

الباب الثاني

الإطار النظري

أ. الوسائط التعلم

١. فهم الوسائط التعلم

كلمة "وسائط الإعلام" تأتي من اللغة اللاتينية وهي صيغة الجمع لكلمة "وسيط" والتي تعني حرفياً الوسيط أو المقدمة. في اللغة العربية، تسمى كلمة وسائط الإعلام أو المقدمة وسيلة جمع لكلمة وسيلة.^٧ في اللغة العربية، تسمى كلمة وسائط الإعلام أو المقدمة وسيلة جمع لكلمة وسيلة. وفقاً للمؤلف، فإن وسائط الإعلام هي أداة في عملية التعلم تستخدم لنقل المواد التعليمية. يمكن أن تكون الوسائط مرئية، مثل البطاقات التي تحتوي على صور. هناك أيضاً الوسائط السمعية والبصرية، مثل مقاطع الفيديو التعليمية والأفلام وما إلى ذلك. وبصرف النظر عن ذلك، يمكن

⁷ Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran* (Yogyakarta : Insan Madani, 2012), hlm.27.

أن تكون الوسائط أيضًا على شكل صوت، مثل الراديو، وأشرطة الكاسيت، وما إلى ذلك.

وقال أسروري Asrori إنه لإنشاء فصل لغة مريح وغير

رسمي، هناك حاجة إلى ألعاب لغوية. نقلًا عن Tatang و

Hidayat (١٩٨٠) في أسراري، فإن الألعاب في عملية التعلم لها

وظائف منها القدرة على القضاء على الملل، وتوفير التحديات

وحل المشكلات، وتشجيع التعاون والمنافسة الصحية، ومساعدة

بعضنا البعض، وتشجيع المعلمين المبدعين.^٨

٢.٢. وسائل التعلم المختلف

يمكن للمعلمين استخدام معدات مختلفة لنقل الرسائل أو

المعلومات إلى الطلاب. عند استخدام الوسائط كوسيلة مساعدة

للتعلم، هناك عدة طرق لتصنيف الوسائط، وهي التصنيف على

أساس الخصائص الفيزيائية أو الخصائص أو التعقيد أو حسب

تحكم المستخدم.

⁸ Imam Asroro, *Aneka Perminan : Penyegaran Pembelajaran Bahasa Arab* (Surabaya : Hilal Pustaka, 2009), hlm.3

وبحسب رودى بريثس هناك ٧ تصنيفات لوسائل الإعلام، وهي:^٩
 أ) الوسائط السمعية والبصرية المتحركة، وتشمل: الأفلام
 التلفزيونية، والفيديوهات، والرسوم المتحركة.

ب) تشمل الوسائط السمعية والبصرية الصامتة على: فيلم
 صوتي، مع صفحة صوتية، وشريحة صوتية.

ج) الصوت شبه المتحرك، مثل: الكتابة البعيدة بالصوت.

د) الوسائط المرئية المتحركة، مثل الأفلام الصامتة.

هـ) الوسائط المرئية الصامتة، مثل: الصفحات المطبوعة، الصور،
 الميكروفونات، الشرائح الصامتة.

و) الوسائط السمعية، وتشمل: الراديو، والهاتف، والشريط
 الصوتي.

٣. وظيفة وسائل التعلم

وأوضح هاماليك أن استخدام وسائل التدريس يمكن أن

يثير رغبات واهتمامات جديدة ويولد الدافع والتحفيز في أنشطة

^٩ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2014), hlm. 21

التعلم، بحيث يؤثر على نفسية الطلاب.^{١٠} وأوضح إبراهيم أهمية وسائل التعلم لأن وسائل التعلم تعمل على إثارة مشاعر الفرح والحماس لدى الطلاب وتساعد في تشكيل المعرفة في عقليات الطلاب من خلال تغيير جو التعلم إلى جو ممتع.^{١١} وذكر ساديمان أن وسائل التدريس لها التأثير الأكبر على الحواس ويمكن أن تضمن الفهم بشكل أفضل. الشخص الذي يستمع فقط لديه مستوى مختلف من الفهم والشخص الذي يفهم جيدًا أفضل من الشخص الذي ينظر أو يستمع فقط.^{١٢} ومن آراء الخبراء، يخلص المؤلف إلى أن استخدام وسائل التعلم في عملية التعليم والتعلم يمكن أن يجعل أنشطة التعلم أكثر فعالية ويساعد المعلمين على نقل الرسائل ومحتوى الدرس بحيث يثير دافعية الطلاب واهتمامهم لزيادة فهمهم للموضوع. الموضوع.

¹⁰ Imam Asroro, *Aneka Perminan : Penyegaran Pembelajaran Bahasa Arab* (Surabaya : Hilal Pustaka, 2009), hlm.3

¹¹ Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran* (Yogyakarta : Insan Madani, 2012), hlm.27

¹² Sadiman, S., Arief, Raharjo R, & Haryanto, Anung. *Media Pendidikan. Pengertian, Pengembangan Dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Grafindo Persada. Cetakan 2007. hlm.23

يتم تعريف الوسائط على أنها أداة للتواصل عبر وسطاء تحمل المعلومات من المرسل إلى متلقي المعلومات. يمكن استخدام وسائل التعلم كعامل خارجي في كفاءة التعلم لما لها من إمكانية أو قدرة على تحفيز عملية التعلم مما يزيد من استيعاب الطلاب للتعلم الذي يقدمه المعلم لأنها تلعب دوراً هاماً جداً في تخطيط الوسائط المراد استخدامها مستخدم.

وظائف الوسائط التعليمية:

(أ) تجسيد شيء مجردة

(ب) قبول الطالب الموحد لمواد الدرس

(ج) يزيد من القدرة على الامتصاص

(د) يساعد على شرح الأشياء التي يصعب فهمها لفظياً

وذكر يوسف حدميرسو أن وسائل الإعلام هي أي شيء

يمكن استخدامه لتشجيع الحماس للتعلم، بما في ذلك أفكار

الطلاب ومشاعرهم وانتباههم وإرادتهم.^{١٣} وذكر حمزة ومهليسرايني أن الوسائط البسيطة هي الوسائط المصنوعة من مكونات بسيطة يسهل الحصول عليها ورخيصة الثمن وليس من الصعب صنعها.^{١٤}

يشرح ليفي ولينتر الوظائف الأربع لوسائط التعلم المرئي:^{١٥}
 أ) وظيفة الانتباه.

وظيفة الانتباه للوسائط المرئية هي أنها مثيرة للاهتمام وتوجه انتباه الطلاب ليتمكنوا من التركيز على محتوى الدرس المتعلق بتفسير الصور المعروضة ونص مادة الدرس.
 ب) الوظيفة العاطفية.

¹³ Ariska Destia Putri dan Syofnida Ifrianti, "Peningkatan Hasil Belajar Matematika Dengan Menggunakan Alat Peraga Jam Sudut Pada Peserta Didik Kelas IV SDN 2 Sunur Sumatera Selatan", Terampil, 4.1 (2017), hlm. 1–19

¹⁴ Hamzah dan Muhlisrarini, *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Matematika* (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada), hlm.97.

¹⁵ Irwandani dan Siti Juariah, *Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Komik Fisika Berbantuan Sosial Media Instagram Sebagai Alternatif Pembelajaran*", Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-BiRuNi, 5. April (2016), hlm. 33–42

تتمثل الوظيفة العاطفية للوسائط المرئية في الحصول

على مستوى من الراحة عند تعلم وقراءة النصوص المصورة.

(ج) الوظيفة المعرفية.

وتتمثل الوظيفة المعرفية للوسائط المرئية في أنها تحتوي

على رموز على شكل صور يمكن أن تسهل تحقيق الأهداف

من أجل فهم المعلومات وتذكرها بصرياً.

(د) وظيفة تعويضية.

تتمثل الوظيفة التعويضية للوسائط في توفير فهم

للنص ومساعدة الطلاب الذين يعانون من قصور في القراءة

على معالجة المعلومات في شكل نص.

لذا فإن فائدة الوسائط في عملية التعليم والتعلم هي أنها

تجعل التعلم أكثر تشويقاً ومتعة للطلاب، وبالتالي تزيد من دافعية

التعلم. وبصرف النظر عن ذلك، في التعلم، يكون الطلاب أكثر

نشاطاً في الفصل الدراسي لأنهم يقومون بأنشطة تعليمية تتضمن

الطلاب بشكل مباشر.

٤. معايير وسائل الإعلام التعليمية

هناك عدة معايير لاختيار الوسائط في عملية التعلم للحصول على أقصى النتائج. يعتمد اختيار الوسائط على المعايير

التالية:^{١٦}

أ) الدقة وفقاً لأهداف التعلم هي وسائل التعلم التي تم اختيارها بناءً على الأهداف التعليمية التي تم تحديدها. هذه الأهداف لها الفهم والتطبيق والتحليل والتركيب.

ب) إن دعم محتوى أو مادة المواد التعليمية، وهي المواد التعليمية التي تحتوي على حقائق ومفاهيم ومبادئ عامة، يتطلب وجود وسائل تعليمية لتسهيل عملية التعلم على الطلاب.

ج) سهولة الحصول على الوسائط، أي أن الوسائط المستخدمة يمكن الحصول عليها أو صنعها بسهولة من قبل المرين.

الوسائط التي يمكن استخدامها هي تلك التي يمكن الحصول

¹⁶ MZ Yumarlin, *Pengembangan Permainan Ular Tangga Untuk Kuis Mata Pelajaran Sains Sekolah Dasar*, Jurnal Teknik, 3.1 (2013), hlm. 75–84

عليها من البيئة المحيطة ويمكن صنعها بسهولة ولا تكلف الكثير من المال.

(د) تعد مهارات المعلم في استخدام وسائل التعلم مهمة جدًا، كما أن قدرة المعلم على إدارة الفصل بشكل جيد ستؤدي إلى فهم جيد. لذلك هناك حاجة إلى مهارات المعلم في عملية التفاعل مع الطلاب.

(هـ) وفقًا لمستوى تفكير الطلاب، يجب تعديل اختيار الوسائط التعليمية وفقًا لمستوى فهم الطلاب.

هناك عدة أمور يجب مراعاتها في معايير اختيار وسائل التعلم، يمكن للمؤلف أن يستنتج أن الوسائط هي أداة تستخدم لنقل شيء مجرد إلى ملموس، كما هو الحال في التعلم. يتم استخدام وسائل التعلم فيما يتعلق بالمادة التي يتم تدريسها، وفقًا لمستوى تطور تفكير الطلاب ومهارات المعلم في استخدام وسائل التدريس.

٥. وسائل التعلم المرئية

وينقسم بجميع أنواع الوسائط المختلفة من حيث التطورات
التكنولوجية التي طرحها سيلز وجلاسكو إلى فئتين، وهما وسائل
الإعلام التقليدية ووسائل الإعلام التكنولوجية المتقدمة.

أ) وسائل الإعلام التقليدية

(١) عرض صور صامتة، مثل: عرض غير شفاف (لا يمكن
الرؤية من خلاله)، عرض علوي، عرض شرائح، شريط
صور.

(٢) العناصر المرئية غير المسقطة، مثل: الصور / المصقات،
الصور الفوتوغرافية، المخططات / الرسوم البيانية /
المخططات، المعارض / لوحات المعلومات.

(٣) الصوت، مثل: التسجيلات على الأقراص والأشرطة
والكاسيت

(٤) عرض الوسائط المتعددة، بما في ذلك: الشرائح بالإضافة
إلى الصوت / الشريط، والصور المتعددة.

(٥) عرض صور ديناميكية، مثل: الفيلم، التلفاز، الفيديو

٦) الطباعة وتشمل: الكتب المدرسية، المقررات، مجلة علمية

٧) الألعاب، وتشمل: الألغاز والمحاكاة والألعاب اللوحية.

ب) وسائل الإعلام التكنولوجية المتقدمة

١) وسائل الإعلام القائمة على الاتصالات، مثل: المؤتمرات

عن بعد، والمحاضرات عن بعد

٢) الوسائط المعتمدة على المعالجات الدقيقة، مثل: ألعاب

الكمبيوتر، وأنظمة تعليم الذكاء، والتفاعلية، والوسائط

الفائقة.^{١٧}

يتم تجميع أنواع مختلفة من الوسائط التي يمكن

استخدامها لدعم أنشطة التعلم وفقاً للوظيفة والأهداف المراد

تحقيقها .

ويخلص المؤلف في رأي الخبراء أعلاه إلى أن الإعلام

أداة أو وسيلة تسهل على التربويين نقل المادة التي يريدون

¹⁷ Arsyad, A. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. (2002). hlm.24

تحقيقها. يتم تعديل استخدام الوسائط التعليمية وفقاً للمادة التي سيتم تدريسها باستخدام أنواع مختلفة من الوسائط التي يمكن للمعلمين استخدامها في التعلم. ومن الوسائط التقليدية التي يمكن استخدامها ألعاب مثل لعبة الثعابين والسلام التي سيقوم الباحثون بتطويرها في أبحاثهم.

١. وسائل الإعلام اللعبة التقليدية

وفقاً جوني ستياون كما نقلت عن سايل رسالدي، فإن اللعب هو نشاط يختاره الطلاب مباشرة لأنه ممتع، ولكن ليس بسبب الجوائز أو الثناء.^{١٨} يوضح دوكيت و فالر أن اللعبة هي نشاط لعب توجد فيه قواعد واضحة ومتفق عليها بشكل متبادل.^{١٩} من خلال وسيلة اللعب، يمكن تحسين جوانب مختلفة ويمكن للطلاب الاستكشاف بحرية لتعزيز الأشياء التي يعرفونها

¹⁸ Ahmad Zaini, "Bermain Sebagai Metode Pembelajaran Bagi Anak Usia Dini", ThufuLA, 3.1 (2015), hlm.118–34

¹⁹ Euis Kurniati, *Permainan Tradisional Dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak* (Jakarta: Kencana, 2016), hlm. 1.

بالفعل واكتشاف أشياء جديدة. وبصرف النظر عن ذلك، فإنه يمكنه أيضًا تطوير جميع إمكاناته على النحو الأمثل، سواء كانت إمكاناته البدنية أو العقلية أو الفكرية أو الروحية. لذا فإن اللعب في مرحلة الطفولة المبكرة يعتبر جسراً للنمو في كافة الجوانب.

وفقاً سيما نجونتك التعلم هو اللعب، واللعب هو التعلم. يفضل الأطفال الأجواء الحرة الخالية من الضغوط والتفاعل مع الأصدقاء واللعب.²⁰ وبحسب ساديمان فإن تعريف اللعبة هو أن هناك أدواراً بين لاعبين يتفاعلون مع بعضهم البعض باتباع قواعد معينة.²¹ تعتبر الألعاب رأس المال الأولي لتنمية ذكاء الأطفال ونموهم العقلي والعاطفي، بحيث يكون لأساليب وأنماط اللعب المطبقة في التعلم أثر إيجابي على النمو الفكري والعاطفي لدى

²⁰ Syaiful Mustofa, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif* (Malang: UIN-Malang Press, 2012) hlm. 61.

²¹ Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, (Malang: UIN- Malang Press 2009), hlm 28

الأطفال.^{٢٢} تخلق الألعاب جوًا تعليميًا ممتعًا وسعيًا ومريحًا، ولكن لا يزال يتمتع بجو تعليمي ملائم. من خلال اللعب، يمكن ممارسة العديد من القدرات/المهارات بشكل متكرر حتى يمكن إتقانها بشكل جيد.

تستفيد أدوات الألعاب التعليمية، والمعروفة أيضًا باسم الألعاب التعليمية، من مبادئ وتقنيات الألعاب لإنشاء مواد تعليمية. كان الشكل الأولي لأدوات الألعاب التعليمية تجسيدًا للوسائط المتعددة التفاعلية التي تضمنت ألعابًا بسيطة مثل الألغاز وألعاب الذاكرة كأدوات تستخدم لتوفير المتعة في التعلم.^{٢٣}

وبحسب سودرنا هناك نوعان من الألعاب، وهي الألعاب النشطة مثل اللعب الحر والعفوي أو

²² Yudesta Erfayliana, "Aktivitas Bermain Dan Perkembangan Jasmani Anak," Terampil Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar, 3.1 (2016), hlm.145-58

²³ Aini Indriasih, "Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Dalam Penerapan Pembelajaran Tematik Di Kelas III SD," Jurnal Pendidikan, 16.2 (2015), hlm.127

الاستكشاف، والدراما، وعزف الموسيقى، وجمع الأشياء
 أو جمعها، والألعاب الرياضية، والألعاب السلبيه مثل
 القراءة، والاستماع إلى الراديو، ومشاهدة التلفزيون.^{٢٤}

تعتبر الألعاب ممتعة للطلاب، وخاصة في المرحلة
 الابتدائية. في جوهر الأمر، في سن ما قبل العمليات
 الملموسة، لا يزال الطلاب في مرحلة اللعب أو لديهم
 أنماط تفكير ملموسة. لذلك هناك طرق أو ابتكارات
 مختلفة يمكن للمعلمين استخدامها لتغيير جو الفصل
 الدراسي إلى جو مثير للاهتمام وممتع. إحدى الطرق هي
 ابتكار الوسائط المختلفة، مثل وسائط الألعاب، كما
 ذكر سودارنا، فهناك أنواع مختلفة من الألعاب التي يمكن
 للمعلمين استخدامها.

²⁴ Syofnida Ifrianti, *Implementasi Metode Bermain Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Di Madrasah Ibtidaiyah*, Terampil Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar, 2.2 (2015), hlm. 150

٢. لعبة السلم و الثعبان

يذكر علمشه يشير إلى أن لعبة السلم والثعبان هي

نوع من الألعاب المصنوعة من لوحة يستخدمها الأطفال

ويلعبها شخصان أو أكثر.^{٢٥} لعبة السلم والثعبان

مصنوعة من ورقة تحتوي على خطوط من الصناديق

الصغيرة، وفي بعض الصناديق يتم رسم عدد من السلام

أو الثعابين التي تربطها بصناديق أخرى.^{٢٦} لعبة السلم

والثعبان هي لعبة تستخدم النرد لتحديد عدد الخطوات

التي يجب أن تتخذها القطعة. وبحسب راندي كاتونو،

فإن لعبة الثعابين والسلام هي لعبة تقليدية بأدوات

تستخدم النرد في اللعبة.^{٢٧}

²⁵ Iamsyah Said dan Andi Budimanjaya, 95 Strategi Mengajar Multiple Intelligences Mengajar Sesuai Kerja Otak Dan Gaya Belajar Siswa (Jakarta: Prenadamedia Group, 2015), hlm.240.

²⁶ Teguh Sumantoro dan Joko, "Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Menggunakan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa", Jurnal Pendidikan Teknik Elektro, 2.2 (2013), hlm. 779-85.

²⁷ Randi Catono, *Gerbang Kreativitas Jagat Permainan Interaktif* (Jakarta: Bumi Aksara, 2013) hlm.4

ويمكن الاستنتاج، بحسب الخبراء، أن لعبة
 الثعابين والسلام هي لعبة تقليدية يلعبها شخصان أو
 أكثر. وطريقة اللعب هي باستخدام النرد لتحديد عدد
 الخطوات التي يجب عليك اتخاذها.

لعبة السلم والثعبان هذه تفاعلية وتعليمية
 وترفيهية، كما أنها بسيطة وعملية. ولذلك تحظى هذه
 اللعبة بشعبية كبيرة لدى الأطفال، وذلك بسبب طبيعتها
 البسيطة والمثيرة للاهتمام. ومع ذلك، مع مرور الوقت،
 أصبحت لعبة الثعابين والسلام أقل شعبية لدى الأطفال
 بسبب التكنولوجيا المتطورة مثل الهواتف المحمولة.
 ولذلك، يحاول الباحثون إثارة اهتمام الأطفال بالألعاب
 التقليدية وتطوير وسائل مثيرة للاهتمام قدر الإمكان
 ومبتكرة كوسيلة للعب وأداة تعليمية.

٣. مكونات التطوير الإعلامي للعبة الثعابين والسلام

أ) لوحة اللعبة

لوحة اللعب مصنوعة بأبعاد ٤٠ سم × ٤٠
سم على شكل مربع مدمج في كل صندوق ألوان
متنوعة بإجمالي ١٠٠ صندوق، كل صندوق له رقم
حيث يكون كل بيدق على هذا الرقم إذا كان على
هذا الرقم طلب لأخذ بطاقة السؤال أو بطاقة
المعرفة، فيجب على اللاعب أن يأخذ البطاقة
حسب الترتيب الموجود على الصندوق. وبصرف
النظر عن ذلك، يوجد على لوحة ألعاب السلم
والثعبان. عندما يحصل اللاعب على صندوق على
رأس الثعبان، فإنه ينزل إلى حيث ينتهي ذيل
الثعبان، بينما إذا حصل على صندوق يحتوي على
سلم، فإنه يصعد حسب الأوامر.

ب) البيدق

تُستخدم البيادق في لعبة السلم والثعبان

كإشارة إلى مكان تواجد اللاعب. وتكون هذه

البيادق على نفس شكل البيادق في لعبة السلم
والثعبان.

(ج) النرد

النرد في لعبة السلم والثعبان يكون على
شكل مكعبات، كل محتوى يحتوي على رقم من ١
إلى ٦. يتم التدحرج أو السحب في سحب واحد،
ولكن عندما يحصل اللاعب على ٦ على النرد، قد
يتمكن اللاعب من السحب مرتين.

(د) بنك الأسئلة

وفي لعبة السلم والثعبان التي يستخدمها
الباحثون، يتم صنعها مثل رقعة الشطرنج القابلة
للطي. واستخدمت الباحثة هنا بطاقتين فقط، وهما
بطاقة الأسئلة وبطاقة المعلومات. تحتوي بطاقة
الأسئلة على أسئلة تتعلق بالمادة، وعندما يتمكن
اللاعب من الإجابة على السؤال الموجود على

البطاقة، يمكنه التقدم ٣ خطوات وإذا أخطأ، يبقى في الصندوق الأصلي حتى يحصل على دوره في سحب النرد مرة أخرى. وفي الوقت نفسه، توجد على بطاقة المعلومات معلومات يجب على اللاعب قراءتها، وعندما يتم وضع البيدق في الصندوق الذي يحتوي على بطاقة المعلومات، يجب على اللاعب قراءة المعلومات حتى يتمكن المشاركون الآخرون من معرفة المعلومات.

٤. كيفية استخدام وسائل لعبة السلم والشعبان

لعبة السلم والشعبان تحتوي على أسئلة في كل صندوق. ويطلب من الطلاب أن يكونوا قادرين على الإجابة على هذه الأسئلة حتى يتمكنوا من الانتقال إلى المرحلة التالية. وفقاً لما قاله ألمسيا سعيد وآندي بوديمانجايا، فإن استراتيجية لعبة السلم والشعبان هي كما

يلي:

أ) يتناوب كل طالب في رمي النرد

ب) إذا كان النرد الذي سقط يظهر الرقم ٥، فيجب

على الطالب أو المتعلم أن يمشي ٥ مربعات على

لوحة لعبة السلم والتعبان.

ج) إذا تم تنفيذه، يتم الإجابة على المربع الذي يحتوي

على السؤال من قبل الطالب، إذا كان صحيحا

يحصل الطالب على نقطة.

د) إذا كان المربع المستهدف يظهر صورة السلم والتعبان

في وضع لأسفل، فيجب أن يتبع بيدق اللاعب

وضع التعبان لأسفل.

هـ) الفائز في هذه اللعبة هو الطالب الذي يجيب على

أكبر عدد من الأسئلة بشكل صحيح وأنهى لعبة

لوحة السلم والتعبان أولاً.^{٢٨}

²⁸ Rifki Afandi, "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS Disekolah Dasar", Jinop (Jurnal Inovasi Pembelajaran) Vol.1, No. 1, (Mei, 2015), hlm. 77-89

هناك العديد من الآراء حول كيفية لعب السلم
والثعبان ، أحدها هو الاختلاف في قواعد اللعبة. وفيما
يلي إجراءات لعب السلم والثعبان لتعلم اللغة العربية، كما

يلي:

(أ) تلعب لعبة السلم والثعبان في مجموعات، كل مجموعة

تتكون من ٤-٥ طلاب

(ب) للبدء، يتم تحديد اللاعب الأول من خلال سحب

النرد ذي الرقم الأعلى، ثم يبدأ اللاعب التالي من

اليسار إلى اليمين. إذا حصل اللاعب على ٦ على

النرد، فسيحصل اللاعب على فرصة أخرى لسحب

النرد.

(ت) يمكن للاعبين الذين أتيحت لهم فرصة سحب النرد

نقل بيادقهم إلى الصناديق وفقاً للنرد الذي حصلوا

عليه.

ث) عندما يحتل البيدق المكان الذي تم الحصول عليه،
يأخذ اللاعب بطاقة وفقاً للرقم الموجود على صندوق
لوحة السلم والتعبان.

ج) عندما يأخذ اللاعب البطاقة، فإن اللاعب ملزم
بقراءة السؤال أو السؤال الموجود بصوت عالٍ، ويتم
الإجابة على السؤال بشكل مستقل (لا يمكنك
سؤال الأصدقاء أو المجموعات الأخرى). يمكن طرح
الأسئلة الإجابة مع الأصدقاء في المجموعة.

١) طاقات الأسئلة أو بطاقات الأسئلة التي يجب أن
يجيب عليها الطلاب الذين يحصلون على
البطاقة. إذا كان من الممكن الإجابة على

السؤال بشكل صحيح، فانتقل إلى الأمام ٣
خطوات وإذا كانت الإجابة خاطئة على
اللاعب. يبقى في الصندوق حتى يحصل اللاعب
على دوره في اللعب وسحب النرد مرة أخرى.

(٢) بطاقات المعلومات هي بطاقات تحتوي على

المعرفة المتعلقة بالمادة التي يتم نقلها، وعندما

يحصل اللاعب على البطاقة، يجب على اللاعب

قراءة المعلومات بصوت عالٍ حتى يتمكن

اللاعبون الآخرون من معرفة محتويات البطاقة.

(٣) عندما يقوم اللاعب الأول بسحب النرد، يتحرك

البيدق عدة مرات كما تم الحصول على الرقم

الموجود على النرد. ثم يسير اللاعبون وفقاً

لدوراتهم المحددة مسبقاً.

(ح) عندما يلعب أحد اللاعبين ويتوقف البيدق على

الصندوق الذي يحتوي على رأس الثعبان، يتحرك

اللاعب إلى الأسفل متبعاً الصندوق الذي ينتهي فيه

ذيل الثعبان. وإذا توقف اللاعب عند الصندوق

الذي يحتوي على الدرج، فمن حق اللاعب الصعود

أو التقدم للأمام متبعاً اتجاه الدرج.

(خ) بعد أن يتمكن اللاعب الأول من حل المشكلة،
تتاح للاعب التالي فرصة اتباع القواعد مثل اللاعب
الأول.

(د) يتم تحديد الفائز من يصل إلى مربع النهاية أولاً.²⁹

ب. المفردات في اللغة العربية

تسمى المفردات في اللغة العربية مفردات، وهي عبارة عن
مجموعة من الكلمات التي يعرفها شخص أو كيان آخر بشكل جزئياً
من لغة معينة. المفردات هي كل الكلمات التي يفهمها الشخص
ويستخدمها في بناء الجمل. يمكن أن يكون ثراء المفردات في اللغة
المنطوقة والمكتوبة مقياساً لتطور مهارات اللغة العربية لدى الشخص.
³⁰ في تعلم اللغة للمبتدئين، يعد تعلم المفردات أمراً مهماً للغاية،
بصرف النظر عن حفظها وتكرارها أيضاً وكتابتها ونطقها ثم
استخدامها كتطبيق للكتاب أو الخبراء في مجال العلوم.

²⁹ Alamsyah Said, Andi Budimanjaya, *pengembangan media ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa*, hlm. 240.

³⁰ Syaiful Mustofa, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif* (Malang: UIN-Malang Press, 2012) hlm. 61.

بشكل أساسي، يصل إتقان الكلمات في الإعداد إلى ٦٥ كلمة إلى ١٠٠ كلمة، ويمارس استخدام المفردات دائمًا في المهارات (الاستنباط والكتابة والقراءة والكلام).^{٣١} قالت نايطون أن المعيار الرئيسي في اختيار المفردات هو المفردات التي يتم تضمينها في ١٠٠ كلمة عالية التردد. ويعزز ذلك رأي ثورنبييري الذي ينص على أن كمية المفردات تعتمد على عوامل منها: مستوى الطالب (إعدادي، مبتدئ، متوسط أو متقدم)، قدرة الطلاب على التعرف على الكلمات أم لا، صعوبة الكلمات (كلمات مجردة أو حقيقية)، صعوبة الكلمات في تدريسها. (سواء كانت الكلمة سهلة أو صعبة الشرح أو العرض)، ستتم دراسة الكلمة للإنتاج (التحدث والكتابة) أو للفهم فقط (الاستماع والقراءة).^{٣٢}

وفقا مسنار فإن إتقان المفردات أمر ضروري للغاية لكل مستخدم للغة، عدا عن كونه وسيلة لنقل الأفكار وإتقان عدد من

³¹ Ahmad Fuad Efendi, *Metodelogi Pengajaran Bahasa Arab*, Malang: Misykat, 2005.hlm.30

³² Nani Indrawati, *Meningkatkan Penguasaan Kosakata Siswa Kelas Vii B Smp Melalui Teknik Permainan* (Lingtera Volume 3 No2, 2016) hlm. 153

المفردات والقدرة على تسهيل تدفق المعلومات اللازمة من خلال التواصل الشفهي والكتابي. علاوة على ذلك، فإن المقصود بإتقان المفردات في هذا البحث هو قدرة الطلاب على استخدام ثروة الكلمات العربية الموجودة لديهم عند دراسة اللغة العربية.

ج. الأبحاث السابق

وقد أخذ المؤلف في هذا البحث مراجع من الأبحاث التي أجراها:

١. بحث أطروحة لينا نفيت (٢٠٢٠) بعنوان "تحسين نتائج تعلم الطلاب باستخدام وسائط ألعاب السلم والشعبان الرقمية". إن استخدام الشعبان الرقمية وسلام الوسائط التعليمية قادر على خلق جو تعليمي ممتع، مما يؤدي إلى زيادة الحافز والاهتمام بالتعلم ونتائج التعلم لطلاب الصف الرابع في مدرسة الابتداء ٢ بوجور.^{٣٣}

٢. بحث أطروحة ايجولينا واتي (٢٠٢١) بعنوان "تطوير وسائط ألعاب السلم والشعبان لتحسين نتائج التعلم لطلاب المدارس الابتدائية".

ومن نتائج بحثه، حصلت وسائط لعبة السلم والشعبان بناءً على

³³ Lina Novita, *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Game Ular Tangga Digital* (jurnal Basicedu Vol 4 No 3, 2020) hlm. 723

ردود خبراء المواد وخبراء الإعلام وخبراء اللغة على نتائج مناسبة للاستخدام في تحسين نتائج تعلم الطلاب وزيادة KKM بنسبة ٤٥%. إن استخدام وسائل التعلم الخاصة بالسلم والشعبان يسهل على الطلاب اكتساب الفهم وتحفيز الطلاب على التعلم حتى يحصلوا على نتائج تعليمية جيدة.^{٣٤}

٣. بحث أطروحة بقلم سينتا دفي كوسوما حردي (٢٠٢٣) بعنوان "وسائل التعلم بالسلم والشعبان لزيادة دافعية تعلم الحساب لدى الطلاب في المدارس الابتدائية". تظهر نتائج بحثه أن وسيلة التعلم الشعبان والسلم هذه تجعل الطلاب متحمسين ومتحمسين مقارنة باستخدام أساليب التعلم والمحاضرات الكلاسيكية من قبل المعلمين. لذلك يمكن أن نستنتج أن وسائل التعلم الخاصة بالسلم

³⁴ Anjelina Wati , *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar* (Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Vol.2 No 1, 2021) hlm. 72

والتعبان مناسبة جدًا ل يتم تنفيذها مع الطلاب لتحسين مهارات

القراءة والكتابة في الرياضيات لدى طلاب المدارس الابتدائية.^{٣٥}

٤. بحث أطروحة بقلم رينات ديناونتيك (٢٠٢٣) بعنوان "تطوير

وسائط التعلم الرقمية السلم والتعبان القائمة على رمز الاستجابة

السريعة لضرب الأعداد الصحيحة باستخدام نهج RME للمدارس

الابتدائية للصف الثالث. ومن نتائج بحثه تبين أن نتائج التحقق

من وسائل الإعلام بلغت ٨٦.٣% في فئة "ممكن جدًا"، بينما من

نتائج تقييم استجابات الطلاب بلغت النسبة ٩٢% في فئة "ممكن

جدًا" وحصل تقييم استبيان استجابة المعلم على نسبة ٩٢%

بمعيار "جدير جدًا".^{٣٦}

وبشكل عام فإن لعبة السلم والتعبان التي طورها الباحثون

والباحثون الأربعة السابقون متشابهة في كل من القواعد وطريقة

³⁵ Sinta Devi Kusuma Ardi, *Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Numerasi Siswa di Sekolah Dasar* (Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran Vol.5 No 1, 2023) hlm. 9

³⁶ Renata Dynawantika, *Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Digital Berbasis Qr-Code Pada Perkalian Bilangan Cacah dengan Pendekatan RME kelas III Sekolah Dasar* (SENASSDRA Volume 2 No 2, 2023) hlm. 258

استخدامها في التعلم. ومع ذلك، فمن خلال الدراسات الأربع المذكورة أعلاه، هناك العديد من نقاط الضعف والقصور في كل منها والتي تعتبر ملححة للباحثين. لذا قامت الباحثة بإجراء بحث حول تطوير وسائل التعلم باستخدام وسائط لعبة السلم والشعبان من خلال تعديل العديد من الدراسات السابقة ذات الصلة بغرض تحسين مهارات مفردات اللغة العربية لدى الأطفال في المرحلة الابتدائية.

اختار الباحثون استخدام وسائل التعلم على شكل السلم والشعبان يدويًا، وليس على أساس تكنولوجيا المعلومات لأنه لا يمكن لجميع المدارس تسهيل وسائل التعلم القائمة على تكنولوجيا المعلومات، وليس جميع الطلاب في المدارس الإقليمية قادرين ولديهم هواتف ذكية للوصول إلى وسائل التعلم الخاصة بهم. ولذلك يفضل الباحثون وسائل التعلم المادية الجذابة حتى يتمكن الأطفال من المشاركة بنشاط والشعور بالسعادة في تلقي الدروس. عدا عن ذلك فقد قام الباحثون بتعديل عدة قواعد، على سبيل المثال فيما يتعلق بمشكلة تحريك البيادق، وهي أن البيدق يمكن أن يتحرك إذا كان اللاعب يستطيع الإجابة على كل

رقم سيشغله، إذا كان مربعًا عاديًا فيجب أن يكون اللاعب قادرًا على الإجابة سؤال واحد، إذا كان صندوق سلم، فيجب أن يكون اللاعب قادرًا على الإجابة على سؤالين.

يمكن للاعبين الجدد تسلق السلم، إذا كان بإمكانهم الإجابة على سؤال واحد فقط، فلا يُسمح للبيدق إلا بالتحرك خطوة واحدة للأمام، إذا توقف عند ذيل الثعبان، فيجب أن يكون اللاعب قادرًا على الإجابة على ٣ أسئلة، إذا كان اللاعب يمكنه الإجابة على سؤالين فقط، فإن البيدق يعود مربعًا واحدًا، ولكن إذا كان اللاعب يمكنه الإجابة على سؤال واحد فقط، فأكل البيدق بشكل عكسي صندوقين، والفائز يتم تحديد العمود الذي يمكنه الإجابة على معظم الأسئلة. تعديل قواعد لعبة السلم والثعبان يهدف إلى تعزيز روح المنافسة لدى الطلاب.

ولم يقتصر الأمر على تعديل الباحثين للوائح، بل أصبح الشكل المادي لوسائط الثعبان والسلم أكثر جاذبية وابتكارًا وعمليًا في التخزين والصيانة. عادةً ما تكون لوحة السلم والثعبان على شكل ورق كبير،

لذا ليس من العملي حملها في كل مكان، ولتخزين الورق على لوح السلم والشعبان عليك طيها، مما يؤدي إلى سهولة طي ورق السلم والشعبان ممزقة ومتضررة. ثم يتم كتابة قواعد لعبة السلم والشعبان على ظهر ورقة لوحة السلم والشعبان، بحيث إذا أراد اللاعب قراءة القواعد في منتصف اللعبة سيكون الأمر صعباً على اللاعب لأنه يجب عليه الدوران السلم والشعبان الورقية فوقها. وهذا يعطل لعبة الشعبان والسلام المستمرة. ثم لا توجد مساحة خاصة لتخزين النرد والبيادق، مما يجعل من الممكن تناثر النرد والبيادق.

تؤدي هذه الأشياء إلى عدم إمكانية استخدام وسائط لعبة السلم والشعبان واستخدامها لفترة طويلة من الزمن. نظراً لعدم جدوى استخدام وتخزين وصيانة وسائط لعبة السلم والشعبان، فقد شجع ذلك الباحثين على تنفيذ ابتكارات جديدة في تعديل وسائط لعبة السلم والشعبان لجعلها أكثر إثارة للاهتمام وابتكاراً وعملية في استخدامها وتخزينها وصيانتها. ويمكن استخدامه لفترة طويلة من الزمن وهو قديم.

ابتكر الباحثون وسيلة السلم والتهبان هذه بشكل مثير للاهتمام
 وعملي، وتحديدًا على شكل كتاب مزود بقواعد اللعبة بحيث لا يحتاج
 اللاعبون إلى قلب لوحة الثعابين والسلام لقراءة القواعد في منتصف
 اللعبة وذلك لأن الحجم مصنوع بحجم الكتاب، مما يسهل حمله في كل
 مكان. . بعد ذلك، يوجد أيضًا في الجزء الخارجي من الكتاب مكان
 خاص أو جيب لتخزين النرد والبيادق، حتى لا يتناثر النرد والبيادق
 بسهولة. بصرف النظر عن ذلك، يحتوي الغلاف ولوحة السلم والتهبان
 على صور جذابة مع مزيج من الألوان الجميلة بحيث تجعل اللعب بها
 أكثر تشويقًا للطلاب



د. إطار التفكير

توفير وسائل تعلم اللغة العربية في غرفة الإستقبال و غرفة المذاكرة الصف الخامس المدرسة الابتدائية دار بار السلام لأن المشكلة تكمن في عدم وجود وسائل تعليمية مثيرة للاهتمام تستخدم في تعلم اللغة العربية لذلك يشعر الطلاب بالملل والضجر.

ومن نتائج الملاحظات والمقابلات في جمع البيانات/المعلومات، تم اختيار وسيلة لعبة السلم والتعبان باعتبارها أكثر الوسائل البديلة فعالية في زيادة مفردات اللغة العربية لدى الطلاب لأنها يمكن أن تزيد من فضول الطلاب، وممارسة اتجاهات الانتظار، وتدريب القدرات المعرفية لدى الطلاب. وتعزيز الروح التنافسية لدى الطلاب في المدارس إبتدائية دار باريس السلام، بنجكولو شمالية

تم تصميم منتج السلم والتعبان على شكل كتاب يحتوي على قواعد اللعبة ولوحة التعابين والسلم ويوجد أيضاً منطقة تخزين خاصة للنرد والبيادق بحيث يكون منتج التعابين والسلم هذا بسيطاً وسهل الاستخدام والصيانة وتخزينها.

يتم التحقق من صحة المنتج باستخدام استبيانات الخبراء، وهي: خبير إعلامي , لغوي , خبير المواد

تصميم تم اختباره

وسائط لعبة السلم والشعبان هي بطاقة تم تطويرها من لعبة السلم والشعبان ، والتي تم تطويرها من قبل الباحثين لاستخدامها كوسيلة تعليمية لزيادة مفردات طلاب الصف الخامس بمدرسة الابتدائية بنجكولو. يمكن للمعلمين استخدام لعبة السلم والشعبان هذه كوسيلة تعليمية في المدرسة أو استخدامها من قبل الآباء لتعلم الأطفال في المنزل لتحسين حفظ المفردات لديهم.

