# تطوير لعبة Ular Tangga فى تعليم المفردات بـ MTsN 1 Langsa

**بحث علمي**

**إعداد :**

**نوريزا روستيان**

**رقم القيد: ١٠٢٢٠١٦٠٠٤**

**طالبة قسم تعليم اللغة العربية**

**وزارة الشئون الدينية للجمهورية الإندونسية**

**الجامعة الإسلامية الحكومية بلنجسا**

**كلية التربية و علم التدريس**

**١٤٤٣ هـ/ ٢٠٢٢ م**

# إستهلال

**بسم الله الرحمن الرجيم**

اقرأ باسم ربك الذى خلق. خلق الإنسان من علق. إقرأ وربك الأكرم. الذي علم بالقلم.

علم الانسان مالم يعلم.

(العلق: ١-٥)

"قال رسول الله ﷺ: من أراد الدنيا فعليه بالعلم ومن أراد الأخرة فعليه بالعلم ومن أراد هما فعليه بالعلم"

(حديث شريف)

إجابة علي رضي الله عندما سئل الخوارج

"العلم يحرسك والمال تحرسه"

(محفوظات)

# الإهداء

إلى والديني

الذي ربي على التقدم لنيل آمل والتفائل لمواجهة الحياة المليئة من التحديات وعلمني أن أقول كلمة حق بدون خوف

وإلى والداتي الكريمة

التي أفاضت مهمتها عني

وإلى أخي

التي ربياني بالقيام الأعمال الخيره

وإلى الستاذي و أستاذتي

الذين حثوني لطلب العلوم والمعرفة وشجعون للتقدم فى الفكر

وإلى الذين يحرصون تعلم اللغة العربية حرصهم على وجود الأمة وبقائها

# شكر وتقدير

الحمدلله على كل شيء، وأشكر على فضله المتوالى، واسلم على رسول لله وعلى آله وأصحابه أجمعين، والتابعين ومن تبعهم بإحسان على يوم الدين، أما بعد:

وقد اشكر الله نهيت من إعداد هذا البحث، فله سبحانه بالحمد، فلك الحمد اتقدم حتى ترضى، على جزيل نعمائك وعظيم عطائك ويشرفني بعد حمد الله تعالى أن أتقدم بالشكر والتقدير والعرفان إلى الذين كان لهم فضل بخروج هذا البحث إلى حيز الوجود ولم يبخل أحدهم بشيء طلبت، ولم يكن يحدوهم إلا عمل الجاد الملخص ومنهم:

١- فصيلة الأستاذ الدكتور الحاج بصري الماجستير، مدير الجامعة الإسلامية الحكومية لنجسا.

٢- فصيلة الأستاذ الدكتور زينا العابدين الماجستير ، عميد كلية التربية وعلم التدريس الجامعة الإسلامية الحكومية لنجسا.

٣- فصيلة الأستاذة فوجي أستوتي الماجستير، رئيسة قسم تعليم اللغة العربية كلية التربية وعلم التدريس الجامعة الإسلامية الحكومية لنجسا.

٤- فصيلة الأستاذ مُحَمَّد فضلى الماجستير المشرف الأولى التي أفادت الباحثة عليماً و عليما ووجه خطواته فى كل مراحل إعداد هذا البحث منذ بداية فكرة البحث حتى الإنتهاء منه، فله من اللغة خير الجداء و من الباحثة عظيم الشكر و التقدير.

٥- فصيلة الأستاذة موتيا رحمة الماجستير، هي المشرفة الثانية، فحقا يعجز لسانى عن شكره وتقديره فقد قدمت للباحثة كل العون والتشجيع طوال فترة إعداد هذا البحث فلم يبخل بعلمه ولم يضق صدره يوما عن مساعدة الباحث وتوجيهه، وكان لتفضيله بمناقشة هذا البحث أكبر الأثر فى نفس الباحث فله مني خالص الشكر والتقدير ومن الله عظيم الثواب الجزاء.

كما تقدم الباحثة بكل الشكر والتقدير إلى محاضرين فى كلية التربية وعلم التدريس بجامعة الإسلامية الحكومية لنجسا. فلهم كل الشكر والتقدير على ما قدموها من العلوم والمعارف والتشجيع وجزاهم الله عني الخير الجزاء.

وأما أسرتي وعلى والدي الكريم الذي كان له بعد الله تعالى فضل إتمام هذا البحث بما غرسه فى نفسي من حب للعلم والمعرفة والإخلاص فى العمل، ووالدتي الحبيبة التى يطوق فضلها عني وكان دعئها المستمر خير معين فى حياتي.

ولأشقائي وزملائي وأصدقائي وكل منهم فى إخراج هذا لعمل المتواضع إلى خير الوجود ولو بكلمة تشجيع، ولهم جميعا حالصا الشكرا وعظيما التقديرا والإمتنانا، والله ولي التوفيق.

لنجسا، أبريل ٢٠٢٢

الباحثة

**تطوير لعبة Ular Tangga في تعليم المفردات بـ MTsN 1 Langsa**

تمت المناقشة لهذا البحث العلمى أمام اللجنة التى عينت المناقشة وقد قبل أتماما كمادة من المواد المقررة للحوز على الشهادة S.Pd

في التاريخ: ١٩ يوليو ٢٠٢٢ م

١٩ ذوالحجة ١٤٤٣ هـ

وتتكون لجنة المناقشة من السادة والأساتذة:

١- محمد فضلى الماجستير رئيس المناقش التوقيع: .....

رقم التوظيف (١٩٨٠٠٢٢٦٢٠٠٧١٠١٠٠٢)

٢- الدكتور حتى صبري الماجستير السكرتير المناقش التوقيع: .....

رقم التوظيف (١٩٨٥١١٠٨٢٠١٥٠٣١٠٠٢)

٣- الدكتور رملي محمد يوسف الماجستير المناقش الأول التوقيع: .....

رقم التوظيف (١٩٥٧١٠١٠١٩٨٧٠٣١٠٠٢)

٤- فوجي أستوتي الماجستير المناقشة الثانية التوقيع: .....

رقم التوظيف (١٩٨٤٠٢٢٣٢٠١٥٣٢٠٠٤)

بمعرفة عميد كلية التربية وعلم التدريس

بالجامعة الإسلامية الحكومية لنجسا

الدكتور زين العابدين الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٧٥٠٦٠٣٢٠٠٨٠١١٠٠٩

**تطوير لعبة Ular Tangga فى تعليم المفردات بـ MTsN 1 Langsa**

قدم إلى كلية التربية وعلم التدريس لجامعة الإسلامية الحكومية لنجسا

للحصول على شهادة S.Pd

فى علم التربية الإسلامية


من

نوريزا روستيان

رقم القيد: ١٠٢٢٠١٦٠٠٤

طالبة قسم تعليم اللغة العربية بكلية التربية وعلم التدريس


موافقة مشرفين

| المشرف الأول | المشرفة الثانية |
| --- | --- |
| مُحَمَّد فضلى الماجستير | موتيا رحمة الماجستير |
| رقم التوظيف: ١٩٨٠٠٢٢٦٢٠٠٧١٠١٠٠٢ | رقم التوظيف: ٢٠٢٩٠٥٨٤٠١ |

# إقرار الطلبة

أنا المواقعة أدناه، وبياناتي كالآتي:

الاسم الكامل : نوريزا روستيان

رقم القيد : ١٠٢٢٠١٦٠٠٤

العنوان : Jalan Sekata Dusun VI Desa Pekubuan, Kec.Tanjung Pura, Kab.Langkat, SUMUT

أقرر بأن هذا البحث التي حضرتها لتوفير شرط لنيل درجةS.Pd في قسم تعليم اللغة العربية بكلية التربية وعلم التدريس لجامعة الإسلامية الحكومية لنجسا تحت عنوان:

**تطوير لعبة Ular Tangga في تعليم المفردات بـ MTsN 1 Langsa**

حضرتها وكتبتها بنفسي وما وزرتها من إبداع غيري أو تأليف الآخر. وإذا أدعى أحد إستقبالا أنها من تأليفها وتبين أنها فعلا ليست من بحثي فأنا أتحمل المسؤولية على ذلك، ولن تكن المسؤولية على المشرف أو على قسم تعليم اللغة العربية بكلية التربية وعلم التدريس لجامعة الإسلامية الحكومية لنجسا.

هذا، صرر هذا الإقرار بناء على رغبتي الخاصة ولا يجبرني أحد على ذلك.

لنجسا، نوفمبير ٢٠٢٢

توقيع صاحبة الإقرار

نوريزا روستيان

رقم التوظيف: ١٠٢٢٠١٦٠٠٤

# مستخلص البحث


نوريزا روستيان، ٢٠٢٢، تطوير لعبة Ular Tangga فى تعليم المفردات بـ MTsN 1 Langsa

المشرف الأول: مُحَمَّد فضلى الماجستير، المشرفة الثانية: موتيا رحمة الماجستير

---

الكلمات الأساسية: لعبة Ular Tangga , المفردات

تم إجراء هذا البحث في MTs Negeri 1 Langsa لصف VIII.7 مع ٣٤ طالبا. يهدف هذا البحث إلى وصف خطوات تطوير لعبة Ular Tangga ومعرفة مستوى صلاحية وسائط ثعبان السلم المتقدمة. إجراء تطوير وسائل الإعلام المستخدمة من قبل الباحثين هو نموذج تنمويADDIE تم تطويره بواسطة Dick وCarry (١٩٩٦) التي لها ٥ (خمس) مراحل، وهي: تحليل الاحتياجات *(analyze)*,تصميم الإنتاج *(design)*, تطوير الإنتاج *(develop)*, تجربة الإنتاج *(implement)*,تقويم الإنتاج *(evaluate)*. في مرحلة تطوير وسائل الإعلام والتحقق من صحتها من قبل المحاضرين الخبراء باستخدام أدوات الاستبيان واختبارات التنفيذ للطلاب. بعد التحقق من صحتها من قبل المدققين من اثنين من المدققين ، وهما التحقق من صحة خبراء الإعلام بنسبة ٤,٨ والتحقق من صحة خبراء المواد بنسبة ٣,٢ مع معايير تستحق التطوير. شملت تجربة مجموعة صغيرة في تجربة المنتج ٤ مستجيبين ، وتم الحصول على أن لعبة Ular Tangga بنسبة ٤,٣ وكانت المعايير جذابة للغاية. علاوة على ذلك ، تم إجراء مجموعة كبيرة من التجارب ، وحصلت استجابة الطلاب لوسائط لعبة Ular Tangga من قبل المتعلمين على نسبة ٤,٠ تفيد بأن لعبة Ular Tangga كانت مثيرة للاهتمام.

# ABSTRAK

Nuriza Rustian, 2022, Pengembangan Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran Mufradat di MTs Negeri 1 Langsa, Pembimbing 1) Muhammad Fadli, M.Pd, 2) Meutia Rahmah, M.A

Kata Kunci: Permainan Ular Tangga, Mufradat

Penelitian ini dilakukan di MTs Negeri 1 Langsa kelas VIII.7 dengan siswa berjumlah 34 siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan langkah-langkah pengembangan permainan ular tangga dan mengetahui tingkat validitas media ular tangga yang dikembangkan. Prosedur pengembangan media yang digunakan peneliti adalah model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick dan Carry (1996) yang memiliki 5 (lima) tahapan, yaitu: analisis *(analysis)*, desain *(design)*, pengembangan *(development)*, implementasi *(implementation)*, dan evaluasi *(evaluation)*. Pada tahap pengembangan dan validasi media oleh dosen ahli menggunakan instrumen angket dan uji pelaksanaan kepada siswa. setelah divalidasi oleh validator dari dua validator yaitu validasi ahli media sebesar 4,8 dan validasi ahli materi sebesar 3,2 dengan kriteria layak untuk dikembangkan. Uji coba kelompok kecil pada uji coba produk tersebut melibatkan 4 responden, diperoleh bahwa permainan ular tangga dengan presentase dan 4,3 kriteria sangat menarik. Selanjutnya dilakukan uji coba pada kelompok besar, respon siswa terhadap permainan ular tangga oleh peserta didik diperoleh presentase 4,0 yang menyatakan bahwa permainan ular tangga menarik.

# محتويات البحث

الإستهلال ..... أ

الإهداء ..... ب

الشكر والتقدير ..... ج

تقرير المشرفين .....د

إعداد لجنة المناقشة .....ه

إقرار الطلبة .....و

مستخلص البحث بالعربية .....ز

مستخلص البحث بالإندونسية ..... ح

محتويات البحث ..... ك

## الفصل الأول

## الإطار العام

أ- مقدمة ..... ١

ب- سؤلا البحث ..... ٤

ج- هدافا البحث ..... ٤

د- أهمية البحث ..... ٥

هـ- حدود البحث ..... ٦

و- تحديد المصطلحات ..... ٧

## الفصل الثانى
## الإطار النظري

المبحث الأول : تعليم المفردات..... ٩

١- تعريف المفردات

٢- أنوع المفردات

٣- فوائد المفردات

٤- اساس اختيار المفردات

٥- تعريف تعليم المفردات

٦- أهمية تعليم المفردات

٧- أهداف تعليم المفردات

٨- استراتجية تعليم المفردات

المبحث الثاني : لعبة سلم الثعبان (Ular Tangga) .....٢٣

١- تعريف لعبة سلم الثعبان (Ular Tangga)

٢- التاريخ من لعبة سلم الثعبان(Ular Tangga)

٣- فوائد لعبة سلم الثعبان (Ular Tangga)

٤- مكونات لعبة سلم الثعبان (Ular Tangga)

٥- خطوات لعبة سلم الثعبان (Ular Tangga)

٦- تطوير لعبة سلم الثعبان (Ular Tangga)

## الفصل الثالث

## منهج البحث

أ- منهج البحث .....٢٩

ب-إجراءت التطوير.....٣١

ج- تجربة المنتج .....٣٣

د- اسلوب جمع البيانات.....٣٥

هـ- أسلوب تحليل البيانات.....٣٧

## الفصل الرابع

## الدراسات الميدانية

أ- لمحة عن ميدان البحث .....٤٠

١- تاريخ MTsN 1 Langsa

٢- الصورة الجانبية MTsN 1 Langsa

٣- الرؤية المستقبلية والرسالة

ب- تطوير لعبة Ular Tangga فى تعليم المفردات.....٤٤

١- تحليل الاحتياجات

٢- تصميم الإنتاج

٣- تطوير الإنتاج

٤- تجربة الإنتاج

٥- تقويم الإنتاج

ج- البحث .....٦٤

## الفصل الخامس

## نتائج البحث والمقترحات

أ- نتائج البحث .....٦٧

ج- المقترحات ..... ٦٨

د- المراجع.....٦٩

# الباب الأول
# الإطار العام

## أ– مقدمة

اللغة العربية هي واحدة من اللغات الأجنبية التي تطورت منذ فترة طويلة في إندونيسيا. ومع ذلك، لا يزال تعلم اللغة العربية حتى الآن يعتبر صعبا ومعقدا، على الرغم من أن كل لغة لديها مستويات مختلفة من الصعوبة والسهولة اعتمادا على خصائص نظام اللغة نفسه.

في الأساس، إن الغرض من تعلم اللغة العربية هو وسيلة للغرض.[١] في تعلم اللغة العربية لا يمكن فصلها عن المهارة الأربعة وهي استمع، كلام، قراءة، و كتابة، وتحقيق المهرة الأربعة المطلوبة المفردات. التعلم نفسه هو مزيج من العناصر البشرية والمواد والمرافق والمعدات والإجراءات التي تؤثر على بعضها البعض لتحقيق الغرض من التعلم.[٢] لتحقيق أهداف التعلم هناك عناصر مترابطة ولا يمكن فصلها بما في ذلك المواد والأساليب ووسائل الإعلام والتقييم.

[1]Munir, *Perencanaan Sistem Pengajaran Bahasa Arab*, (Jakarta: Kencana, 2017), h. 38.
[2]Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1995), h. 57.

وسائل الإعلام هي أحد المكونات التي يجب أن يعتبرها المعلمون مرافق تعليمية لتحسين فهم الطلاب للموضوع ، كما أن التعلم الإعلامي هو أداة وسيطة لفهم مفاهيم معينة ، والتي هي غير واضحة أو حتى أقل قدرة على أن تفسر باللغة. في حين أن عدم قدرة المعلم على شرح شيء ما يمكن أن تمثله وسائل الإعلام.[٣] ومع ذلك، غالبا ما نواجه في المدارس الرسمية، والمعلمين فقط استخدام أساليب المحاضرات ونادرا ما تستخدم وسائل الإعلام التعلم بحيث الطلاب المشبعة والسلبية.

لذلك، هناك حاجة إلى بذل جهود لابتكار وسائل الإعلام التعليمية بهدف تشجيع الطلاب على أن يكونوا نشطين ومبدعين في تعلم اللغة العربية، وذلك لمساعدة الطلاب في تعلم المفردات، واحد منهم مع وسيلة لعبة سلم ثعبان. هذه الوسيلة هي واحدة من الألعاب الجذابة التي تنطوي على الطلاب الذين يلعبون دورا نشطا، وتحفيز مهارات التفكير، وتعزيز روح تنافسية إيجابية وممارسة التركيز، بحيث لا تكون مشبعة في التعلم.

في هذه الدراسة، اختار الباحثون موقع الدراسة في MTsN 1 Langsa لأن هذه المدرسة هي واحدة من المؤسسات التعليمية الدينية الرسمية التي لديها دروس اللغة العربية. إلى

[3]Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar Edisi Revisi*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 137.

الملاحظات الأولية، أجرى ان مشاكل فى تعليم اللغة العربية وسائل و استخدم التي يستخدمها المعلمون لجعل الطلاب لا مشبعين.[٤]

تعلم الإعلام من خلال الألعاب هو التعلم الذي يهدف إلى توفير الفرص للطلاب لتطبيق المهارات اللغوية التي تم تعلمها.[٥] لعبة سلم الثعبان هو نوع من لعبة جذابة التي تنطوي على الطلاب الذين يلعبون دورا نشطا، وتحفيز مهارات التفكير، وتعزيز روح تنافسية إيجابية وممارسة التركيز. وقد صممت البحوث السابقة سلم ثعبان اللعبة كما هو معتاد التصميم، وصناديق مكدسة مع سلم الثعابين مجهزة في اللعبة، وقد أدرجت الأسئلة على كل مربع موجود. في حين أن تصميم الباحثين الذين يجعلون الآن تصميم سلم الثعابين أكثر جاذبية ، مع تصميم متعرج مجهز بالثعابين والسلالم بسبب هذه اللعبة يسمى سلم الثعابين ، والسؤال مجهز بالبطاقات. عندما يلعب اللاعب هذه اللعبة ويحصل على معاقبة ثم يجب على اللاعب أن تأخذ البطاقات المقدمة والإجابة عليها.

وبناء على ذلك، أحد الباحثين البديلين في تسهيل عملية التعلم للطلاب MTsN 1 Langsa مع وسائل الإعلام سلم ثعبان التي تم تصميمها بشكل جذاب بحيث يمكن

[4]Observasi dan wawancara di MTsN 1 Langsa, pada hari Senin, 8 November 2021, 09.30-10.00 Wib.

[5]Syamsuddin Asyrofi, *Model, Strategi & Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Bahasa Arab*, (Yogyakarta: Aura Pustaka, 2014), h. 161.

استخدامها كبديل لوسائل الإعلام التعلم المفردات والطلاب يمكن أن تتعلم بنشاط، خلاق، ومن المتوقع أن التغلب على مشاكل التعلم باللغة العربية على أرض الواقع. لذلك، البحث "تطوير لعبة Ular Tangga فى تعليم المفردات بـ MTsN 1 Langsa "

## ب- سؤلا البحث

من المقد مة التي أوضحها الباحث أعلاه ، يمكن صياغة صياغة المشكلة على النحو التالي:

١- كيف تطوير لعبة Ular Tangga فى تعليم المفردات بـ MTsN 1 Langsa؟

٢- كيف نتائج تجربة المنتيج لعبة Ular Tangga في تعليم المفردات بـ MTsN 1 Langsa؟

## ج- هدفا البحث

١- التعرف على تطوير لعبة Ular Tangga فى تعليم المفردات بـ MTsN 1 Langsa.

٢- التعرف على نتائج تجربة المنتيج لعبة Ular Tangga في تعليم المفردات بـ MTsN 1 Langsa.

**د- أهمية البحث**

أهمية هذا البحث هي:

أ- نظرية

ومن الناحية النظرية، من المتوقع أن يكون هذا البحث التنموي قادرا على إضافة نظرة ثاقبة إلى المعرفة حول أبحاث تطوير وسائل الإعلام لأنه مساهمة في علم تعليم اللغة العربية مع موضوع تعلم تطوير وسائل الإعلام.

ب- علمية

١- للمعلم

أ- يمكن استخدام وسائل الإيضاح اليديل في التعلم المفردات اللغة العربية و بحيث لا يشعرون الطلاب المشيع والملل في الدراسة.

ب- إعطا المثال عن إبتكار استراتيجية التدريس إلى المعلم ليكون التدريس يسير بأكثر الفعالية.

ج- توجيه انتياه الطلاب إلى التركيز على المحت وي من الموضوعات المتعلقة اليصرية.

٢- للطلاب

أ- تحفيز الطلاب أن تحب الدرس المفردات اللغة العربية.

ب- و من المتوقع هذا اليحث يزداد برائة عن اللغة العربية للطلاب.

ج- سهولة الطلاب في أخذ المعل ومات و تعلم اللغة العربية.

٣- للباحث البعد

أ- كمعيار باحثين اليعد تتعلق الوسائل التعليمية.

ب- الاستراتيجية الخاصة في تعليم مادة اللغة العربية على شكل لعبة السلم الثعبان.

**هـ- حدود البحث**

إلتزم البحث بالحدود التالية:

١- الحدود الموضوعية : البحث في تطوير لعبة Ular Tangga في تعليم المفردات بـ MTsN 1 Langsa.

٢- الحدود المكانية : يجري هذا البحث في MTsN 1 Langsa.

٣- الحدود الزمانية : يجري هذا البحث في العام الدراسي ٢٠٢١-٢٠٢٢ م.

## و- تحديد المصطلحات

قبل أن تبحث البحاثة فيما يتعلق باالموضوع البحث أن تضح البحاثة بعض معانى المصطلحات المستعملة في موضوع البحث وهذه المصطلحات كمايلى:

١ - **تطوير** : هي طور, طرق البحث والتطوير هي طرق البحث المستخدمة لإنتجات معينة, واختبار فعالية هذه المنتجات.[٦] تنثق بحوث التطوير من مشاكل التعلم في الفصل الدراسي التي تتطلب لمسة من الابتكار في شكل منتجات برمجية ومنتجات الأجهزة كحلول بديلة.[٧]

٢- **لعبة سلم الثعبان ( Ular Tangga)**: لعبة سلم الثعبان هو ألعاب المجلس للأطفال لعبت من قبل شخصين أو أكثر. وتنقسم لوحة اللعبة إلى مربعات صغيرة وفي بعض صناديق رسمها عدد من السلالم أو الثعابين التي تربطها مع صناديق أخرى[٨].

٣- **تعليم المفردات** : المفردات من عناصر اللغة الهامة بحيث يتضمن عليها المعانى واستخدام في اللغة من المتكلم نفسه أو من الكاتب, والشخص تزدادته في اللغة إذ

---

[6]Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*, (Bandung: Alfabeta, 2014), h. 407.

[7]Moh Ainin, *Metodologi Penelitian Peningkatan Kualitas Pembelajaran Bahasa Arab (Teori Praktik)*, (Malang: CV. Bintang Sejarahtera Malang, 2014), h. 89.

[8]Susi Susiati, dkk, *Panduan Penggunaan Permainan Ular Tangga*, Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan RI, h. 3-4.

ازدادت مقرداتة. لأن كفاءة مهارة لغة الشخص متوقف على المفردات التي استوعب معانيها اللفطية.[٩]

[9]Henry Guntur Tarigan, *Pengajaran Kosakata*, (Bandung: Angkasa, 1990), h. 2.

# الفصل الثانى
# الإطار النظرى

## المبحث الأول : تعليم المفردات

### ١- تعريف المفردات

و بناء على المهارات اللغوية للشخص يعتمد على كيفية و كم يمتلك ا كثر على مترادفات، المفردات هي الجز الذي يقيد عن المعى على الرغم من أنها خالية .تعري المعى من الكلمات أهم من المهارات اللغوية، لأنه عندما تكلم اللغة العربية يؤل الجملة تماما أنه يجب أن نعرف و نفهم معى المفردات[١٠].

المفردات بالمرادها مهنيايان منها مجمع الكلمات اللغة و مجمع المفردات التى يستخدمها شخص أو طبقةما.[١١] في تسليم الرسائل باللغة، واختيار المفردات السديدة شيئ مهم للتعبير عن المعنى المطلوب. الفهم الصحيح للرسائل نقلها باللغة، ويتم تحديدها من قبل الفهم الصحيح مفردات المستخدمة في ذالك. أما للكلمات أو المفردات هي

[١٠] ع.د عزيز فخرالرازي، **كيف تعليم العربية لي أجناب**، (جاكرتا :جامعة شارف هداية الله،٢٠٠٨ ) ، ص. ٤٨.

[١١] منير اليعليكي المورد انجليزي-عربي، **الطبعة التاسعة والعشرون**، (بيروت: العلم للملابين، ١٩٩٥)، ص. ١٣٤.

إحدى من مهارات التي يجب أن يلم في مهارة اللغة، وبالتالي يصبح تعلم اللغة شيء مهم جدا لتنفيذها.[١٢]

المفردات هي أهم عناصر اللغة. ويميل بعض اللغوبيت إلى اعتبارها العناصر الأهم في اللغة. والمراد بهذا الكلام أن المفردات أحوال رسيئية التي تؤدي لفهم معنى الجملة في موقف الاتصال أو في فهم النص والقراءة.[١٣]

والمفردات لغة تحتوي على معان كثيرة منها:

المفردات واحدها مفردة وتقصدبها: اللفظة أو الكلمة التى تتكون من حرفين فأكثر وتدل على معنى سواء كانت فعلا أم اسما أم أداة. الكلمة هي مجموعة من الأخرف الموجودة بين الفصيلين حيث لها معنى واحد. المفردات يمكن ان تقال انها اجزاء اللغة المتضمنة على المعلومات المتعلقة بمعنى الكلمة واستعمالها في اللغة. وقيل في الدراسة عن اللغة العربية ان الكلمات الموجودة في اللغة العربية تحتوي غالبا على ثلاثة احرف.[١٤]

---

[12]Ahmad Fuad Effendi dan M. Fachrudin Djalal, *Pendekatan Metode dan Teknik Pengajaran Bahasa Arab*, (Malang: IKIP Malang, 1982), h. 100.

[١٣]كمال ابراهيم بدوري، وعبدالله حاتم، **طريقة تدريس اللغة العربية**، (القاهرة: والمعروف، ١٩٩٥)، ص. ١٠.

[14]Machun, *Strategi Pembelajaran Mufradhat* http://MaC'hSunblogspot.com/2013/08/strategi-pembelajaran-mufradat.html diakses pada 12 Januari 2020.

## ٢- أنوع المفردات

قال ناصر عبدالله الغال و عبدالله أن المفردات العربية تتضمن أنواع (أقسام) وهي:[١٥]

١- مفردات اسمية و تشمل: الاسم العام والعلم والمصدر (رجل-محمّد-كتابة)، الصفة (طويل-مصرى-احسن-اعلم) ، الضمير (أنا-هذه-التى).

٢- مفردات فعلية و تشمل: الفعل الماضي (طلع) والفعل المضارع (يكتب) والفعل الأمر (اكتب).

٣- مفردات الظروف ويتنوع الى: ظروف الزمن (امس) ظروف المكان (فوق).

٤- الادوات وتشمل: الروابط مثا حروف الجر، الحروف العطف، وحرزف الإستثناء والاستدراك.

٥- التحويليات وتشمل أدوات النفي وادوات الإستفهام.

٦- الخوف الف: وسميت بذالك لمخالفتها من كل ما ذكر وتنقسم الى: اسماء الأفعال، اسماء الأصوات، المدح والذم (نعم، وبئس)، العجب (ماأفعله وأفعل به).

أن مفردات اللغة اي لغة متباينة ومختلفة من حيث أنواع كثيرة: فمثلا: من حيث عدد حروفها وسهولة نطقها وكتابتها. كذالك من حيث التجريد والمحسوس مهناك

---

[١٥] اتحاد مدرسى اللغة العربية بإندونيسيا، **دور اللغة العربية**، (Yogyakarta: Idea Press, 2011)، ص. ٧١١-٧١٢.

كلمات تدل على اشياء محسوسة وتدرك باحدى الحواس الخمسة المعروفة. كما أن هناك مفردات لاتدرك بالحواس وتسمى المفردات المجردة مثل (الحرية، والصدقة،والأمنة).[١٦]

تنقسم المفردات ثم حيث المهارات اللغوية، يمكن أن يقسم المفردات كالتالى:[١٧]

١- مفردات للفهم *understanding vocabulary* وهذه تنقسم إلى نوعين منها:

- الاستماع ويقصد بذلك مجموع الكلمات التى يستطيع الفرد التعرف عليها وفهمها عندما يتلقاه من أحد المتحدثين.
- القراءة ويقصد بذلك مجموع الكلمات التى يستطيع الفرد التعرف عليها وفهمها عندما يتصل بما على صفحة مطبوعة.

٢- مفردات للكلام *speaking vocabulary* وهذه أيضا تنقسم إلى نوعين منها:

- عادية *informal* ويقصد بها مجموع الكلمات التى يستخدمها الفرد في حياته اليومية.
- موقفية *formal* ويقصد بها مجموع الكلمات التى يختفظ بها الفرد ولايستحدمها إلا في موقف معين أو عندما تكن له مناسبة.

٣- مفردات للكتابة *writing vocabulary*وهذه هيضا تنقسم إلى نةعين منها:

---

[١٦]نوفياني، **أهمية المفردات العربية**، (جامعة "تولونج اجونج" الإسلامية الحكومية جاوا الشرقية أندونسيا)، بدون سنة، ص. ٥.

[١٧]رشدي أحمد طعيمة، **المرجع في تعليم اللغة العربية للناطقين بلغات احرى**، (الرياض: القراءة، دون السنة)، ط.٢، ص. ٦١٦-٦١٧.

- عادية ويقصد بها مجموع الكلمات التى يستخدمها الفرد في مواقف الاتصال الكتابي الشخص.
- موفقية ويقصد بها مجموع الكلمات التى يستخدمها الفرد في مواقف الاتصال الكتابي الرسمى.

٤- مفردات كتمنة *potential vocabulary*وتنقسم كذلك إلى نوعين منها:

- سياقية *context* ويقصد بها مجموع الكلمات التى يمكن تفسيرها من السيافي الذى وردت فيه.
- تحليلية *analysis* ويقصد بها مجموع الكلمات التى يمكن تفسيرها استنادا إلى حصائصها الصرفية كأن نرى ما زيد عليها من حروف أو ما نقص، أو في ضوء الإلمام بلغات أخرى.

## ٣- فوائد المفردات

المفردات مهمة جدا للطلاب. إتقان الطالب في الإستماع والتكلم والقراءة والكتابة يتحدد من خلال عدد من المفردات لديه. لذلك المفردات تأثير بشدة قدرة الشخص على إتقان اللغة.

ويمكننا أن الفوائد المفردات هي:

١- تدعم مهارات الاستماع

٢- تدعهم مهارات التكلم

٣- تدعهم معرفة القراءة والكتابة

٤- ويمكن القول مع الأفكار الجيدة.[١٨]

## ٤- اساس اختيار المفردات

ان تعليم المفردات مطلب أساس من مطالب تعلم اللغة الأجنبية، وليس المطلوب هو نطق الأصوات المفردات، و فهم معناها فحسب، بل استخدامها في مكانها المناسب، بل استخدامها في مكانها المناسب، لذالك فهناك مجموعة من العايسر التي يجب أن تراعي في المحتوي اللغوي لمنهج اللغة اللأجننبية منها:

١- التواتر (*Frequency*) بمعنى تفضيل الكلمة شائعة الاستخدام على غيرها.

٢- التوزع أو المدي *(Range)* و يقصد بهذا المعبار تفضيل الكلمة التي تستخدم في أكثر من بلد عربي تلك التي توجد في بلد واحد.

٣- الإتاحة *(Availability)* أي تفضيل الكلمة التي تكون في متناول المتعلم، والتي تؤدي له معنى محداد.

---

[١٨] ناصر عبد العالى، عبدل حميد عبد الله، **أسس الكتب التعليمية لغير الناطقين بالعربية**، (دار الغالى: الرياض، ١٩٩١)، ص. ٨٨.

٤- الألفة *(Familiarity)* أي تفضيل الكلمة التي تكون مألوفة عند الأفراد عن الكلمة المحجورة نادرة الاستخدام.

٥- الشمول (*coverage* ) أي تفضيل الكلمة التي تغطي عدة مجالات في وقت واحد على تلك التي لا تخدم إلا مجالات محدودة، فكلمة (بيت) أفضل من كلمات (منزل) فيمكن القول: بيت – منزل، بيت الله – الكعبة إلى أحره.

٦- الأهمية: تفضيل الكلمة التي تشبع حاجة معينة عند الدراسين، وتحقيق رغباتهم.

٧- العروبية: تفضيل الكلمة العربية على غيرها، مثل تقديم كلمة هاتف بدلا من التليفون والحاسوب بدلا من الكمبوتر.[١٩]

## ٥- تعريف تعليم المفردات

المفردات واحدها مفرداة: اللفظية أو الكلمة التى تتكون من حرفين فأكثر وتدل على معنى، سواء أكانت فعلا أو اسما أو أدات.[٢٠]

---

[١٩]على أحمد مدكور وإيمان أحمد هريدي، **تعليم اللغة العربية لغير الناطقين بها النظرية والتطبيق**، (القاهرة دار الفكر العربي: ٢٠٠٦)، ص. ١٠٥-١٠٦.

[٢٠]ناصر عبدالغالى، عبد حميد عبدالله، **أسس إعداد الكتب التعليمية لغير الناطقين بالعربية**، (دار الغالى: الرياض: ١٩٩١)، ص. ٧٨.

المفردات هي واحد عناصر التي يتقن عن الطلبة، دون يتقن المفردات الكثيرة فيكون تشدّد الطلبة في مهارات اللغة العربية. تعليم المفردات هي يتعلق بايتقن المعاني، من خلافة القدرة يجعلها على مقام التي محكوم والمكان التي محكوم ايضا.[٢١]

اما تعليم المفردات هي توجية الطلبة لان تكون لديهم القدرة على نطق حروف المفردات وفهم معناها و معرفة طرقة الإشتقاق منها و وصفها تركيب لغوي صحيح و القدرة على استخدام الكلمات المناسبة فى المكان المناسب.[٢٢]

تعليم المفردات أو الكلمات العربية للطلبة الأجانب هو أن يكون الطلبة قادرا على ترجمة الكلمات و تحديد معنى المفردات ونطقها السليم، وكذالك قدرتهم على استخدام الكامة المناسبة في سياق الجملة السليم، لأنه لا يفيد كثيرا إذا حفظ الطلبة المفردات الكثيرة ولكن لم يفدر على استخدامها، وبالخاصة في حيات اليومية.

## ٦- أهمية تعليم المفردات

المفردات التي تساعد مستخدم اللغة على فهم الأخر عندم يقرأ أو يستمع أو إفهامه عندما يتحدث أو يكتب، فيها يسهل عليه فهم و استيعاب معاني الجمل والعبارات التي تصاغ بها أو منها، كما يدرك ويحفظ من خلال سياق هذه الجمل

[21]Nur Balqis dan Meutia Rahmah, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, (Langsa: Zawiyah Serambi Ilmu Pengetahuan, 2015), h. 74.

[٢٢] رشدي أحمد طعيمة، **تعليم العربية لغير الناطقين بها منا هجه وأسابه**، (مصير: إيسكو، ١٩٨٩)، ص. ١٩٤.

والعبارات معاني كثير من المفردات و التراكيب الجديدة التي تتضمنها، و في ذالك ما يساعد بدروه على مد حصيلته بالمزيد من المفردات و التراكيب، و من ثم يوسع من مدى فهمه الأخرين أنفسهم على تقوية علاقتهم به، لأن الإنسان عادة مدفوع لإنشاء العلافات مع من يفهمه أو يستطيع التخاطب معه بيسير، و من ثم تتجلى أهمية تعليم المفردات:

١- زيادة قدرة الفرد على التواصل الجيد مع الأخرين.

٢- أداة مهمة للتعليم لزيادة تحصيله و مستوي إنجازه الأكاديمي.

٣- زيادة خبرات الفرد و ذالك من خلال إحتكاكه بالأخرين و التفاعل معهم.

٤- تنمية مهارات التفكير من خلال وجود ارتباط دال بين اللغة و التفكير، والكلمات هي المظاهر الخارجي للتفكير واللغة معا.

أن لها أثار نفسية كبيرة تتمثل في انفتاح مستخدم اللغة مع الأخرين وشعوره بالراحة عندا تعامل معهم.[٢٣]

## ٧- أهداف تعليم المفردات

وهي الأهداف التي تركز على عمليات التذكر وإعادة أنتاج غبرة ما، يفترض أن المتعلم قد تعلمها، وهي كذالك الأهداف التي تتضمن حل بعض المهام العقلية الذهنية

[٢٣] ماهر شعبان عبد الباري، **تعليم المفردات اللغوية**، (عمان- دار المسيرة النشرو و التوزيع والطباعة: ٢٠١٠)، ص. ٣٤.

التي من أجلها يقرر المتعلم المشكلة الأساسية ثم يعيد ترتيب المادة أو ربطها بأفكار أو طرائق أو إجراءات سبق تعليمها، و تتراوها الأهداف المعرفة من استراجاع بسيط لمواد متعلمة إلى الطرق الأصلية الراقية لربط و تركيب الأفكار مواد جديدة.[٢٤]

أما أهداف التعليم المفردات فهي:

١- إدخال مفردات جديدة للطلبة.

٢- لتدريب على المتعلمين لتكون قادرة على النطق السليم المفردات بشكل صحيح.

٣- فهم معنى المفردات، كما دلالة أو بشكل معجم أم (تقف وحدها)، و عندما تسخدم في سياق جملة معنية (معاني تلميحي و النحوية).

٤- أن تكون قادرة على استخدام مفردات التعبير، إما شفويا (نقاس) و كتابة (ملفقة) وفقا للسياق الصحيح.[٢٥]

٥- يعريف المفردات إلى الطلبة بوسيلة المقروء أو فهم المسموع.

٦- يدريب الطلبة ليلتفط المفردات بالجيد و الصحيح لأنها تصل إلى مهارة الكلام والقراءة.[٢٦]

---

[٢٤] بليغ حمدي إسماعيل، **استراتيجيات تدريس اللغة العربية أطر نظرية و تطبيقات عملية**، (عمان- دار المناحج للنشر و التوزيع، ٢٠١٣)، ص. ٤٥.

[٢٥] **مراجع نفسه**، ص. ٦٣.

وأما الهدف في تعليم مفردات اللغة العربية في المدرسة العليا الصف الأول فيما يلي:

١- يستطيع الطلاب ترجمة أشكال المفردات يجيد.

٢- الطلاب قادرون على نطق وإعادة كتابة المفردات يجيد و صحيح.

الطلاب قادرون على استخدام المفردات في الجمل بشكل صحيح، سواء في المنطوقة والمكتوبة.

## ٨- استراتجية تعليم المفردات

طريقة التعليم هو الأساس التقنيات في تفديم المواد الدراسية الطلبة الذين هم المتنوعة و الاستفادة ممصممة لا حتياجات. وبالمثل، تعليم اللغة العربية و بحاصة المفردات و هذا يتطلب الأساليب الأساسية التي يمكن تطبيق دون يتفضّل إلى أي وسيلة لا يمكن تحمله المئسسات التعليمية التي تعليم اللغة العربية. و لكن إذا كان هناك وسيلة و الوسائل الملائمة سيكون بالتأكيد أفضل و ساعدت حقا نجاح أساليب وتقنيات التعليم.[٢٧]

اما استراتجية في تعليم المفردات فهي:

١- المعدل الأساسي (مبتدء)

الإستراتجية التعليم المفردات على هذه المعدل الأساسي (مبتدء) مدرس ينطبق على هذه الإستراتجية فهي:

---

[26]Syaiful Mustofa, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif*, (Malang: UIN-Maliki Ppress, 2011), h. 63.

[27]*Ibid*, h. 70.

أ- عن طريق الهتافات / الأغاني في التعليم اللغة العربية، و يمكن التمييز بين الغناء حين تعليم و تعلم أثناء الغناء. يمكن استخدام الأغنية في التعليم المفردات القضاء على الملل من التعليم، و يمكن أن تعطي متعة للمتعلمين، و يمكن تحسين أو زيادة خزينة المفردات.

ب- يظهر البضاعة في مسألة مثل لجلب عينة أو بضاعة الأصلى، على المثال: يظهر المعلمين قلم رصاص أمام الطلبة أثناء الدراسة و يذكر عبارة مرسم، و

ج- أظهر نقطة خدار عند استدعاء الجملة قلم.

يطلب من الطلبة على القراءة مرارا و تكرارا، يمكن للمدرسين مطالبة الطلبة لقراءة المفردات جديدة الحصول عليها من النص مرارا و تكرارا، حتى متوقع أن يمكن من إيجاد النعنى بعد ترتيب مع الكلمات الأخرى في النص الذي يقرأ.

د- الاستماع و تقليد القراءة و تكرار القراءة والكتابة لطلبة فهم حقا والسيطرة عليه.

٢- المستوي المتوسط (متوسط)

الإستراتجية التعليم المفردات على هذه المستوي المتوسط (متوسط) مدرس ينطبق على هذه الإستراتجية فهي:

أ- باستخدام مظاهرة الجسم

المعلمين يمكن أن يظهر معنى المفردات ان يدرس من قبل مما يدل، كما تظاهر المعلمين كان الناس يأكلون، لشرح أكل كلمة يعني الأكل.

ب- كتابة الكلمات

إتقان الطلبة من المفردات اساعد عندما يطلب لكتابة كلمات جديدة علمت (سمعت، وقال، فهم، وقراءة) نظرا لخصائص كلمة فحسب الريّان في أذهاب الطلبة.

ج- من خلال لعب دور

مثل المعلمين تلعب المريض الذي يحمل البطن والطبيب فحصها. شكل لعب هذاالدور يقوم عادة عن طريق اللعب الدراما (مصرهية).

د- إعطاء مرادف (مرادف)

يمكن المدرسين إعطاء الكلمة التي لها نفس المعنى، ولكن بستخدام مفردات مختلفة، مثل تاوقت النعلمين الوفت أذكر كلمة "قعد" المدرسين يذكر المرادفات "جلس".

هـ- إعطاء المعاكس (المتضادات)

يمكن المعلمين أن تعطي كلمة معنها عكس المفردات لتدريس، كما يمكن المعلمين ثرح كلمة "طويل" مع ذكر خصومة، وهي "قصير".

و- منح الجمعية المعنى

يمكن المعلمين أن يشرح كلمة "مدرسة" بمنح الجمعية مع ذكر كلمات مثل: طالب، المدرس، صبورة، وغيرها، بحيث عقل الطلبة أن تركز على تعريف المعنى يعنى مدرسة.

ز- المدرس المدكورة الجذور الكلمة والاشتقاق (تغيير كلمة)

يمكن المدرسين شرح "مكتب" باستخدام حذور الكلمة والاشتقاقها، مثل: كتب، يكتب، كتبه و هلم جرا. فيما هذا أن تساعد الطلبة على فهم المفردات وفقا للتعبيرات في الجملة.

٣- المتقدم (متقدمين)

الإستراتجية التعليم المفردات على هذه المتقدم (متقدمين) مدرس ينطبق على هذه الإستراتجية:

أ- شرح المعنى الكلمات بشرح المقصودها

ب- يبحث المعنى الكلمة في القموس. عند تدرس المفردات الجديدة، المعلم يطلب من الطلبة البحث مباشرة عن المعنى من القموس.

ج- اعتباطي المفردات لتكون الصيغة الصحيحة.

د- يضع الكلمة في الجملة.

هـ- اختيار مثل المفردات الصحيحة لطلبة.

و- يرتب الجملة التي الصحيحة من بعض المفردات المقدمة.

ز- إعطاء حركة في الكلمة.

ح- ترجمة المفردات في اللغة الأم، وهذا هو طريق الأخير، عندما تكون جميع لا يستطع اعطاء فهم الى الطلبة. المعلمين لا يحرض متسرع الى استخدام هذه الطريقة. لأنه في هذه الطريقة لها أثر سلي على تطوير اللغة الطلبة، مثل كسل يفتح القمو، الجمعيات وهلم جرا.[٢٨]

[28]Syaiful Mustofa, *Strategi Pembelajaran...*, h. 73-76.

## المبحث الثانى : لعبة سلم الثعبان (Ular Tangga)

### ٧- تعريف لعبة سلم الثعبان (Ular Tangga)

كانت لعبة السلم الثعبان نوع من وسائل البصرية وهي الوسائل التعليمية باستخدم ا الأجهزة الحركية مثل الأشياء الطبيعية, الناس والواقعة :تقليد الأشياء الطبيعية , الناس والواقعة :صورة الأشياء الطبيعية, الناس والواقعة. لعبة السلم الثعبان كأدوات من اللعبة التربوية التي تؤكد على نمط التعلم مع اللعب.

وسيلة اللعبة التربوية هي أداة اللعب المستخدم لتحسين وظيفة التسلية ووظيفة التثقيفية . وسيلة اللعبة التربوية هي مجموعة من الأدوات والأجهزة كطريقة أو وسيلة التي يستخدم الشخص لتثقيف الأطفال ويؤكد على مفاهيم اللعب أثناء التعلم[٢٩]. وسيلة اللعبة التربوي كحاجة أساسية تحتوي على تربية عميقة للأطفال.[٣٠]

### ٨- التاريخ من لعبة سلم الثعبان

سلم الثعبان هي ألعاب المجلس للأطفال لعبت من قبل ٢ أو أكثر من الناس. وتنقسم لوحة اللعبة إلى مربعات صغيرة وفي بعض المربعات رسم عدد من "سلم" و "الثعبان" التي تربطهم بصناديق أخرى. تم إنشاء اللعبة في عام ١٨٧٠.

[29]Andang Ismail, *Education Games*, (Yogyakarta: Pro-U Media, 2009), h. 141.
[30]*Ibid*, h. 113.

لا توجد لعبة المجلس القياسية في سلالم الثعابين – يمكن للجميع إنشاء المجلس الخاصة بهم مع أعداد مختلفة من صناديق والثعابين والسلالم. يبدأ كل لاعب بقطعته في المربع الأول (عادة الصندوق في الزاوية اليسرى السفلى) ويتناوب على رمي النرد. يتم تشغيل القطع وفقا لعدد النرد التي تظهر. عندما يهبط اللاعبون في الطرف السفلي من السلم ، يمكنهم الذهاب مباشرة إلى الطرف الآخر من السلم. عند الهبوط في مربع مع ثعبان، ينبغي أن تذهب إلى أسفل إلى المربع في نهاية الجزء السفلي من الثعبان. الفائز هو أول لاعب يصل إلى المربع الأخير. عادة عندما يحصل لاعب على رقم ٦ من النرد ، يحصلون على دور مرة أخرى. إذا لم يكن كذلك ، ثم بدوره يقع على اللاعب التالي.[٣١]

**٩– فوائد لعبة سلم الثعبان (Ular Tangga)**

أما فوائد للعبة السلم والثعبان فمنها:

أ– معرفة الخسارة والفوز.

ب– تطوير الخيال وتذكير قواعد اللعبة.

ج– يحث الرياضة عند الحساب الخطوات على هذا اللعب وعدد النقاط على النرد.

[31] *https://id.wikipedia.org/wiki/Ular_tangga* diakses pada 7 Januari 2022.

د- تعليم كيفية حل المشكلات[٣٢].

## ١٠- مكونات لعبة سلم الثعبان (Ular Tangga)

أما بالنسبة الأدوات التي مستعملة في لعبة السلم الثعبان يعني:

أ- لوح اللعبة سلم الثعبان

ب- النرد (dadu)

ج- البيدق (pion)

د- بطاقة السؤال

## ١١- خطوات لعبة سلم الثعبان (Ular Tangga)

خطوات تطبيق لعبة السلم كالثعباف كما التالي:

أ- يستعد الددرس اللوحة من لعبة السلم والثعبان ودادو يحتوي على ٦ عيون.

ب- يكونف الددرس سؤالا ثم يعلق القرطاس يحتوي على الأسئلة لكل مربعات من ألواح لعبة السلم والثعبان.

ج- كانت الأسئلة وفقا للمادة المبحوثة لدل الطلبة.

[32]Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Metode Permainan-permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*, (Yogyakarta: Diva Press, 2011), h. 26.

طريقة اللعب:

١- تنقسم كل مجموعة إلى ٢-٦ أشخاص / مجموعات.

٢- ترتيب اللاعبين ، الذي يحدده suten ، إذا كان اللاعب يتكون من ٢ أشخاص / مجموعة. إذا كان أكثر من ٢ أشخاص / مجموعات، ثم يجب أن تفعل hompimpa.

٣- ومن الواضح أن هناك حاجة ملحة إلى مزيد من الجهود الرامية إلى تحقيق الأهداف الإنمائية للألفية.

٤- يحصل كل مشارك على بيدق واحد. يجب على المتعلمين تشغيل البيادق وفقا لعدد النقاط الخارجة من النرد.

٥- إذا توقفت عند المربع ، فسيأخذ المشارك بطاقة السؤال في بطاقة السؤال المربعة.

٦- إذا حصل المشارك على مربع يحتوي على صورة سلم ، فإن المشارك يصعد إلى المربع العلوي أثناء أخذ بطاقة أسئلة وإعطائها للنجم المشارك.

٧- إذا حصل المشارك على مربع صورة ثعبان ، فيجب على المشارك النزول إلى المربع السفلي والحصول على أسئلة من النجم المشارك.

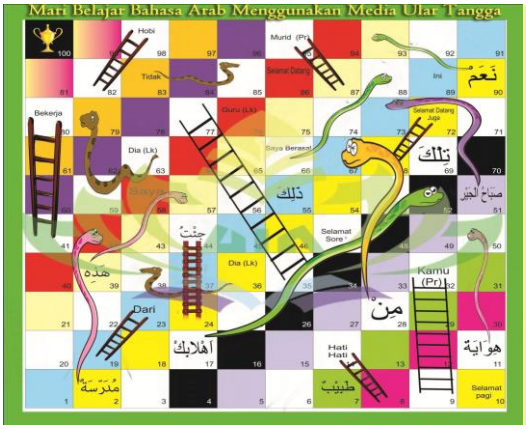
٨- إذا وصل المشارك إلى خط النهاية أولا ، فهو الفائز. [٣٣]

[33]Riri, *Snake And Ladder Belajar Sambil Bermain Ular Tangga* (Jakarta: Bhuana Ilmu Populer, 2016), h. 2.

## ١٢- تطوير لعبة سلم الثعبان (Ular Tangga)

عرض تطوير لعبة سلم الثعبان التي يعرضها الباحثون:

**صورة ١**
**لوح لعبة سلم الثعبان**
**التي طورها الباحث**




**صورة ٢**
**لوح لعبة سلم الثعبان**
**التي طورها الباحث السابق[٣٤]**

طور الباحثون لعبة سلم الثعابين في تعلم المفردات:

١- إذا كان الباحثون السابقون تصميم سلم الثعابين لاعب في شكل مربع مع السلالم والثعابين التي تكمل، ثم صمم الباحثون لعبة سلم الثعابين مع الشوارع المتعرجة مجهزة السلالم والثعابين لأن هذه اللعبة تسمى لعبة سلم الثعابين.

[٣٤] يويون خاتمة, استخدام لعبة السلم والثعبان في ترقية استيعاب مفردات اللغة العربية لدى طلبة الصف الرابع بالمدرسة الإبتدائية الإسلامية GUPPI الثانية سوكاماندي ميرباو ماتارام لامبونج الجنوبية للعام الدراسي 2019 /2018, ص. ١٣٠.

٢- كتب الباحثون السابقون التحديات في كل مربع حتى إذا توقف اللاعب في المربع وكان هناك سؤال في المربع ثم يجب على اللاعب الإجابة على السؤال، ويضيف الباحث بطاقة سؤال للاعب الذي يتوقف في مربع اللعبة ويأخذ بطاقة السؤال.

٣- إذا كان الباحثون السابقون يلعبون باستخدام البيادق ، ثم لعب الباحثون هذه اللعبة مع بيادق الحرف.

٤- إذا وضع الباحثون السابقون لعبة ثعبان السلم هذه على الورق ، فإن الباحثين وضعوا هذه اللعبة على لافتة.

٥- إذا كان النرد عادة صغيرة أو قياسية، ثم الباحث يستخدم النرد التي هي كبيرة ويمكن أن يلقي مباشرة من قبل اللاعب.

# الفصل الثالث
# منهج البحث

## أ- منهج البحث

ووفقا Mulyatingsih "ان يهدف البحث والتطوير إلى إنتاج منتجات جديدة من خلال عملية التطوير". يتم تطوير المنتجات الموجودة بحيث تصبح منتجات جديدة.[٣٥]

يقول سيل وريتشي في الحنفية إن "بحوث التنمية كتقييم منهجي لتصميم وتطوير وتقييم برامج التعلم والعمليات والمنتجات التي يجب أن تفي بمعايير الصلاحية والتطبيق العملي والانتقائية.[٣٦]

من الفهم أعلاه يمكن أن يستنتج أن البحث والتطوير هو نوع من البحوث التي لديها هدف لجعل منتج معين، حيث يمكن للمنتج أن يكون اختراع جديد أو منتج قديم وضعت بحيث يصبح منتجا جديدا. البحث والتطوير لديه خطوة في هذه الدراسة تستغرق وقتا طويلا جدا، لأن الخطوات طويلة جدا.

[35]Mulyatingsih, Endang, 2011, *Riset Terapan Bidang Pendidikan & Teknik*, (Yogyakarta: Penerbit UNY Press), h. 34.

[36]Hanafi, 2017, *Konsep Penelitian R&D dalam Bidang Pendidikan*, Jurnal Kajian KeIslaman, Vol. 4, No. 2 Diakses http://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/saintifikasilamica/article/view/1204 pada 10 Januari 2022.

البحث التطويري في التعليم هو أحد أساليب التطوير بالأساس الصناعي الذي يستخدم اختراع البحث لتخطيط الانتاج بالخطوات الجديدة، تم التجربة في ميدان البحث والتصحيح واكمالها حتى تشمل المواصفات الخاصة لفعالية وجودتها.[٣٧]

وفي هذا البحث، قامت الباحثة بإنتاج وسائل لعبة سلم الثعبان فى تعليم المفردات بـ MTsN 1 Langsa.

استخدمت الباحثة منهج البحث التطويري على نموذج *ADDIE (analyze, design, develop, implement, evaluate)*. وفضلت الباحثة هذا النموذج لأن هذه الخطوات لديها خطوة إجرائية بسيطة وواضحة لتطوير الوسائل التعليم، فوضحت الباحثة بالخطوات التالية لكي تكون المنهج أوضح.[٣٨]

١- تحليل الاحتياجات *(analyze)*

٢- تصميم الإنتاج *(design)*

٣- تطوير الإنتاج *(develop)*

٤- تجربة الإنتاج *(implement)*

٥- تقويم الإنتاج *(evaluate)*

---

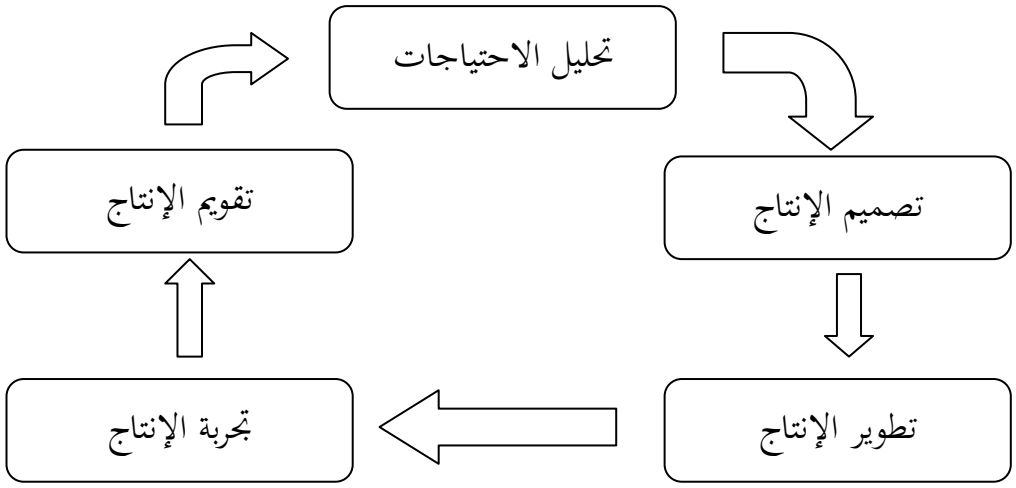
[37]Nusa Putra, 2013, *Research & Development (Penelitian dan Pengembangan: Suatu Pengantar)*, (Depok: PT Raja Grafindo Persada) h. 84.

[38]*Ibid*, h. 119.

والخطوات التي صورتها البحثة على الشكل التي:

**الجدول ٣.١**

**خطوات البحث التطوير**




**ب- إجراءت التطوير**

قامت الباحثة في إجراءات البحث التطوير خطوات كثيرة. ورتبت الباحثة خطوات التطوير هي تحليل الاحتياجات وتصميم الإنتاج وتطوير الإنتاج وتجربة الإنتاج وتقويم الإنتاج. وهذه الخطوات مناسبة بالخطوات التي قدمتها الباحثة بيانها في الجدول ٣.١ من خطوات على نموذج ADDIE. وفيما يلي بيان لكل خطوة من الخطوات الخمسة:

١- تحليل : التحليل هو الإجراء الأول الذي يلزم على المصمم بقيام به. وهو التحليل التمهيدي أو تحليل متطالبات وحاجة الطلبة.

٢- تصميم : هو تحديد المشكلة على حسب تحليل متطلبات الطلبة مثل أهداف التدريس والكفايات الأساسية واستراتيجيات التدريس وأنواع التقويم. ثم نموذج المواد الدراسة اعتماد على نتائج تحليل متطلبات الطلبة.

٣- تطوير : في هذه المرحلة هي يطور الوسائل التعليمية المناسبة بتصميم التي جعلته.

٤- تطبيق : في هذه المرحلة يطبق تصميم وطريقة التي طور في المكان الحقيق هو في الفصل. المواد الذي يبلغ أن يناسب بطريقة أو نموذج جديد الذي يطور. بعد تطبيق الطريقة ثم يعمل التقويم الأول.

٥- تقويم : عملية التقويم يمكن أن يحدث في كل المراحل الأربع المذكور أعلاه، يسمى هذا التقويم بالتقويم التكوين لأن الغرض منه تحتاج إلى المراجعة، على سبيل المثال، في مرحلة التصميم، ربما يتعين علينا أحد أشكال التقويم التكويني بغية توفر ملاحظات الخبراء كمدخلات للمواد المصمم.

## ج- تجربة المنتج

١- تصميم التجربة

في تصميم تجربة الإنتاج استخدام الباحثة ٥ مراحل:

الأول : تصحيح المنتج إلى الخبير

الثاني : تجربة المنتج إلى الى المجتمع الصغيرة

الثالث : تحليل حاصل التجربة

الرابع : إصلاح المنتج

الخامس : انتاج الوسيلة المطور

٢- أفراد التجربة

أما موضوع التجربة لهذا البحث من التلاميذ لصف الثامن MTsN 1 Langsa في الصف الثامن لتعليم المفردات وتصحيح المنتج إلى االخبير التصميم والخبير المضمون الوسائل اللعبة المطور.

٣- مصادر البيانات

البيانات التي تحتاج إليها الباحثة في هذا البحث هي نتاج الملاحظة والاختبار والاستبانة عن تطوير وسائل لعبة سلم الثعبان لتعليم المفردات .

تصميم البحث التطويري يحتاج إلى البيانات الكيفية والكمية. والبيانات الكيفية والكمية هي نتاج الملاحظة والاختبار والاستبانة من الطلاب.

**الجدول ٣.٢**

**مصادر البيانات**

| رقم | سؤلا البحث | البيانات | المصادر |
|---|---|---|---|
| ١ | تطوير لعبة سلم الثعبان فى تعليم المفردات | تسجيلات الميدان | خبراء الوسائل والطلاب والمدرس |
| ٢ | نتائج تطوير لعبة سلم الثعبان فى | نتائج والاختبار | الطلاب |

| | | | |
|---|---|---|---|
| | تعليم المفردات | والاستبانة | |

## د- اسلوب جمع البيانات

احد من عملية في تصميم نتائج البحث هو يسبك الآت جمع البيانات المناسبة بمشكلة البحث. في هذه المشكلة، تستخدم الباحثة اساليب جمع البيانات العامة فيما يلي:

١- الملاحظة

في هذه الملاحظة قامت الباحثة بملاحظة مبدئية قبل تطوير المنتج لتعريف ماذا يحتاج الطلاب وكذلك المدرس، خاصة في تسهيل عملية تعليم اللغة العربية. وأيضا تقوم الباحثة بملاحظة فعلية (Participant Observation[٣٩]) في عملية التجربة وسائل لعبة سلم الثعبان في الفصل الثامن في MTsN 1 Langsaللحصول على البيانات الوصفية العميقة عن استخدام هذه اللعبة كوسائل تعليم مفردات اللغة العربية.

[39]Sugiono, Metode Penelitian, *Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2017), h. 204.

٢- الإختبار

الإختبار هو أحد العناصر المهمة في تقويم التعليم. يقصد الإختبار لتناول صورة فكرية عن الكفاءة التي يمنكها الطلاب في التعليم. أما الاختبار تعطي على التلاميذ اكتساب تعليم مفردات باستخدام لعبة سلم الثعبان.

الإختبار لمعرفة كفاءة الطلاب ومشكلاتهم في تعليم مفردات باستخدام وسائل لعبة سلم الثعبان وفي تعليم مفردات بعد تطبيق وسائل لعبة سلم الثعبان.

٣- الاستبانة

الاستبانة أدواة للحصول على الحقائق جمع البيانات عن الظروف والأساليب القائمة بالفعل، وبعتمد الاستبيان على إعداد مجموعة من الأسئلة ترسل لعدد كبير من أفراد المجتمع (حيث ترسل هذه الأسئلة عادة لعينة ممثله لجمع فعلت المجتمع المراد فحص ارائها).

استخدمت الباحثة الاستبانات لخبراء اللغة العربية وكذلك الاستبانة لطلاب اللغة العربية. وأهداف استخدامها لطي عرفت الباحثة تحكيم الخبراء عن لعبة "سلم الثعبان"

فى تعليم مفردات اللغة العربية، وآراء طلاب وكذلك مدرس اللغة العربية عن استخدام لعبة "سلم الثعبان" كوسائل تعليم مفردات اللغة العربية .[٤٠]

## هـ- أسلوب تحليل البيانات

١- البيانات الكيفية

تحليل الباحثة البيانات من الملاحظة وكذلك تصميم وسيلة تعليم اللغة العربية وخاصة في الترقية مفردات باستخدام وسائل لعبة سلم الثعبان لطلاب بـ MTsN 1 Langsa بالأسلوب الوصفي.

٢- البيانات الكمية

حصلت الباحثة البيانات الكمية من الاستبانة للخبراء تعليم اللغة العربية ونتائج الطلاب في الاختبار القلبي والاختبار البعدي. وأما الأسلوب الذي استخدمت الباحثة لتحليل البيانات فهي كما يلي:

أ) تحليل البيانات من نتائج الاستبانة للخبراء

[٤٠] أحمد بدر، *اصول البحث العلمي ومناهجه*، (الكويت، طبعة سادسة) ص. ٢٣٧

حللت الباحثة البيانات الكمية من نتائج الاستبانة للخبراء والطلاب بالأسلوب الإحصاء الوصفي.

وفيما يلي دليل تفسير البيانات من نتيجة التصديق والتثبيت من الخبراء تعليم اللغة العربية كما قررة وزيرة الشؤون الدينية.[٤١]

ب) تحليل البيانات من نتائج الطلاب في الاختبار

وأما لقياس فعالية استخدام لعبة سلم الثعبان في تعليم مفردات، اعتمدت الباحثة بنتيجة الاستبانة للخبراء وكذلك طلاب الفصل الثامن في MTsN 1 Langsa .

إذن، القمة العالية لكل بند هي ومعيار النتيجة لكل بند هي كما في الجدول الآتي:

معيار نتيجة الاستبيان للخبراء و الطلاب كما الآني :

$$Xi = \Sigma x : n$$

نتيجة البيانات تحلل باستخدام مقياس اللياقة ليكرت "Likert" في الجدول الآني:

[41]Sa'dun Akbar, Instrumen Perangkat Pembelajaran, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013) h. 41.

## الجدول ٣.٣

## معيار اللياقة بناء على المقياس ليكرت"Likert"

| فئة | متوسط النقاط | متوسط نطاق النقاط |
|---|---|---|
| جيد جدا | > 4,2 | X > Mi + 1,8 Sbi |
| خير | > 3,4-4,2 | Mi + 0,6 Sbi < X< Mi + 1,8 SBi |
| كاف | > 2,6-3,4 | Mi - 0,6 Sbi < X < Mi + 0,6 SBi |
| أقل | > 1,8-2,6 | Mi - 1,8 Sbi < X < Mi +0,6 SBi |
| أقل جدا | ≤1,8 | X < Mi - 1,8 Sbi |

البيان من الاستبانة:

ملاحظات :

Xi = متوسط النقاط

Σx = عدد الدرجات

n = عدد من المقيمين

١- قم بحساب متوسط مجموع النقاط لكل مكون

٢- غير متوسط النقاط إلى شكل نوعي.[٤٢]

[42]Eko Putro Widotoko, Evaluasi Program Pembelajaran, (yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010), h. 238.

# الفصل الربع
# الدراسات الميدانية

## أ- لمحة عن MTsN 1 Langsa

### ١- تاريخ MTsN 1 Langsa

في البداية MTsN 1 Langsa الوضع الخاص, MTsN 1 Langsa أنشأها ويديرها المجتمع، تأسست في بداية العام الدراسي ١٩٨٠/١٩٨١ من قبل لجنة صغيرة تتألف من قادة المجتمع والعلماء وخبراء التعليم وعناصر من مسؤولي الإدارة الدينية في شرق آتشيه أو مدينة لانغسا الآن، وشملت الشخصيات المؤسسة في ذلك الوقت:

H. Hasan. ZZ, BA, Hj. Nurmala Bintang, Rusiah, BA, Tgk. H. M. Djamil Hanafiah, BA, Mubin Nasution, Amiruddin, BA, Tgk. M. Arifin Amin, BA, Ahmed Busra, BA, H. Ibrahim Daud.

في السنة الأولى من الافتتاح، Madrasah Tsanawiyah Swasta Langsa تم تسجيل ١٣ طلاب من خريجي مدرسة ابتداية والمدرسة الابتدائية الواقعة في منطقة مدينة لانغسا ، وبالتالي فإن المسؤول الرئيسي MTsS Langsa في ذلك الوقت كان اسمه MTs المذكوره اعلاه MTs 13 او مطابقة للتوافق الجيد في الصلاة ، هناك ١٣ شيئا ، لذلك حتى الآن هناك أشخاص يدعون MTs 13، على الرغم من أنه تم نقله إلى MTsN.

مكان MTs 13 يقع في القرية Gampong Teungoh قطر Langsa Timur وبعد التوسع في المنطقة الفرعية Langsa Kota, تتكون غرفة الدراسة من ٦ مباني PGAS محلية سابقة (تعليم المعلمين الدينيين الخاصين) تقوم الآن بتحويل وظائفها إلى MAS Gampong Teungoh، والتي يتم نقلها بعد ذلك مع بناء مبنى جديد منفصل يقع في Gampong Baroh Langsa Lama قطر Langsa Timur، بعد التوسع في المنطقة الفرعية Langsa Lama الان.

نبذة عن أعضاء هيئة التدريس على MTs 13 يتكون من معلمين مساعدين ، أي معلمين SMP, SMA, MAN و الصعود Bustanul Ulum Langsa, بالإضافة إلى ذلك ، كان هناك ٣ معلمين دائمين تم إعارتهم و ١ موظفين إداريين تم تعيينهم من قبل وزارة الشؤون الدينية في ذلك الوقت ، وهم: Nurmala Bintang, BA, sebagai Kepala/Guru, T. Helmi, SM Hk dan Rusiah, BA (guru) كإدارة أعمال. في طريقه MTs 13 Langsa منذ إنشائها من سنة إلى أخرى ، تظهر تطورا وتقدما كبيرا ، سواء من حيث الكمية أو النوعية ، ويرجع ذلك من بين أمور أخرى إلى موقعها الاستراتيجي ، وليس بعيدا عن وسط المدينة Langsa. الانضباط والتميز في العديد من المجالات بما في ذلك الفنون والرياضة والكلام والمجالات الأكاديمية ، وكذلك التعاون المتناغم بين المدرسة والمجتمع.

وفي عام ١٩٩١، وافقت اللجنة التأسيسية المؤلفة من قادة المدارس ولجان المدارس على اقتراح اقتراح على الإدارة الدينية RI لتغيير الوضع من الوضع الخاص إلى الوضع المفوض. تلقى الاقتراح ردا جادا من الحكومة ، وفي هذه الحالة وزير الدين RI الذي كان يحتفظ به بعد ذلك Munawir Syazali,أوطأ SK حشد من الحالات MTs Swasta أصبح MTs Negeri مع SK وزير الشؤون الدينية RI رقم ١٩٩٣/٢٤٤، مؤرخ في ٢٥ تشرين الأول/أكتوبر ١٩٩٣، ويستند إلى KMA ٦٧٠ سنوات ٢٠١٦ حول تغيير أسماء المدارس حتي MTsN Langsa تغيير الاسم إلى MTs Negeri 1 Langsa.

MTs Negeri 1 Langsa منذ تأسيسها وحتى الآن يقودها ٦ رؤساء مدارس ، وهم:

أ- Hj. Nurmala Bintang, BA (١٩٨٣-١٩٩٢)

ب- Rusiah, BA (١٩٩٢-٢٠٠٤)

ت- Ismail Umar, S.Ag (٢٠٠٤-٢٠٠٥)

ث- Zainab. M, S.Pd.I (٢٠٠٥-٢٠٠٩)

ج- Drs. Husaini (٢٠٠٩-٢٠١٨)

ح- Hj. Cut Nurlisma, S.Pd (٢٠١٨-حتى الآن)

## ٢- الصورة الجانبية MTsN 1 Langsa

أما من MTsN 1 Langsa, كما يلي:

أ- اسم المدرسة : MTsN 1 Langsa

ب- حالة المدرسة : الحكومية

ت- سنة بناء المدرسة : ١٩٩٣

ث- الاعتماد : ممتاز

ج- العنوان

قرية : Jln. Jend. A. Yani, KM, 2,5, Gampong Baroh

ناحية : Langsa Lama

مدينة : Langsa

دائرة : Aceh

ح- حالة الأرض : منفرد

خ- مساحة الأرض : ٩٨٩٨ م$^{٢}$

د- اسم رئيس المدرسة : Hj. Cut Nurlisma, S.Pd

### ٣- الرؤية المستقبلية والرسالة

أ- رؤية المستقبلية

"إعداد الطلبة القادرين على المنافسة في عصر العولمة بأسس امتلاك والعلوم والتكنولوجيا"

ب- بعثة المدرسة

١- تنفيذ تطوير المناهج الدراسية.

٢- تحفيز روح عملية التعلم.

٣- زيادة تخرج الطلاب.

٤- تنفيذ معايير تقييم التحصيل الأكاديمي وغير الأكاديمي.

٥- زيادة عبادة وممارسة الدين من خلال الحفاظ على قيم وثقافة الأمة.

## ب- تطوير لعبة Ular Tangga فى تعليم المفردات بـ MTsN 1 Langsa

تم إجراء هذا البحث في MTs Negeri 1 Langsa لصف VIII.7 يستخدم هذا التطور الإعلامي نموذجا تنمويا ADDIE تم تطويره بواسطة Dick و Carry (١٩٩٦) التي لديها ٥ (خمس) مراحل، وهي: تحليل الاحتياجات*(analyze)* ,تصميم الإنتاج *(design)*, تطوير الإنتاج *(develop)*, تجربة الإنتاج *(implement)*,تقويم الإنتاج *(evaluate)*. وستناقش هذه المرحلة على النحو التالي:

١- تحليل الاحتياجات

مرحلة التحليل هي المرحلة الأولى المنفذة في هذا البحث، وهو تحليل يتضمن تحليل الأداء والاحتياجات.

يتم إجراء تحليل الأداء لمعرفة وتصنيف المشاكل في الفصل VIII.7 MTs Negeri 1 Langsa في تعلم اللغة العربية. في هذا النشاط يقوم الباحثون بإجراء ملاحظات ومقابلات مع معلمي المواد العربية، استاذ Anwar Fauzi, S.Ag يوم الاثنين ٨ نوفمبر ٢٠٢١. وتوصلت إلى استنتاج مفاده أن عدم وجود حفظ مفراد في تعلم اللغة العربية.

تحليل الاحتياجات هو تحديد وسائل التعلم التي يحتاجها المتعلمون لزيادة الاهتمام ونتائج التعلم لدى المتعلمين في تعلم مفردات باللغة العربية. وهكذا ، طور الباحثون لعبة Ular Tangga مما يتوقع أن يزيد من اهتمام الطلبة بتعلم مفردات باللغة العربية في MTs Negeri 1 Langsa.

٢- تصميم الإنتاج

المرحلة الثانية هي تصميم الإنتاج. قامت الباحثة بالتخطيط عن الأشياء المحتاجة في تطوير وسائل اللعبة. صممت الباحثة أجهزة التعليم المستخدم لصف الثامنة بـ MTs Negeri 1 Langsa. ومن البيانات للدلالة على تصميم الإنتاج كمايلي:

**الجدول ٤.١**

**البيانات للدلالة على تصميم الإنتاج**

| رقم | البيانات | توضيع البيانات |
|---|---|---|
| ١ | المادة | المفردات |
| ٢ | الصف | VIII.7 |
| ٣ | المدرسة | MTs Negeri 1 Langsa |
| ٤ | اسم المعلمة | Anwar Fauzi, S.Ag |
| ٥ | وصف المادة | المفردات من عناصر اللغة الهامة بحيث يتضمن عليها المعانى واستخدام في اللغة من المتكلم نفسه أو من الكاتب, والشخص تزدادته في اللغة إذ ازدادت مقرداتة. لأن كفاءة مهارة لغة الشخص متوقف على المفردات التي استوعب معانيها اللفطية. |
| ٦ | اهداف التعليم | ١- يستطيع التلاميذ أن يحفظ المفردات بسرعة وبسهولة |

| | | |
|---|---|---|
| | | ٢-يستطيع التلاميذ أن يتذكر المفردات بسهولة<br>٣-لمرجعة تعليم المفردات<br>٤-لترقية الدوافع تعليم اللغة العربية |
| ٧ | المواد الدراسية | اصحاب المهنة : مُدَرِّسٌ- مُهَنْدِسٌ-فِلَّاحٌ-شُرْطِيٌّ-طَبِيبٌ-مُصَوِّرٌ |
| ٨ | التقويم | اختبار المفردات |
| ٩ | الوقت | ٢x ٤٥ دقائق |
| ١٠ | الوسائل التعليمية | ١- الكتاب اللغة العربية<br>٢- لعبة Ular Tangga |

بعد الحصول على بيانات التصميم ، فإن المرحلة التالية من التصميم هي تصميم المنتج الأولي أو تصميم لعبة سلم الثعبان. مراحل تصميم المنتج كما يلي:

أ- تصميم المنتجات باستخدام التطبيقات *CorelDraw*

ب- يختلف اختيار طريق كل صندوق عن المعتاد ، حيث يتم اختيار الطرق ذات المسار الواحد مع لف

ت- اختيار الأرقام باستخدام الأرقام الزوجية

ث- إضافة مربع أسئلة في الزاوية الأخيرة من لوحة اللعبة

ج- مربع البدء مكتوب الاول والمربع الأخير مكتوب الأخر

ح- تصميم البطاقة مصنوع من المفرادات.

بعد الانتهاء من تصميم البطاقة لعبة Ular Tangga الطاولة ، فإن المرحلة التالية من تصميم قواعد لعبة Ular Tangga هي:

أ- تنقسم كل مجموعة إلى ٢-٦ أشخاص / مجموعات.

ب- ترتيب اللاعبين ، الذي يحدده suten ، إذا كان اللاعب يتكون من ٢ أشخاص / مجموعة. إذا كان أكثر من ٢ أشخاص / مجموعات، ثم يجب أن تفعل hompimpa.

ت- يحصل المشاركون على تسلسل من أول من يلعبون وما إلى ذلك بالترتيب.

ث- يحصل كل مشارك على بيدق واحد. يجب على المتعلمين تشغيل البيادق وفقا لعدد النقاط الخارجة من النرد.

ج- إذا توقفت عند المربع ، فسيأخذ المشارك بطاقة السؤال في بطاقة السؤال المربعة.

ح- إذا حصل المشارك على مربع يحتوي على صورة للسلم ، فعندئذ يصعد المشارك إلى المربع العلوي أثناء أخذ بطاقة السؤال وإعطائها للنجم المشارك.

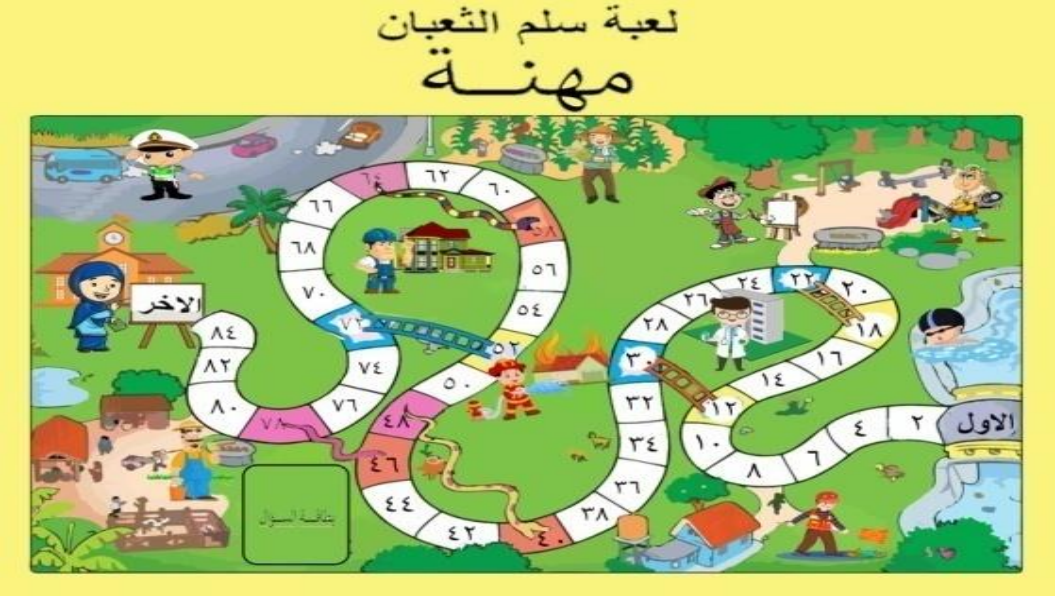
خ- إذا حصل المشارك على مربع صورة ثعبان ، فيجب على المشارك النزول إلى المربع السفلي والحصول على أسئلة من النجم المشارك.

د- إذا وصل المشارك إلى خط النهاية أولا ، فهو الفائز.

٣- تطوير الإنتاج

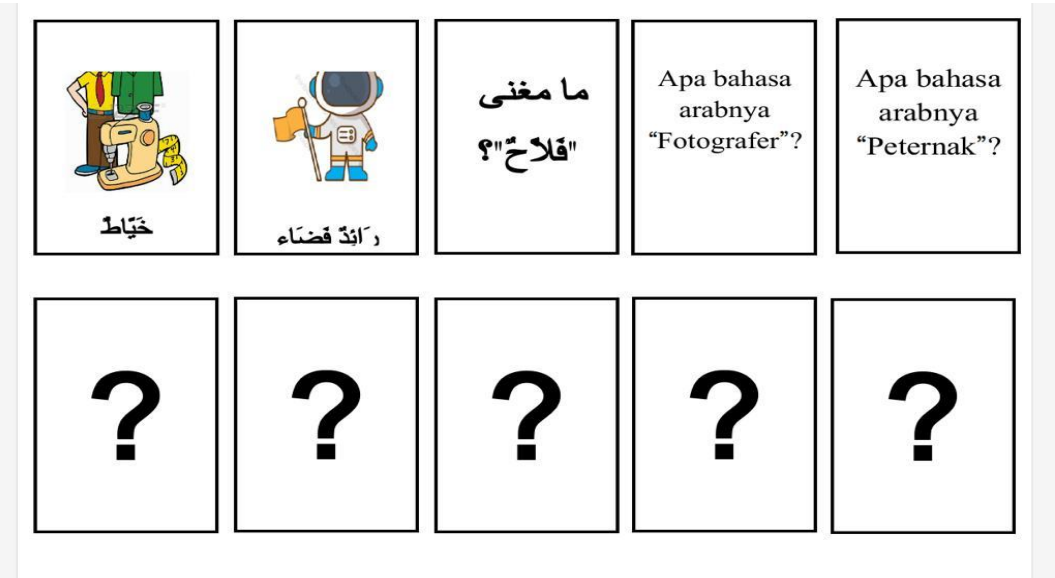
قامت الباحثة تطوير لعبة Ular Tangga فى تعليم المفردات بـ MTsN 1 Langsa. هذه المرحلة هي مرحلة تحقيق مرحلة التصميم. تم تطوير تصميم المنتج باستخدام تطبيق *CorelDraw*, على سلم تم تصميم لوحة لعبة ثعبان لتحتوي على مشاهد ومهن وفقا لمكانها ، وتحتوي على مربع أسئلة صممه سلم لعبة ثعبان. عرض تصميم التي درسها الباحثون هو كما يلي:

أ- لوحة لعبة Ular Tangga حول ٦٠سم x ٤٠ سم




**الصورة ٤.١ لوحة لعبةUlar Tangga**

ب- بطاقة السؤل اللعبة Ular Tangga حول ٧ سم x ٩ سم




**الصورة ٤.٣ شكل بطاقة السؤل اللعبة Ular Tangga**

ت- بيد اللعبة Ular Tangga

**الصورة ٤.٤ شكل بيد اللعبة Ular Tangga**

ث- نرد لعبة Ular Tangga

**الصورة ٤.٥ نرد لعبة Ular Tangga**

ج- ورقة نظام اللعبة Ular Tangga حول ٢١ سم x ٢٩ سم

**الصورة ٤.٢ شكل ورقة نظام اللعبة Ular Tangga**

بعد تطوير المنتج بنجاح ، تتمثل الخطوة التالية في اختبار جدوى عن طريق التحقق من صحة المنتج. في هذه المرحلة ، سيتم التحقق من صحة المنتج ، أي التحقق من صحة التصميم من قبل خبراء وسائل الإعلام والتحقق من صحة محتوى المواد من قبل خبراء المواد.

أ- التحقق من صحة الخبراء وسائل الإعلام

خبراء وسائل الإعلام التحقق من صحة وسائل الإعلام من لعبة Ular Tangga. وعلاوة على ذلك، يقدم المدققون الإعلاميون تقييما الإعلام التي تم تطويرها باستخدام الاستبيانات. تستخدم استبيانات التحقق من الصحة مقياس *likert* ، مع خمس إجابات بديلة ، وهي:

**الجدول ٢.٤**

**معاير درجة الاستجابات**

| درجة الاستجابات | المستوى |
|---|---|
| ٥ | جيد جدا |
| ٤ | جيد |
| ٣ | مقبول |

| | |
|---|---|
| ٢ | غير جيد |
| ١ | غير جيد جدا |

## الجدول ٣.٤

## نتيجة من التحقق من صحة الخبراء وسائل الإعلام

| رقم | مؤشرات | ١ | ٢ | ٣ | ٤ | ٥ |
|---|---|---|---|---|---|---|
| ١ | سلم جذاب ثعبان لعبة لوحة تصميم العرض | | | | | √ |
| ٢ | تصميم ورقي ألعاب بالألوان الكاملة ومجهز برسومات جذابة | | | | | √ |
| ٣ | يتم محاذاة تكوين اللون في حقل اللعبة من ثعبان سلم ومثيرة للاهتمام | | | | | √ |
| ٤ | كيجيلاسان توليسان بادا بيدانغ/بيتاك | | | | | √ |
| ٥ | كتابة نوع الخط وحجمه في كتابة الأرقام على لوحة اللعبة وفقا لذلك | | | | | √ |
| ٦ | حجم لوحة لعبة ثعبان السلم مناسب (ليس كبيرا جدا وليس صغيرا جدا) ، لذلك من السهل حمله في أي مكان | | | | | √ |
| ٧ | لون الرقم والخلفية صحيح تماما | | | | | √ |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| ٨ | اللون المختار حسب خصائص الطالب | | | | | √ |
| ٩ | الصور المستخدمة ذات جودة عالية | | | | √ | |
| ١٠ | يمكن أن تساعد الصور الطلاب على فهم المواد | | | | | √ |
| ١١ | بطاقة سؤال مثيرة للاهتمام | | | | | √ |
| ١٢ | حجم بطاقة السؤال وفقا لذلك | | | | | √ |
| ١٣ | املأ بطاقة القيادة حسب تعلم المفردات العربية شيفا | | | | | √ |
| ١٤ | يمكن لبطاقات الأوامر إضافة وتطوير إتقان الطلاب للمفردات العربية | | | | | √ |
| ١٥ | جودة المواد المستخدمة في لعبة سلم الثعبان مناسبة | | | | √ | |
| | مجموعة | – | – | – | ٨ | ٦٥ |
| | | ٧٢ | | | | |

حصلت نتائج تقييم الخبراء وسائل الإعلام على درجة ٧٢ بمعدل ٤,٨ استنادا إلى الإرشادات الخاصة بتحويل البيانات الكمية إلى البيانات النوعية ، يتم تضمين تطوير لعبة Ular Tangga في الفئة الكافية . في هذه المرحلة خير.

ب- التحقق من صحة خبراء المواد

خبراء المواد التحقق من صحة وسيلة لعبة ثعبان السلم. يتم التحقق من صحة خبراء المواد من خلال ذكر العلاقة في شرح المواد الواردة في لعبة سلم الثعابين. وعلاوة على ذلك، يقدم خبراء التحقق من صحة المواد تقييما وسائل الإعلام التي تم تطويرها باستخدام الاستبيانات. استبيان التحقق من الصحة باستخدام مقياس likert ، مع خمس إجابات بديلة.

**الجدول ٤.٤**

**نتيجة من التحقق من صحة خبراء المواد**

| رقم | مؤشرات | ١ | ٢ | ٣ | ٤ | ٥ |
|---|---|---|---|---|---|---|
| ١ | محتوى المواد وفقا ل SK و KD | | | | | √ |
| ٢ | محتوى المادة سهل الفهم | | | | √ | |
| ٣ | محتوى المادة وفقا للمفهوم | | | √ | | |
| ٤ | المواد الفعلية | | | | √ | |
| ٥ | قرع المواد | | √ | | | |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| ٦ | تعليمات واضحة لاستخدام العبة Ular Tangga | | | | √ | |
| ٧ | محتوى المادة وفقا لخصائص الطالب | | | | | √ |
| ٨ | محتوى المواد المثيرة للاهتمام | | | | √ | |
| ٩ | تعلم مثير للاهتمام للطلاب | | | | | √ |
| ١٠ | يمكن نقل جودة التي تستخدمها المواد | | | √ | | |
| ١١ | يمكن استخدام للأفراد أو الجماعات. | | | | | √ |
| | مجموعة | – | ٢ | ٦ | ٨ | ٢٠ |
| | | ٣٦ | | | | |

حصلت نتائج تقييم خبير المواد في المرحلة الأولى على درجة ٣٦ بمعدل ٣,٢ استنادا إلى الإرشادات الخاصة بتحويل البيانات الكمية إلى البيانات النوعية ، يتم تضمين تطوير لعبة Ular Tangga في الفئة الكافية . في هذه المرحلة كاف.

بعد الانتهاء من التحقق من الصحة من قبل خبير الإعلام المدقق وخبير المواد الحصول على المشورة من المدقق. ثم يقوم الباحث بتحسين وسائل التعلم وفقا لمشورة ومدخلات فريق الخبراء بحيث تكون هناك مقارنة بين الأولية ووسائل الإعلام بعد المراجعة. يمكن رؤية المقارنة على النحو التالي:

المنتجات قبل المراجعة:

المنتج قبل مراجعة تخطيط الطريق لا يزال مختلفا ولا تزال الصورة مبعثرة ، ولا توجد كتابة تحت صورة مفردات.

المنتجات بعد المراجعة:

تم تنفيذ المنتجات بعد مراجعة الاقتراحات والمدخلات من قبل خبراء التحقق من صحة وسائل الإعلام وخبراء المواد. يتم إجراء المراجعات عن طريق إضافة العنوان أسفل القراءة أعلاه ، من خلال تحسين موضع الصور التي تتوافق أكثر مع المشهد ، بالإضافة إلى إضافة مربعات بطاقات الأسئلة والكتابات تحت الصورة.

٤- تجربة الإنتاج

أ- تجارب المجموعات الصغيرة

المرحلة التالية هي تجربة جماعية صغيرة تضم ٤ متعلمين تم اختيارهم من الفصل VIII.7 MTs Negeri 1 Langsa. يتم إجراء تجارب جماعية صغيرة لمعرفة استجابة المتعلمين للمنتجات التي تم تطويرها. فيما يلي ملخص لنتائج تنفيذ استخدام وسائط تربية ثعابين السلم الموضحة في استجابة المجموعات الصغيرة.

**الجدول ٤.٥**

**بيانات من نتائج المجموعات الصغيرة**

| رقم | مؤشرات | ١ | ٢ | ٣ | ٤ | ٥ |
|---|---|---|---|---|---|---|
| ١ | عرض لعبة سلم الثعابين باللغة العربية مثير للاهتمام | | | | √ | |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| ٢ | تعلم المفردات العربية باستخدام لعبة سلم الثعبان السهل | | | | | √ |
| ٣ | سلم الثعبان لاعب بطاقة السؤال يمكن فهمها بسهولة | | | | √ | |
| ٤ | الأرقام المستخدمة مثيرة للاهتمام | | | | √ | |
| ٥ | التلوين على لوحة اللعبة سلم الثعبان مثيرة للاهتمام | | | | | √ |
| ٦ | تصميم وعرض لعبة سلم الثعبان مثيرة للاهتمام | | | | √ | |
| ٧ | يمكنك أن تتذكر المفردات العربية التي تم تدريسها باستخدام لعبة سلم الثعبان | | | | √ | |
| ٨ | يمكنك فهم المفردات العربية التي تعلمتها باستخدام لعبة سلم الثعابين | | | | | √ |
| ٩ | تشعر بمزيد من الحماس لتعلم اللغة العربية باستخدام لعبة سلم الثعبان | | | | | √ |
| ١٠ | تشعر بالاهتمام بتعلم المفردات العربية باستخدام لعبة سلم الثعبان | | | √ | | |
| | مجموعة | – | – | ٣ | ٢٠ | ٢٠ |
| | | ٤٣ | | | | |

استنادا إلى اختبار استجابة الطلاب في تجربة مجموعة صغيرة في تجربة المنتج التي شملت ٤ مستجيبين ، على درجة ٤٣ بمعدل ٤,٣ استنادا إلى الإرشادات الخاصة بتحويل البيانات الكمية إلى البيانات النوعية ، يتم تضمين تطوير لعبة Ular Tangga في الفئة الكافية . في هذه المرحلة جيد جدا.

ب- الإصدارات التجريبية للمجموعات الكبيرة

في مرحلة التجارب الجماعية الكبيرة ، شارك فيها ٣٤ طلاب في الفصل VIII.7 MTs Negeri 1 Langsa. في هذه المرحلة تنتج استجابة إيجابية من المتعلمين. يجد المتعلمون أنه من الأسهل فهم المادة ووجود عناصر اللعبة فيها. فيما يلي تلخيص لنتائج تنفيذ استخدام وسائط لعبة سلم الثعابين الموضحة من استجابة المتعلمين في مجموعة كبيرة.

**الجدول ٤.٥**

**بيانات من نتائج المجموعات الكبيرة**

| رقم | مؤشرات | ١ | ٢ | ٣ | ٤ | ٥ |
|---|---|---|---|---|---|---|
| ١ | عرض لعبة سلم الثعابين باللغة العربية مثير للاهتمام | | | | | √ |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| ٢ | تعلم المفردات العربية باستخدام لعبة سلم الثعبان السهل | | | | √ | |
| ٣ | سلم الثعبان لاعب بطاقة السؤال يمكن فهمها بسهولة | | | | √ | |
| ٤ | الأرقام المستخدمة مثيرة للاهتمام | | | | √ | |
| ٥ | التلوين على لوحة اللعبة سلم الثعبان مثيرة للاهتمام | | | | | √ |
| ٦ | تصميم وعرض لعبة سلم الثعبان مثيرة للاهتمام | | | | √ | |
| ٧ | يمكنك أن تتذكر المفردات العربية التي تم تدريسها باستخدام لعبة سلم الثعبان | | | | √ | |
| ٨ | يمكنك فهم المفردات العربية التي تعلمتها باستخدام لعبة سلم الثعابين | | | √ | | |
| ٩ | تشعر بمزيد من الحماس لتعلم اللغة العربية باستخدام لعبة سلم الثعبان | | | | √ | |
| ١٠ | تشعر بالاهتمام بتعلم المفردات العربية باستخدام لعبة سلم الثعبان | | | √ | | |
| | مجموعة | – | – | ٦ | ٢٤ | ١٠ |
| | | ٤٠ | | | | |

استنادا إلى اختبار استجابة الطلاب في تجربة جماعية كبيرة في تجربة المنتج التي شملت ٣٤ مستجيبا ، على درجة ٤٠ بمعدل ٤,٠ استنادا إلى الإرشادات الخاصة بتحويل البيانات الكمية إلى البيانات النوعية ، يتم تضمين تطوير لعبة Ular Tangga في الفئة الكافية . في هذه المرحلة خير.

٥- تقويم الإنتاج

بناء على مرحلة التنفيذ ، من الضروري إجراء تقييم على لعبة سلم الثعابين. في مرحلة التقييم ، يتم إجراء مراجعة نهائية للمنتج الذي تم تطويره بناء على نصيحة ومدخلات المتعلمين المقدمة خلال مرحلة التنفيذ في المدرسة.

وبناء على نتائج إجابة الطالب الواردة في تعبئة الاستبيان، تم الحصول على اقتراحات على لعبة سلم الثعابين، وهي أن لعبة سلم الثعابين يمكن تحسينها من حيث الألوان الأقل جاذبية بحيث يكون الطلاب أكثر تحررا في عملية التعلم. ثم تعلم الباحثون أن لعبة ثعبان السلم المثيرة للاهتمام تستخدم في عملية التعلم من نتائج التحقق من صحة المنتج ومن حيث استجابات الطلاب التي تم الحصول عليها.

## ج- البحث

حتى الآن وسائل الإعلام المستخدمة في عملية التعلم في المدارس أقل إثارة للاهتمام ونادرا ما تستخدم في تعلم اللغة العربية، لذلك يصنع الباحثون التعلم باللغة العربية بحيث يكون التعلم أكثر جاذبية للطلاب.

مرحلة التحليل هي المرحلة الأولى المنفذة في هذا البحث، وهو تحليل يتضمن تحليل الأداء والاحتياجات. يتم إجراء تحليل الأداء لمعرفة وتصنيف المشاكل في الفصل VIII.7 MTs Negeri 1 Langsa في تعلم اللغة العربية. في هذا النشاط يقوم الباحثون بإجراء ملاحظات ومقابلات مع معلمي المواد العربية، استاذ Anwar Fauzi, S.Ag يوم الاثنين ٨ نوفمبر ٢٠٢١. وتوصلت إلى استنتاج مفاده أن عدم وجود حفظ مفراد في تعلم اللغة العربية.

تحليل الاحتياجات هو تحديد وسائل التعلم التي يحتاجها المتعلمون لزيادة الاهتمام ونتائج التعلم لدى المتعلمين في تعلم مفردات باللغة العربية. وهكذا ، طور الباحثون اللعبة Ular Tangga مما يتوقع أن يزيد من اهتمام الطلبة بتعلم مفردات باللغة العربية في MTs Negeri 1 Langsa.

المرحلة الثانية هي تصميم الإنتاج. قامت الباحثة بالتخطيط عن الأشياء المحتاجة في تطوير وسائل اللعبة. صممت الباحثة أجهزة التعليم المستخدم لصف الثامنة بـ MTs Negeri 1 Langsa.

قامت الباحثة تطوير لعبة Ular Tangga في تعليم المفردات بـ MTsN 1 Langsa. هذه المرحلة هي مرحلة تحقيق مرحلة التصميم. تم تطوير تصميم المنتج باستخدام تطبيق *CorelDraw*, على سلم تم تصميم لوحة لعبة ثعبان لتحتوي على مشاهد ومهن وفقا لمكانها ، وتحتوي على مربع أسئلة صممه سلم لعبة ثعبان. بعد تطوير المنتج بنجاح ، تتمثل الخطوة التالية في اختبار جدوى عن طريق التحقق من صحة المنتج. في هذه المرحلة ، سيتم التحقق من صحة المنتج ، أي التحقق من صحة التصميم من قبل خبراء وسائل الإعلام والتحقق من صحة محتوى المواد من قبل خبراء المواد.

المرحلة التالية هي تجربة جماعية صغيرة تضم ٤ متعلمين تم اختيارهم من الفصل VIII.7 MTs Negeri 1 Langsa. يتم إجراء تجارب جماعية صغيرة لمعرفة استجابة المتعلمين للمنتجات التي تم تطويرها. فيما يلي ملخص لنتائج تنفيذ استخدام تربية ثعابين السلم الموضحة في استجابة المجموعات الصغيرة و المجموعات الكبيرة.

بناء على مرحلة التنفيذ ، من الضروري إجراء تقييم على لعبة سلم الثعابين. في مرحلة التقييم ، يتم إجراء مراجعة نهائية للمنتج الذي تم تطويره بناء على نصيحة ومدخلات المتعلمين المقدمة خلال مرحلة التنفيذ في المدرسة.

# الفصل الخامس
# نتائج البحث و المقترحات

## أ- نتائج البحث

استنادا إلى نتائج البحث وتحليل البيانات ، يمكن الاستنتاج ما يلي:

١- أن تطوير لعبة Ular Tangga من حيث التصميم الجذاب واللون يختلف ويتوافق مع شخصية الطالب، ومدى ملاءمة الصورة مع المادة. من حيث المواد ، فإن المواد المقدمة مناسبة. يستخدم تطوير ثعبان السلم هذه نموذج تطوير ADDIE تم تطويره بواسطة Dick و Carry (١٩٩٦) التي لديها ٥ (خمس) مراحل، وهي: تحليل الاحتياجات*(analyze)* ,تصميم الإنتاج *(design)*, تطوير الإنتاج *(develop)*, تجربة الإنتاج *(implement)*,تقويم الإنتاج *(evaluate)*. تم إجراء هذا البحث في MTs Negeri 1 Langsa لصف VIII.7.

٢- تضمنت استجابة المتعلمين في تجربة المجموعة الصغيرة في تجربة المنتج ٤ مستجيبين, على درجة ٤٣ بمعدل ٤,٣ استنادا إلى الإرشادات الخاصة بتحويل البيانات الكمية إلى البيانات النوعية على درجة ٤٠ بمعدل ٤,٠ استنادا إلى الإرشادات الخاصة بتحويل البيانات الكمية إلى البيانات النوعية ، يتم تضمين تطوير لعبة Ular Tangga في الفئة الكافية . في هذه المرحلة خير.

## ب- المقترحات

ومن الاقتراحات التي يمكن تقديمها في هذه الدراسة، وهي:

١- بالنسبة للمعلمين ، يجب عليك استخدام لعبة Ular Tangga للتغلب على مشكلة تعلم مفردات وتعلم اللغة العربية في المواد الأخرى.

٢- بالنسبة للباحثين الآخرين ، يجب عليك تطوير تعليمية مثيرة للاهتمام بحيث يمكن تنفيذ جو عملية التعليم والتعلم بشكل صحيح وفقا لأهداف التعلم.

# المراجع


اتحاد مدرسى اللغة العربية بإندونيسيا، **دور اللغة العربية،** Yogyakarta: Idea Press, 2011

أحمد بدر، *اصول البحث العلمي ومناهجه*، الكويت، طبعة سادسة.

أحمد طعيمة، **المرجع في تعليم اللغة العربية للناطقين بلغات احرى،** (الرياض: القراءة، دون السنة)، ط.٢.

بليغ حمدي إسماعيل، **استراتيجيات تدريس اللغة العربية أطر نظرية و تطبيقات عملية،** عمان– دار المناحج للنشر و التوزيع، ٢٠١٣.

رشدي أحمد طعيمة، **تعليم العربية لغير الناطقين بها منا هجه وأسابه،** مصير: إيسكو، ١٩٨٩.

ع.د عزيز فخرالرازي، **كيف تعليم العربية لي أجناب،** جاكرتا :جامعة شارف هداية الله،٢٠٠٨.

على أحمد مدكور وإيمان أحمد هريدي، **تعليم اللغة العربية لغير الناطقين بها النظرية والتطبيق،** القاهرة دار الفكر العربي: ٢٠٠٦.

كمال ابراهيم بدوري، وعبدالله حاتم، **طريقة تدريس اللغة العربية**، القاهرة: والمعروف، ١٩٩٥.

ماهر شعبان عبد الباري، **تعليم المفردات اللغوية**، عمان- دار المسيرة النشرو و التوزيع والطباعة: ٢٠١٠.

منير اليعليكي المورد انجليزي-عربي، **الطبعة التاسعة والعشرون**، بيروت: العلم للملابين، ١٩٩٥.

ناصر عبد العالى، عبدل حميد عبد الله، **أسس الكتب التعليمية لغير الناطقين بالعربية**، دار الغالى: الرياض، ١٩٩١.

ناصر عبدالغالى، عبد حميد عبدالله، **أسس إعداد الكتب التعليمية لغير الناطقين بالعربية**، دار الغالى: الرياض: ١٩٩١.

نوفياني، **أهمية المفردات العربية**، جامعة "تولونج اجونج" الإسلامية الحكومية جاوا الشرقية أندونسيا.

يويون خاتمة, استخدام لعبة السلم والثعبان في ترقية استيعاب مفردات اللغة العربية لدى طلبة الصف الرابع بالمدرسة الإبتدائية الإسلامية GUPPI الثانية سوكاماندي ميرباو ماتارام لامبونج الجنوبية للعام الدراسي ٢٠١٨/٢٠١٩

Ahmad Fuad Effendi dan M. Fachrudin Djalal, *Pendekatan Metode dan Teknik Pengajaran Bahasa Arab*, Malang: IKIP Malang, 1982.

Andang Ismail, *Education Games*, Yogyakarta: Pro-U Media, 2009.

Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Metode Permainan-permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*, Yogyakarta: Diva Press, 2011.

Henry Guntur Tarigan, *Pengajaran Kosakata*, Bandung: Angkasa, 1990.

Moh Ainin, *Metodologi Penelitian Peningkatan Kualitas Pembelajaran Bahasa Arab (Teori Praktik)*, Malang: CV. Bintang Sejarahtera Malang, 2014.

Mulyatingsih, Endang, 2011, *Riset Terapan Bidang Pendidikan & Teknik*, Yogyakarta: Penerbit UNY Press.

Munir, *Perencanaan Sistem Pengajaran Bahasa Arab*, Jakarta: Kencana, 2017.

Nur Balqis dan Meutia Rahmah, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, Langsa: Zawiyah Serambi Ilmu Pengetahuan, 2015.

Nusa Putra, 2013, *Research & Development (Penelitian dan Pengembangan: Suatu Pengantar)*,

Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, Jakarta: Bumi Aksara, 1995.

Riri, *Snake And Ladder Belajar Sambil Bermain Ular Tangga* Jakarta: Bhuana Ilmu Populer, 2016.

Sa'dun Akbar, Instrumen Perangkat Pembelajaran, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013.

Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)***,** Bandung: Alfabeta, 2014.

Susi Susiati, dkk, *Panduan Penggunaan Permainan Ular Tangga*, Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan RI.

Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar Edisi Revisi*, Jakarta: Rineka Cipta, 2010.

Syaiful Mustofa, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif*, Malang: UIN-Maliki Ppress, 2011.

Syamsuddin Asyrofi, *Model, Strategi & Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Bahasa Arab*, Yogyakarta: Aura Pustaka, 2014.

Hanfi, 2017, *Konsep Penelitian R&D dalam Bidang Pendidikan*, Jurnal Kajian KeIslaman, Vol. 4, No. 2 Diakses http://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/saintifikasilamica/article/view/1204 pada 10 Januari 2022.

*https://id.wikipedia.org/wiki/Ular_tangga* diakses pada 7 Januari 2022.

Machun, *Strategi Pembelajaran Mufradhat* http://MaC'hSunblogspot.com/2013/08/strategi-pembelajaran-mufradat.html diakses pada 12 Januari 2020.

## Lampiran Dokumentasi

Gambar Ketika menjelaskan aturan permainan

Gambar uji coba produk