الباب الأول

المقدمة

أ. خلفية البحث

اللغة العربية هي إحدى المواد الهامة في التعليم الإسلامي في إندونيسيا. إستيعاب المفردات اللغة العربية يشكل أساسا قويا لفهم واستيعاب تلك اللغة. ومع ذلك، في الواقع يواجه الطلاب غالبا صعوبات في تعلم المفردات اللغة العربية التي تختلف عن لغتهم الأم.[١] إن مفردات اللغة العربية لها بنية وخصائص مختلفة عن لغات أخرى. ولذلك، يمكن أن يكون تعلم مفردات اللغة العربية تحديا خاصا للطلاب.

قال فرحان أن القدرة على إدارة اللغة في النطاق التعليم اللغة تسمى مهارة اللغة. وتتكون هذه المهارة من أربعة مكونات وهي مهارة الاستماع ومهارة الكلام ومهارة القراءة ومهارة الكتابة. ولا يمكن تحقيق هذه الأربعة جوانب بدون إستيعاب مفردات اللغة بشكل كاف. فكلما ازدادت المفردات التي يسيطر عليها الشخص، زادت جودة التواصل الذي يقوم به.[٢]

تطور تكنولوجيا المعلومات والاتصالات قد غير نمط التعليم في مختلف المجالات، بما في ذلك التعليم في اللغة العربية. قال احسن الدين أن استخدام

---

[1] Nadia Salsabyla and Farikh Marzuki Ammar, "Analisis Pembelajaran Bahasa Arab Di Homeschooling Kabupaten Sidoarjo," *Indonesian Journal of Islamic Studies* 13 (2020): 1–12.

[٢] محمد فرحان وآخرون، تطبيق بيئة اللغة العربية في ترقية مهارة الكلام بمعهد دار اللغة والقرآن بالنجائن باميكاسن (التدريس: مجلة تعليم اللغة العربية، ٢٠٢٢)، ط ١٠، جـ ٢ ، ص ٤٢١.

التكنولوجيا في التعليم قد شهد تطورا سريعا في السنوات القليلة الماضية. يوفر التطور التكنولوجي مجموعة متنوعة من وسيلة تعليمية التي يمكن استخدامها لزيادة فعالية التعليم في اللغة العربية.[٣]

قال هاشم أن استخدام وسيلة في التعلم يحمل العديد من الفوائد، حيث يمكنه تحفيز الرغبة والاهتمام بشكل جديد، وتحفيز نشاط التعلم لدى الطلاب، وتسهيل فهم المواد الدراسية، وتحقيق أهداف التعليم، وتوفير أساليب تدريس متنوعة، وحتى الإسهام في الأثر النفسي للطلاب.[٤]

يمكن تعليم اللغة العربية للطلاب من خلال مجموعة متنوعة من الوسيلة التعليمية الجذابة والمتنوعة، ومن بينها الألعاب التعليمية. باستخدام الألعاب التعليمية كأداة للمساعدة في التعليم، يمكن أن يصبح عملية تعلم الطلاب أكثر متعة. للتغلب على هذه المشكلة، يجب اختيار واستخدام وسيلة تعليمية المناسبة بشكل جيد، حتى يتم تحقيق أهداف التعليم. باستخدام وسيلة تعليمية المناسبة، يمكن أن تصبح عملية التعليم أكثر ديناميكية، وتتغلب على قيود الأساليب التقليدية، وتجعل عملية التعليم أكثر حيوية.

هناك العديد من أنواع الألعاب التعليمية التي يتم استخدامها عموما الوسيلة التعليمية. ولكن، قامت الباحثة باستخدام بدائل وسيلة تعليمية

---

[٣] محمد أحسان الدين، الانتفاع بتكنولوجيا المعلومات والاتصالات في تعليم اللغة العربية ، (٢٠١٩)، جـ٥، ص ٥٢٨.

[٤] هاشم اشعري، الوسائل التعليمية لتعليم اللغة العربية (وجهات نظر حول الوسائل التعليمية العربية من تعريفها، و خصائصها، و دورها، و وظيفتها، واستخدامها، و فوائدها و تصنيفها، و كيفية أختيارها) ، (ليسان الناطق : مجلة اللغة العربية والتربية ٢٠٢٣)، ط٤ ، جـ٢ ،ص ٩٥.

القائمة على الألعاب مثل *Educandy*. *Educandy* هي لعبة تفاعلية مبتكرة توفر متعة للمعلمين والطلاب عند استخدامها في التعليم. تم تصميم هذه اللعبة خصيصا للسياق التعليمي لكي لا تكون مملة. يمكن للطلاب أن يلعبوا هذه اللعبة سواء عندما يكونون في الفصل أو أثناء التعليم عن بعد في المنزل. يمكن تشغيل هذه اللعبة عن طريق مشاركة رابط اللعبة مع الطلاب.

في بعض الأبحاث ذات الصلة، قالت مازياتول أن *Educandy* مناسبة للتطبيق والتطوير في تعليم اللغة الإندونيسية. من خلال استخدام هذه اللعبة التعليمية، يمكن للمعلم توفير حافز للطلاب لفهم المواد بشكل أعمق. إستخدام *Educandy* كلعبة تعليمية يعتبر أيضا جهدا من قبل المربين لتجنب التعلم الممل، خاصة في ممارسة التدريب.[٥]

وقالت هانا أن وسيلة لعبة *Educandy* مناسبة أيضا للتطبيق في مادة التاريخ. يثبت ذلك من خلال تنفيذ مبدأ تعليمية نظرية *Quantum Teaching* التي تعتبر ممتعة وتحمل تأثيرا كبيرا على النتائج التعلمية المعرفية لطلاب في المدرسة الثانوية العامة ٣ سيدوارجو في مادة التاريخ.[٦]

وقالت عائشة أن تطبيق لعبة *Educandy* في عملية تعليمية يمكن أن يؤثر في تكوين شخصية الطلاب. لا يعزى فقط استخدام لعبة *Educandy* إلى زيادة حماس الطلاب لاكتساب المعرفة، ولكنه يؤثر أيضا إيجابيا على اهتمام

---

[5] Maziyatul Ulya, "Penggunaan Educandy Dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia," *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* 10, no. 1 (2021): 55.
[6] Hana Kireina Bentriska, "Pengaruh Media Pembelajaran Educandy Terhadap Hasil Belajar Kognitif Sejarah Siswa SMAN 3 Sidoarjo" 12, no. 4 (2022).

الطلاب بالتعلم. من خلال هذا التأثير، يتم إنشاء تعليم ذي مغزى، مما يحفز الطلاب على تطوير عادات إيجابية، والامتثال للقوانين، وأداء المهام بانتظام.[٧]

وقالت إيدا أن فوائد تطبيق *Educandy* يمكن أن تشعر بها الطلاب، حيث يزيد استخدام التطبيق من حماس الطلاب أثناء التعلم ويسهل عليهم فهم المواد المقدمة من قبل المعلم. الاختبارات التي تحتوي على أمثال بالي في تطبيق *Educandy* أيضا تجعل الطلاب سعداء أثناء إكمالها، وحماسهم يؤثر بشكل كبير على الدرجات التي يحققونها.[٨]

وقالت خفيفة أن *Educandy* فعال في زيادة اهتمام طلاب الفصل الثامن في تعليم مفردات اللغة العربية في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية بليتار.[٩] وبناء على الأبحاث السابقة، يفترض الباحثون أن يتم تحقيق نفس النتائج في المدرسة المحمدية ١٢ الثانوية بجاكرتا حيث يعاني الطلاب من فقدان الاهتمام والدافع لتعليمية اللغة العربية بسبب استخدام أساليب تعليمية قليلة الجاذبية وقليلا التفاعلية، خاصة في اكتساب مفردات جديدة.

الباحثة ترغب في الاختبار إذا كانت *Educandy* ناجحة أيضا عند تطبيقها في المدرسة المحمدية ١٢ الثانوية بجاكرتا. يمكن أن توفر نتائج هذا البحث رؤى للمعلمين لإنشاء وسيلة تعليم أكثر فعالية وممتعة. عند استخدام

---

[7] Aisyah Nurhikmah et al., "Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Game Educandy Untuk Meningkatkan Karakter Belajar Siswa Di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora* 2, no. 3 (2023): 442.

[8] Ida Ayu Putu Purnami, I Wayan Gede Wisnu, and Ni Ketut Sari Adnyani, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Aplikasi Educandy Dalam Menunjang Proses Pembelajaran Bahasa Bali," *Jurnal Komunikasi Hukum* 9, no. 1 (2023): 469–480.

[٩] خفيفة شهرينا، في تعليم المفردات الترقية اهتمام الطلاب في الصف الثامن بالمدرسة تطبيق وسائط الألعاب التعليمية الإسلامية الحكومية بليتار ، (٢٠٢٢)، ص ٦٧.

لعبة *Educandy* ،تأمل الباحثة أن تتمكن الطالبات من تحسين إستيعابهن للمفردات في اللغة العربية بطريقة سهلة ومتنوعة وممتعة. لذلك، تريد الباحثة إجراء بحث بعنوان "تأثير وسيلة لعبة *Educandy* على إستيعاب المفردات العربية لدى الطلبة في مدرسة محمدية ١٢ الثانوية بجاكرتا".

ب. تشخيص المشكلة

بناء على الخلفية المشكلة المذكرة السابق، يمكن تشخيص عدة مشكلات على النحو التالي :

١. انخفاض دوافع الطلاب والاهتمام نحو التعلم اللغة العربية..

٢. عدم تحقيق طلاب اللغة العربية الإستيعاب في معرفة المفردات.

٣. نقص استخدام وسيلة تعليمية اللغة العربية.

٤. يمكن تطبيق الوسيلة التعليمية *Educandy* في تعلم المفردات.

ج. تحديد المشكلة

بناء على تشخيص المشكلة التي تم ذكرها، تحديد هذا البحث على تأثير وسيلة لعبة *Educandy* على إستيعاب المفردات العربية لدى الطلبة في مدرسة محمدية ١٢ الثانوية بجاكرتا.

د. تنظيم المشكلة

بناء على التحديد المشكلة الموجودة، يمكن كتابة تنظيم المشكلة التالية:

هل هناك تأثير وسيلة لعبة *Educandy* على إستيعاب المفردات العربية لدى الطلبة في مدرسة محمدية ١٢ الثانوية بجاكرتا ؟

هـ. هدف البحث

الهدف من هذا البحث هو التحقق من تأثير وسيلة لعبة *Educandy* على إستيعاب المفردات العربية لدى الطلبة في مدرسة محمدية ١٢ الثانوية بجاكرتا.

و. أهمية البحث

١. أهمية نظرية

تتوقع نتائج هذا البحث أن تقدم رؤى جديدة في نظرية التعلم، خاصة في استخدام الألعاب كوسيلة التعليمية اللغة العربية وسيلة تفاعلية ومتنوعة.

٢. أهمية تطبيقية

أ) للطلاب

تساعد على تعزيز إستيعاب مفردات اللغة العربية لدى الطلاب خلال عملية التعليم المتعلقة بمادة اللغة العربية.

ب) للمعلمين

مرجعا للمعلمين في استخدام وسيلة تعليمية اللغة العربية ويمكن أن يعزز مصادر التعلم الخاصة بهم.

ج) للباحثين

١) توفر المعرفة حول استخدام وسيلة لعبة *Educandy*.

٢) معرفة عن عملية التعليم مباشرة.