن الدرس فعال إذا كان الاكتمال الكلاسيكي – ٧٥ مما يعني أنه إذا نجح التلاميذ في فصل واحد بنسبة ٧٥%، فقد تم تحقيق الاكتمال.

[37] Zainal Aqibdan Ahmad Amrullah, *Penelitian Tindakan Kelas (PTK), Penelitian Tindakan Sekolah (PTS) dan Penelitian Tindakan Binbingan Konseling (PTBK).* (Yogyakarta: Andi Yogyakarta, 2021). h. 86-87.

الباب الرابع

نتائج البحث

أ. نتائج عامة

١. تاريخ مدرسة الثانوية دار النجاح لوبيان ا الوسطى

مدرسة الثانوية دار النجاح لوبيان ا الوسطى هي مدرسة إعدادية إسلامية خاصة تقع في منطقة باديري، مقاطعة تابانولي الوسطى، شمال سومطرة. تأسست في الأول من يناير/كانون الثاني عام ١٩٧٠، تحت رعاية وزارة الشؤون الدينية. وتتولى إدارة المدرسة السيد أديماني حلاوة. من المتوقع أن يساهم وجود دار النجاح لوبيان في تعليم أطفال الأمة في منطقة باديري، مقاطعة تابانولي الوسطى.

تلتزم مدرسة دار النجاح لوبيان، تابانولي الوسطى، بتوفير تعليم عالي الجودة لطلابها. المدرسة مزودة بخدمة الإنترنت لدعم عملية التعليم والتعلم، كما تتوفر فيها الكهرباء الكافية. بصفتها مؤسسة تعليمية تابعة لوزارة الشؤون الدينية، تلعب مدرسة دار النجاح لوبيان، تابانولي الوسطى، دورًا حيويًا في بناء جيل شاب يتمتع بالأخلاق النبيلة والمعرفة. وتوفر هذه المدرسة منصةً التلاميذ لتطوير إمكاناتهم وتحقيق أحلامهم.

يواصل معظم خريجي مدرسة دار النجاح لوبيان الوسطى (المدرسة الثانوية) دراستهم في مختلف المدارس الثانوية/المدارس الدينية، الحكومية والخاصة. كما يواصل بعض التلاميذ دراستهم في المدارس الداخلية الإسلامية (بيسانترين). لدى خريجي مدرسة دار النجاح لوبيان الوسطى (المدرسة الثانوية) جمعية تُسمى (جمعية خريجي الصف الأول). ويُولي هؤلاء الخريجون اهتمامًا بالغًا بالمدرسة وطلابها الذين ما زالوا التلاميذ فيها.

واما يمكن رؤية عدد المعلمين مع أسمائهم ومهنهم في مدرسة دارون ناجان لوبيان المتوسطة، تابانولي تينغا، في التالي.

الجدول ٤.١

المعلمين وواجباتهم

رقم	اسم	مهمة
١	ابيطا حسنة هاراهب	مدير المدرسة
٢	أبرياتي سيطمبول	نائب المدير المدرسة
٣	بتري موليايني	أمين الصندوق
٤	نورتيني	مدرس
٥	سكارنيلا	مدرس

٦	بترا سيطمبول	مدرس
٧	ريني ميليا	مدرس
٨	ماهدالينا	مدرس
٩	رسلان سيريجار	مدرس
١٠	فيصل ريسكي	مدرس
١١	سامسياه تانجونج	مدرس
١٢	ريني ميندروفا	مدرس
١٣	إرلانا بانجابيان	مدرس
١٤	نيسا سيريغار	مدرس
١٥	نجاح سيريغار	مدرس

واما يمكن رؤية عدد المرافق والبنية الأساسية في مدرسة دار النجاح لوبيان المتوسطة في التالي.

الجدول ٤.٢

الوسائل الموجودة مدرسة دار النجاح لوبيان الوسطى

رقم	الموضع	الجملة
١	غرفة مدير المدرسة	١
٢	غرفة الإدارة	١
٣	غرفة المعلم	١
٤	غرفة الدراسة/الفصل الدراسي	٣
٥	غرفة المكتبة	١
٦	غرفة المهارات	–
٧	غرفة معمل الحاسوب	١
٨	غرفة مجلس التلاميذ	–
٩	غرفة صحية	١
١٠	غرفة القاعة	١
١١	غرفة الصلاة	١

١٢	مقصف	١
١٣	حمام المعلم	١
١٤	حمام الطالب	٢

واما يمكن رؤية عدد التلاميذ في مدرسة دار النجاح لوبيان المتوسطة تابانولي الإسلامية الإعدادية في التالي.

الجدول ٣.٤

عدد التلاميذ

رقم	فصل	عدد التلاميذ	عدد		المجموع
			رجل	امرأة	
١	٧	١٨	٩	٩	
٢	٨	٢١	١١	١٠	
٣	٩	٢٢	١٥	٧	
					٥١

ب. بيانات البحث

١. قبل الدورة

قبل بدء الدورة الأولى، قام البحث بمراقبة واختبار إتقان المفردات لدى طلاب الصف ٨ في مدرسة دار النجاحالإسلامية الوسطى. طُلب من طلاب الصف ٨ ذكر وكتابة ٢٠ كلمة من المفردات العربية لتحديد قدرة التلاميذ على إتقان المفردات التي تعلموها. وأما نتائج الدرجة التي وجدها التلاميذ في كتابة الإ إنشاء.

واما يمكن رؤية القيم في الاجتماع قبل الدورة في مدرسة دار نجاح لوبيان المتوسطة تابانولي الإسلامية المتوسطة في التالي.

الجدول ٤.٤

النتائج البحث ما قبل الدورة

رقم	أسماء التلاميذ	نتائج
١	عائشة أماليا	٥٥
٢	آه رودين سيطمبول	٤٥
٣	أنسوري لوبيس	٥٥
٤	أبو ريزال البحري	٤٠
٥	أليف براويرا	٤٠

٦	أنديكا سابوترا	٤٥
٧	عبد الله تانجونج	٥٥
٨	جيتا چهايا	٥٥
٩	غندا هالوموان	٤٠
١٠	إسناوي لوبيس	٤٠
١١	محمد حسين	٤٠
١٢	موتيارا ساني لوبيس	٤٥
١٣	نادية عليا	٤٥
١٤	راديت بيرمانسياه	٥٠
١٥	سلطان شوال الدين	٦٥
١٦	ساندي اوتامي	٤٠
١٧	يوغا سابوترا	٤٠
١٨	نوراوا ليا	٤٥
١٩	رزقي أوليا	٤٠
٢٠	بايو	٤٠

مجموع	٩٢٠
المتوسط	٤٦
الأقصى	٦٥
الأدنى	٤٠

النتائج قبل الدورة من الاختبار التمهيدي تدل علي أن الحصول متوسط درجة ٩٢٠ في هذه الدورة ٦ التلاميذ هم المتكاملون أو حول % ٤٦ و١٤ التلاميذ هم غير المتكاملون أو حول %٥٤.

أظهر تحليل الدرجات قبل الدورة أن التلاميذ ما زالوا يفتقرون إلى مهارات تعلم اللغة العربية ويواجهون صعوبة في حفظ المفردات العربية. كان لدى بعض التلاميذ مهارات جيدة، بينما احتاج آخرون إلى مساعدة إضافية لترقية إتقانهم للمفردات العربية. بناءً على ذلك، سيتم تطبيق الدورة الأولى.

٢. الدورة الأولى

١. مرحلة التخطيط

في هذه المرحلة يخطط الباحث للتعلم من خلال استخدام وسائل ألعاب الألغاز (PUZZEL) في الدورة الأولى المكونة من ثلاثة اجتماعات. الأشياء التي تتم في التخطيط هي:

أ) تحديد موضوع المناقشة، والمادة التي سيتم تدريسها، أي نضال الشخصيات في الدفاع عن الاستقلال.

ب) إعداد مصادر التعلم، مثل كتب قلم ورق والقرطاسية الأخرى

ج) إعداد المناهج الدراسية وخطط الدروس والخطط التفصيلية للتعلم.

د) إنشاء ورقة ملاحظة لأنشطة التعلم التي يقوم بها التلاميذ أثناء عملية التعلم.

هـ) إنشاء أجهزة اختبار لتحديد مستوى إتقان الطلبة لمواد التعلم.

٢. مرحلة العمل

عُقد اللقاء الأول يوم الاثنين الموافق ٢٩ يوليو ٢٠٢٥، لمدة دقيقتين، كل منهما ٤٠ X ٢ دقيقة. كان موضوع درس المفردات العربية هو إتقان المفردات العربية باستخدام الألغاز. وكانت خطوات التعلم كالتالي.

أ. النشاط الأولي

في هذا النشاط التمهيدي، رحّبت الباحثة بالتلاميذ، ودعتهم لقراءة دعاء قبل الدراسة، ثمّ سجلت حضورهم بحضور عشرين طالبًا. ثمّ عبّرت عن تقديرها بطرح أسئلة حول المفردات العربية. بعد ذلك، شرحت الباحثة مادة الدرس التي ستُقدّم التلاميذ.

ب. الأنشطة الأساسية

يشرح الباحث مادة المفردات العربية بعنوان "الأدوات المدرسية". لتطبيق هذه الأحجية، يقسم الباحث التلاميذ إلى أربع مجموعات، كل مجموعة تتكون من خمسة طلاب. ثم يُعطي الباحث التلاميذ أحجية للعمل عليها معًا. تتعلق الأحجية بالأدوات المدرسية، ويشجع البحث التلاميذ على حلها من خلال مناقشات جماعية. بعد ذلك، يُسلم كل طالب من المجموعة واجب كتابة المفردات العربية في الأحجية إلى دفاترهم. ثم يُصحح الباحث إجابات التلاميذ إذا كانت غير مؤكدة أو لا تزال خاطئة.

ج. المرحلة الختامية

قدّم الباحث خاتمة وتوجيهًا موجزًا التلاميذ، ثمّ أنهى الدرس وودّعهم.

٣. ملاحظة

أظهرت نتائج الدورة الأولى في الاجتماع الأول أن أنشطة التعلم لا تزال ضعيفة جدًا. وخلال عمليات الرصد، قام الباحث بدور المراقب لمتابعة عملية التعلم الجارية، وتحديدًا تطبيق ألعاب الألغاز (PUZZEL) لإتقان مفردات اللغة العربية في الصف الثامن بمدرسة دار نجاح المتوسطة.

واما يمكن رؤية نتائج الدرجات التي حصل عليها التلاميذ في مدرسة دار نجاح لوبيان المتوسطة الإسلامية المتوسطة تابانولي في الدورة الأولى من الاجتماع الأول في التالي.

الجدول ٤.٥

نتائج مراقبة التلاميذ للدورة الأولى، الاجتماع الأول

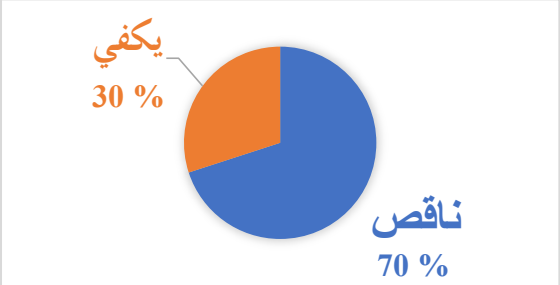
رقم	الجوانب المرصودة	نتائج
١	التلاميذ متحمسون لبدء التعلم من خلال الألغاز	٥٠
٢	يتعرف التلاميذ على موضوع التعلم عندما يتم توزيع ألعاب الألغاز (PUZZEL) أثناء عملية التعلم.	٥٥
٣	يراقب التلاميذ ألعاب الألغاز (PUZZEL) التي قدمها الباحثة	٦٠
٤	يعمل التلاميذ بشكل جيد في مجموعات عند استخدام الألغاز	٦٠

٥	يتفاعل التلاميذ مع زملائهم في المجموعة أثناء استخدام الألغاز	٥٥
٦	يبدو التلاميذ أكثر حماسًا وتحفيزًا لتعلم اللغة العربية بعد استخدام الألغاز (PUZZEL)	٦٠
٧	يقوم التلاميذ بتدوين نتائج ملاحظاتهم في دفاترهم باستخدام ألعاب الألغاز (PUZZEL) المقدمة	٥٥
٨	يقوم التلاميذ بتجميع الأسئلة التي طرحها الباحثة باستخدام الألغاز (PUZZEL)	٥٥
٩	يعبر التلاميذ عن تقديرهم لأصدقائهم الذين أكملوا ألعاب الألغاز (PUZZEL) وجمعوا المهام من نتائج ملاحظاتهم حول الألغاز	٥٠
١٠	يستطيع التلاميذ تذكر المفردات العربية التي تعلموها من خلال الألغاز (PUZZEL)	٥٥
جموع		٥٥٥
المتوسط		٥٥,٥
نسبة مئوية		٣٠%

فئة	ناقص

بناءً على الصورة أعلاه، بلغت نسبة أنشطة التعلم التي مارسها طلاب الصف الثامن باستخدام ألعاب الألغاز (PUZZEL) خلال الجلسة الأولى من عملية التعلم ٥٥٥ بمتوسط درجات ٥٥.٥، بنسبة ٣٠%. وهذا يتوافق مع فئة نشاط التلاميذ في عملية التعلم التي حصلوا عليها، والتي لا تزال ضمن الفئة الأقل. في هذه الحالة، لم يتمكن الباحث بعد من تحقيق الهدف المنشود.

ومن القيم أعلاه لاحظ الباحث أن البيانات التي تم الحصول عليها في الدورة الأولى والاجتماع الأول يمكن رؤيتها في الرسم البياني التالي.



الرسم البياني ٤.١

نسبة طلاب الحلقة الأولى من التعلم في تطبيق وسائط التعليم ألعاب الألغاز لترقية إتقان المفردات العربية

أظهر تحليل نتائج تعلم اللغة العربية في الدورة الأولى من الدرس الأول أن التلاميذ لم يستوعبوا تمامًا المفاهيم الأساسية لألعاب الألغاز المصممة لترقية مفردات اللغة العربية، وكانوا أقل تفاعلًا في عملية التعلم. ومع ذلك، أظهر العديد من التلاميذ تحسنًا في الإبداع والقدرة على التعبير عن الأفكار. لذلك، لم تُسفر الدورة الأولى من الدرس الأول عن نتائج، وسيتم تطبيقها في الدرس الثاني.

ومن الدورة الأولى للاجتماع الأول، يمكن الاطلاع أدناه على نتائج درجات التعلم لطلاب الصف ٨ في مدرسة الثانوية دار النجاح لوبيان تابانولي الوسطى في عملية تعلم اللغة لترقية إتقان المفردات العربية.

الجدول٦. ٤

نتائج إتقان التلاميذ للمفردات العربية في الحلقة الأولى

رقم	أسماء التلاميذ	نتائج	وصف
	مجموعة ١		
١	آه رودين سيطمبول	٥٥	يكفي
٢	أنسوري لوبيس	٦٥	يكفي
٣	أبو ريزال البحري	٥٠	يكفي
٤	أليف براويرا	٥٥	يكفي

٥	عائشة أماليا	٦٥	يكفي
	مجموعة ٢		
٦	أنديكا سابوترا	٦٥	يكفي
٧	عبد الله تانجونج	٦٥	يكفي
٨	جيتا چهايا	٦٠	يكفي
٩	غندا هالوموان	٥٥	يكفي
١٠	إسناوي لوبيس	٥٥	يكفي
	مجموعة ٣		
١١	محمد حسين	٥٥	يكفي
١٢	موتيارا ساني لوبيس	٦٠	يكفي
١٣	نادية عليا	٥٥	يكفي
١٤	راديت بيرمانسياه	٦٥	يكفي
١٥	سلطان شوال الدين	٦٥	يكفي
	مجموعة ٤		
١٦	ساندي اوتامي	٥٥	يكفي

١٧	يوغا سابوترا	٦٠	يكفي
١٨	نوراوا ليا	٦٠	يكفي
١٩	رزقي أوليا	٥٥	يكفي
٢٠	بايو	٥٥	يكفي
مجموع		١.١٧٥	
المتوسط		٥٨.٧٥	
الأقصى		٦٥	
الأدنى		٥٠	

بناءً على نتائج درجات التعلم لطلاب الصف الثامن في مدرسة دار النجاح المتوسطة المذكورة أعلاه، يمكن ملاحظة ذلك من خلال الرقم المتوسط، وهو ١١٧٥، حيث لا يزال الطلاب أقل قدرة على إتقان المفردات العربية.

الاجتماع الثاني

عُقد اللقاء الأول يوم الاثنين الموافق ٣٠ يوليو ٢٠٢٥، لمدة دقيقتين، كل منهما ٤٠ X ٢ دقيقة. كان موضوع درس المفردات العربية هو إتقان المفردات العربية باستخدام الألغاز. وكانت خطوات التعلم كالتالي.

ملاحظة: تم الحصول على نتائج الاجتماع الثاني للدورة الأولى. لم تكن أنشطة التعلم تسير على ما يرام. خلال عمليات المراقبة، يقوم المعلم بدور المراقب لمتابعة عملية التعلم الجارية، وتحديدًا تطبيق ألعاب الألغاز (PUZZEL) في الصف الثامن بمدرسة دار النجاحز.

واما يمكن رؤية نتائج الدرجات التي حصل عليها التلاميذ في مدرسة تساناوية دار النجاح لوبيان تابانولي تنغا في الدورة الأولى من الاجتماع الثاني في التالي.

الجدول ٤.٧

نتائج مراقبة التلاميذ للدورة الأولى، الاجتماع الثاني

رقم	الجوانب المرصودة	نتائج
١	التلاميذ متحمسون لبدء التعلم من خلال الألغاز (PUZZEL)	٦٥
٢	يراقب التلاميذ ألعاب الألغاز (PUZZEL) التي قدمها الباحثة	٦٥
٣	يتعرف التلاميذ على موضوع التعلم عندما يتم توزيع ألعاب الألغاز ((PUZZEL) أثناء عملية التعلم.	٦٠
٤	يعمل التلاميذ بشكل جيد في مجموعات عند استخدام الألغاز ((PUZZEL)	٧٠
٥	يتفاعل التلاميذ مع زملائهم في المجموعة أثناء استخدام الألغاز	٦٥

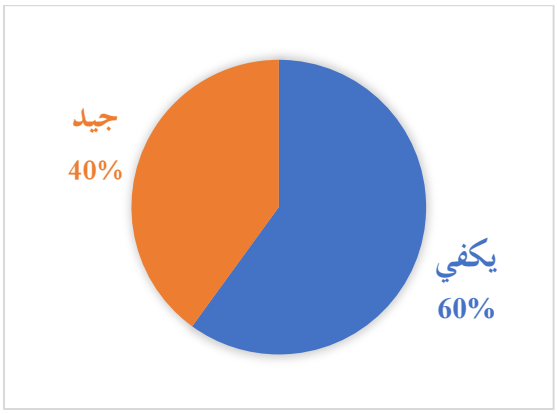
	((PUZZEL)	
٦	يبدو التلاميذ أكثر حماسًا وتحفيزًا لتعلم اللغة العربية بعد استخدام الألغاز ((PUZZEL)	٧٠
٧	يقوم التلاميذ بتدوين نتائج ملاحظاتهم في دفاترهم باستخدام ألعاب الألغاز (PUZZEL) المقدمة	٦٥
٨	يقوم التلاميذ بتجميع الأسئلة التي طرحها الباحثة باستخدام الألغاز (PUZZEL)	٦٥
٩	يعبر التلاميذ عن تقديرهم لأصدقائهم الذين أكملوا ألعاب الألغاز (PUZZEL) وجمعوا المهام من نتائج ملاحظاتهم حول الألغاز (PUZZEL)	٧٠
١٠	يستطيع التلاميذ تذكر المفردات العربية التي تعلموها من خلال الألغاز (PUZZEL)	٧٠

مجموع	٦٧٠
المتوسط	٦٧
نسبة مئوية	٥٠%

فئة	كافٍ

بناءً على الشكل أعلاه، بلغت نسبة نشاط طلاب الصف الثامن خلال عملية تعلم اللغة العربية باستخدام ألعاب الألغاز (PUZZEL) في اللقاء الثاني ٦٧٠، بمتوسط درجات ٦٧، بنسبة ٥٠%. وهذا يُصنّف درجة نشاط التلاميذ على أنها كافية. ورغم أن درجة نشاط التلاميذ تقع ضمن فئة الكافي، إلا أنها لا تزال أقل من هدف الباحث.

ومن القيم أعلاه لاحظ الباحث أن البيانات التي تم الحصول عليها في الدورة الأولى من الاجتماع الثاني يمكن رؤيتها في الرسم البياني التالي.



الرسم البياني ٤.٢

نسبة طلاب الحلقة الأولى من التعلم الثاني على تطبيق وسائل التعلم باستخدام ألعاب الألغاز لترقية إتقان المفردات العربية

أظهر تحليل نتائج تعلم اللغة العربية في الدورة الأولى من الدرس الثاني أن التلاميذ لم يستوعبوا تمامًا المفاهيم الأساسية لألعاب الألغاز المصممة لترقية مفردات اللغة العربية، وكانوا أقل تفاعلًا في عملية التعلم. ومع ذلك، أظهر العديد من التلاميذ تحسنًا في الإبداع والقدرة على التعبير عن الأفكار. لذلك، لم تُسفر الدورة الأولى من الدرس الأول عن نتائج، وسيتم تطبيقها في الدرس الثالث.

ومن الدورة الأولى للاجتماع الثاني، يمكن الاطلاع أدناه على نتائج درجات التعلم لطلاب الصف ٨ في مدرسة الثانوية دار النجاح لوبيان تابانولي الوسطى في عملية تعلم اللغة لترقية إتقان المفردات العربية.

الجدول ٤.٨

نتائج إتقان التلاميذ للمفردات العربية في الحلقة الأولى

رقم	أسماء التلاميذ	نتائج	وصف
	مجموعة ١		
١	آه رودين سيطمبول	٦٥	يكفي
٢	أنسوري لوبيس	٧٥	جيد
٣	أبو ريزال البحري	٦٥	يكفي
٤	أليف براويرا	٦٥	يكفي

٥	عائشة أماليا	٧٠	جيد
	مجموعة ٢		
٦	أنديكا سابوترا	٧٠	جيد
٧	عبد الله تانجونج	٧٥	جيد
٨	جيتا چهايا	٧٠	جيد
٩	غندا هالوموان	٦٠	يكفي
١٠	إسناوي لوبيس	٦٠	يكفي
	مجموعة ٣		
١١	محمد حسين	٦٠	يكفي
١٢	موتيارا ساني لوبيس	٦٥	يكفي
١٣	نادية عليا	٧٠	جيد
١٤	راديت بيرمانسياه	٧٥	جيد
١٥	سلطان شوال الدين	٧٥	جيد
	مجموعة ٤		
١٦	ساندي اوتامي	٦٠	يكفي

١٧	يوغا سابوترا	٧٠	جيد
١٨	نوراوا ليا	٧٠	جيد
١٩	رزقي أوليا	٦٥	جيد
٢٠	بايو	٦٠	جيد
مجموع		١.٤٥	
المتوسط		٦٧.٤٥	
الأقصى		٧٥	
الأدنى		٦٠	

بناءً على نتائج درجات التعلم لطلاب الصف الثامن في مدرسة دار النجاح المتوسطة المذكورة أعلاه، يمكن ملاحظة من المتوسط، وهو ١٣٤٥، أن هناك ١٠ طلاب لا يزالون أقل قدرة على إتقان المفردات العربية، بينما يتمكن ١٠ طلاب آخرون من إتقان المفردات العربية ببطء.

الاجتماع الثالث

عُقد اللقاء الأول يوم الاثنين الموافق ٠٤ أغسطس٢٠٢٥، لمدة دقيقتين، كل منهما ٤٠ X ٢ دقيقة. كان موضوع درس المفردات العربية هو إتقان المفردات العربية باستخدام الألغاز. وكانت خطوات التعلم كالتالي.

ملاحظة: تم الحصول على نتائج الاجتماع الثالث للدورة الأولى. لم تكن أنشطة التعلم تسير على ما يرام. أثناء إجراء الملاحظات، قام المعلم بدور المراقب لمتابعة عملية التعلم الجارية، وتحديدًا تطبيق ألعاب الألغاز (PUZZEL) في الصف الثامن بمدرسة دار النجاح.

واما يمكن رؤية نتائج الدرجات التي حصل عليها التلاميذ في مدرسة دار النجاح لوبيان المتوسطة الإسلامية تابانولي في الدورة الأولى من الاجتماع الثالث في التالي.

الجدول ٤.٩

نتائج مراقبة التلاميذ للدورة الأولى، الاجتماع الثالث

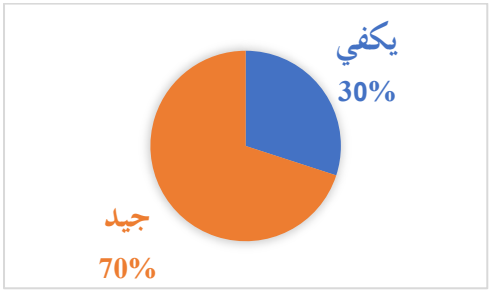
رقم	الجوانب المرصودة	نتائج
١	التلاميذ متحمسون لبدء التعلم من خلال الألغاز (PUZZEL)	٨٠
٢	يراقب التلاميذ ألعاب الألغاز (PUZZEL) التي قدمها الباحثة	٧٠
٣	يتعرف التلاميذ على موضوع التعلم عندما يتم توزيع ألعاب الألغاز (PUZZEL) أثناء عملية التعلم.	٦٥

٤	يعمل التلاميذ بشكل جيد في مجموعات عند استخدام الألغاز (PUZZEL)	٨٠
٥	يتفاعل التلاميذ مع زملائهم في المجموعة أثناء استخدام ألعاب الألغاز (PUZZEL)	٧٠
٦	يبدو التلاميذ أكثر حماسًا وتحفيزًا لتعلم اللغة العربية بعد استخدام الألغاز ((PUZZEL)	٨٠
٧	يقوم التلاميذ بتدوين نتائج ملاحظاتهم في دفاترهم باستخدام ألعاب الألغاز (PUZZEL) المقدمة	٦٥
٨	يقوم التلاميذ بتجميع الأسئلة التي طرحها الباحثة باستخدام الألغاز (PUZZEL)	٦٥
٩	يعبر التلاميذ عن تقديرهم لأصدقائهم الذين أكملوا ألعاب الألغاز (PUZZEL) وجمعوا المهام من نتائج ملاحظاتهم حول الألغاز	٨٠
١٠	يستطيع التلاميذ تذكر المفردات العربية التي تعلموها من خلال الألغاز (PUZZEL)	٧٥
مجموع		٧٣٥

المتوسط	٧٣.٥
نسبة مئوية	٦٠%
فئة	كافٍ

بناءً على الشكل أعلاه، بلغت نسبة نشاط طلاب الصف الثامن خلال عملية تعلم اللغة العربية باستخدام ألعاب الألغاز (PUZZEL) في اللقاء الثالث ٧٣٥، بمتوسط درجات ٧٣.٥، بنسبة ٦٠%. وهذا يُصنّف درجة نشاط التلاميذ على أنها كافية. في هذه الحالة، ورغم أن درجة نشاط التلاميذ تقع ضمن فئة الكافي، إلا أنها لا تزال دون هدف الباحث.

ومن القيم أعلاه لاحظ الباحث أن البيانات التي تم الحصول عليها في الدورة الأولى من الاجتماع الثالث يمكن رؤيتها في الرسم البياني التالي.



الرسم البياني ٤.٣

نسبة طلاب الحلقة الأولى من دورة التعلم الثالثة على تطبيق وسائل التعلم باستخدام ألعاب الألغاز لترقية إتقان المفردات العربية

أظهر تحليل نتائج تعلم اللغة العربية في الدورة الأولى من الدرس الثالث أن التلاميذ تمكنوا من فهم المفاهيم الأساسية لألعاب الألغاز، مما حسّن مفرداتهم العربية، وشاركوا بفعالية في عملية التعلم. ومع ذلك، أظهر العديد من التلاميذ عدم قدرتهم على استيعاب مفهوم لعبة الألغاز، وضعف التفاعل مع زملائهم في المجموعة. لذلك، لم تُسفر الدورة الأولى من الدرس الثالث عن نتائج، وسيتم استكمالها في الدورة الثانية.

٤. انعكاس

يهدف التقييم في الدورة الأولى إلى تحديد مستوى نجاح التعلم المنجز. في هذه الحالة، يُقيّم الباحث عدة إجراءات مُتخذة لترقية الخطوة التالية. ويمكن ملاحظة التقييم في الدورات الأولى والثانية والثالثة من خلال نتائج التلاميذ اليومية في عملية التعلم، والتي تُصنف ضمن الفئة المنخفضة ولا تزال دون التوقعات المرجوة.

واما يمكن رؤية نتائج الدرجات التي حصل عليها التلاميذ في مدرسة تساناوية دار النجاح لوبيان تابانولي تينغا في الدورة الأول في التالي.

الجدول ٤.١٠

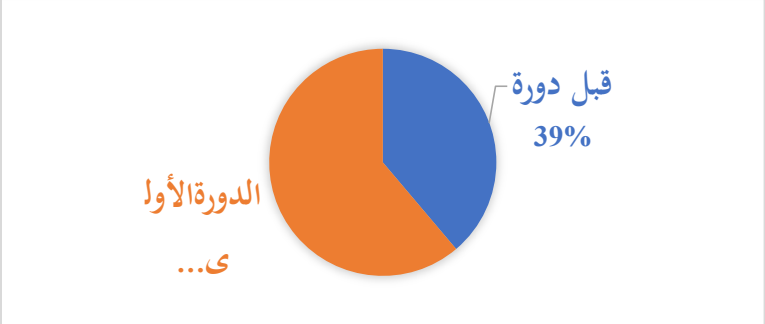
نتائج إتقان التلاميذ للمفردات العربية في الحلقة الأولى

رقم	أسماء التلاميذ	نتائج	وصف
	مجموعة ١		
١	آه رودين سيطمبول	٧٠	جيد
٢	أنسوري لوبيس	٨٠	جيد
٣	أبو ريزال البحري	٧٠	جيد
٤	أليف براويرا	٧٠	جيد
٥	عائشة أماليا	٧٥	جيد
	مجموعة ٢		
٦	أنديكا سابوترا	٧٥	جيد
٧	عبد الله تانجونج	٨٠	جيد
٨	جيتا چهايا	٧٥	جيد
٩	غندا هالوموان	٦٥	يكفي
١٠	إسناوي لوبيس	٦٥	يكفي
	مجموعة ٣		

١١	محمد حسين	٦٥	يكفي
١٢	موتيارا ساني لوبيس	٧٠	جيد
١٣	نادية عليا	٧٥	جيد
١٤	راديت بيرمانسياه	٨٠	جيد
١٥	سلطان شوال الدين	٨٥	جيد
	مجموعة ٤		
١٦	ساندي اوتامي	٦٥	يكفي
١٧	يوغا سابوترا	٧٥	جيد
١٨	نوراوا ليا	٧٥	جيد
١٩	رزقي أوليا	٧٠	جيد
٢٠	بايو	٦٥	يكفي
مجموع		١٤٥٠	
المتوسط		٧٢,٥	
الأقصى		٨٥	
الأدنى		٦٥	

بناءً على الصورة أعلاه، يتضح من نتائج التلاميذ خلال عملية تعلم اللغة العربية باستخدام ألعاب الألغاز (PUZZEL) لترقية إتقان المفردات، أنها قد تحسنت بشكل ملحوظ في الدورة الأولى. في حين ظلت نتائج التلاميذ في الدورة التمهيدية دون المستوى المطلوب، حيث بلغت ٩٢٠ بمتوسط ٤٦، وبعد الدورة الأولى التي تضمنت اللقاءات الأولى والثانية والثالثة، ارتفعت إلى ١٤٥٠ بمتوسط ٧٢.٥، إلا أن الباحث لم يصل إلى النتائج المرجوة.

ومن القيم أعلاه لاحظ الباحث أن البيانات التي تم الحصول عليها في الدورة الثانية من الاجتماع الأول يمكن رؤيتها في الرسم البياني التالي.



الرسم البياني ٤.٤

نسبة درجات التلاميذ من مرحلة ما قبل الدورة إلى الدورة الأولى

تحليل درجات تعلم اللغة العربية لدى الطلبة ابتداء من المرحلة التمهيدية وحتى المرحلة الأولى، حيث لم يكن في المرحلة التمهيدية تطبيق لوسائل تعلم ألعاب الألغاز لترقية إتقان المفردات العربية، وكانت د رجات الطلبة منخفضة جداً، وفي المرحلة الأولى تم تطبيق وسائل تعلم ألعاب الألغاز وحصلوا على بعض النتائج الجيدة ولكنهم لم يتمكنوا من تحقيق النتائج التي أرادها الباحث، وتم الاستمرار في المرحلة الثانية للحصول على النتائج المراد تحقيقها.

أظهر تحليل نتائج الدورة الأولى، من الاجتماعات الأولى والثانية والثالثة، أن التلاميذ يتمتعون بالفعل بمستوى جيد من القدرة على تعلم اللغة العربية، ويسهل عليهم حفظ المفردات العربية. يتمتع بعض التلاميذ بقدرات جيدة، بينما يحتاج آخرون إلى مساعدة إضافية لترقية إتقانهم للمفردات العربية، إلا أن النتائج المرجوة من الدورة الأولى لا تزال غير كافية. وبناءً على ذلك، سيتم تنفيذ الدورة الثانية.

٣. الدورة الثانية

في هذه المرحلة، خطط الباحث للتعلم باستخدام وسائط الألغاز(PUZZEL)، كما في الدورة الأولى، التي اشتملت على لقاءين. وتم اتخاذ الخطوات التالية في التخطيط:

١ مرحلة التخطيط

في هذه المرحلة، خطط الباحث للتعلم باستخدام وسائط الألغاز(PUZZEL)، كما في الدورة الأولى، التي اشتملت على ثلاث لقاءات. وتم اتخاذ الخطوات التالية في التخطيط .

أ) تحديد موضوع المناقشة، والمادة التي سيتم تدريسها، أي نضال الشخصيات في الدفاع عن الاستقلال.

ب) إعداد مصادر التعلم، مثل كتب قلم ورق والقرطاسية الأخرى

ج) إعداد المناهج الدراسية وخطط الدروس والخطط التفصيلية للتعلم.

د) إنشاء ورقة ملاحظة لأنشطة التعلم التي يقوم بها التلاميذ أثناء عملية التعلم.

هـ) إنشاء أجهزة اختبار لتحديد مستوى إتقان الطلبة لمواد التعلم.

٢ مرحلة العمل

عُقد اللقاء الأول يوم الاثنين الموافق ٠٥ أغسطس ٢٠٢٥، لمدة دقيقتين، كل منهما ٤٠ X ٢ دقيقة. كان موضوع درس المفردات العربية هو إتقان المفردات العربية باستخدام الألغاز. وكانت خطوات التعلم كالتالي.

أ النشاط الأولي

في هذا النشاط التمهيدي، رحّبت الباحثة بالتلاميذ، ودعتهم لقراءة دعاء قبل الدراسة، ثمّ سجلت حضورهم بحضور عشرين طالبًا. ثمّ عبّرت عن تقديرها بطرح أسئلة حول المفردات العربية. بعد ذلك، شرحت الباحثة مادة الدرس التي ستُقدّم التلاميذ

ب الأنشطة الأساسية

يشرح الباحث مادة المفردات العربية بعنوان "اسماء اجزاء الجسم". لتطبيق هذه الأحجية، يقسم الباحث التلاميذ إلى أربع مجموعات، كل مجموعة تتكون من خمسة طلاب. ثم يُعطي الباحث التلاميذ أحجية للعمل عليها معًا. تتعلق الأحجية بالأدوات المدرسية، ويشجع البحث التلاميذ على حلها من خلال مناقشات جماعية. بعد ذلك، يُسلم كل طالب من المجموعة واجب كتابة المفردات العربية في الأحجية إلى دفاترهم. ثم يُصحح الباحث إجابات التلاميذ إذا كانت غير مؤكدة أو لا تزال خاطئة.

ج المرحلة الختامية

قدّم الباحث خاتمة وتوجيهًا موجزًا التلاميذ، ثمّ أنهى الدرس وودّعهم.

٣ ملاحظة

تم الحصول على نتائج الاجتماع الأول للدورة الثانية. سارت أنشطة التعلم على ما يرام. وخلال عمليات المراقبة، قام المعلم بدور المراقب لمتابعة عملية التعلم الجارية، وتحديدًا تطبيق ألعاب الألغاز (PUZZEL) في الصف الثامن بمدرسة دار النجاح.

واما يمكن رؤية نتائج الدرجات التي حصل عليها التلاميذ في مدرسة دار النجاح لوبيان المتوسطة الإسلامية تابانولي في الدورة الثانية من الاجتماع الثاني في التالي.

الجدول ٤.١١

نتائج مراقبة التلاميذ للدورة الثانية ، الاجتماع الأول

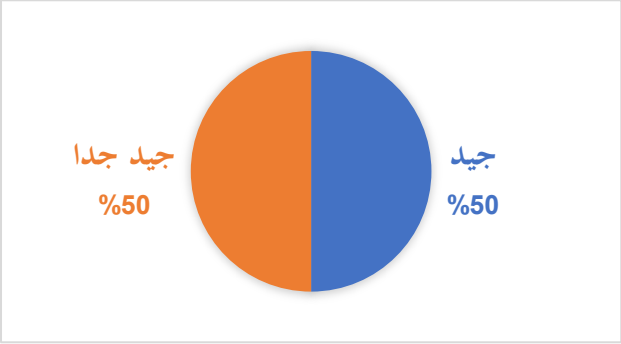
رقم	الجوانب المرصودة	نتائج
١	التلاميذ متحمسون لبدء التعلم من خلال الألغاز (PUZZEL)	٨٠
٢	يراقب التلاميذ ألعاب الألغاز (PUZZEL) التي قدمها الباحثة	٧٥
٣	يتعرف التلاميذ على موضوع التعلم عندما يتم توزيع ألعاب الألغاز (PUZZEL) أثناء عملية التعلم.	٧٠
٤	يعمل التلاميذ بشكل جيد في مجموعات عند استخدام الألغاز	٨٥

	(PUZZEL)	
٥	يتفاعل التلاميذ مع زملائهم في المجموعة أثناء استخدام الألغاز (PUZZEL)	٧٥
٦	يبدو التلاميذ أكثر حماسًا وتحفيزًا لتعلم اللغة العربية بعد استخدام الألغاز (PUZZEL)	٨٥
٧	يقوم التلاميذ بتدوين نتائج ملاحظاتهم في دفاترهم باستخدام ألعاب الألغاز(PUZZEL) المقدمة	٧٠
٨	يقوم التلاميذ بتجميع الأسئلة التي طرحها الباحثة باستخدام الألغاز (PUZZEL)	٧٠
٩	يعبر التلاميذ عن تقديرهم لأصدقائهم الذين أكملوا ألعاب الألغاز (PUZZEL) وجمعوا المهام من نتائج ملاحظاتهم حول الألغاز (PUZZEL)	٨٠
١٠	يستطيع التلاميذ تذكر المفردات العربية التي تعلموها من خلال الألغاز ((PUZZEL)	٨٠
مجموع		٧٧٠
المتوسط		٧٧

نسبة مئوية	٧٠%
فئة	جيد

بناءً على الصورة أعلاه، بلغت نسبة أنشطة طلاب الصف الثامن خلال عملية تعلم اللغة العربية باستخدام ألعاب الألغاز (PUZZEL) في الحلقة الثانية من اللقاء الأول ٧٧٠، بحيث بلغ متوسط الدرجات ٧٧، بنسبة ٧٠%. وهذا يتوافق مع فئة درجات الأنشطة التلاميذية التي تم الحصول عليها، والتي تندرج ضمن الفئة الجيدة. في هذه الحالة، ورغم أن فئة درجات الأنشطة التلاميذية تندرج ضمن الفئة الجيدة، إلا أنها لا تزال لا تحقق الهدف الذي يسعى الباحث إلى تحقيقه.

ومن القيم أعلاه لاحظ الباحث أن البيانات التي تم الحصول عليها في الدورة الثانية والاجتماع الثاني يمكن رؤيتها في الرسم البياني التالي.



الرسم البياني ٤.٥

نسبة درجات تعلم اللغة العربية في الحلقة الثانية في الدرس الأول

أظهر تحليل نتائج تعلم اللغة العربية في الدورة الثانية من الدرس الأول ضعف فهم التلاميذ للمفاهيم الأساسية لألعاب الألغاز المصممة لترقية مفردات اللغة العربية، وقلة مشاركتهم في عملية التعلم. ومع ذلك، أظهر بعض التلاميذ تحسنًا في الإبداع والقدرة على التعبير عن الأفكار. لذلك، لم تُسفر الدورة الثانية من الدرس الأول عن نتائج، وسيتم تطبيقها في الدرس الثاني.

ومن الدورة الثانية للاجتماع الأول، يمكن الاطلاع أدناه على نتائج درجات التعلم لطلاب الصف ٨ في مدرسة الثانوية دار النجاح لوبيان تابانولي الوسطى في عملية تعلم اللغة لترقية إتقان المفردات العربية.

الجدول ٤.١٢

نتائج إتقان التلاميذ للمفردات العربية في الحلقة الأولى

رقم	أسماء التلاميذ	نتائج	وصف
	مجموعة ١		
١	آه رودين سيطمبول	٧٠	جيد
٢	أنسوري لوبيس	٧٥	جيد
٣	أبو ريزال البحري	٧٥	جيد
٤	أليف براويرا	٧٠	جيد

٥	عائشة أماليا	٧٠	جيد
	مجموعة ٢		
٦	أنديكا سابوترا	٧٥	جيد
٧	عبد الله تانجونج	٧٠	جيد
٨	جيتا چهايا	٧٥	جيد
٩	غندا هالوموان	٦٥	يكفي
١٠	إسناوي لوبيس	٧٠	جيد
	مجموعة ٣		
١١	محمد حسين	٧٠	جيد
١٢	موتيارا ساني لوبيس	٧٥	جيد
١٣	نادية عليا	٧٠	جيد
١٤	راديت بيرمانسياه	٧٥	جيد
١٥	سلطان شوال الدين	٧٥	جيد
	مجموعة ٤		
١٦	ساندي اوتامي	٦٥	يكفي

١٧	يوغا سابوترا	٧٥	جيد
١٨	نوراوا ليا	٧٥	جيد
١٩	رزقي أوليا	٦٥	يكفي
٢٠	بايو	٦٥	يكفي
مجموع		١٤٢٥	
المتوسط		٧١.٢٥	
الأقصى		٧٥	
الأدنى		٦٥	

بناءً على نتائج درجات التعلم لطلاب الصف الثامن في مدرسة دار النجاح المتوسطة المذكورة أعلاه، يمكن ملاحظة من المتوسط، وهو ١٤٢٥، أن هناك ٤ طلاب لا يزالون أقل قدرة على إتقان المفردات العربية، بينما يتمكن ١٦ طالبًا آخر من إتقان المفردات العربية ببطء وبشكل جيد.

الاجتماع الثاني

عُقد اللقاء الأول يوم الاثنين الموافق ١١ أغسطس ٢٠٢٥، لمدة دقيقتين، كل منهما ٤٠ X ٢ دقيقة. كان موضوع درس المفردات العربية هو إتقان المفردات العربية باستخدام الألغاز. وكانت خطوات التعلم كالتالي.

ملاحظة: تم الحصول على نتائج الاجتماع الثاني للدورة الثانية. سارت أنشطة التعلم على نحو جيد. وخلال عمليات المراقبة، قام المعلم بدور المراقب لمتابعة عملية التعلم الجارية، وتحديدًا تطبيق ألعاب الألغاز (PUZZEL) في الصف الثامن بمدرسة دار النجاح.

واما يمكن رؤية نتائج الدرجات التي حصل عليها التلاميذ في مدرسة تساناوية دار النجاح لوبيان تابانولي تنغا في الدورة الثانية من الاجتماع الثالث في التالي.

الجدول ٤.١٣

نتائج مراقبة التلاميذ للدورة الثانية ، الاجتماع الثاني

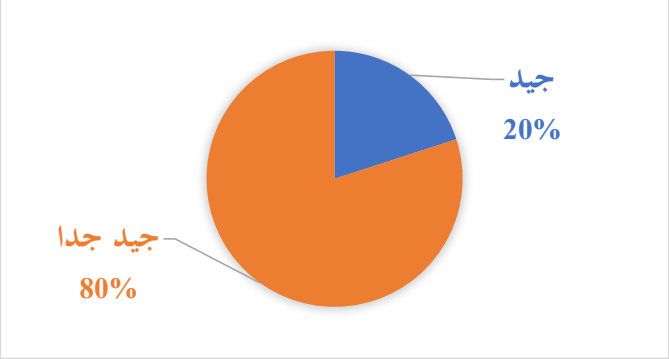
رقم	الجوانب المرصودة	نتائج
١	التلاميذ متحمسون لبدء التعلم من خلال الألغاز (PUZZEL)	٨٥
٢	يراقب التلاميذ ألعاب الألغاز (PUZZEL) التي قدمها الباحثة	٨٠
٣	يتعرف التلاميذ على موضوع التعلم عندما يتم توزيع ألعاب الألغاز (PUZZEL) أثناء عملية التعلم.	٧٥

٤	يعمل التلاميذ بشكل جيد في مجموعات عند استخدام الألغاز (PUZZEL)	٩٠
٥	يتفاعل التلاميذ مع زملائهم في المجموعة أثناء استخدام الألغاز (PUZZEL)	٨٠
٦	يبدو التلاميذ أكثر حماسًا وتحفيزًا لتعلم اللغة العربية بعد استخدام الألغاز (PUZZEL)	٩٠
٧	يقوم التلاميذ بتدوين نتائج ملاحظاتهم في دفاترهم باستخدام ألعاب الألغاز (PUZZEL) المقدمة	٧٠
٨	يقوم التلاميذ بتجميع الأسئلة التي طرحها الباحثة باستخدام الألغاز	٧٠
٩	يعبر التلاميذ عن تقديرهم لأصدقائهم الذين أكملوا ألعاب الألغاز (PUZZEL) وجمعوا المهام من نتائج ملاحظاتهم حول الألغاز	٨٥
١٠	يستطيع التلاميذ تذكر المفردات العربية التي تعلموها من خلال الألغاز (PUZZEL)	٨٠
مجموع		٨٠٥

المتوسط	٨٠.٥
نسبة مئوية	٨٠%
فئة	جيد

بناءً على الصورة أعلاه، بلغت نسبة أنشطة طلاب الصف الثامن خلال عملية تعلم اللغة العربية باستخدام ألعاب الألغاز (PUZZEL) في الحلقة الثانية من اللقاء الثاني ٨٠٥، بمتوسط درجات ٨٠.٥، بنسبة ٨٠%. وهذا يتوافق مع فئة درجات أنشطة التلاميذ الحاصلين عليها، والتي تندرج ضمن فئة الجيد.

ومن القيم أعلاه لاحظ الباحث أن البيانات التي تم الحصول عليها في الدورة الثانية والاجتماع الثالث يمكن رؤيتها في الرسم البياني التالي.



الرسم البياني ٤.٦

نسبة درجات تعلم اللغة العربية في الحلقة الثانية من التعلم

أظهر تحليل نتائج تعلم اللغة العربية في الدورة الثانية من الدرس الثاني أن التلاميذ تمكنوا من فهم المفاهيم الأساسية للعبة الألغاز، مما حسّن إتقانهم للمفردات العربية، وشاركوا بفعالية في عملية التعلم. ومع ذلك، ظل بعض التلاميذ غير قادرين على التوجيه، وكانوا أقل نشاطًا في العمل الجماعي للعبة الألغاز. لذلك، لم تُسفر الدورة الثانية من الدرس الأول عن نتائج، وسيتم تطبيقها في الدرس الثاني.

ومن الدورة الثانية للاجتماع الثاني، يمكن الاطلاع أدناه على نتائج درجات التعلم لطلاب الصف ٨ في مدرسة الثانوية دار النجاح لوبيان تابانولي الوسطى في عملية تعلم اللغة لترقية إتقان المفردات العربية

الجدول ٤.١٤

نتائج إتقان التلاميذ للمفردات العربية في الحلقة الأولى

رقم	أسماء التلاميذ	نتائج	وصف
	مجموعة ١		
١	آه رودين سيطمبول	٨٥	جيد
٢	أنسوري لوبيس	٨٠	جيد
٣	أبو ريزال البحري	٨٠	جيد
٤	أليف براويرا	٧٥	جيد

٥	عائشة أماليا	٧٥	جيد
	مجموعة ٢		
٦	أنديكا سابوترا	٨٠	جيد
٧	عبد الله تانجونج	٧٥	جيد
٨	جيتا چهايا	٨٠	جيد
٩	غندا هالوموان	٧٠	جيد
١٠	إسناوي لوبيس	٨٥	جيد
	مجموعة ٣		
١١	محمد حسين	٨٠	جيد
١٢	موتيارا ساني لوبيس	٨٥	جيد
١٣	نادية عليا	٧٥	جيد
١٤	راديت بيرمانسياه	٨٥	جيد
١٥	سلطان شوال الدين	٨٠	جيد
	مجموعة ٤		
١٦	ساندي اوتامي	٧٠	جيد

١٧	يوغا سابوترا	٧٥	جيد
١٨	نوراوا ليا	٨٠	جيد
١٩	رزقي أوليا	٦٥	يكفي
٢٠	بايو	٦٥	يكفي
مجموع		١٥٤٥	
المتوسط		٧٧.٢٦	
الأقصى		٨٥	
الأدنى		٦٥	

بناءً على نتائج درجات التعلم لطلاب الصف الثامن في مدرسة دار النجاح المتوسطة المذكورة أعلاه، يمكن ملاحظة من المتوسط، وهو ١٥٤٥، أن هناك طالبين لا يزالان غير قادرين على إتقان مفردات اللغة العربية، بينما يتمكن ١٨ طالبًا آخر من إتقان مفردات اللغة العربية بشكل جيد للغاية.

الاجتماع الثالث

عُقد اللقاء الأول يوم الاثنين الموافق ١٢ أغسطس٢٠٢٥، لمدة دقيقتين، كل منهما ٤٠ X ٢ دقيقة. كان موضوع درس المفردات العربية هو إتقان المفردات العربية باستخدام الألغاز. وكانت خطوات التعلم كالتالي.

ملاحظة: تم الحصول على نتائج الدورة الثانية والاجتماع الثالث. سارت أنشطة التعلم على ما يرام. وخلال عمليات المراقبة، قام المعلم بدور المراقب لمتابعة عملية التعلم الجارية، وتحديدًا تطبيق ألعاب الألغاز (PUZZEL) في الصف الثامن بمدرسة دار النجاح.

واما يمكن رؤية نتائج الدرجات التي حصل عليها التلاميذ في مدرسة تساناوية دار نجاح لوبيان تابانولي تنغا في الدورة الثانية من الاجتماع الثالث في التالي.

الجدول ٤.١٥

نتائج مراقبة التلاميذ للدورة الثانية ، الاجتماع الثالث

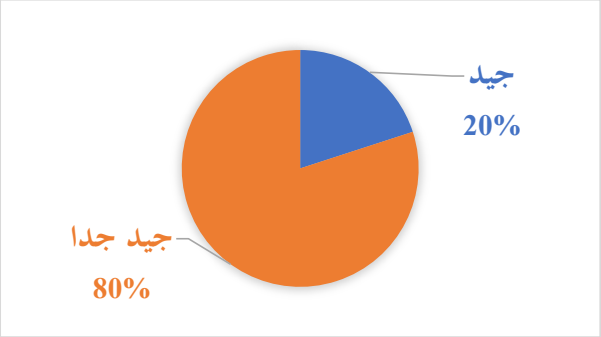
رقم	الجوانب المرصودة	نتائج
١	التلاميذ متحمسون لبدء التعلم من خلال الألغاز (PUZZEL)	٩٥
٢	يراقب التلاميذ ألعاب الألغاز (PUZZEL) التي قدمها الباحثة	٩٠
٣	يتعرف التلاميذ على موضوع التعلم عندما يتم توزيع ألعاب الألغاز (PUZZEL) أثناء عملية التعلم.	٨٥

٤	يعمل التلاميذ بشكل جيد في مجموعات عند استخدام الألغاز (PUZZEL)	٩٥
٥	يتفاعل التلاميذ مع زملائهم في المجموعة أثناء استخدام الألغاز (PUZZEL)	٩٥
٦	يبدو التلاميذ أكثر حماسًا وتحفيزًا لتعلم اللغة العربية بعد استخدام الألغاز (PUZZEL)	٩٥
٧	يقوم التلاميذ بتدوين نتائج ملاحظاتهم في دفاترهم باستخدام ألعاب الألغاز (PUZZEL) المقدمة	٧٥
٨	يقوم التلاميذ بتجميع الأسئلة التي طرحها الباحثة باستخدام الألغاز (PUZZEL)	٧٥
٩	يعبر التلاميذ عن تقديرهم لأصدقائهم الذين أكملوا ألعاب الألغاز (PUZZEL) وجمعوا المهام من نتائج ملاحظاتهم حول الألغاز (PUZZEL)	٩٠
١٠	يستطيع التلاميذ تذكر المفردات العربية التي تعلموها من خلال الألغاز (PUZZEL))	٨٥
مجموع		٨٨٠
المتوسط		٨٨

نسبة مئوية	٨٠%
فئة	جيد

بناءً على الصورة أعلاه، بلغت نسبة أنشطة طلاب الصف الثامن خلال عملية تعلم اللغة العربية باستخدام ألعاب الألغاز (PUZZEL) في الحلقة الثانية واللقاء الثالث ٨٨٠، بمتوسط درجات ٨٨، بنسبة ٨٠%. وهذا يتوافق مع فئة درجات الأنشطة التلاميذية الحاصل عليها، والتي تندرج ضمن فئة الجيد.

ومن القيم أعلاه لاحظ الباحث أن البيانات التي تم الحصول عليها في الدورة الثانية والاجتماع الثاني يمكن رؤيتها في الرسم البياني التالي.



الرسم البياني٤.٧

نسبة درجات تعلم اللغة العربية في الحلقة الثانية في الحلقة الثالثة

أظهر تحليل نتائج تعلم اللغة العربية في الدورة الثانية من الدرس الثالث أن التلاميذ كانوا قادرين على فهم المفاهيم الأساسية لألعاب الألغاز بما يكفي لترقية

إتقانهم للمفردات العربية، وكانوا مشاركين بنشاط في عملية التعلم. ومع ذلك، ظل طالب أو اثنان غير قادرين على التوجيه، وكانا أقل نشاطًا في العمل الجماعي على ألعاب الألغاز. لذلك، أسفرت الدورة الثانية من الدرس الثالث عن نتائج إيجابية.

٤ انعكاس

يهدف تقييم هذه الدورة الثانية إلى تحديد مستوى نجاح تعلم اللغة العربية المنفَّذ. في هذه الحالة، أجرى الباحث تقييمًا لعدة إجراءات نُفِّذت في دورات لاحقة. ويمكن ملاحظة تقييم الدورة الثانية في الاجتماعات الأول والثاني والثالث من خلال نتائج إتقان المفردات العربية، المصنَّفة ضمن الفئة العليا جدًا، والتي تتوافق مع التوقعات المحقَّقة سابقًا.

واما يمكن رؤية نتائج الدرجات التي حصل عليها التلاميذ في مدرسة تساناوية دار النجاح لوبيان تابانولي تنغا في الدورة الثانية من الاجتماع الثالث في التالي.

الجدول٤.١٦

نتائج مراقبة التلاميذ للدورة الثانية ، الاجتماع الثاني

رقم	أسماء التلاميذ	نتائج	وصف
	مجموعة ١		
١	عبد الله تانجونج	٩٥	جيد جدا

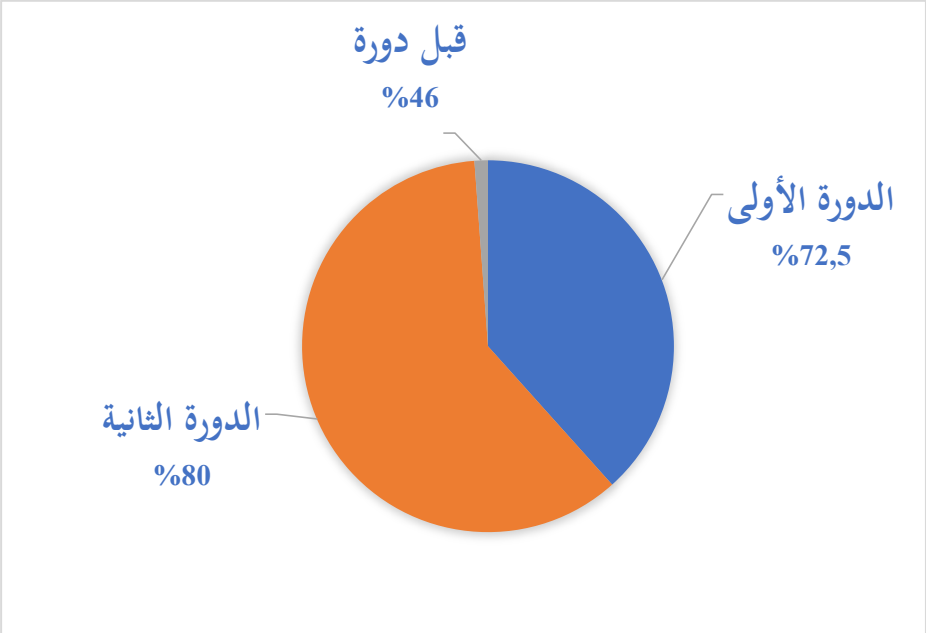
٢	جيتا چهايا	٨٥	جيد جدا
٣	راديت بيرمانسياه	٩٠	جيد جدا
٤	أليف براويرا	٧٥	جيد
٥	أنديكا سابوترا	٨٠	جيد
	مجموعة ٢		
٦	رزقي أوليا	٧٥	جيد
٧	آه رودين سيطمبول	٨٠	جيد
٨	موتيارا ساني لوبيس	٨٥	جيد جدا
٩	ساندي اوتامي	٧٠	جيد
١٠	سلطان شوال الدين	٩٥	جيد جدا
	مجموعة ٣		
١١	يوغا سابوترا	٨٥	جيد جدا
١٢	أنسوري لوبيس	٩٥	جيد جدا
١٣	إسناوي لوبيس	٧٥	جيد
١٤	عائشة أماليا	٩٥	جيد جدا

١٥	نادية عليا	٩٠	جيد جدا
	مجموعة ٤		
١٦	أبو ريزال البحري	٧٠	جيد
١٧	محمد حسين	٨٠	جيد
١٨	نوراوا ليا	٨٥	جيد جدا
١٩	غندا هالوموان	٧٠	جيد
٢٠	بايو	٧٠	جيد
مجموع		١٦٣٥	
المتوسط		٨١,٧٥	
الأقصى		٨٢	
الأدنى		٩٥	

بناءً على الصورة أعلاه، يتضح أن نتائج درجات تعلم التلاميذ خلال عملية تعلم اللغة العربية باستخدام ألعاب الألغاز(PUZZEL) لترقية إتقانهم للمفردات العربية في الحلقة الثانية قد شهدت زيادة ملحوظة. ففي الحلقة الأولى، بلغ العدد ١٤٥٠ بقيمة ٧٢.٥، بينما ارتفع في الحلقة الثانية إلى ١٦٣٥ بقيمة متوسطة ٨١.٧٥. بناءً على

نتائج إتقان التلاميذ للمفردات العربية باستخدام ألعاب الألغاز(PUZZEL) في الحلقة الثانية، يمكن الاستنتاج أن استخدام ألعاب الألغاز (PUZZEL) قادر على ترقية إتقان التلاميذ للمفردات في الصف الثامن من مدرسة دار النجان لوبيان تابانولي الوسطى.

فيما يلي نتائج الاختبار في الدورة الأولى ابتداءً من الاجتماعات الأولى والثانية والثالثة حول تطبيق وسائل تعليم ألعاب الألغاز لترقية إتقان المفردات العربية في مدرسة دار النجاح لوبيان المتوسطة تابانولي الإسلامية المتوسطة. ويمكن رؤيتها في الرسم البياني التالي.



الرسم البياني٤.٨

نسبة نتائج تعلم اللغة العربية ابتداءً من الحلقة الأولى إلى الحلقة الثانية واستمراراً إلى الحلقة الثانية

تحليل نتائج دروس اللغة العربية ابتداء من مرحلة ما قبل الدورة إلى الدورة الأولى إلى الدورة الثانية حيث في مرحلة ما قبل الدورة كانت درجات التلاميذ لا تزال غير جيدة بمتوسط درجات ٤٦%، وفي الدورة الأولى حصلوا على زيادة جيدة في الدرجات بمتوسط ٧٢.٥% ولكنهم ما زالوا لا يستطيعون تحقيق النتائج المرجوة لذلك استمروا إلى الدورة الثانية وحصلوا على درجة جيدة إلى حد ما بمتوسط ٨٢% وحققوا النتائج المرجوة.

ج. مناقشة نتائج البحث

إن تطبيق إتقان المفردات العربية باستخدام ألعاب الألغاز (PUZZEL) يمكن أن يحسن من نتائج التعلم الجيدة من نتائج الاختبارات والملاحظات المكونة من عدة أجزاء وهي الاختبارات التمهيدية والجولتين الأولى والثانية أي مبدئيا التعلم الأول والثاني والثالث.

أخذ التلاميذ ورقةً، وأعطاهم الباحث لغزًا. ثم قسّمهم إلى عدة مجموعات، وشرح لهم كيفية استخدام أسلوب الألغاز. بحث التلاميذ عن المفردات الرئيسية المتعلقة بالألغاز (PUZZEL)، ثم دوّنوها على ورقة، وجمعوا النتائج التي حصلوا عليها من خلال استخدام الألغاز (PUZZEL)

فيما يلي نتائج الاختبار في الدورتين الأولى والثانية من جلسات التعلم الأولى والثانية حول تطبيق إتقان المفردات العربية في مدرسة دار النجاح لوبيان تابانولي تنغا المتوسطة باستخدام الألغاز (PUZZEL).

واما فيما يلي نتائج الاختبار في الدورتين الأولى والثانية في الدروس الأولى والثانية والثالثة حول تطبيق وسائل تعليم ألعاب الألغاز لترقية إتقان المفردات العربية لطلاب المرحلة الإعدادية في دار النجاح لوبيان، تابانولي الوسطى، ويمكن رؤيتها في القيمة الإجمالية للصورة في التالي.

الجدول ٤.١٧

نتائج درجات طلاب الصف الثامن خلال عملية تعلم إتقان المفردات العربية باستخدام ألعاب الألغاز(PUZZEL) من مرحلة ما قبل الدورة الأولى إلى الدورة الثانية

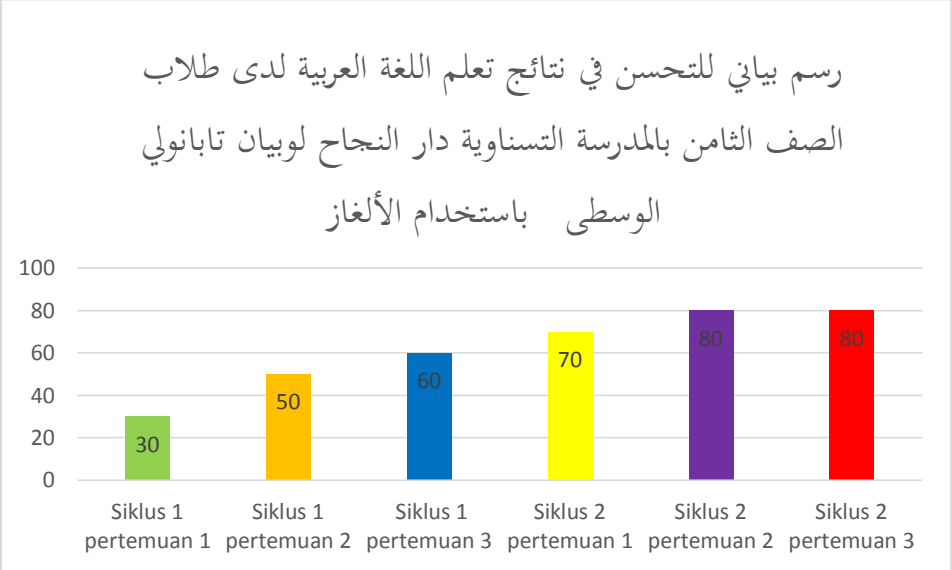
رقم	أسماء التلاميذ	قبل الدورة		الدورة الأولى		الدورة الثانية	
		نتائج	وصف	نتائج	وصف	نتائج	وصف
١	عائشة أماليا	٥٥	يكفي	٨٠	جيد	٩٥	جيد جدا
٢	آه رودين سيطمبول	٤٥	يكفي	٧٠	جيد	٨٠	جيد
٣	أنسوري لوبيس	٥٥	يكفي	٨٠	جيد	٩٥	جيد

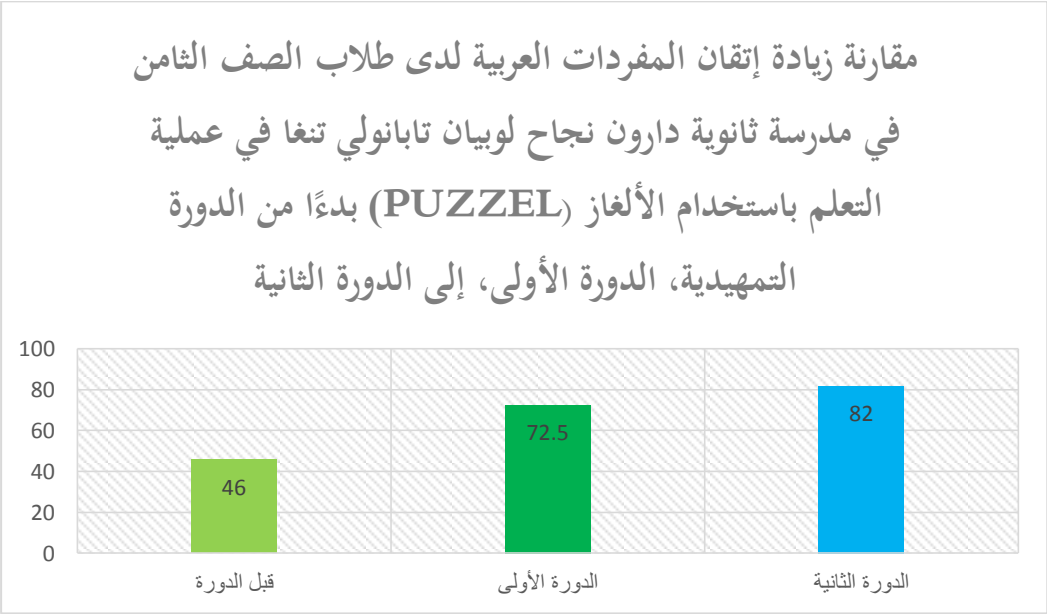
							جدا
٤	أبو ريزال البحري	٤٠	يكفي	٧٠	جيد	٧٠	جيد
٥	أليف براويرا	٤٠	يكفي	٧٠	جيد	٧٥	جيد
٦	أنديكا سابوترا	٤٥	يكفي	٧٥	جيد	٨٠	جيد
٧	عبد الله تانجونج	٥٥	يكفي	٧٥	جيد	٩٥	جيد جدا
٨	جيتا چهايا	٥٥	يكفي	٧٥	جيد	٨٥	جيد جدا
٩	غندا هالوموان	٤٠	يكفي	٦٥	يكفي	٧٠	جيد
١٠	إسناوي لوبيس	٤٠	يكفي	٦٥	يكفي	٧٥	جيد
١١	محمد حسين	٤٠	يكفي	٦٥	يكفي	٨٠	جيد
١٢	موتيارا ساني لوبيس	٤٠	يكفي	٧٠	جيد	٨٥	جيد جدا
١٣	نادية عليا	٤٥	يكفي	٧٥	جيد	٩٠	جيد جدا

١٤	راديت بيرمانسياه	٥٠	يكفي	٨٠	جيد	٩٠	جيد جدا
١٥	سلطان شوال الدين	٦٥	يكفي	٨٥	جيد جدا	٩٥	جيد جدا
١٦	ساندي اوتامي	٤٠	يكفي	٧٥	جيد	٧٠	جيد
١٧	يوغا سابوترا	٤٠	يكفي	٧٥	جيد	٨٥	جيد جدا
١٨	نوراوا ليا	٤٥	يكفي	٧٥	جيد	٨٥	جيد جدا
١٩	رزقي أوليا	٤٠	يكفي	٧٠	جيد	٧٥	جيد
٢٠	بايو	٤٠	يكفي	٦٥	يكفي	٧٠	جيد
	مجموع	٩٢٠		١٤٥٠		١٦٣٥	
	المتوسط	٤٦		٧٢,٥		٨١,٧٥	
	الأقصى	٦٥		٨٥		٩٥	
	الأدنى	٤٠		٦٥		٧٠	

كما هو موضح في الشكل أعلاه، بلغ متوسط درجة إتقان التلاميذ لمفردات اللغة العربية باستخدام ألعاب الألغاز (PUZZEL) في مرحلة ما قبل الالتحاق بالجامعة ٤٦ درجة، وارتفع في المرحلة الأولى إلى ٧٢.٥ درجةحيث كان في الدورة الأولى ٤ التلاميء ما زالوا يحصلون على درجات في الفئة الضعيفة و ١٦ التلاميذ آخرين حصلوا على درجات في الفئة الجيدة. وفي المرحلة الثانية، ارتفع متوسط درجة إتقان التلاميذ لمفردات اللغة العربية باستخدام ألعاب الألغاز (PUZZEL) إلى ٨١.٧٥ درجةحيث في الدورة الثانية كان هناك تغيير متزايد حيث حصل ١٠ التلاميذ على درجات في الفئة الجيدة و ١٠ التلاميذ آخرين حصلوا على درجات في الفئة الجيدة جدًا. يشير هذا إلى زيادة في إتقان التلاميذ لمفردات اللغة العربية باستخدام ألعاب الألغاز (PUZZEL) في تعلم اللغة العربية للصف الثامن في مدرسة دار ابنجاح لوبيان تابانولي الوسطى.

يوضح الرسم البياني التالي زيادة إتقان التلاميذ لمفردات اللغة العربية باستخدام ألعاب الألغاز (PUZZEL) في تعلم اللغة العربية للصف الثامن في مدرسة دار النجاح لوبيان تابانولي الوسطى، بدءًا من مرحلة ما قبل الالتحاق بالجامعة، والمرحلة الأولى، والمرحلة الثانية.





في الصورة أعلاه، يمكن ملاحظة أن استخدام ألعاب الألغاز (PUZZEL) يمكن أن يحسن إتقان المفردات العربية لدى طلاب الصف الثامن في مدرسة ساناوية دار النجاح لوبيان تابانولي الوسطى من الدورة التمهيدية إلى الدورة الثانية.

د تحديد البحث

في تنفيذ أُجري هذا البحث بعناية فائقة، باتباع خطواتٍ التزمت بإجراءات البحث المخطط لها. ومع ذلك، واجهته بعض العقبات والقيود. واجه البحث في مدرسة دار النجاحلوبيان الإسلامية الوسطى في وسط تابانولي قيودًا في تنفيذه، وهي:

١. ركّز البحث فقط على تعلم اللغة العربية، لذا لم تُعرف نتائج أنشطة التعلم الأخرى بعد.

٢. اقتصرت دراسة الباحث على إتقان التلاميذ للمفردات العربية باستخدام الألغاز.

٣. واجه الباحث صعوبة في تصميم ألغاز تناسب قدرات التلاميذ واهتماماتهم.

٤. كانت الأموال والموارد الأخرى المتاحة لتطوير ألعاب الألغاز(PUZZEL) محدودة.

الباب الخامس

الخاتمة

أ. الخلاصة

بناءً على المصادر المتاحة، يُمكن لتطبيق ألعاب الألغاز (PUZZEL) في تعلم اللغة العربية أن يُحسّن بشكل فعّال إتقان التلاميذ للمفردات العربية. تُساعد ألعاب الألغاز (PUZZEL) التلاميذ على حفظ المفردات واسترجاعها بطريقة تفاعلية وممتعة، مما يجعل عملية التعلم أكثر تشويقًا وفعالية. علاوة على ذلك، تُحفّز ألعاب الألغاز (PUZZEL) النشاط المعرفي، وتُقوّي الذاكرة طويلة المدى، وتزيد من دافعية التلاميذ للتعلم. تشير الأدلة من دراسات مُختلفة إلى أن استخدام الألغاز يُحسّن بشكل عام إتقان التلاميذ للمفردات العربية. من خلال هذا النشاط، لا يتعلم التلاميذ بشكل سلبي فحسب، بل يُشاركون أيضًا بنشاط، مما يُساعدهم على فهم المفردات الجديدة واستيعابها بشكل أفضل لذلك، يُمكن الاستنتاج أن ألعاب الألغاز (PUZZEL) تُحسّن بشكل كبير إتقان التلاميذ للمفردات العربية.

أظهر البحث، الذي أُجري على مدار دورتين، أن استخدام ألعاب الألغاز (PUZZEL) في تعلم اللغة العربية يمكن أن يُحسّن إتقان المفردات العربية لدى طلاب الصف الثامن في مدرسة دار النجاحلوبيان المتوسطة الإسلامية تابانولي الوسطى. ويمكن ملاحظة هذا التحسن في إتقان المفردات العربية في نتائج الأنشطة اليومية

التلاميذ أثناء عملية التعلم. وقد صُنف إتقان طلاب الصف الثامن للمفردات العربية في مدرسة دار النجاحلوبيان المتوسطة الإسلامية تابانولي الوسطى في تعلم اللغة العربية، بدءًا من الدورة التمهيدية، على أنه ضعيف، بمتوسط درجات ٤٦ ونسبة مئوية ٪٤٠. وكانت هناك زيادة في الدورة الأولى، التي صُنفت على أنها جيدة، بمتوسط درجات ٧٢.٥ ونسبة مئوية ٪٧٢. وفي الدورة الثانية، وصلت الزيادة في إتقان المفردات العربية باستخدام ألعاب الألغاز (PUZZEL) إلى متوسط درجات ٨٢ بنسبة مئوية ٪٨٢، وهي نسبة تعتبر عالية جدًا. ولذلك، فإن فرضية هذا البحث العملي مقبولة. وبناءً على نتائج البحث الذي تم إجراؤه والأوصاف التي تم شرحها سابقًا، يمكن ترقية إتقان المفردات العربية باستخدام ألعاب الألغاز (PUZZEL) في تعلم اللغة العربية.

ب. الآثار المترتبة على نتائج البح / ث

١ الآثار المترتبة على المعلمين تظهر نتائج الأبحاث أن الألغاز تُحسّن بشكل ملحوظ إتقان المفردات. لذلك، يُمكن لمعلمي اللغة العربية استخدام الألغاز كاستراتيجية تعلم بديلة فعّالة وممتعة. لا تُساعد هذه الأداة الطلاب على فهم المفردات وتذكرها فحسب، بل تُعزز أيضًا أنشطة التعلم والتعاون الجماعي وتحفيز الطلاب. كما يُشجَّع المعلمون على الإبداع في تطوير وسائل تعليمية مبتكرة مُصممة خصيصًا لخصائص الطلاب.١. التأثيرات على المعلمين: لقد ثبت أن الألغاز تعمل

على ترقية إتقان المفردات بشكل كبير. يتضح ذلك من خلال ارتفاع متوسط درجات الطلاب من ٤٦ (قبل الدورة) إلى ٧٢.٥ (الدورة الأولى)، ثم إلى ٨١.٧٥ في الدورة الثانية. وهذا يشير إلى ضرورة دمج المعلمين لوسائل الألغاز كاستراتيجية لتعلم المفردات يحتاج المعلمون إلى تطوير وسائل تفاعلية وإبداعية. أثبتت الألغاز أنها تحفز الطلاب، وتشجع على النقاش النشط، والتعاون، وتُحسّن تذكر المفردات. وقد حصل نشاط الطلاب على تقييم "جيد" بمتوسط ٨٠% يمكن تطبيق وسائط الألغاز على مواد أخرى. نظرًا لأن الألغاز تحفز الذاكرة والتركيز والتفكير النقدي، يمكن للمعلمين تكييفها مع القواعد النحوية أو المحادثة أو مواضيع أخرى في تعلم اللغة العربية.

٢. **الآثار المترتبة على الطلاب:** يُسهّل استخدام الألغاز على الطلاب تذكر المفردات، ويُحسّن التركيز، ويُحفّزهم في عملية التعلم. تُقلّل هذه الوسيلة من الملل، وتُعزّز مشاركة الطلاب النشطة، سواءً في المناقشات الجماعية أو أنشطة حل الألغاز. وبالتالي، يُمكن للطلاب تحقيق أفضل نتائج التعلم، والتعلّم بمتعة أكبر.

٣ **التأثيرات على المدارس:** تحتاج المدارس إلى دعم استخدام الوسائط المبتكرة. وتشير نتائج الدراسة إلى أن استخدام وسائل الألغاز يوفر زيادة حقيقية في نتائج التعلم، بحيث يمكن للمدارس توفير المرافق التي تدعم التعلم المبني على وسائل الألعاب

التعليمية. يمكن أن يكون نموذجًا تعليميًا للمعلمين الآخرين. إن التنفيذ الناجح لهذا اللغز يمكن أن يكون بمثابة مثال للممارسات الجيدة التي يمكن تطبيقها على مواضيع أخرى تشجيع تطوير المناهج الدراسية الأكثر إبداعًا. يمكن إثراء المناهج المدرسية من خلال دمج أساليب التعلم النشطة والإبداعية والممتعة.

٤ **آثار البحث الإضافي:** ركزت هذه الدراسة حصريًا على ترقية إتقان المفردات من خلال الألغاز. لذلك، يمكن لإجراء المزيد من البحث تطوير نماذج أكثر تنوعًا لوسائل الألغاز، مثل الألغاز الرقمية، والألغاز القائمة على التطبيقات، أو استخدامها في مهارات لغوية أخرى كالقراءة (القراءة) والكلام (التحدث). علاوة على ذلك، يمكن توسيع نطاق الدراسة لتشمل مستويات تعليمية مختلفة لتحديد فعالية وسائل الألغاز في سياقات تعليمية أوسع.

ج الإقتراحات

بناءً على الاستنتاجات السابقة، يقدم الباحث التوصيات التالية.

١. لمعلمي الفصول الدراسية:لتحقيق أهداف التعلم، يجب على المعلمين الاستمرار في استخدام ألعاب الألغاز (PUZZEL) في عملية التعليم والتعلم حتى يتمكن التلاميذ من ترقية إتقانهم للمفردات بسهولة أثناء عملية التعلم.

- يمكن للمعلمين تطوير ألغاز مصممة خصيصًا لاحتياجات التلاميذ وقدراتهم لزيادة فعالية التعلم.

٢. التلاميذ: لترقية إتقانهم لمفردات اللغة العربية، يجب على التلاميذ التدرب بشكل أكثر انتظامًا، داخل الفصل وخارجه.

- يمكن التلاميذ استخدام ألعاب الألغاز (PUZZEL) كأداة لترقية إتقانهم للمفردات.

- يجب على التلاميذ التعاون مع أقرانهم لحل الألغاز.

٣. للباحثية: يمكن للباحثين تطوير تصاميم ألغاز أكثر جاذبية لزيادة الدافعية وإتقان المفردات العربية أثناء عملية تعلم اللغة العربية.

- يمكن للباحثين الاهتمام باحتياجات التلاميذ وقدراتهم عند استخدام ألعاب الألغاز (PUZZEL) لترقية إتقانهم للمفردا

المراجع

إرسل أمين، (٢٠٢١) للمشكلات اللغوية في تعليم اللغة العربية لدي الكلية في إندونيسيا، بادبج سي دمبوان، ديسمبر ١٠٣.

الشيخ مصطفى الغلاييني (٢٠٠١-٢٠٠٢) جامع الدروس العربية موسوعة في ثلاثة أجزاء صيدا – بيروت ص . ب : ٨٣٥٥ .

سيف الدين، (٢٠١٩) طريق في تعليم المفردات اللغة العربية، كلمنتان الغربية، ديسمبر.

سيلما سلسبيل، (٢٠٢٠) فعالية إستخدام (puzzle) لإستيعاب المفردات العربية في المدرسة الإبتدائية الإسلامية، جمبر.

عبد الوهاب رشيدى،) ٢٠١٠ (علم الأصوات النطقى، مطبعة جامعة مولانا ملك إبراهيم الإسلامية الحكومية، مالانق

فيصل هندرا، (٢٠٢٢) تعليم اللغة العربية في الجامعات الإندونيسية: ما لها وما ينبغي عليها (المشكلات التي تواجهها والحلول المقترحة)، جاكرتا: جامعة الأزهر الإندونيسيةم.

Abd Wahab Rosyidi, (2012) Mamlu'atul Ni'mah, Memahami Konsep Dasar Pembelajaran Bahasa Arab, UIN Maliki Press

Abdul Wahab Rosyidi, (2009) Media Pembelajaran Bahasa Arab, UIN Malang Press,

Alqahtani, M (2015). The Effectiveness of Educational Games in Teaching Arabic Grammar to Elementary Stage Students. International Journal of English and Education.

Ambo Pera Aprizal, (2021) ‘Jurnal Pendidikan Guru Jurnal Pendidikan Guru.

Amelia Putri Wulandari and others, (2023) 'Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar'.

Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, and Usep (2023) "Setiawan, ‘Konsep Dasar Media Pembelajaran’, *Journal of Student Research*.

Aprizal, Ambo Pera, (2021) ‘Jurnal Pendidikan Guru Jurnal Pendidikan Guru’.

Astuti, Mardiah, Icha Suryana, Nabila Anggraini, Anisa Fitri, Muhammad Fajar, (2024) Putri Widiya, and others, ‘Media Pembelajaran Sebagai Pusat Sumber Belajar’.

Azizah, Anisatul, (2021) ‘Pentingnya Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru Dalam Pembelajaran’, *Auladuna : Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*.

Azhar Arsyad, (2017)Media Pembelajaran, Jakarta; Rajawali Press,.

Crowther, C. H., (1999) *Seeing and Learning*, *New Scientist*, , CLXII

Fadilah, Aisyah, Kiki Rizki Nurzakiyah, Nasywa Atha Kanya, Sulis Putri Hidayat, and Usep Setiawan, (2023) ‘Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran’, *Journal of Student Research (JSR)*.

Hayati, Fitriah, M Ed, Riza Oktariana, and M Pd, ‘P-ISSN 2355-0X0X Jurnal Ilmiah Mahasiswa (2021) Pengembangan Alat Permainan Puzzle Untuk Menstimulasi Kecerdasan Interpersonal Anak Kelompok B Di Tk Alam Pelangi Banda Aceh Sintia .

Hidayat, Widhiastuti, (2024) Maulana Ihsan, Elis Ropiatus, and Akmal Maulana, ‘Penerapan Media Pembelajaran Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Arab Kelas V MIS Tigaherang-Ciamis’.

Ibtidaiyah, D I Madrasah, ‘T, Sebagaimana Diketahui Bahwasannya Kosakata Adalah’, pp. 194–212

Mustafa al-Ghaiayini, (2001-2002) ‘Jamiuddurus Al-Arabiyyah, Jilid I-III Al-Maktabah Al- Ashriyyah.

Kamuz, Raodatul Jannah, Naidin Syamsuddin, and Muhammad Yamin, (2025) ‘Penerapan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Arab Pada Siswa Kelas VII MTS Muhammadiyah Boarding School Palopo’.

Sukiman Kompetensi, (2012) Standar, ‘Jenis Jenis Media Pembelajaran’PT Pustaka Insan Madani.

Lampung, (2021) Bandar, *No Title*, Badan Pusat Statistik.

Nurfadhillah, Septy, Dwi Aulia Ningsih, Putri Rizky Ramadhania, Umi Nur Sifa, and Universitas Muhammadiyah Tangerang, (2021) ‘Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa’.

Pane, Aprida, and Muhammad Darwis Dasopang, (2017) ‘Belajar Dan Pembelajaran’, *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*.

Pangastuti, Ratna, (2019) ‘Media Puzzle Untuk Mengenal Bentuk Geometri’.

Permata, Rista Dwi, and Fakultas Keguruan, (2020) ‘Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 4-5 Tahun

Penyelenggaraannya Difokuskan Sebagai Program Pendidikan Bagi Seseorang Dengan Rentang Usia Empat Tahun Sampai'.

Rahman, Abd, Sabhayati Asri Munandar, Andi Fitriani, Yuyun Karlina, and Yumriani, (2022) 'Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan', *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*.

Saila, Putri, and Minanil Maula, (2024) 'Pengembangan Media Puzzle Tebak Gambar Mufrodat Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Kelas Vii Mts Salafiyah Wiradesa Kabupaten Pekalongan'.

Saputra, Hardika, and Universitas Islam Lampung, (2021) 'Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibdtidaiyah', December.

Studi, Program, and Informasi Perpustakaan, (2017) 'Pembuatan Permainan Puzzle Untuk Bacaan Anak Kelas Rendah Sekolah Dasar', September.

Syaiful Mustofa, (2011) Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif, UIN Maliki Press,

Trimantara, Hermansyah, Neni Mulya, and Uvi Liyana, (2019) 'Perkembangan Dengan Pesat Dan Fundamental . Proses Pertumbuhan Dan Perkembangan Arbitrer Dan Digunakan Oleh Sekelompok Masyarakat Untuk Berinteraksi Dan Untuk Berkomunikasi Dengan Orang Lain , Yang Berguna Untuk Mentransfer Berbagai Ide Sarana Bermain Yang Bermanfaat Bagi Perkembangan Anak (M . Fadlillah).

Triningsih, Wiwin, (2012) 'Bahasa Arab Bahasa AL-Qur'an', *Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Sorong, Papua Barat, Indonesia Jurusan Dakwah Program Studi Komunikasi Penyiaran Islam*.

Zainal Aqibdan Ahmad Amrullah, (2021) *Penelitian Tindakan Kelas (PTK), Penelitian Tindakan Sekolah (PTS) dan Penelitian Tindakan Binbingan Konseling (PTBK)*. (Yogyakarta: Andi Yogyakarta,).

Lampiran

PEENCANAAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
SIKLUS 1 PERTEMUAN 1
Penerapan Permainan Puzzle untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab dengan Judul "أجزاء جسم"

Status Pendidikan: Mts,s Darun Najah
Mata Pelajaran: Bahasa Arab
Kelas/Semester: VIII
Materi Pokok: Kosakata Bahasa Arab
Judul: (Anggota Tubuh) أجزاء جسم
Alokasi Waktu: 2 x 40 menit

A. Kompetensi Inti

KI 1: Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya

KI 2: Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia

KI 3: Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah

KI 4: Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan

B. Kompetensi Dasar

3.1 Memahami fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan dari teks deskriptif tentang anggota tubuh, sesuai dengan konteks penggunaannya

4.1 Menyusun teks deskriptif lisan dan tulis tentang anggota tubuh, dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan, secara benar dan sesuai dengan konteks

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

- Siswa dapat memahami kosakata bahasa Arab tentang Anggota Tubuh

- Siswa dapat menggunakan kosakata bahasa Arab tentang Anggota Tubuh dalam
  kalimat
- Siswa dapat meningkatkan kemampuan mengingat kosakata bahasa Arab melalui
  permainan puzzle

D. Materi Pembelajaran

- Kosakata bahasa Arab tentang Anggota Tubuh

- رأس (kepala)
- وجه (wajah)
- عين (mata)
- أنف (hidung)
- فم (mulut)
- أذن (telinga)
- يد (tangan)
- قدم (kaki)

E. Metode Pembelajaran

- Permainan puzzle
- Diskusi kelompok
- Presentasi

F. Langkah-Langkah Pembelajaran

1. Pendahuluan (5 menit)
   - Guru memberikan salam dan mengabsen siswa
   - Guru memperkenalkan topik pembelajaran hari ini, yaitu kosakata bahasa Arab tentang
     Anggota Tubuh
2. Kegiatan Inti (30 menit)
   - Guru membagikan puzzle kosakata bahasa Arab tentang anggota Tubuh kepada siswa
   - Siswa diminta untuk mengisi puzzle dengan kosakata yang tepat
   - Setelah selesai, guru meminta siswa untuk membentuk kelompok dan mendiskusikan
     kosakata yang telah mereka pelajari

- Setiap orang dari masing masing tiap kelompok diminta untuk menuliskan ksakata bahasa
arab ang ada di puzzle kebuku tulis

3. Presentasi (20 menit)
- Setiap kelompok diminta untuk mempresentasikan kosakata bahasa arab yang telah
mereka buat
- Guru memberikan umpan balik dan koreksi jika diperlukan

4. Penutup (5 menit)
- Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya
- Guru memberikan kesimpulan tentang pembelajaran hari ini

G. Penilaian

- Penilaian kognitif: tes tertulis tentang kosakata bahasa Arab tentang Anggota Tubuh
- Penilaian afektif: observasi tentang partisipasi siswa dalam diskusi kelompok dan presentasi
- Penilaian psikomotorik: penilaian tentang kemampuan siswa dalam menggunakan kosakata
bahasa Arab tentang anggota tubuh dalam kalimat

H. Media Pembelajaran

- Puzzle kosakata bahasa Arab tentang anggota tubuh
- Lembar kerja siswa
- Papan tulis
- Sipdol

Dengan demikian, RPP ini dapat membantu siswa meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab tentang anggota tubuh melalui permainan puzzle yang menyenangkan dan interaktif.

Lampiran

PEENCANAAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
SIKLUS 1 PERTEMUAN 2
Penerapan Permainan Puzzle untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab dengan Judul "وسائل النقل"

Status Pendidikan: Mts,s Darun Najah
Mata Pelajaran: Bahasa Arab
Kelas/Semester: VIII
Materi Pokok: Kosakata Bahasa Arab

Judul: (Sarana Transportasi) "وسائل النقل"

Alokasi Waktu: 2 x 40 menit

A. Kompetensi Inti

KI 1: Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya

KI 2: Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia

KI 3: Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah

KI 4: Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan

B. Kompetensi Dasar

3.1 Memahami fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan dari teks deskriptif tentang anggota tubuh, sesuai dengan konteks penggunaannya

4.1 Menyusun teks deskriptif lisan dan tulis tentang anggota tubuh, dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan, secara benar dan sesuai dengan konteks

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

- Siswa dapat memahami kosakata bahasa Arab tentang sarana transportasi
- Siswa dapat menggunakan kosakata bahasa Arab tentang sarana transportasi dalam kalimat
- Siswa dapat meningkatkan kemampuan mengingat kosakata bahasa Arab melalui
  permainan puzzle

D. Materi Pembelajaran

- Kosakata bahasa Arab tentang anggota sarana transportasi

سيارة mobil

حافلة bus

قطار kereta api

طائرة pesawat

دراجة sepeda

سفينة kapal

شاحنة truk

دراجة نارية sepeda motor

E. Metode Pembelajaran

- Permainan puzzle
- Diskusi kelompok
- Presentasi

F. Langkah-Langkah Pembelajaran

1. Pendahuluan (5 menit)
   - Guru memberikan salam dan mengabsen siswa
   - Guru memperkenalkan topik pembelajaran hari ini, yaitu kosakata bahasa Arab tentang sarana transportasi
2. Kegiatan Inti (30 menit)
   - Guru membagikan puzzle kosakata bahasa Arab tentang sarana transportasi kepada siswa
   - Siswa diminta untuk mengisi puzzle dengan kosakata yang tepat
   - Setelah selesai, guru meminta siswa untuk membentuk kelompok dan mendiskusikan kosakata yang telah mereka pelajari
   - Setiap orang dari masing masing tiap kelompok diminta untuk menuliskan ksakata bahasa arab ang ada di puzzle kebuku tulis
3. Presentasi (20 menit)
   - Setiap kelompok diminta untuk mempresentasikan kosakata bahasa arab yang telah mereka buat
   - Guru memberikan umpan balik dan koreksi jika diperlukan
4. Penutup (5 menit)
   - Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya
   - Guru memberikan kesimpulan tentang pembelajaran hari ini

G. Penilaian

- Penilaian kognitif: tes tertulis tentang kosakata bahasa Arab tentang sarana transportasi
- Penilaian afektif: observasi tentang partisipasi siswa dalam diskusi kelompok dan presentasi
- Penilaian psikomotorik: penilaian tentang kemampuan siswa dalam menggunakan kosakata bahasa Arab tentang sarana transportasi dalam kalimat

H. Media Pembelajaran

- Puzzle kosakata bahasa Arab tentang sarana transportasi
- Lembar kerja siswa
- Papan tulis
- Sipdol

Dengan demikian, RPP ini dapat membantu siswa meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab tentang sarana transportasi melalui permainan puzzle yang menyenangkan dan interaktif.

Lampiran

PEENCANAAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
SIKLUS 1 PERTEMUAN 3
Penerapan Permainan Puzzle untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab dengan Judul "الطبيعة"

Status Pendidikan: Mts,s Darun Najah
Mata Pelajaran: Bahasa Arab
Kelas/Semester: VIII
Materi Pokok: Kosakata Bahasa Arab
Judul: (Alam) الطبيعة
Alokasi Waktu: 2 x 40 menit

A. Kompetensi Inti

KI 1: Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya

KI 2: Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia

KI 3: Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah

KI 4: Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan

B. Kompetensi Dasar

3.1 Memahami fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan dari teks deskriptif tentang anggota tubuh, sesuai dengan konteks penggunaannya

4.1 Menyusun teks deskriptif lisan dan tulis tentang anggota tubuh, dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan, secara benar dan sesuai dengan konteks

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

- Siswa dapat memahami kosakata bahasa Arab tentang Alam

- Siswa dapat menggunakan kosakata bahasa Arab tentang Alam dalam kalimat
- Siswa dapat meningkatkan kemampuan mengingat kosakata bahasa Arab melalui permainan puzzle

D. Materi Pembelajaran

- Kosakata bahasa Arab tentang Alam

- سماء (langit)
- شمس (matahari)
- ماء (air)
- تراب (tanah)
- نبات (tumbuhan)

E. Metode Pembelajaran

- Permainan puzzle
- Diskusi kelompok
- Presentasi

F. Langkah-Langkah Pembelajaran

1. Pendahuluan (5 menit)
   - Guru memberikan salam dan mengabsen siswa
   - Guru memperkenalkan topik pembelajaran hari ini, yaitu kosakata bahasa Arab tentang Alam
2. Kegiatan Inti (30 menit)
   - Guru membagikan puzzle kosakata bahasa Arab tentang Alam kepada siswa
   - Siswa diminta untuk mengisi puzzle dengan kosakata yang tepat
   - Setelah selesai, guru meminta siswa untuk membentuk kelompok dan mendiskusikan kosakata yang telah mereka pelajari
   - Setiap orang dari masing masing tiap kelompok diminta untuk menuliskan kosakata bahasa arab ang ada di puzzle kebuku tulis
3. Presentasi (20 menit)

- Setiap kelompok diminta untuk mempresentasikan kosakata bahasa arab yang telah
  mereka buat
- Guru memberikan umpan balik dan koreksi jika diperlukan

4. Penutup (5 menit)
   - Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya
   - Guru memberikan kesimpulan tentang pembelajaran hari ini

G. Penilaian

- Penilaian kognitif: tes tertulis tentang kosakata bahasa Arab tentang Alam
- Penilaian afektif: observasi tentang partisipasi siswa dalam diskusi kelompok dan presentasi
- Penilaian psikomotorik: penilaian tentang kemampuan siswa dalam menggunakan kosakata
  bahasa Arab tentang Alam dalam kalimat

H. Media Pembelajaran

- Puzzle kosakata bahasa Arab tentang Alam
- Lembar kerja siswa
- Papan tulis
- Sipdol

Dengan demikian, RPP ini dapat membantu siswa meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab tentang Alam melalui permainan puzzle yang menyenangkan dan interaktif.

Lampiran

PEENCANAAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
SIKLUS 1 PERTEMUAN 3
Penerapan Permainan Puzzle untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab dengan Judul "الطعام والشراب"

Status Pendidikan: Mts,s Darun Najah
Mata Pelajaran: Bahasa Arab
Kelas/Semester: VIII
Materi Pokok: Kosakata Bahasa Arab
Judul: (Makanan dan Minuman) الطعام والشراب
Alokasi Waktu: 2 x 40 menit

A. Kompetensi Inti

KI 1: Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya

KI 2: Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia

KI 3: Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah

KI 4: Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan

B. Kompetensi Dasar

3.1 Memahami fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan dari teks deskriptif tentang Makanan dan minuman, sesuai dengan konteks penggunaannya

4.1 Menyusun teks deskriptif lisan dan tulis tentang Makanan dan minuman, dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan, secara benar dan sesuai dengan konteks

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

- Siswa dapat memahami kosakata bahasa Arab tentang Makanan dan minuman
- Siswa dapat menggunakan kosakata bahasa Arab tentang Makanan dan minuman dalam kalimat
- Siswa dapat meningkatkan kemampuan mengingat kosakata bahasa Arab melalui permainan puzzle

D. Materi Pembelajaran

- Kosakata bahasa Arab tentang Makanan dan minuman

– أرز (nasi)

- خبز (roti)

- فاكهة (buah)

- خضروات (sayuran)

- ماء (air)

- حليب (susu)

- عصير (jus)

- قهوة (kopi)

E. Metode Pembelajaran

- Permainan puzzle
- Diskusi kelompok
- Presentasi

F. Langkah-Langkah Pembelajaran

1. Pendahuluan (5 menit)
   - Guru memberikan salam dan mengabsen siswa
   - Guru memperkenalkan topik pembelajaran hari ini, yaitu kosakata bahasa Arab tentang Makanan dan minuman
2. Kegiatan Inti (30 menit)

- Guru membagikan puzzle kosakata bahasa Arab tentang Makanan dan minuman kepada siswa
- Siswa diminta untuk mengisi puzzle dengan kosakata yang tepat
- Setelah selesai, guru meminta siswa untuk membentuk kelompok dan mendiskusikan kosakata yang telah mereka pelajari
- Setiap orang dari masing masing tiap kelompok diminta untuk menuliskan kosakata bahasa arab ang ada di puzzle kebuku tulis

3. Presentasi (20 menit)
- Setiap kelompok diminta untuk mempresentasikan kosakata bahasa arab yang telah mereka buat
- Guru memberikan umpan balik dan koreksi jika diperlukan

4. Penutup (5 menit)
- Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya
- Guru memberikan kesimpulan tentang pembelajaran hari ini

G. Penilaian

- Penilaian kognitif: tes tertulis tentang kosakata bahasa Arab tentang Makanan dan minuman
- Penilaian afektif: observasi tentang partisipasi siswa dalam diskusi kelompok dan presentasi
- Penilaian psikomotorik: penilaian tentang kemampuan siswa dalam menggunakan kosakata bahasa Arab tentang Makanan dan minuman dalam kalimat

H. Media Pembelajaran

- Puzzle kosakata bahasa Arab tentang Makanan dan minuman
- Lembar kerja siswa
- Papan tulis
- Sipdol

Dengan demikian, RPP ini dapat membantu siswa meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab tentang Makanan dan minuman melalui permainan puzzle yang menyenangkan dan interaktif.

Lampiran

PEENCANAAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
SIKLUS 2 PERTEMUAN 1
Penerapan Permainan Puzzle untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab dengan Judul " المهنة "

Status Pendidikan: Mts,s Darun Najah
Mata Pelajaran: Bahasa Arab
Kelas/Semester: VIII
Materi Pokok: Kosakata Bahasa Arab

Judul: (Profesi) المهنة

Alokasi Waktu: 2 x 40 menit

A. Kompetensi Inti

KI 1: Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya

KI 2: Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia

KI 3: Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah

KI 4: Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan

B. Kompetensi Dasar

3.1 Memahami fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan dari teks deskriptif tentang Profesi, sesuai dengan konteks penggunaannya

4.1 Menyusun teks deskriptif lisan dan tulis tentang Profesi, dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan, secara benar dan sesuai dengan konteks

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

- Siswa dapat memahami kosakata bahasa Arab tentang Profesi

- Siswa dapat menggunakan kosakata bahasa Arab tentang Profesi dalam kalimat
- Siswa dapat meningkatkan kemampuan mengingat kosakata bahasa Arab melalui permainan puzzle

D. Materi Pembelajaran

- Kosakata bahasa Arab tentang Profesi

– طبيب (dokter)

- معلم (guru)

- مهندس (insinyur)

- شرطي (Polisi)

- طاهي (Koki)

- طيار (Pilot)

- ممرض (perawat)

- فلاح (Petani)

E. Metode Pembelajaran

- Permainan puzzle
- Diskusi kelompok
- Presentasi

F. Langkah-Langkah Pembelajaran

1. Pendahuluan (5 menit)
   - Guru memberikan salam dan mengabsen siswa
   - Guru memperkenalkan topik pembelajaran hari ini, yaitu kosakata bahasa Arab tentang Profesi
2. Kegiatan Inti (30 menit)
   - Guru membagikan puzzle kosakata bahasa Arab tentang Profesi kepada siswa

- Siswa diminta untuk mengisi puzzle dengan kosakata yang tepat
- Setelah selesai, guru meminta siswa untuk membentuk kelompok dan mendiskusikan
  kosakata yang telah mereka pelajari
- Setiap orang dari masing masing tiap kelompok diminta untuk menuliskan kosakata bahasa
  arab ang ada di puzzle kebuku tulis

3. Presentasi (20 menit)
   - Setiap kelompok diminta untuk mempresentasikan kosakata bahasa arab yang telah
     mereka buat
   - Guru memberikan umpan balik dan koreksi jika diperlukan
4. Penutup (5 menit)
   - Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya
   - Guru memberikan kesimpulan tentang pembelajaran hari ini

G. Penilaian

- Penilaian kognitif: tes tertulis tentang kosakata bahasa Arab tentang Profesi
- Penilaian afektif: observasi tentang partisipasi siswa dalam diskusi kelompok dan presentasi
- Penilaian psikomotorik: penilaian tentang kemampuan siswa dalam menggunakan kosakata
  bahasa Arab tentang Profesi dalam kalimat

H. Media Pembelajaran

- Puzzle kosakata bahasa Arab tentang Profesi
- Lembar kerja siswa
- Papan tulis
- Sipdol

Dengan demikian, RPP ini dapat membantu siswa meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab tentang Profesi melalui permainan puzzle yang menyenangkan dan interaktif.

Lampiran

PEENCANAAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
SIKLUS 2 PERTEMUAN 2
Penerapan Permainan Puzzle untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab dengan Judul " أداوة الدرسة "

Status Pendidikan: Mts,s Darun Najah
Mata Pelajaran: Bahasa Arab
Kelas/Semester: VIII
Materi Pokok: Kosakata Bahasa Arab
Judul: (Alat Alat Belajar) أداوة الدرسة
Alokasi Waktu: 2 x 40 menit

A. Kompetensi Inti

KI 1: Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya

KI 2: Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia

KI 3: Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah

KI 4: Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan

B. Kompetensi Dasar

3.1 Memahami fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan dari teks deskriptif tentang Profesi, sesuai dengan konteks penggunaannya

4.1 Menyusun teks deskriptif lisan dan tulis tentang Profesi, dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan, secara benar dan sesuai dengan konteks

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

- Siswa dapat memahami kosakata bahasa Arab tentang Alat Alat Belajar

- Siswa dapat menggunakan kosakata bahasa Arab tentang Alat Alat Belajar dalam
  kalimat
- Siswa dapat meningkatkan kemampuan mengingat kosakata bahasa Arab melalui
  permainan puzzle

D. Materi Pembelajaran

- Kosakata bahasa Arab tentang Alat Alat Belajar

– قلم (pena)

- كتاب (buku)

- دفاتر (buku catatan)

- حقيبة (tas)

- سبورة (papan tulis)

- ممسحة (penghapus)

- قرطاس (kertas)

- مسطرة (penggaris)

E. Metode Pembelajaran

- Permainan puzzle
- Diskusi kelompok
- Presentasi

F. Langkah-Langkah Pembelajaran

1. Pendahuluan (5 menit)
   - Guru memberikan salam dan mengabsen siswa
   - Guru memperkenalkan topik pembelajaran hari ini, yaitu kosakata bahasa Arab tentang
     Alat Alat Belajar
2. Kegiatan Inti (30 menit)

- Guru membagikan puzzle kosakata bahasa Arab tentang Alat Alat Belajar kepada siswa
- Siswa diminta untuk mengisi puzzle dengan kosakata yang tepat
- Setelah selesai, guru meminta siswa untuk membentuk kelompok dan mendiskusikan kosakata yang telah mereka pelajari
- Setiap orang dari masing masing tiap kelompok diminta untuk menuliskan kosakata bahasa arab ang ada di puzzle kebuku tulis

3. Presentasi (20 menit)
   - Setiap kelompok diminta untuk mempresentasikan kosakata bahasa arab yang telah mereka buat
   - Guru memberikan umpan balik dan koreksi jika diperlukan
4. Penutup (5 menit)
   - Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya
   - Guru memberikan kesimpulan tentang pembelajaran hari ini

G. Penilaian

- Penilaian kognitif: tes tertulis tentang kosakata bahasa Arab tentang Alat Alat Belajar
- Penilaian afektif: observasi tentang partisipasi siswa dalam diskusi kelompok dan presentasi
- Penilaian psikomotorik: penilaian tentang kemampuan siswa dalam menggunakan kosakata bahasa Arab tentang Alat Alat Belajar dalam kalimat

H. Media Pembelajaran

- Puzzle kosakata bahasa Arab tentang Alat Alat Belajar
- Lembar kerja siswa
- Papan tulis
- Sipdol

Dengan demikian, RPP ini dapat membantu siswa meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab tentang Alat Alat Belajar melalui permainan puzzle yang menyenangkan dan interaktif.

Lampiran

PEENCANAAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
SIKLUS 2 PERTEMUAN 3
Penerapan Permainan Puzzle untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab dengan Judul "الأسرة"

Status Pendidikan: Mts,s Darun Najah
Mata Pelajaran: Bahasa Arab
Kelas/Semester: VIII
Materi Pokok: Kosakata Bahasa Arab
Judul: (Keluarga) الأسرة
Alokasi Waktu: 2 x 40 menit

A. Kompetensi Inti

KI 1: Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya

KI 2: Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia

KI 3: Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah

KI 4: Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan

B. Kompetensi Dasar

3.1 Memahami fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan dari teks deskriptif tentang Keluarga, sesuai dengan konteks penggunaannya

4.1 Menyusun teks deskriptif lisan dan tulis tentang Keluarga, dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan, secara benar dan sesuai dengan konteks

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

- Siswa dapat memahami kosakata bahasa Arab tentang Keluarga

- Siswa dapat menggunakan kosakata bahasa Arab tentang Keluarga dalam kalimat
- Siswa dapat meningkatkan kemampuan mengingat kosakata bahasa Arab melalui permainan puzzle

D. Materi Pembelajaran

- Kosakata bahasa Arab tentang Keluarga

- أب (ayah)
- أم (ibu)
- أخ (saudara laki-laki)
- أخت (saudara perempuan)
- جد (kakek)
- جدة (nenek)

E. Metode Pembelajaran

- Permainan puzzle
- Diskusi kelompok
- Presentasi

F. Langkah-Langkah Pembelajaran

1. Pendahuluan (5 menit)
   - Guru memberikan salam dan mengabsen siswa
   - Guru memperkenalkan topik pembelajaran hari ini, yaitu kosakata bahasa Arab tentang Keluarga
2. Kegiatan Inti (30 menit)
   - Guru membagikan puzzle kosakata bahasa Arab tentang Keluarga kepada siswa
   - Siswa diminta untuk mengisi puzzle dengan kosakata yang tepat
   - Setelah selesai, guru meminta siswa untuk membentuk kelompok dan mendiskusikan kosakata yang telah mereka pelajari

- Setiap orang dari masing masing tiap kelompok diminta untuk menuliskan ksakata bahasa
  arab ang ada di puzzle kebuku tulis

3. Presentasi (20 menit)
   - Setiap kelompok diminta untuk mempresentasikan kosakata bahasa arab yang telah
     mereka buat
   - Guru memberikan umpan balik dan koreksi jika diperlukan
4. Penutup (5 menit)
   - Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya
   - Guru memberikan kesimpulan tentang pembelajaran hari ini

G. Penilaian

- Penilaian kognitif: tes tertulis tentang kosakata bahasa Arab tentang Keluarga
- Penilaian afektif: observasi tentang partisipasi siswa dalam diskusi kelompok dan presentasi
- Penilaian psikomotorik: penilaian tentang kemampuan siswa dalam menggunakan kosakata
  bahasa Arab tentang Keluarga dalam kalimat

H. Media Pembelajaran

- Puzzle kosakata bahasa Arab tentang Keluarga
- Lembar kerja siswa
- Papan tulis
- Sipdol

Dengan demikian, RPP ini dapat membantu siswa meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab tentang Keluarga melalui permainan puzzle yang menyenangkan dan interaktif.

Lembar Observasi Aktivitas Guru

No	Aspek yang diamati	Pertanyaan	Keterangan	
			Ya	Tidak
1	Kegiatan pendahuluan	Membuka pembelajaran dengan salam		
		Mengecek kehadiran siswa		
		Berdoa sebelum memulai pembelajaran		

		Menyampaikan tujuan pembelajaran		
2	Kegiatan inti	Menyampaikan materi dan menjelaskan metode pembelajaran yang akan di pakai		
		Membentuk siswa dalam beberapa kelompok		
		Guru menggunakan media pembelajaran yang tepat dalam pemecahan masalah dengan menggunakan permainan puzzle untuk kosakata Bahasa Arab		
		Guru memberikan bimbingan dan arahan selama proses pembelajaran		
		Guru melakukan refleksi bersama untuk mengevaluasi proses pembelajaran		
3	Kegiatan penutup	Membimbing siswa menyimpulkan materi pembelajaran		
		Guru memberikan soal kepada masing-masing siswa		
		Guru menutup pembelajaran		
Jumlah skor				
Persentase				
Keterangan				

Keterangan:
Ya = 1
Tidak = 0

Lembar Observasi Aktivitas Siswa

No	**Aspek yang diamati**	**Pertanyaan**	**Keterangan**	
			Ya	**Tidak**
1	Kegiatan pendahuluan	Siswa berdoa sebelum memulai pembelajaran		
		Siwa mendengarkan guru mengabsen		
		Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru		
2	Kegiatan inti	Siswa mendengarkan penjelasan		

		guru terkait tentang materi pembelajaran		
		Siswa memperhatikan dengan baik penjelasan mengenai media pembelajaran menggunakan perminan puzzle		
		Siswa mendengarkan arahan guru untuk memperhatikan tugas yang diberikan		
		Siswa aktif bertanya dan memberi masukan terhadap kesulitan yang mereka hadapi		
3	Kegiatan penutup	Siswa memberikan kesimpulan		
		Siswa mengerjakan soal yang di berikan guru		
		Siswa membaca doa setelah pembelajaran		
Jumlah skor				
Persentase				
Keterangan				

Keterangan:
Ya = 1
Tidak = 0

DOKUMENTASI

ملاحظة مدرسة الثانوية دار النجاح لوبنان تابانولي الوسطى

الدورة تولى اللقاء الأول

الدورة الأولى اللقاء الثاني

الدورة الأولى اللقاء الثالث

الدورة الثانية اللقاء الأول

الدورة الثانية اللقاء الثاني

الدورة الثانية اللقاء الثاني

الدورة الثانية اللقاء الثالث

ORANGTUA

YAYASAN PESANTREN DARUN NAJAH LOPIAN
MADRASAH TSANAWIYAH SWASTA DARUN NAJAH LOPIAN
Jalan Padangsidempuan Km. 21,5 No. Telp/Hp. 081269222974 Fax.
Kelurahan Lopian Kecamatan Badiri Kabupaten Tapanuli Tengah Kode Pos 22654

Lopian, 16 Agustus 2025

Nomor : 004/MTs.DNL/VIII/2025
Perihal : Surat Balasan

Kepada Yth:
Wakil Dekan Bidang Akademi dan Kelembagaan
Universitas Islam Negeri Syeh Ali Hasan Ahmad Addary
Di-
Padangsidimpuan

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Epito Hasnah Harahap, S.Pd., MM**
NIP : **197705312020122003**
Jabatan : **Kepala Madrasah**

Menerangkan bahwa:

Nama : **Putri Wahyuni Tanjung**
NIM : **2120400041**
Fakultas : **Tarbiyah dan Ilmu Keguruan**
Judul Skripsi : **"Penerapan Media Pembelajaran Permainan Puzzle untuk meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab di MTsS Darun Najah Lopian Tapanuli Tengah "**.

Telah melaksanakan riset di Madrasah Tsanawiyah Swasta Darun Najah Lopian Kabupaten Tapanuli Tengah untuk keperluan penulisan skripsi dari tanggal 14 Juli s/d 16 Agustus 2025.

Demikianlah Surat ini kami sampaikan agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Lopian,16 Agustus 2025
Kepala MTS Darun Najah Lopian

Epito Hasnah Harahap,S.Pd,MM
NIP. 19770531 200212 2 003