ALSUNIYAT: Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra, dan Budaya Arab, Vol. 8, No. 2, Oktober 2025
DOI: https://doi.org/ 10.17509/alsuniyat.v8i2.91676

ALSUNIYAT
JURNAL PENELITIAN BAHASA, SASTRA, DAN BUDAYA ARAB

Journal homepage: https://ejournal.upi.edu/index.php/alsuniyat

Interactive Games as a Strategy to Enhance Arabic Vocabulary Mastery in Elementary Schools (A Case Study at SD Cendekia Ambon)

الألعاب التفاعلية كإستراتيجية لتعزيز إتقان المفردات العربية في المدارس الابتدائية (دراسة حالة في مدرسة جنديكيا الابتدائية أمبون)

Dian Ahmad Jufrih[1*], Suci Ramadhanti Febriani [2], Muhammad Ibrahim Alfadhil[3], Neli Asmaniah[4], Uril Bahruddin[5]
[1,3,5] Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Indonesia
[2] Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang, Indoneisa
[3]Sekolah Tinggi Agama Islam Balaiselasa, Indonesia
Correspondence: E-mail: jufrih1991@gmail.com

A R T I C L E I N F O

Article History:
Submitted/Received 17 Aug 2025
First Revised 21 Aug 2025
Accepted 28 Sep 2025
Publication Date 30 Oct 2025

Keywords:
Arabic language
Interactive games
Vocabulary acquisition

A B S T R A C T

This study explores the implementation of interactive games in Arabic vocabulary instruction at the elementary level, analyzing their effects on students' vocabulary acquisition and identifying supporting factors and challenges. Using a qualitative case study approach, the research involved students from the first, second, and third grades, along with Three Arabic teachers at SD Cendekia Ambon. Data were collected through observation, interviews, and documentation, and analyzed using Miles and Huberman's interactive model. Findings indicate that games such as snakes and ladders, picture guessing, and outdoor vocabulary hunts effectively enhance students' memory retention, word associations, and learning autonomy. Moreover, game-based activities foster social interaction and character development. Challenges include limited instructional time and students' technical difficulties in dictionary use. The study contributes practically by offering insights for teachers to design engaging, meaningful vocabulary learning strategies and theoretically by enriching gamification-based approaches in Arabic language education at the elementary level.

١. مقدمة

إتقان المفردات يعد حجر الأساس في اكتساب اللغة (Khairiyah et al., 2024). في سياق تعليم اللغة العربية، لا سيما في المرحلة الابتدائية (Ahmad et al., 2023). يعمل إتقان المفردات كبوابة أساسية تمكن الطلاب من فهم المعنى وتكوين الجمل والمشاركة في التواصل الاستقبالي والإنتاجي(Ulya et al., 2024). بدون مفردات كافية، سيجد الطلاب صعوبة في فهم النصوص العربية والتعبير عن أفكارهم بفعالية في كل من الشكلين المنطوق والمكتوب (Zulfida et al., 2024). لذلك، هناك حاجة إلى تدخل استراتيجي ليس فقط لنقل معرفة المفردات، ولكن أيضا لتحفيز الدافع والمشاركة النشطة للطلاب.

تؤكد التطورات الحديثة في علم النفس التربوي على أن التعلم يجب أن يكون مركزا على الطالب ونشطا وسياقيا (Tang, 2023). تبرز الألعاب التفاعلية كواحدة من أكثر الأساليب فعالية التي تجمع بين عناصر التعلم والترفيه في تجربة تعليمية مفيدة (Akbar et al., 2025).من وجهة نظرE. Gibson، اللغة هي وسيلة للتواصل (Fedorenko et al., 2024).وفي الوقت نفسه، وفقًا لـــ :Asoulin اللغة هي أداة للتفكير (Asoulin, 2016).وبالتالي، فإن نقص المفردات لا يعيق التواصل فحسب، بل يحد أيضًا من التطور المعرفي للطفل. على العكس من ذلك، إذا كانت الألعاب مصممة جيدًا، فإنها لا تكون مجرد أدوات ترفيهية، بل أدوات تربوية يمكنها تحفيز المجالات المعرفية والعاطفية والحركية في آن واحد (Taqiyah, 2023). هذا النموذج وثيق الصلة بتدريس اللغة العربية، حيث غالبًا ما يواجه طلاب المدارس الابتدائية تحديات في إتقان المفردات واستخدامها.

أثبتت دراسات عديدة فعالية التعلم التفاعلي في تحسين اكتساب المفردات. وجد كاسومانينغ أن التعلم القائم على الألعاب يعزز بشكل كبير احتفاظ طلاب المرحلة الابتدائية بالمفردات (Kusumaning et al., 2022).وكشفت دراسة أخرى أجراها أحمد أن دمج الوسائط المرئية والمسموعة مع الألعاب اللغوية زاد من اكتساب المفردات العربية بأكثر من ١٨٪ (Ahmad et al., 2023). أبرزت

مغفرة أن دمج التكنولوجيا في تعليم المفردات يساهم بشكل كبير في تعزيز دافعية الطلاب للتعلم (Maghfirah, 2024). تظهر الدراسات الدولية التي أجراها مينا سمورتين أن أساليب التعلم القائمة على الألعاب يمكن أن تعزز احتفاظ الطلاب بالمفردات (Samortin, 2020).

على الرغم من أن العديد من الدراسات السابقة قد أظهرت الدور الإيجابي للألعاب في تعليم المفردات، إلا أن دراسات قليلة تناولت تطبيق الألعاب التفاعلية في السياق الإندونيسي المحلي، وخاصةً في المدارس الابتدائية في شرق إندونيسيا، باستخدام نهج منظم وسياقي. علاوة على ذلك، لم تُسلّط دراسات كثيرة الضوء على كيفية مساهمة الألعاب في تنمية المهارات الشخصية كالقيادة والتعاون واتخاذ القرار. تهدف هذه الدراسة إلى سد هذه الفجوة من خلال دراسة تطبيق أنواع مختلفة من الألعاب التفاعلية في تدريس اللغة العربية في مدرسة سيندیكيا أمبون. ولا يقتصر الهدف على تحسين إتقان المفردات فحسب، بل يشمل أيضًا تنمية شخصية الطلاب وكفاءتهم الاجتماعية.

تهدف هذه الدراسة إلى: (١) وصف تطبيق الألعاب التفاعلية في تدريس المفردات العربية؛ (٢) تحليل تأثير الألعاب التفاعلية على تعزيز إتقان المفردات بين طلاب المرحلة الابتدائية؛ و(٣) تحديد العوامل الداعمة والتحديات التي واجهت التطبيق. تكمن مساهمة هذا البحث في آثاره العملية على تدريس اللغة العربية ورؤيته النظرية في التلعيب كأسلوب تعليمي يمكن دمجه بفعالية في المناهج الدراسية، خاصة بالنسبة للمتعلمين الصغار

٢. منهجية البحث

استخدمت هذه الدراسة نهجا نوعيا باستخدام تصميم دراسة حالة يهدف إلى فحص تنفيذ الألعاب التفاعلية في تدريس المفردات في مدرسة جنديكيا الابتدائية أمبون. تألفت عينة البحث من تسعة طلاب من الصف الأول والثاني والثالث، إلى جانب ثلاثة معلمين للغة العربية. تم اختيار هؤلاء المشاركين بشكل هادف نظرًا لمشاركتهم النشطة في عملية التعلم قيد الدراسة.

تم جمع البيانات من خلال الملاحظة والمقابلات والتوثيق. أجريت الملاحظات خلال عملية التدريس والتعلم، بينما أجريت المقابلات المتعمقة مع المعلمين والطلاب باستخدام دليل مقابلة شبه منظم. تضمنت الوثائق صوراً لأنشطة الفصل الدراسي وملاحظات المعلمين وأعمال الطلاب. استُخدمت هذه التقنيات الثلاث لجمع البيانات لتكمل وتعزز بعضها البعض لضمان ثراء ومصداقية النتائج.

اتبع تحليل البيانات نموذج مايلز وهوبيرمان، الذي يتضمن ثلاث مراحل: تقليل البيانات وعرض البيانات واستخلاص النتائج (Miles et al., 2014). تم تقليل البيانات للتركيز على الجوانب ذات الصلة بالدراسة، وعرضها في شكل سرد وصفي، وتحليلها حسب الموضوع لاستخلاص النتائج. تم تطبيق التثليث لضمان صحة البيانات.

ويستند هذا النهج أيضًا إلى النظرة المعرفية للبنائية، حيث يُنظر إلى المتعلمين على أنهم فاعلون نشطون يبنون المعنى من خلال التفاعل مع البيئة وتجارب التعلم السياقية. وفي هذه الحالة، تعمل الألعاب التفاعلية كوسيلة لبناء المعرفة اللغوية بشكل طبيعي ومتعدد الحواس.

٣. نتائج البحث ومناقشتها

نتائج البحث

إن الاشتقاق أهمّ خصائص اللغة العربية. حتى ألّف طائفة من الخبراء عن الاشتقاق منهم الأصمعي، وقطرب، وأبو الحسن الأخفشي،وأبو نصر الباهلي، والمفضّل بن سلمة، وابن دريد، والزجاج، وابن السراج، والرماني، والنحاس، وابن خالية، لأنّ الاشتقاق من العوامل المؤثّرة في تنمية العربية وبنية الألفاظ والكلمة بحيث التراكيب وله أثر في تغيير وتطوّر الألفاظ والدلالات (Rosyidah, 2019). الاشتقاق هو العلوم التي اجتهد صنعها على العقل العربي حتى تكون إحدى من الفنون التي امتازت بها اللغة العربية. بدأ علماء اللغة على اهتمامه منذ مرحلة تدوين اللغة لبحثه وعنايته وتأليفه

ودراسته.

تطبيق الألعاب التفاعلية في تعلم المفردات في مدرسة جنديكيا الابتدائية أمبون.

يُظهر تطبيق تعلم المفردات في مدرسة جنديكيا الابتدائية أمبون. تكييف أساليب التدريس بما يتماشى مع خصائص الطلاب. تشير نتائج هذه الدراسة إلى أن المعلمين قاموا بدمج الألعاب التفاعلية كاستراتيجية لتعزيز مشاركة الطلاب وحفظ المفردات في اللغة العربية (Zaid et al., 2024).تظهر الأنواع الثلاثة من الألعاب التي طبقها المعلمون في كل مستوى دراسي مجموعة متنوعة من الأساليب السياقية والتدريجية التي تعالج مجالات مختلفة من ذكاء الطلاب (Jihan & Mufidah, 2024).

لعبة الثعابين والسلالم مع حروف الهجاء في الصف الأول

تم تعلم المفردات في الصف الأول من خلال لعبة الثعابين والسلالم مع حروف الهجاء، التي تم تصميمها ماديًا في الفصل الدراسي. رتبت المعلمة حروف الهجاء في صناديق مربعة كبيرة على الأرض، وطُلب من الطلاب رمي النرد والقفز وفقًا للرقم الذي حصلوا عليه. عندما يتوقفون عند حرف معين، يُطلب من الطلاب تسمية كلمة من المفردات تبدأ بهذا الحرف. أوضحت أستاذة شكرية:

”وضعت قطعا من الحروف الهجائية على الأرض مرتبة في مربعات كبيرة. تقوم كل مجموعة برمي النرد والتحرك وفقًا للرقم الذي يظهر. عليهم القفز على البلاط للوصول إلى الحرف الهجائي المحدد. أحيانًا نستخدم أيضًا أجهزة التلفزيون الذكية في الفصل. لهذه اللعبة“.

الصورة ١. لعبة السلم والثعبان للصف الأول

تتضمن هذه اللعبة جوانب بصرية وحركية ولغوية في آن واحد. يتوافق هذا النشاط مع نظرية الذكاءات المتعددة لغاردنر، التي تؤكد أن المتعلمين يمتلكون أنواعًا متنوعة من الذكاء مثل الذكاء الحركي واللغوي والشخصي الذي يمكن تعزيزه من خلال أساليب التعلم النشطة والإبداعية. تتشكل هذه الذكاءات من خلال البيئات التي ينمو فيها المتعلمون ويتطورون (Gardner, 1916). علاوة على ذلك، يرتبط التعلم القائم على الألعاب أيضًا بتحسين الاحتفاظ بالذاكرة ومشاركة الطلاب النشطة، كما ذكرت موليدا، التي تجادل بأن التعلم القائم على الألعاب يحفز المشاركة العاطفية والمعرفية ويعزز تعلم الطلاب (Maulida et al., 2022).

من الناحية الوجودية، يُنظر إلى الأطفال في عملية التعلم على أنهم كائنات نشطة تتطور من خلال التجارب الحسية والاجتماعية. الألعاب ليست مجرد أدوات تعليمية، بل هي تعبير عن طبيعة التعلم لدى الطفل ككائن يستكشف المعنى بشكل طبيعي من خلال الجسد واللغة. في هذا الإطار، تصبح الألعاب وسيلة للأطفال للتعامل مع العالم وتنظيم تجاربهم اللغوية.

يخلق استخدام هذه اللعبة بيئة تعليمية ممتعة وتعليمية في الوقت نفسه، خاصة للمتعلمين الصغار. تعمل حركات القفز ومهمة تسمية المفردات على تنشيط الذاكرة طويلة المدى من خلال التجارب متعددة الحواس. يوفر هذا النوع من التعلم معنى قويا وارتباطا بين حروف الهجاء والمفردات المقدمة، مما يسرع من إتقان المفردات الأساسية.

وصف لتطبيق ألعاب تخمين الصور في تعلم المفردات في الصف الثاني

يتم تطبيق لعبة تخمين الصور كاستراتيجية لتعلم المفردات في الصف الثاني لتعزيز ذاكرة الطلاب وفهمهم للمفردات العربية. في الممارسة العملية، يقوم المعلم أولاً بإعداد مجموعة من البطاقات المصورة التي تمثل المفردات المتوافقة مع موضوع الدرس. ثم يتم تقسيم الطلاب إلى عدة مجموعات صغيرة تتنافس بطريقة تعاونية. يعطي المعلم تعليمات شفهية بذكر كلمة من المفردات، وترسل كل مجموعة

ممثلاً عنها للعثور على الصورة المقابلة وإرفاقها باللوحة في غضون وقت محدود. أوضحت أستاذة أيو:

"في كل مرة أذكر فيها كلمة من المفردات، يجب على ممثل كل مجموعة أن يجد بسرعة الصورة المقابلة ويربطها باللوحة البيضاء".

الصورة ٢. لعبة تخمين الصور تجعل تعلم المفردات العربية ممتعًا

تم تصميم هذه النشاط لتنشيط قناتين معرفيتين رئيسيتين في عملية التعلم: القناة البصرية والقناة السمعية. وفقًا لنظرية الترميز المزدوج، فإن المعلومات التي يتم توصيلها شفهيًا ومرئيًا في وقت واحد لها إمكانية أكبر للتخزين في الذاكرة طويلة المدى (Clark & Paivio, 1991). بمعنى آخر، فإن الارتباط بين صوت الكلمة وتمثيلها البصري يسهل استيعاب المفردات والاحتفاظ بها في أذهان الطلاب بشكل أسرع.

تعمل هذه اللعبة ليس فقط كوسيلة مساعدة معرفية، بل أيضًا كوسيلة لتنمية المهارات الاجتماعية والتعاون. إن تفاعل الطلاب داخل المجموعات يشجع على المشاركة النشطة، ويزيد من الثقة بالنفس، ويعزز مهارات التواصل في سياق تعلم اللغة.

وبناء على الملاحظات والمقابلات، أظهر الطلاب حماسًا كبيرًا وصرّحوا بأنهم يستطيعون تذكّر المفردات بسهولة أكبر بعد رؤية تمثيلها البصري. قال "فتحان"، وهو طالب في الصف الثاني:

"أُحبّ هذه اللعبة لأنني عندما أرى الصور أتذكّر الكلمات".

لقد ثبت أن التصوّر البصري المناسب يُعزّز كفاءة الحفظ، وخاصة لدى طلاب المرحلة الابتدائية الذين يميلون إلى التعلم من خلال المحفّزات الحسية والمرئية الملموسة (Ghofur & Islamiyyah, 2022). ولذلك تُثبت لعبة "تخمين الصور" فعاليتها كطريقة لتشجيع مشاركة الطلاب النشطة في تعلّم اللغة العربية، ولا سيما في إتقان المفردات، مع إيجاد جوٍّ تعليميٍّ مبهجٍ وهادف.

البحث عن المفردات خارج الفصل الدراسي في الصف الثالث

تم تنفيذ النشاط التعليمي في الصف الثالث خارج الفصل الدراسي، مع اتباع نهج استكشافي وسياقي. وجه المعلم الطلاب إلى مراقبة محيط المدرسة وإدراج قائمة بالأشياء التي عثروا عليها. ثم طُلب من الطلاب ترجمة هذه الكلمات إلى اللغة العربية باستخدام القاموس في مجموعات. قال أستاذ إيريس:

”قائد المجموعة مسؤول عن تنظيم أعضاء المجموعة، وضمان مشاركة الجميع... بينما يقوم السكرتير بتسجيل جميع المفردات التي تم العثور عليها وترجماتها.“

الصورة ٣. البحث عن المفردات حول المدرسة

بعد أن يجد الطلاب المفردات. ينسخ الطلاب المفردات في مذكرة صغيرة تسمى كوتيب. تحتوي هذه الكوتيب على المفردات الجديدة التي وجدها الطلاب. يجب على الطلاب حمل هذه الكوتيب أينما ذهبوا في حياتهم اليومية داخل الفصل وخارجه (Jufrih et al., 2022). يتماشى هذا النموذج مع نهج التدريس والتعلم السياقي (CTL) والتعلم بالاكتشاف، حيث يبني الطلاب المعرفة

بنشاط بناءً على الخبرة المباشرة (Triani & Putra, 2023). تركز هذه الاستراتيجية على التعلم الهادف من خلال ربط مادة الدرس بالعالم الحقيقي.

يشجع التعلم في الهواء الطلق الطلاب على القيام بدور أكثر نشاطًا وأن يصبحوا أطرافًا فاعلة في عملية البحث عن المعرفة. لا يتلقى الطلاب المفردات من المعلم فحسب، بل يكتشفونها أيضًا بناءً على ما يلاحظونه في الواقع. تحفز هذه النشاطات الفضول، وتطور مهارات التفكير النقدي، وتعوّد الطلاب على استخدام القواميس كأدوات تعليمية. تظهر هذه النتيجة أن الأنشطة في الهواء الطلق تعزز التعلم المستقل بشكل فعال وتسهل نقل المعرفة من البيئة إلى الفصل الدراسي.

تأثير الألعاب التفاعلية على إتقان الطلاب للمفردات

إن استخدام الألعاب التفاعلية في تعلم المفردات له تأثير كبير على إتقان الطلاب للمفردات العربية في مدرسة الابتدائية جنديكيا أمبون. استنادا إلى المقابلات التي أجريت مع طلاب من كل صف دراسي، وجد أن أنشطة الألعاب تعزز الاحتفاظ بالذاكرة، وتحفيز التعلم، ومشاركة الطلاب العاطفية في عملية التعلم. يساهم كل نموذج من نماذج الألعاب المستخدمة بشكل فريد في بناء المهارات اللغوية للطلاب وفقًا لمراحل نموهم المعرفي والعاطفي.

التأثير على طلاب الصف الأول: تعزيز الذاكرة وحماس التعلم

كان للعبة الثعابين والسلالم مع حروف الهجاء في الصف الأول تأثير إيجابي على الذاكرة ومشاركة الطلاب جسديًا وعاطفيًا. ذكر الطلاب أنهم استمتعوا بالتعلم أثناء اللعب، وكان من الأسهل عليهم تذكر المفردات التي درسوها. قال أحد الطلاب:

"نعم، إنها ممتعة جدًا. إنها مثيرة لأننا نستطيع اللعب أثناء التعلم... من الأسهل تذكر ما نتعلمه عندما نلعب".

تعكس هذه العبارة المشاركة النشطة في التعلم، حيث تعزز مشاركة الطلاب النشطة من خلال

الحركة والتحديات عملياتهم المعرفية. يتوافق هذا مع نظرية التعلم التجريبي لكولب، التي تشير إلى أن التجارب المباشرة تعزز الفهم والاحتفاظ بالمعرفة (Kolb, 1984). تشكل الأنشطة اللعبية التي تتضمن تفاعلاً جسديا، مثل القفز وأخذ بطاقات المهام، تجربة تعليمية متعددة الحواس وممتعة.

يقول المؤلف إن تعزيز الذاكرة العاملة في مرحلة الطفولة المبكرة يكون فعالاً للغاية عندما يقترن بالحركة والمرئيات. ولا تخلق لعبة الأفعى والسلم جواً تعليمياً ممتعاً فحسب، بل تنمي أيضاً القدرات الصوتية والارتباط بين الحروف والمفردات، وهو أساس حاسم لإتقان اللغة العربية تدريجيا.

التأثير على طلاب الصف الثاني: تسريع عملية ربط المفردات والتصور

أثرت لعبة تخمين الصور المستخدمة في الصف الثاني على تسريع عملية ربط الكلمات بالصور. أعرب الطلاب عن أن رؤية الصور ساعدتهم على تذكر معنى الكلمات العربية المذكورة. قال أحد الطلاب:

''نعم، لأن رؤية الصورة تجعلني أتذكر الكلمة... التعلم لا يصبح مملًا، بل إنه ممتع في الواقع''.

يشير هذا التأثير العاطفي الإيجابي إلى أن الطلاب يختبرون تعلمًا هادفًا وممتعًا. في سياق نظرية الترميز المزدوج (Clark & Paivio, 1991) يعزز الجمع بين التمثيل البصري (الصور) واللفظي (المفردات) البنية المعرفية في ذاكرة الطلاب. علاوة على ذلك، فإن الجو التعاوني أثناء اللعب مع الأصدقاء يعزز الحماس ويقوي الجانب الاجتماعي لتعلم اللغة.

تساعد التصورات البصرية من خلال الصور الطلاب على فهم معنى المفردات دون الحاجة إلى الترجمة الحرفية، بل من خلال التمثيل الرمزي. وهذا أمر مهم في سياق اللغات الأجنبية، حيث تعمل الصور كجسر سريع وفعال للمعنى. تساهم هذه اللعبة أيضًا في تنمية مهارات التفكير السريع واتخاذ القرار في بيئة تعليمية تنافسية وممتعة في الوقت نفسه.

التأثير على طلاب الصف الثالث: تعزيز الاستقلالية واكتساب مفردات جديدة

في الصف الثالث، تؤثر أنشطة التعلم في الهواء الطلق لاكتشاف المفردات على استقلالية الطلاب في التعلم وإتقانهم للمفردات. تعزز هذه الأنشطة روح الاستكشاف لدى الطلاب لاكتشاف الكلمات وترجمتها مباشرة من البيئة المحيطة بهم. أوضح أحد الطلاب :

''أحب هذه الأنشطة لأننا نتمكن من التجول ومشاهدة الأشجار والزهور والحيوانات... وبذلك نتعلم الكثير من الكلمات الجديدة ونكتشفها بأنفسنا''.

يعكس هذا النشاط مبادئ التعلم السياقي والتعلم الاكتشافي، حيث يلعب الطلاب دورًا نشطًا كمكتشفين للمعرفة. من خلال استخدام القواميس بشكل مستقل، لا يزيد الطلاب مفرداتهم فحسب، بل يطورون أيضًا استراتيجيات تعلم لغوية أكثر استدامة. تدعم هذه النتيجة نظرية بياجيه البنائية، التي تؤكد أن الأطفال يبنون المعرفة بشكل مستقل من خلال الخبرات والتفاعلات مع العالم الحقيقي(Nerita et al., 2023).

التأثير الرئيسي لهذا التعلم هو تطوير الاستقلالية في التعلم وتعزيز الدافع الذاتي لدى الطلاب (Taufik & Wardatul jannah, 2024). تربط نشاطات البحث عن المفردات بين المجالين المعرفي والعاطفي، مما يوفر مساحة للفضول وحل المشكلات بشكل مستقل. وهذا أمر مهم للغاية في بناء أسس تعلم اللغة العربية التي لا تعتمد فقط على المعلم بل على الاستكشاف النشط.

بالإضافة إلى ذلك، تؤثر الألعاب أيضًا بشكل إيجابي على التعاون الاجتماعي وروح المنافسة لدى الطلاب. في لعبة الثعابين والسلالم، يتعاون الطلاب لضمان فهمهم لكل حرف من حروف الهجاء، بينما في لعبة تخمين الصور، هناك منافسة خفيفة تشجعهم على صقل مهاراتهم في التفكير السريع(Fransisca et al., 2020). قال السيد إريس:

''على الرغم من أنهم يتنافسون، إلا أنهم لا يزالون يساعدون بعضهم البعض عندما يواجه

أحدهم صعوبة في الإجابة''.

وهذا يدل على أن الألعاب تنمي قدرة الطلاب على العمل في فرق وتعزز المنافسة الصحية، مما يعزز ثقتهم في التحدث باللغة العربية. وفقًا لنظرية التعلم التعاوني، فإن الطلاب المشاركين في الأنشطة المشتركة هم أكثر عرضة لتنمية مهاراتهم الاجتماعية أثناء التنافس البناء (Selvi Nabila Muliawati, Ahmad Syachruroji, 2020).

من منظور قيمي، يهدف تعلم اللغة العربية على المستوى الأساسي إلى تكوين شخصية متكاملة، لا تتمتع بالكفاءة اللغوية فحسب، بل تتمتع أيضًا بشخصية قوية. تصبح الألعاب وسيلة لغرس قيم مثل المسؤولية والتسامح والأخلاق الاجتماعية في التفاعل، بما يتماشى مع مبادئ التربية الأخلاقية وتكوين الإنسان المثالي في التقاليد الإسلامية.

العوامل الداعمة والمعيقة في تنفيذ الألعاب التفاعلية

في تنفيذ الألعاب التفاعلية لتعزيز إتقان المفردات العربية في المدرسة الابتدائية جنديكيا أمبون. ظهرت عدة عوامل داعمة ومعيقة كشف عنها كل من المعلمين والطلاب خلال عملية التعلم. توفر هذه العوامل صورة واقعية عن كيفية عمل هذه الاستراتيجية عمليًا في الميدان، فضلاً عن التحديات التي تواجه تنفيذها.

العوامل الداعمة

أولاً، أصبح حماس الطلاب عاملاً داعماً رئيسياً في الاستخدام الناجح للألعاب التفاعلية. ذكر المعلمون الثلاثة باستمرار أن الألعاب زادت من اهتمام الطلاب ومشاركتهم النشطة. كما ذكر معلم الصف الثاني،

''إنهم متحمسون للغاية، حتى أنهم يطلبون تكرار اللعبة الأسبوع المقبل. يشعرون وكأنهم يلعبون، لكنهم في الواقع يتعلمون''.

يشير هذا الحماس إلى أن استراتيجيات الألعاب لها جاذبية داخلية، ونظرية الدافع الداخلي،

وهي عنصر أساسي في تعزيز بيئة تعليمية أكثر جاذبية واستدامة (Ryan & Deci, 2020). ثانيًا، ساهمت إبداعية المعلمين أيضًا بشكل إيجابي في التنفيذ السلس لهذه الألعاب. استخدم المعلمون أنواعًا مختلفة من الألعاب التي تتوافق مع التطور المعرفي والعاطفي للطلاب (Nilma Taula'bi', 2022). كما دعمت هذه الإبداعية في التكيف مع اهتمامات الطلاب قدرتهم على ملاحظة ردود أفعال الطلاب وتكييف الأساليب لتكون أكثر متعة وفعالية (Narayanan, 2018).

العوامل المعيقة

على الرغم من هذه النجاحات، تم تحديد العديد من التحديات. كان وقت التعلم المحدود في الجدول الدراسي عاملاً معيقًا، خاصة عند تنفيذ الأنشطة الخارجية (Setianingsih & Robbani, 2024). أعرب المعلمون عن أنه في بعض الأحيان لم يكن هناك وقت كافٍ لإكمال استكشاف المفردات خارج الفصل الدراسي. أوضحت معلمة الصف الثالث، السيدة رينا،

"في بعض الأحيان، يكون وقت الدرس قصيرًا جدًا للأنشطة خارج الفصل. أضطر إلى تقصير مدة الدروس الخارجية حتى يتبقى لنا وقت للمناقشة".

كان التحدي الآخر هو الافتقار إلى البنية التحتية لدعم التعلم في الهواء الطلق، حيث لم تكن محيط المدرسة مواتية تمامًا لبعض أنواع الأنشطة. كان المكان المادي للتعلم في الهواء الطلق يحد أحيانًا من عملية الاستكشاف.

بشكل عام، تشير النتائج إلى أنه على الرغم من وجود تحديات في تنفيذ الألعاب التفاعلية في تعلم المفردات، يمكن التغلب على هذه العقبات من خلال إبداع وقدرة أعضاء هيئة التدريس على التكيف ومشاركة الطلاب النشطة في عملية التعلم (Zulkifli & Umaini, 2020). أثبتت الألعاب التفاعلية أنها استراتيجية فعالة للغاية في تعزيز إتقان الطلاب للمفردات العربية في مدرسة الابتدائية جنديكيا أمبون.

بناءً على هذه النتائج، يمكن استنتاج أن العوامل الداعمة تهيمن عليها الجوانب العاطفية (دافع الطلاب)، والحركية البصرية (وسائل التعلم)، والتربوية (دور المعلم كميسر). في حين أن العوامل المثبطة تنشأ من الجوانب التقنية والإدارية والمعرفية للطلاب. وهذا يتماشى مع دراسة عيني التي تنص على أن نجاح وسائل الألعاب في تعلم اللغة لا يتحدد فقط بجودة الوسائل ولكن أيضًا بمدى استعداد المعلم وحالة الطلاب ودعم الوقت والمرافق (Aini & Alfan Hadi, 2023).

٤. الخلاصة

تهدف هذه الدراسة إلى وصف تطبيق الألعاب التفاعلية في تعلم المفردات العربية، وتحليل تأثيرها على إتقان طلاب المدارس الابتدائية للمفردات، وتحديد العوامل الداعمة والمعيقة في تطبيقها. بناءً على نتائج التحليل، يمكن استنتاج أن الألعاب التفاعلية لها تأثير إيجابي على تحسين إتقان الطلاب للمفردات العربية. هذه الطريقة قادرة على زيادة مشاركة الطلاب في التعلم، وتعزيز دوافعهم، وخلق جو تعليمي أكثر متعة. ومع ذلك، هناك العديد من التحديات التي يجب مواجهتها، مثل محدودية الوقت والموارد المتاحة، والحاجة إلى تدريب المعلمين على استخدام هذه الطريقة بفعالية.

يمكن أن يكون استخدام الألعاب التفاعلية في تعلم اللغة العربية في المدارس الابتدائية بديلاً فعالاً لتحسين إتقان الطلاب للمفردات. بالإضافة إلى تعزيز فهمهم للمفردات، يمكن أن تخلق هذه الطريقة أيضًا بيئة تعليمية أكثر ديناميكية ومتعة. في هذا السياق، يمكن أن تكون الألعاب نهجًا مناسبًا ومتوافقًا مع المناهج التعليمية الحالية، مما يوفر فرصًا لتطوير طرق تعليمية أكثر ابتكارًا وإثارة للاهتمام.

يمكن أن تستكشف الأبحاث الإضافية بشكل أعمق تأثير استخدام الألعاب التفاعلية على جوانب أخرى من تعلم اللغة العربية، مثل فهم القواعد النحوية أو مهارات التحدث. بالإضافة إلى ذلك، ستوفر الأبحاث الأوسع نطاقًا التي تشمل مدارس وفئات عمرية أكثر تنوعًا صورة أكثر شمولية عن فعالية هذه الطريقة في سياقات مختلفة. يمكن أن تركز الأبحاث أيضًا على تطوير أدوات ألعاب

تفاعلية أكثر تكاملًا مع التكنولوجيا الرقمية، والتي يمكن أن تتكيف بشكل أفضل مع تطور العصر واحتياجات المتعلمين.

تشير الآثار الفلسفية لهذه النتائج إلى أن الألعاب التفاعلية ليست ذات صلة تربوية فحسب، بل تعكس أيضًا نظرة شاملة لعملية التعليم والتعلم كنشاط يشمل الأبعاد المعرفية والعاطفية والاجتماعية والروحية. يمكن أن يكون تعلم اللغة العربية القائم على الألعاب جسرًا بين النظرية التربوية الحديثة والقيم الإنسانية والتحويلية للتعليم الإسلامي.

٥. المراجع

Ahmad, A., Muhlis, N. K., & Fathih, M. A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab dengan Permainan My Happy Route di Sekolah Dasar. *Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Ilmiah*, *8*(1), 59–72. https://doi.org/10.55187/tarjpi.v8i1.5189

Aini, A., & Alfan Hadi. (2023). Peran Guru Dalam Pengelolaan Kelas Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Al-Amin*, *2*(2), 208–224. https://doi.org/10.54723/ejpgmi.v2i2.104

Akbar, M. H., Primarani, Y., & Qaaf, A. F. (2025). *Pengembangan Media My Happy Route Berbasis Kontekstual dalam Pembelajaran Mufrodat di MTS Al-Ittifaqiah*. *8*(1), 201–210.

Asoulin, E. (2016). Language as an instrument of thought. *Glossa*, *1*(1). https://doi.org/10.5334/gjgl.34

Clark, J. M., & Paivio, A. (1991). Dual coding theory and education. *Educational Psychology Review*, *3*(3), 149–210. https://doi.org/10.1007/BF01320076

Fedorenko, E., Piantadosi, S. T., & Gibson, E. A. F. (2024). Language is primarily a tool for communication rather than thought. *Nature*, *630*(8017), 575–586. https://doi.org/10.1038/s41586-024-07522-w

Fransisca, R., Wulan, S., & Supena, A. (2020). Meningkatkan Percaya Diri Anak dengan Permainan Ular Tangga Edukasi. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *4*(2), 630. https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.405

Gardner, H. (1916). *Frames of Mind (The Theory of Multiple Intelligences)* (7th ed.). BasicBooks.

Ghofur, M. A., & Islamiyyah, D. U. (2022). Efektifitas Media Tebak Gambar dalam Menghafal Mufrodat di Kelas VII N MTS Assunniyyah. *As-Sunniyyah*, *2*(02), 11–19. https://doi.org/10.62097/assunniyyah.v2i02.1190

Jihan, F. N., & Mufidah, Z. (2024). *Pendekatan Kontekstual dalam Pembelajaran Bahasa Arab untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Siswa*. *1*(01), 433–451.

Jufrih, D. A., Febriani, S. R., Kholid, N., & Fattah, A. (2022). Arabic Language Program

Management in Islamic Boarding School of Daarul Ukhuwwah Malang. *LISANIA: Journal of Arabic Education and Literature*, *6*(2), 162–177. https://doi.org/10.18326/lisania.v6i2.162-177

Khairiyah, H., Nurbayan, Y., & Saleh, N. (2024). Efektivitas Penggunaan Kitab Al-'Arabiya Baina Yadaik Jilid 1 dalam Penguasaan Mufradat Siswa. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, *7*(6), 5857–5863. https://doi.org/10.54371/jiip.v7i6.4525

Kolb, D. A. (1984). Experiential Learning: Experience as The Source of Learning and Development. *Prentice Hall, Inc.*, *1984*, 20–38. https://doi.org/10.1016/B978-0-7506-7223-8.50017-4

Kusumaning, D., Mufidah, N., & Huda, M. M. (2022). Pembelajaran Mufrodat Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah Pesantren Sabilil Muttaqien Banaran Kabupaten Magetan. *MUHIBBUL ARABIYAH: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, *2*(2), 115–133.

Maghfirah, D. N. (2024). MENJADIKAN PEMBELAJARAN MUFRADAT MENYENANGKAN : STRATEGI INOVATIF UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR BAHASA ARAB DI MI Dewi Nazilatul Maghfirah UIN Sunan Ampel Surabaya Taufik UIN Sunan Ampel Surabaya Aliwafa UIN Sunan Ampel Surabaya Abstrak Al-Madrasah. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, *8*(4), 1842–1853. https://doi.org/10.35931/am.v8i4.4081

Maulida, N. N., Sukadi, S., & Rahayu, S. (2022). Effectiveness of The Implementation Game-Based-Learning in Increasing Student Learning Outcomes. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, *22*(3), 252–265. https://doi.org/10.17509/jpp.v22i3.50977

Miles, M. B., Huberman, A. michael, & Saldana, Jo. (2014). *Qualitative Data Analysis* (Third). Sage.

Narayanan, S. (2018). A Study on the Relationship between Creativity and Innovation in Teaching and Learning Methods towards Students Academic Performance at Private Higher Education Institution, Malaysia. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, *7*(14). https://doi.org/10.6007/ijarbss/v7-i14/3647

Nerita, S., Ananda, A., & Mukhaiyar, M. (2023). Pemikiran Konstruktivisme Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran. *Jurnal Education and Development*, *11*(2), 292–297. https://doi.org/10.37081/ed.v11i2.4634

Nilma Taula'bi'. (2022). Creative Teaching Strategies Implemented in Teaching English to Young Language Learner. *DEIKTIS: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, *2*(4), 529–534. https://doi.org/10.53769/deiktis.v2i4.444

Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2020). Self determination theory and the facilitation of intrinsic Motivation, Social Developmen, And Well-Being. *Routledge Handbook of Adapted Physical Education*, *55*(1), 296–312. https://doi.org/10.4324/9780429052675-23

Samortin, M. (2020). Effects of Gamified Learning Activities in Enhancing Junior High School Students' English Vocabulary Retention. *Asian Journal on Perspectives in Education*, *1*(1), 71–85.

Selvi Nabila Muliawati, Ahmad Syachruroji, S. R. (2020). Pembelajaran Kolaboratif Untuk Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Dunia Pendidikan*, *2*(2), 1–9. https://myjms.mohe.gov.my/index.php/jdpd/article/view/10334/4888

Setianingsih, R., & Robbani, A. S. (2024). *Problematika pembelajaran bahasa Arab : studi kasus pada siswa Sanggar Bimbingan Permai Penang Malaysia*. *7*, 655–664.

Tang, K. H. D. (2023). Student-centered Approach in Teaching and Learning: What Does It Really Mean? *Acta Pedagogia Asiana*, *2*(2), 72–83. https://doi.org/10.53623/apga.v2i2.218

Taqiyah, S. Z. (2023). Implementasi Manual Media Kaana Puzzle Dalam Pembelajaran Tata Bahasa Arab. *Tatsqifiy: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, *4*(1), 34–51. https://doi.org/10.30997/tjpba.v4i1.6952

Taufik, T., & Wardatul jannah, S. (2024). Penggunaan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Istima'. *Edu Journal Innovation in Learning and Education*, *2*(1), 31–39. https://doi.org/10.55352/edu.v2i1.934

Triani, T., & Putra, S. (2023). Analisis Penerapan Pembelajaran Berbasis Kontekstual (Contextual Teaching and Learning) pada Mata Pelajaran Bahasa Arab. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*, *3*(3), 733–754. https://doi.org/10.14421/njpi.2023.v3i3-19

Ulya, Z., Wahdah, N., & Marsiah. (2024). Penerapan Metode Bernyanyi Dalam Pembelajaran Mufrodat Pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah Di Indonesia. *AL-AF'IDAH: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Dan Pengajarannya*, *8*(1), 318–332.

Zaid, A. H. bin, Widyanti, L. N., Ismail, M., & Jannah, D. A. M. (2024). Implementasi Pendekatan Komunikatif (Communication Approach) Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Arab. *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban*, *7*(2), 682. https://doi.org/10.35931/am.v7i2.3769

Zulfida, S., Rafli, Z., & Murtadlo, F. (2024). ARABIC VOCABULARY LEARNING STRATEGIES IN EARLY CHILDHOOD: A CASE STUDY AT AN INTEGRATED ISLAMIC ELEMENTARY SCHOOL. *An Nabighoh*, *26*(2), 269–286.

Zulkifli, M., & Umaini, H. (2020). Upaya Guru dalam Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Arab Siswa di Kelas V MI Syaikh Zainuddin NW Anjani Kecamatan Suralaga. *Al-Mujahidah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, *1*(1), 24–39. https://scholar.archive.org/work/3mehkkt5nfefzeoapsnw2xusre/access/wayback/http://ejournal.iaihnw-lotim.ac.id/almujahidah/index.php/Al-mujahidah/article/download/21/31