الباب الأوّل

المقدمة

أ. خلفية البحث

يستخدم التعلم العربي في المدرسة الأزهر الثانوية الإسلامية كيلابا غادينج منهج ٢٠١٣ حيث يتعلم الطلاب أربع مهارات لغوية، وهي الاستماع، والكلام، والقراءة، والكتابة. لكن في الواقع يواجه الطلاب الصعوبات في تعلم اللغة العربية. لا يزال اهتمام الطلاب بتعلم اللغة العربية منخفضًا. يمكن للعديد من العوامل المأثرة على انخفاض الاهتمام بتعلم اللغة العربية، بما في ذلك الطرق و الوسائل التعليمية المستخدمة بشكل أقل فعالية.

استنادا إلى ملاحظات الباحثة في المدرسة الأزهر الثانوية الإسلامية في الفصل إحدى عشر، إن موعد تعلم اللغة العربية في الفصل ٤٠ دقيقة فقط. وقت التعلم أقل ولكن المواد التي يتم تدريسها هي كثيرة جدا لذلك يجب أن يكون المعلم قادراً على استخدام وقت التعلم بشكل جيد. أثناء الدرس، لا يلتفت الطلاب إلى شرح المعلم. يشعر الطلاب بالملل من التعلم لاستخدام جهاز

المعرض أو السبورات البيضاء والكتب المدرسية. يشعرون الطلاب أن تعلم اللغة العربية أمر صعب. يجد الطلاب صعوبة في حفظ وقراءة وكتابة المفردات.

استنادا إلى نتائج الاستبيان، لم يمتع الطلاب عند تعلم المفردات العربية. أحيانا, هم يصعمون في حفظ المفردات و فهمها. و لا يكرر الطلاب الدروس خارج وقت الفصل الدراسي. يصبح التعلم أقل فعالية إذا يستخدم الكتب فقط. تعتبر التمارين للإجابة على الأسئلة للمساعدة الطلاب في حفظ المفردات العربية. اهتم الطلاب أن يتعلم باستخدام وسائل اللعبة. يعتبر تعلم استخدام وسائل اللعبة أكثر قدرة على زيادة حفاز التعلم، والتعلم ليكون فعالاً. يحتاج المعلم إلى توفير وسائل اللعبة لتعلم مفردات اللغة العربية.

إحدى طرق تجعل التعلم فعالا هي باستخدام الوسائل التعليمية الصحيحة. استنادا بنظرية الدماغ الأيسر، فإن الوسائل المناسبة للاستخدام في تعلم المفردات هي الوسائل البصرية، لأن الطلاب يتعلمون من خلال الثلاثة الرئيسية، وهي البصرية, والسمعية, والحركية. الوسيلة التعليمية البصرية باللعبة يمكن أن يحفز الطلاب في تعلم اللغة لأن الطلاب سوف يشعرون بالسعادة والمهتمة بالمادة.[١]

[1] Sasmita Sindy Intan Mawarni Amkas, dkk. "Pengembangan media Ludo Word Game Siswa Kelas IV SDN 1 Banjar Bali Tahun Pelajaran 2017/2018 ", *e-Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Teknologi Pendidikan* (Vol: 8 No: 2, 2017)

تظهر نتائج تحليل البيانات أن الوسيلة التعليمية يمكن أن تحسن الطلاب بفعالية تعلم مفردات[٢]. مع اللعبة في عملية التعلم، فإنها ستوفر الفرص للطلاب ليكونوا قادرين على لعبة دور أكثر مباشرة وتعزيز الشعور بالمتعة في المواد. في تعلم المفردات يحتاج إلى طريقة مناسبة، يجب أيضا تقديم التعلم بطريقة ممتعة. لعبة Ludo Word Game هي عبارة عن وسيلة تعليمية تستخدم لوحة اللعبة لودو التي تم تعديلها بطريقة تتوافق مع البطاقات الموضحة بطريقة مثيرة للاهتمام، و يمكن الطلاب أن يلعبوا هذه الوسيلة بسهولة لحفظ المفردات.[٣]

تم اختيار لعبة لودو لأن هذه اللعبة هي إحدى الألعاب التقليدية الممتعة والمسلية ويسهل على الطلاب أن يلعبوا ها. بالإضافة إلى ذلك، فإن لعبة لودو يمكن أن تجذب اهتمامات الطلاب. لأنه في هذه اللعبة يمكن أن يشارك جميع الطلاب بنشاط في عملية التعلم.[٤]

---

[2] Iriani Indri Hapsari, " Efektifitas Ludo Words Game (LWG) terhadap Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Studi Kasus Pada Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 4 Pucang", (Surabaya: Universitas Airlangga, 2003)

[3] Merlyana Dwi Hapsari, Skripsi: "Efektivitas Ludo Word Game (LWG) Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Di SMK Mitra Karya Mandiri Ketanggungan-Brebes", (Semarang: UNNES,2015), hlm. vii

[4] Mufida Miftahul Jannah, Yusman Wiyatmo, "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo Untuk Meningkatkan Penguasaan Materi Dan Minat Belajar Fisika Peserta Didik SMA", *Jurnal Pendidikan Fisika*, (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2018)

الخطوات التي يمكن اتخاذها لزيادة اهتمام الطلاب بتعلم اللغة العربية هي من خلال تطوير وسيلة تعليمية التي لديها مفهوم التعلم أثناء اللعبة. لعبة لودو هي لعبة مألوفة للطلاب.

من خلال متابعة المشاكل المذكورة أعلاه ، قامت الباحثة دراسة تطويرية بعنوان "**تطوير وسيلة تعليمية "لودو" لتعلم مفردات اللغة العربية في المدرسة الأزهر الثانوية الإسلامية كيلابا غادينج"**

ب. تركيز البحث و فرعيته

بناء على الأفكار السابقة في خلفية البحث المذكورة, فتركز الباحثة هذا البحث كما يلي:

١. تطوير وسيلة تعليمية باللعبة لودو في اللغة العربية
٢. استجابة الطلاب على هذه الوسيلة التعليمية بعد التجربة الميدانية

ج. أسئلة البحث

وفقا مما ذكر في تركيز البحث فتكون أسئلة البحث على الأسئلة التالية:

١. كيف يكون تطوير وسيلة تعليمية لودو لطلاب المدرسة الأزهر الثانوية الإسلامية كيلابا غادينج؟

٢. كيف تكون استجابة الطلاب على وسيلة تعليمية لودو لطلاب المدرسة الأزهر كيلابا غادينج بعد التجرب الميدانى؟

د. فوائد البحث

وهذ البحث له الفوائد التالية:

١. لقسم تربية اللغة العربية بجامعة جاكرتا الحكومية

لزيادة المراجع في مكتبة قسم تربية اللغة العربية جامعة جاكرتا الحكومية خصوصا عن وسيلة تعليمية باللعبة لودو.

٢. للمتعلم

أ) كمصدر التعلم. ومن المتوقع التغلب على مشكلة الطلاب الذين يجدون صعوبة في حفظ وقراءة و كتابة المفردات.

ب) جعل تعلم اللغة العربية أكثر إثارة وإمتاعًا حتى يمكن أن يحفز على أن تكون أكثر نشاطًا في تعلم اللغة العربية

٣. للمعلم

يمكن أن يساعد المعلم في تعليم ذلك أن تعلم اللغة العربية أكثر تنوعا وممتعة

٤. مدرسة الأزهر الثانوية الإسلامية

أ) للإضافة إلى مجموعة من الوسائل التعليمية، وخاصة تعلم اللغة العربية

ب) يمكن أن تكون نتائج هذه الدراسة مصدر إلهام في تعلم الابتكارات في مواضيع أخرى كجهد لتحسين جودة التعلم

٥. للباحثين

أ) ليكون هذا البحث حرصا لتطوير الوسيلة لودو مبكرة و ممتعة .

ب) ليكون هذا البحث مرجعا لتطوير الوسيلة باللعبة لودو في المواد التعليمية