الباب الأول

المقدمة

أ. خلفية البحث

اسم الضمير هو أحد المواضيع المهمة في تعليم اللغة العربية. استخدام اسم الضمير أمر مهم لمنع تكرار الكلمات، لأن كثيراً ما يتم استخدام كلمة واحدة تشير إلى الإنسان أو الشيء في سياق متكرر، وبذلك يأتي اسم الضمير كأداة تساعد على تجنب التأثيرات السلبية لهذا التكرار.[1]

الأخطاء في استخدام اسم الضمير ستسمح بسوء فهم معنى الجملة أو القصد منها وقواعدها، مما يجعل من الصعب على المستمع أو القارئ فهم ما ينقله المتحدث. على سبيل المثال، بناءً على بحث أجراه ألدي وآخرون الذين ذكروا أن هناك أمثلة على الأخطاء في استخدام اسم الضمير. المثال الأول "أنا نقرأ القرآنَ"، في هذه الجملة خطأ، وهو في اللفظ " أنا". الجملة الصحيحة هي "نحن نقرأ القرآنَ". مثال آخر "ولا خوف عليهم ولا أنتم يحزنون"، في هذه الجملة يوجد خطأ، وهو في اللفظ " أنتم"، الجملة الصحيحة هي "ولا خوف عليهم ولا هم يحزنون".[2] من هذين المثالين للأخطاء يمكننا أن نستنتج أن عدم فهم محتويات اسم الضمير سيؤدي إلى فهم خاطئ للمعنى والنحو في الجملة.

يُعَدُّ فهم ومعرفة الطلاب بشأن استخدام الضمائر أمرًا مهمًا في تعليم اللغة العربية في المدرسة الثانوية الشافعية الثانية، حيث يُستخدم الضمير بشكل متكرر

[1] Ulfa Humaira, Muhammad Singgih, and Muhammad Irham, "Analisis Kontrastif Isim Dhomir Dalam Bahasa Arab Dan Kata Ganti Dalam Bahasa Indonesia Serta Langkah-Langkah Pembelajarannya," *Al Mitsali* 3, no. 1 (2023): 11.
[2] Muh Anwar Aldi Rehardian, Fatkhul Ulum, "Analisis Kesalahan Penggunaan Dhomir Mudzakkar Dan Muannats Dalam Kalimat Sederhana Siswa Bahasa Arab Kelas VIII MTS Muhammadiyah Takwa Kecamatan Bontonompo," *Al-Fashahah* 2, no. 2 (2022): 175.

في كتب دراسية اللغة العربية في المدرسة، سواء كانت الجمل قصيرة أم طويلة. ومع ذلك، غالبًا ما لا يتضمن الكتاب المدرسي مناقشة وافية حول الضمائر، مما يجعل الطلاب غير قادرين في كثير من الأحيان على فهم كيفية استخدام الضمائر في الجملة. على سبيل المثال، أظهرت نتائج الاختبار اليومي للغة العربية أن العديد من الطلاب لم يتمكنوا من الإجابة على الأسئلة المتعلقة بالضمائر بشكل صحيح، حيث لم يتمكنوا من تحديد نوع الضمة الواردة في الجملة في هذه الأسئلة.

قد يؤدي الفهم الخاطئ لمادة الضمائر إلى استخدام غير صحيح للضمائر بحيث لا يكون المعنى مطابقًا للمقصود. لذلك، قام الباحث بإجراء مراقبة ومقابلات مع المعلمين وعدد من الطلاب لتحديد العوامل والأسباب وراء هذه المشكلة.

جمع الباحث عدة عوامل تسبب في نقص فهم الطلاب لمادة اللغة العربية في الصف، خاصة في موضوع الضمائر، ومن بين هذه العوامل: (١) طريقة تدريس اللغة العربية في الفصل، حيث يعتمد المعلمون عادة على الدروس المحاضرة، ونادرًا ما يستخدمون أساليب أخرى مثل النقاش أو الألعاب، مما يجعلهم غير فعّالين في التحضير ويؤدي إلى تضييع الوقت الدراسي. (٢) المواد التعليمية المستخدمة في المدرسة يعني كتب اللغة العربية للمرحلة الابتدائية، وهذا الأمر يهدف إلى تبسيط المواد لأن كثير من الطلاب في المدرسة الثانوية الشافعية الثانية يأتون من خارج المدارس الدينية أو المدارس الحكومية، ولذا فإنهم يدرسون اللغة العربية لأول مرة، وتحتوي هذه الكتب على شرح مبسط للضمائر ولكنه غير منظم وغير واضح بما يكفي، مما يؤدي إلى عدم فهم الطلاب لها بشكل جيد. بالإضافة إلى ذلك، تحتوي بعض الكتب على أخطاء في كتابة قواعد الضمائر وأمثلتها، مما يؤدي إلى سوء فهم الطلاب لاستخدام الضمائر في عملية التعلم. (٣) قلة التفاعل بين الطلاب في عمليات التعلم، حيث يجعل استخدام الدروس المحاضرة الروتينية الطلاب

يشعرون بعدم المشاركة في التعلم، مما يجعلهم ينشغلون بسهولة بأنشطة أخرى مثل النوم، استخدام الهواتف النقالة، الكلام، والضحك وغيرها من الأنشطة.

بناءً على هذه العوامل، يرى الباحث أنه من الضروري تقديم ابتكار يمكنه حل المشكلات الموجودة في تعلم اللغة العربية في المدرسة الثانوية الشافعية الثانية، وخاصة في موضوع الضمائر. لذا، يعتبر دور المعلم هنا أمرًا بالغ الأهمية من خلال تصميم عملية تعلم تبدو ممتعة وتسهل على الطلاب فهم المواد المقدمة.

من أجل تعزيز فعالية وكفاءة عملية التعلم، من الضروري تطوير نماذج تعليمية مبتكرة وإبداعية. يجب القيام بهذا لكيلا يظهر عملية التعلم بشكل غير جذاب وممل، مما قد يعوق نقل المعرفة. لذلك، يصبح دور وسائل الإعلام أمرًا مهمًا في عملية التعلم لأنها تجعل عملية التعلم متنوعة وغير مملة.[٣]

قال مهيمين، نقلاً عن كتاب أرشد أزهر، أن حماليك (Hamalik) أشار إلى أن استخدام الوسيلة التعليمية في عملية التعلم يمكن أن يثير رغبات واهتمامات جديدة، ويعزز الدافع والحفز للأنشطة التعليمية، ويؤثر حتى على النواحي النفسية للطلاب. استخدام وسائل التعليم في مرحلة توجيه التعلم سيساعد بشكل كبير في تفعيل عملية التعلم ونقل الرسائل والمحتويات التعليمية في ذلك الوقت.[٤]

هناك أساسان قانونيان يمكن استخدامهما كمرجع للمعلمين ليتمكنوا من تنفيذ التعلم الممتع، وهما اللائحة الحكومية رقم ١٩ لعام ٢٠٠٥ والقانون رقم ٢٠ لعام ٢٠٠٣، وقد ورد في هذين الأساسين أن كل معلم ملزم بخلق أنشطة تعليمية ممتعة وممتعة. أحد أساليب التعلم التي يمكن أن تستوعب ذلك هو التلعيب.

---

[3] Ali Muhson, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi," *Jurnal pendidikan akuntansi indonesia* 8, no. 2 (2010): 1.

[4] Muhaemin and Anggreni Sri Wahyuni, "Pengembangan Media Interaktif Berbasis Macromedia Pada Pembelajaran Bahasa Arab Isim Dhomir Kelas VII MTs. Olang," *AL IBRAH: Journal of Arabic Languange Education* 4, no. 1 (2021): 1.

التلعيب هو استراتيجية تعليمية تطبق عناصر الألعاب على أشياء غير الألعاب بهدف إشراك المستخدمين وتحفيزهم على حل مشكلة ما.[٥]

استخدام الألعاب كوسيلة للتعلم هو نهج واعد لأنه يمكن أن يساعد في التدريس وتعزيز المعرفة والمهارات. اللعبة لها تأثيرات مذهلة في زيادة دافعية تعلم الطلاب، حيث تحتوي على تأثيرات تشجع الطلاب على المشاركة في اللعبة، في كثير من الأحيان بدون أي مكافأة، سوى للمتعة وتحقيق الانتصارات.[٦]

قال ويناتا (Winata) و أرينينجسيه (Ariningsih)، نقلاً عن أري (Ari) في بحثه، ذكر عدة نقاط إيجابية حول استخدام الألعاب في التعلم، منها: الألعاب يمكن أن تجعلنا نتجسد في مهن مختلفة، مما يتيح لنا فرصة لاستكشاف الرؤى بأقصى حد وفهم كيفية أداء العمل بشكل صحيح وفعّال؛ الألعاب ليست مجرد رضا للاعبين في استخدام أوقات فراغهم، بل تجعل الأشخاص أكثر ذكاءً من خلال المهام والمهام المتاحة في اللعبة؛ وأخيرًا، *Gamification* يشمل الجانب الإدراكي والحركي للأفراد، مما يعني أن الألعاب تحاكي مهارات الإدراك والحركة للاعبين.[٧]

أحد وسائل التعلم المبنية على (*Gamification*) التي يمكن استخدامها هو تطبيق *Scratch*. *Scratch* هو إحدى لغات البرمجة الجديدة التي تسهل على الجميع إنشاء قصص تفاعلية، وألعاب تفاعلية، ورسوم متحركة، ومشاركة أعمالهم مع الآخرين عبر الإنترنت.[٨] السبب الذي دفع الباحث لاختيار *Scratch* لاستخدامه في تعليم الضمائر هو: (١) سهولة الوصول إلى *Scratch* عبر الإنترنت في أي وقت وفي أي مكان عبر رابط الموقع؛ (٢) قدرته على تحفيز الطلاب أكثر في عملية التعلم بفضل

---

[5] Komang Redy Winatha and Kadek Ayu Ariningsih, "Persepsi Mahasiswa Terhadap Penerapan Gamifikasi Dalam Pembelajaran," *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan* 17, no. 2 (2020): 266.
[6] Ridho Firdaus and Muhammad Faisal, "Pengabdian Pada Perguruan Tinggi: Publikasi Gamifikasi Dalam Pendidikan," *ADI Pengabdian Kepada Masyarakat* 2, no. 1 (2021): 20.
[7] Winatha and Ariningsih, loc.cit.
[8] Nadia Satriana, "Perbandingan Penggunaan Aplikasi Scratch Dan Macromedia Flash 8 Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Animasi 2D Jurusan Multimedia Di SMK Negeri 1 Mesjid Raya" (UIN Ar-Raniry Banda Aceh, 2019): 14.

التفاعل الذي يوفره؛ (٣) سهولة استخدامه من قبل المعلمين لأنه يتمتع بواجهة بسيطة، ولا يتطلب فهماً عميقاً للغة البرمجة المعقدة؛ (٤) *Scratch* هو تطبيق مجاني.

استخدام تطبيق *Scratch* كوسيلة للتعلم يمكن أن يساعد المعلم في تقديم مادة دراسية سهلة الفهم وجذابة، ويمكن أن يزيد من دافعية تعلم الطلاب. تم توثيق هذا في الأبحاث السابقة التي قامت بها لطفية وآخرون. كانت البحث تجريبي، بينما الباحث هو بحث تطويري. الوسيلة المستخدمة هي *Scratch*، وكان موضوع البحث يتعلق بمادة الرياضيات. أسفرت البحث عن استنتاج أن استخدام *Scratch* يمكن أن يعزز من دافعية وقدرات التفكير لدى الطلاب في تعلم الرياضيات.[٩]

أُجريَت بحوث مماثلة سابقًا أيضًا من قبل مهيمين وواهيوني (Wahyuni). في هذا البحث، تم استخدام موضوع مماثل يتعلق بموضوع الضمائر في تعلم اللغة العربية. بالاختلاف عن الباحث الذي استخدم نموذج ADDIE، استخدمت هذا البحث منهج البحث والتطوير المقدم من بورغ وغال (Borg & Gall) والذي يتألف من ١٠ مراحل، لكن تم تنفيذ ٣ مراحل فقط. وبالنسبة لوسيلة العرض المستخدمة، فقد كانت مختلفة حيث استخدمت *Macromedia*. ومع ذلك، في هذا البحث، تم اختبار الوسيلة البصرية فقط من قبل خبراء الوسيلة وخبراء الموضوع ولم يتم اختبارها بعد على الطلاب، لذا لم يُعرف بعد كفاءتها.[١٠]

بالإضافة إلى ذلك، هناك بحث أخرى قامت بها يانتي. في هذه البحث، كان الموضوع المستخدم مختلفًا عن الباحثين الآخرين وهو تصميم الرسوم البيانية. بالإضافة إلى ذلك، كانت هذه البحث تجريبي، مما يعني أن المراحل التي تمت مختلفة

[9] Riska Zulfa Luthfiyyah et al., "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Scratch Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Di Salah Satu Sekolah Dasar Purwakarta," *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research* 3, no. 6 (2023): 5722–31.
[10] Muhaemin and Wahyuni, op.cit. hlm. 1-7.

عن الباحث الذي استخدم نموذج ADDIE في دراسته للتطوير. الوسيلة المستخدمة في البحث هي نفسها، وهي *Scratch*. من البحث، يمكن استنتاج أن استخدام *Scratch* يؤثر بشكل كبير على اهتمام الطلاب بمادة تصميم الرسوم البيانية.[١١]

استنادًا إلى هذه الأبحاث، لم يتم العثور على دراسات سابقة تناولت استخدام *Scratch* لتعزيز فهم الطلاب وتحفيزهم في تعلم اللغة العربية، خاصة في مادة الضمائر. لذا، قرر الباحث إجراء بحث تطويري بعنوان " نموذج الوسيلة التعليمية للغة العربية في مادة الضمائر القائمة على *Scratch*".

ب. تركيز البحث وفرعيته

بناء على خلفية البحث السابقة، ركز الباحث على تطوير نموذج الوسيلة التعليمية القائمة على التلعيب باستخدام *Scratch* لمادة الضمائر في تعليم اللغة العربية لطلبة المدرسة الثانوية الشافعية الثانية. أما فرعيته هي:

١. تحليل احتياجات الطلبة على نموذج الوسيلة التعليمية للغة العربية في مادة الضمائر القائمة على *Scratch*
٢. تصميم نموذج الوسيلة التعليمية للغة العربية في مادة الضمائر القائمة على *Scratch*.
٣. تطوير نموذج الوسيلة التعليمية للغة العربية في مادة الضمائر القائمة على *Scratch*.
٤. تنفيذ نموذج الوسيلة التعليمية للغة العربية في مادة الضمائر القائمة على *Scratch*.

[11] M Fitri Yanti, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Scratch Terhadap Peningkatan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Desain Grafis Di SMK Darul Ihsan" (Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, 2023).

٥. تقييم نموذج الوسيلة التعليمية للغة العربية في مادة الضمائر القائمة على *Scratch*.

ج. تنظيم المشكلة وأسئلة البحث

بناء على ما ذكر في تركيز البحث وفرعيته، تنتظم مشكلة هذا البحث هي كيف تطوير نموذج الوسيلة التعليمية القائمة على التلعيب باستخدام *Scratch* لمادة الضمائر في تعليم اللغة العربية؟

أما أسئلة البحث كالتالى:

١. كيف تحليل احتياجات الطلبة على نموذج الوسيلة التعليمية للغة العربية في مادة الضمائر القائمة على *Scratch*؟
٢. كيف تصميم نموذج الوسيلة التعليمية للغة العربية في مادة الضمائر القائمة على *Scratch*؟
٣. كيف تطوير نموذج الوسيلة التعليمية للغة العربية في مادة الضمائر القائمة على *Scratch*؟
٤. كيف تنفيذ نموذج الوسيلة التعليمية للغة العربية في مادة الضمائر القائمة على *Scratch*؟
٥. كيف تقييم نموذج الوسيلة التعليمية للغة العربية في مادة الضمائر القائمة على *Scratch*؟

د. أهداف البحث

يهدف هذا البحث إلى عدة أهداف، وهي:

١. لمعرفة تحليل احتياجات الطلبة على نموذج الوسيلة التعليمية للغة العربية في مادة الضمائر القائمة على *Scratch*.

٢. لتصميم نموذج الوسيلة التعليمية للغة العربية في مادة الضمائر القائمة على *Scratch*.

٣. لتطوير نموذج الوسيلة التعليمية للغة العربية في مادة الضمائر القائمة على *Scratch*.

٤. لتنفيذ نموذج الوسيلة التعليمية للغة العربية في مادة الضمائر القائمة على *Scratch*.

٥. لتقييم نموذج الوسيلة التعليمية للغة العربية في مادة الضمائر القائمة على *Scratch*.

هـ. أهمية البحث

١. الأهمية النظرية

من الناحية النظرية، يقدم هذا البحث مساهمة في المعرفة، وتحديداً تطوير نموذج الوسيلة التعليمية القائمة على *Scratch* لمادة الضمائر في تعليم اللغة العربية.

٢. الأهمية العملية

أ) للطلبة: لزيادة حماسة الطلبة للتعلم وتسهيل فهم مادة الضمائر من خلال استخدام الوسيلة التعليمية القائمة على *Scratch*

ب) للمعلمين: لمساعدة المعلمين في تقديم مادة الضمائر من خلال استخدام الوسيلة التعليمية القائمة على *Scratch*

ج) للباحثين: ومن المأمول أن يكون هذا البحث مصدر إلهام لمزيد من البحثي التطوير، سواء من خلال وسائل التعليمية أو المواد التعليمية.