الباب الأول

مقدمة

أ. تمهيد المشكلة

التعليم يتكون من العناصر البشرية المادية والتسهيلات والإجراءات التي يؤثر بعضها على بعض للحصول على الأهداف التعلمية.(حملك 57:2008).

اللغة هي نظام مستقل من رمز الصوت لتبادل الأفكار والمشاعر بين أفرادالمجتمع (سافريامحمد: 1:2010). وقد تكون اللغة شفهية أوكتابية.

والجدير بالذكرأن الأنشطة الرئيسية في عملية التعليم في المدارس هي أنشطة التعليم والتعلم التي تحدد النجاح في تحقيق الأهداف التعلمية ويرجى هذه الأنشطة لمسا عدة التلاميذ سواء من الناهية الفكرية والعاطفية والمعرفة. والعامل من العوامل التى تحصل على تغيير التعليم يعنى التعثير فى استخدام المواد التعليمية والوسائل الاعلامية في العملية التعليمية.

كماهو المعروف أن المهارات اللغوية تتكون من أربع المهارات، وهي: مهارة الاستماع ومهارة التكلم ومهارة القراءة ومهارة الكتابة. في تطوير المهارات اللغوية ينبغي لنا أن نعرف أن بين مهارة واحدة ومهارة أخرى ترتبط إرتباطا وثيقا، لأن في الحقيقة أن كل المهارات الأربعة هي واحدة.

في تعليم اللغة, بعض من الأهميات التعلمية اللغوية هو استيعاب المفردات، وخاصة في تعليم اللغات الأجنبية. كماقال نرحاني (ريان مرديانا: 1:2011) إن

خطوة الأولى المهمة في فهم اللغة هي معارف المفردات واستيعاب المفردات. استيعاب المفردات هي أساس لفهم المرحلة التالية من تعلم اللغة.

الدومينو هو نوع من المباراة التي يمكن استخدامها لتعلم الدرس مناسبة بالكتاب المقرر. المثال في موضوع الهواية والمفردات التي تستعمل في هذه اللعبة هي المفردات المناسبة لموضوع الهواية. يمكن ان تلعب الدومينو مجموعات وهذه اللعبة لعبة الدومينو متساوية باللعبة الدومينو العامية إلا ان في هذه اللعبة التلاميذ الاجوبة باعتمادالاسئلة المستخدمة سواء من المفردات او الصوار. لعبة الدومينو يتطلب التلاميذ للتناقس بنشاط للعثور على الفائز في اللعبة.

بناء على بيان السابق ترجى لعبة الدومينو في ترقية استيعاب التلاميذ على المفردات. إذا كان التلاميذ لديهم اكثر من المفردات، سيسهلوهم في ترقية المهارات اللغوية.

ويطيب لى ان اقدم هنا أن تعليم اللغة العربية في الوقت الحالي لا تظهر نتائج مرضية، وهناك من الصعوبات ، خصوصا في إيصال المفردات. أنشطة التعليم، يطلب المدرس من التلاميذ على فهم المحتوى الذي يتم بلغها، في حين أن المواد المعروضة في بعض الأحيان بطريقة تقليدية وذلك لجعل التلاميذ يشعرون بالملل والتعب عند عملية التعلم في الفصول الدراسية.

استنادا إلى تمهيدالمشكلة المذكورة، يدفع الباحث لبحث هذه المشكلة ويقدمها في الرسالة بعنوان: فعالية لعبة الدومينو في ترقية استيعاب مفردات اللغة العربية، ويقع هذا البحث في ولاية التربية خاصة في مجال اللغة العربية التي اتقنها الباحث في تعلمها.

ب. صياغة المشكلة

بمناسبة مجال اللغة العربية واسعة، فيحدد الباحث في استيعاب المفردات باستخدام لعبة الدومينو، استنادا على تمهيد المشكلة السابقة عين الباحث المشكلة في هذا البحث كمايالى:

1. ضعف التلاميذ في استيعاب المفردات العربية.
2. عدم وسائل الاعلام في عملية التعليم.
3. تشبع التلاميذ في التعليمة التقليدية.

لموجه البحث يقدم الباحث صياغة المشكلة بالأسئلة التالية:

1. كيف استيعاب التلاميذ على المفردات قبل استخدام لعبة الدومينو؟
2. كيف استيعاب التلاميذ على المفردات بعد استخدام لعبة الدومينو؟
3. هل هناك فعالية استخدام لعبة الدومينو على ترقية استيعاب التلاميذ على المفردات؟

ج. أهداف البحث وفوائده

1. أهداف البحث

أ . لتحديد استيعاب التلاميذ على المفردات قبل استخدام لعبة الدومينو.

ب. لتحديد استيعاب التلاميذ على المفردات بعد استخدام وسائل الإعلام لعبة الدومينو.

ج. لمعرفة فعالية استخدام لعبة الدومينو في ترقية استيعاب التلاميذ على المفردات.

2. فوائدالبحث

ويتوقع أن نتائج هذه الدراسة أن تكون مفيدة بشكل خاص :

1. للتلاميذ

أ) يمكن أن يتعلم التلاميذ بشكل مستقل في وسيلة لفهم المواد التي تم تدريسها من قبل المعلم.

ب) ويمكن للتلاميذ تبادل الأفكار بين المواد التي تمت قراءتها ودراستها بحيث يستطيع كل طالب الحصول على مزيد من المعرفة.

ج) ويمكن للتلاميذ التعلم من خلال المجموعات.

2. عن المدرسة

كما ينظر لصنع سياسات جديدة على أهمية وسائل الاعلام التعليم.

3. للمعلمين

يمكن استخدامها كمدخلات لإجراء اختلاف أساليب التعليم لتحسين نتائج تعليم التلاميذ.

4.قارئ

إضافة إلى معرفة القارئ

5. الباحثون التالي

يمكن استخدامها كمدخل للباحثين إجراء دراسات أخرى مماثلة في المستقبل.

6. الباحثين المعنيين

وأضاف الباحث الذي يمتلك العلم والسيارة لتطبيق العلوم التي كانت في الكلية.

د. مسلمات البحث

والجدير بالذكر ان مسلمات البحث هي واحدة من الخطوات التي يتعين متابعتها من قبل الباحثين في مجال إجراء البحوث. في هذا الصدد ، ثم تم الافتراض في هذه الدراسة استخدام أكثر فعالية لعبة الدومينو وسائل الاعلام في تعلم اللغة العربية في الطلاب القدرة العالية 'التمكن من المفردات العربية.

هـ. فروض البحث

ومما يجدر ذكره أن المشاكل في الدراسة التي أعدت أو صياغتها في شكل أسئلة وهذه الأسئلة تحتاج بالتأكيد إلى إجابات .استنادا إلى الافتراضات المذكورة أعلاه، يقترح المؤلفون الفرضية التالية:

1. هناك فعالية إيجابية وهامة بين استخدام لعبة الدومينو لزيادة المفردات التلاميذ من اللغة العربية.
2. هناك مساهمة إيجابية وهامة من استخدام لعبة الدومينو ضد قدرات استيعاب المفردات.

قال ارقونتا (2002:64) الفروض هي ظنون أو الأجوبة العارضة على المسألة التي نواجهها. بناء على مسلمات البحث السابقة يفترض الباحث كمايلى:

"يوجد فعالية استخدام لعبة الدومينو على استيعاب المفردة اللّغة العربية"

إذا يفترض قد ممتحن الصدقه, فإحصائي يكتب كمايلى:

Ho: $\chi 1 = \chi 2$: هو هذا الحال يوجد تأثير استخدام لعبة الدومينو على ترقية استيعاب المفردات.

Ha: $\chi 1 \neq \chi 2$: هوهذا الحال لم يوجد تأثيراستخدام لعبة الدومينو على ترقية استيعاب المفردات.

و. منهجية البحث وطريقته

1. منهجية البحث

الباحثون في هذه الدراسة استخدام المنهج شبه التجريبي أو شبه التجارب.

2. طريقت البحث

تصميم المستخدمة في هذه الدراسة هو السيطرة(*non-equivalent control group design*) تصميم المجموعة. هذا يعني أنه في هذه الدراسة أن هناك نوعين من المجموعة التي تم اختيارها عشوائيا (المجموعة العينة) حتى الباحثين، لأخذ عينات، أخذ فئتين دون التحيز. الفئة هي فئة مختارة من التجارب ومراقبة الفصول الدراسية. وقدمت كل من هذه الطبقات يختبر مسبقا وآخر للتجارب مع معاملة مختلفة.

في هذا البحث، استخدام الباحث دراسة شبه تجريبة قال عين (ريان مرديانا 9: 2011) إن الدراسة التجريبية هي دراسة من دراسات البحث لتفسير علاقة السبب والمسبب بين المتغيرات. صفة الدراسة التجريبية هي لاختبار، أي اختبار التأثير واحدا أو اكثر من المتغيرات على متغيرات الاخر. في الدراسة التجريبية الاصليه، تنقسم المواد الدراسة إلى قسمين، وهي المجموعة التجربية والمجموعة الضابط هي المجموعة التي لايعطى إليهاعملية.

تصميم المستخدم هو (*nonequivalent control group*). *design* يعني باستخدام الاختبار القبلى والاختبار البعدى. وخطة من الدراسة شبه تجريبة وهي:

$$E \quad O_1 \quad x \quad O_2$$

$$K \quad O_3 \quad - \quad O_4$$

(سوغيون، :79:2009)

الإيضاح:

E = المجموعة التجريبية التي تعطى المعاملة

K = المجموعة الضابطة التي لم تعطى المعاملة

X = المعاملة بوسائل الاعلام لعبة الدومينو

O_1 = الاختبار القبلي الذي يقام به المجموعة التجريبية قبل استخدام وسائل الاعلام لعبة الدومينو

O_2 = الاختبار البعدي الذي يقام به المجموعة التجريبية بعد استخدام وسائل الاعلام لعبة الدومينو

O_3 = الاختبار القبلي الذي يقام به المجموعة الضابطة بدون استخدام وسائل الاعلام لعبة الدومينو

O_4 = الاختبار البعدي الذي يقام به المجموعة الضابطة بدون استخدام وسائل الاعلام لعبة الدومينو

علاوة على ذلك ، يتم تفسير معامل الارتباط في الحصول على صلاحية وفقا لتصنيف جيلفورد (سوحرمن،121:2003)

أساليب جمع البيانات

أ. مراقبة

ب. اختبار

ج. الاستبيان

ز. موضوع البحث ومكانه

1. موضوع البحث

تنفيد هذا البحث فى المدرسة المتوسطة باب السلام الواقعة على الطريق ثيبوريال انداه داغوا 2-6 الواصية باندونغ. لماذا اختار الباحث هذا الموقع لأنه اعتبر أنه من الأسهل على إجراء البحوث وجمع البيانات المطلوبة في عملية البحث، وبالإضافة إلى ذلك كان الباحث من المتخرجين من هذه المدرسة باب السلام الذي سيطور تعليم اللغة العربية فى الصفوف باب السلام.

2. مجتمع البحث وعينته

كان مجتمع البحث من جميع التلاميذ فى الفصل السابع باب السلام باندونج حولى 52 تلميذا. وبنظر لقلة عدد المجتمع فيأخذ الباحث العينة عينة كاملة.