الباب الأول

أ. خلفية البحث

في كل لغة موجودة في العالم نحتاج أولاً إلى معرفة المفردات، لأن إتقانها له تأثير كبير على مهارات الطلاب اللغوية. إن أهمية تعلم المفردات في تحسين وتطوير المهارات اللغوية لدى الطلاب تجعل من الضروري تعلمها وتنفيذها بجدية وتركيز أكبر. يعود ذلك إلى أن العديد من الطلاب لا يزالون يواجهون صعوبات في تعلم اللغة العربية في هذا المجال، وتظهر هذه الصعوبات بشكل خاص عند تعلم المهارات اللغوية الأربع نتيجة ضعف القدرة على إتقان مفردات اللغة العربية[١].

ولا يمكن أيضًا فصل المهارات اللغوية عن المفردات. فالمفردات هي أهم عنصر لغوي يجب امتلاكه في تعلم لغة أجنبية وكذلك اللغة العربية. والمرحلة الأولى التي يجب تعلمها هي المفردات. لأنه لا يمكن للمرء إتقان اللغة العربية دون تعلم اللغة العربية نفسها. المفردات هي الوحدة الأصغر التي تحدد قوة اللغة. تُعرف اللغة العربية بأنها لغة غنية بالمفردات، خاصة في المفاهيم المتعلقة بالثقافة والحياة اليومية.[٢]

---

[1] Widi Astuti, "Berbagai Strategi Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Arab Widi Astuti" 5 (2016): 15.
[2] Zulfikar Ahmad and Karina Alifiana Karunia, "Khidmah Lughawiyah (Pembinaan Bahasa Arab) Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Di TKA/TPA" 1, no. 1 (2022): 1–10.

إن عصر العولمة الحالي مليء بأنواع مختلفة من التكنولوجيا التي تستخدم في مختلف المجالات وخاصة في مجال التعليم، ودور التكنولوجيا في مجال التعليم مهم جداً لدعم العملية التعليمية وخاصة عملية التعلم بحيث تساعد المعلمين على تغليف المعلومات وتقديمها للطلاب.

استخدام التكنولوجيا في مجال التعليم هو استخدام التكنولوجيا الرقمية مثل وسائط التعلم عبر الإنترنت على الموقع الإلكتروني أو في شكل تطبيقات، وترجع أهمية وسائط التعلم إلى عدم اهتمام الطلاب بالتعلم، والملل من الاستماع إلى حديث المعلمين. ويجب على المعلمين أيضًا أن يكونوا مبتكرين في اختيار الوسائط المناسبة حتى يكون الطلاب مهتمين ومقبلين أكثر على التعلم.

وجدت أنواع مختلفة من التكنولوجيا عندما تكون في مجال التعليم لوسائط التعليم مثل على سبيل المثال Educaplay، Educaplay هو تطبيق في عالم ثورة التعلم 4.0، والذي يسمى أيضًا الذكاء الاصطناعي. إحدى أدوات التعلم الإلكتروني التي يمكن استخدامها في الفصول الدراسية عبر الإنترنت وغير المتصلة بالإنترنت تسمى Educaplay. يمكن أن يوفر تطبيق Educaplay أيضًا تعلمًا مثيرًا كوسيلة مراجعة وتقييم ممتعة.[٣]

يمكن استخدام وسائط Educaplay فعالية في التعلم لتوفير فهم أعمق للمادة التي يتم تدريسها. إن استخدام تطبيق Educaplay له تأثير إيجابي على

[3] Miatin Rachmawati and Fitri Liza, "Arabic Speaking Skill Using the Educaplay 'Froggy Jumps' Application" 7, no. 1 (2024).

مشاركة المتعلمين، وفهم المواد، والتعاون الفعال بين المدرسة والمنزل، وتنمية مهارات التفكير النقدي، والتعلم الممتع.[٤]

توفر المنصة مجموعة واسعة من الألعاب والأنشطة التفاعلية التي يمكن استخدامها لمختلف المواد الدراسية، بما في ذلك تعلم اللغة العربية. تتضمن بعض الأمثلة على الألعاب والأنشطة التفاعلية المتوفرة على منصة Educaplay: مسابقة وسائل الإعلام, مسابقة وسائل الإعلام، أحجية المربع الخامس، الإعلام والسياسة الأمريكية، الإعلام الرقمي، استراتيجيات الإعلام، خلط ومطابقة المفردات الإعلامية، التكنولوجيا، وغيرها.[٥] و في هذا اليوم وهذا العصر من الضروري بإعداد وسائط تعليمية مشوقة وممتعة للطلاب، بحيث يسهل على الطلاب فهم المادة الدراسية وتحقيق التعلم الأمثل. يمكن أن يؤدي استخدام وسائط التعلم التفاعلية إلى تحسين نتائج تعلم الطلاب.

وجد البحث العديد من المناقشات المتعلقة بالموضوع مثل ما كتب أمحد إحسان ماهرو بالموضوع "تأثير وسائط التعليم Educaplay في تعليم المفردات بمدرسة بكتي إيبو الإبتدائية الإسلامية ماديون" والتي تختتم في تطبيق وسائط التعليم القائمة على الألعاب التعليم, بعد ملاحظة الباحث أن التلاميذ متحمسون للمشاركة في التعليم بوسيلة اللعبة، هناك العاب ابتكرها الباحث قدم الباحث لعبة للمجموعة المستخدمة في حجرة الدراسة هي العاب جماعية.المصنفة في ألعاب تقدم بعض الصور والمفردات بشكل عشوائي، ويطلب من التلاميذ مطابقة المفردات بالصور المناسبة. إنهم متحمسون

---

[4] Daniar Asyari, "Penerapan Media Interaktif Game Educaplay Dalam Pembelajaran Kalimat Saran Bahasa Indonesia Kelas III SD" (n.d.).

[5] Ristiana Dwi Utami, Sutrisna Wibawa, and Marzuki, "Pemanfaatan Aplikasi Educaplay Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Aturan Di Rumah Dan Sekolah" 8, no. 3 (2023): 5808–5818, https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/11810.

وسعداء للغاية لأنه يختلف عن التعليم الذي يتبعونه عادة، وذلك لأن الألعاب التعليم توفر ألوانها مختلفة من الألعاب لتدريب ذاكرة التلاميد وتركيزهم وقدراتهم المعرفية.[٦]

وهناك أيضًا دراسة مماثلة ما كتب مياتين رشماواتي و فطري ليزا بالموضوع (مهارة التحدث باللغة العربية باستخدام تطبيق "Froggy Jumps " من Educaplay) والتي تختتم يجب أن يكون هناك تحفيز ودعم من خلال توفير وسائط تفاعلية حتى يتم تحفيز الطلاب على تعلم اللغة العربية بطريقة ممتعة، خاصة إذا كان التعلم يتم في الفصل. لذلك، يمكن لـ Educaplay أن يشجع الطلاب على تعلم اللغة العربية دون إجبارهم. بصرف النظر عن ذلك، من خلال تقديم الرسوم التوضيحية لـ Educaplay، سيتم إلهام المعلمين لتطبيقها بحيث يكون التدريس أكثر متعة Educaplay هو تطبيق تعليمي على شكل لعبة اختبار تفاعلية تهدف إلى تحفيز التفكير وزيادة التركيز في إتقان المفردات. في هذه الدراسة، استخدم الباحث منصة educaplay لمهارات التحدث باللغة العربية.[٧]

من البحثين السابقين، هناك أوجه تشابه واختلاف مع هذه الدراسة، أما وجه التشابه فهو استخدام منصة Educaplay التي تستخدم كوسائط تفاعلية تستخدم لتعلم اللغة العربية، وأما وجه الاختلاف فهو استخدام منصة Educaplay في هذه الدراسة خصوصًا لتعلم مفردات اللغة العربية.

---

[٦] ماهيرو، أحمد إيشان تأثير وسائط التعليم في تعليم المفردات بمدرسة بكتي إيبو الإبتدائية الإسلامية ماديون .أطروحة. جامعة إسلام نيجيري مولانا مالك إبراهيم، ٢٠٢٤

[7] Rachmawati and Liza, "Arabic Speaking Skill Using the Educaplay 'Froggy Jumps' Application."

بناءً على البيان أعلاه، أراد الباحث إجراء البحث التطويري في المدرسة المتوسطة الإسلامية PB Soedirman بجاكرتا لأن الباحث يرى أن المعلمين لم يستخدموا الكثير من الوسائط التعليمية المبتكرة والإبداعية والمشوقة مما يجعل الطلاب أقل حماسًا لدروس اللغة العربية وخاصة في تعلم مفردات اللغة العربية. يجب على المدارس أيضًا التكيف مع تغيرات العصر واحتياجات الطلاب من خلال الاستفادة من الوسائل التعليمية الجديدة. على الرغم من أن الوسائل التعليمية القديمة قد تكون ما زالت فعّالة، إلا أن استخدام الوسائل الجديدة يمكن أن يُحسن جودة التعليم، ويُضيف تنوعًا في أساليب التدريس، ويُعد الطلاب لمواجهة التحديات في المستقبل. أما بالنسبة للوسائط المستخدمة في المدرسة المتوسطة الإسلامية PB Soedirman بجاكرتا في التعلم، فهي تستخدم وسائط Scratch و Quizziz، حيث استخدمت العديد من الوسائط مثلها. لذلك، يهتم الباحث بإجراء البحث التطويري تحت الموضوع "نموذج الوسيلة التعلمية التفاعلية للمفردات العربية القائمة على اللعبة باستخدام منصة Educaplay (البحث والتطوير في المدرسة المتوسطة الإسلامية PB Soedirman بجاكرتا)".

ب .تركيز البحث وفرعيته

استنادًا إلى الخلفية السابقة، يركز الباحث على "تطوير الوسيلة التعليمية التفاعلية للمفردات العربية القائمة على اللعبة باستخدام منصة Educaplay".

أما فرعيته وهي:

١. تحليل احتياجات الطلاب فصل الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية PB Soedirman بجاكرتا إلى الوسيلة التعليمية التفاعلية للمفردات العربية القائمة على اللعبة باستخدام منصة Educaplay.

٢. تصميم الوسيلة التعليمية التفاعلية للمفردات العربية القائمة على اللعبة باستخدام منصة Educaplay.

٣. تطوير الوسيلة التعليمية التفاعلية للمفردات العربية القائمة على اللعبة باستخدام منصة Educaplay.

٤. تنفيذ الوسيلة التعليمية التفاعلية للمفردات العربية القائمة على اللعبة باستخدام منصة Educaplay في المدرسة المتوسطة الإسلامية PB Soedirman بجاكرتا.

٥. تقييم الوسيلة التعليمية التفاعلية للمفردات العربية القائمة على اللعبة باستخدام منصة Educaplay.

ج. تنظيم المشكلة وأسئلة البحث

بناءً على فرعية تركيز البحث ، تنحصر المشكلة في "كيف تطوير الوسيلة التعلمية التفاعلية للمفردات العربية القائمة على اللعبة باستخدام منصة Educaplay".

أسئلة البحث هي كما يلي:

١. كيف تحليل احتياجات الطلاب فصل الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية PB Soedirman بجاكرتا إلى الوسيلة التعليمية التفاعلية للمفردات العربية القائمة على اللعبة باستخدام منصة Educaplay؟
٢. كيف تصميم الوسيلة التعليمية التفاعلية للمفردات العربية القائمة على اللعبة باستخدام منصة Educaplay؟
٣. كيف تطوير الوسيلة التعليمية التفاعلية للمفردات العربية القائمة على اللعبة باستخدام منصة Educaplay؟
٤. كيف تنفيذ الوسيلة التعليمية التفاعلية للمفردات العربية القائمة على اللعبة باستخدام منصة Educaplay في المدرسة المتوسطة الإسلامية PB Soedirman بجاكرتا ؟
٥. كيف تقييم الوسيلة التعليمية التفاعلية للمفردات العربية القائمة على اللعبة باستخدام منصة Educaplay؟

د. أهدف البحث

١. لمعرفة احتياجات الطلاب فصل الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية PB Soedirman بجاكرتا إلى وسيلة التعليمية التفاعلية للمفردات العربية القائمة على اللعبة باستخدام منصة Educaplay.
٢. لتصميم الوسيلة التعليمية التفاعلية للمفردات العربية القائمة على اللعبة باستخدام منصة Educaplay.
٣. لتطوير الوسيلة التعليمية التفاعلية للمفردات العربية القائمة على اللعبة

باستخدام منصة Educaplay.

٤. لتنفيذ الوسيلة التعليمية التفاعلية للمفردات العربية القائمة على اللعبة باستخدام منصة Educaplay في المدرسة المتوسطة الإسلامية PB Soedirman بجاكرتا.

٥. لتقييم الوسيلة التعليمية التفاعلية للمفردات العربية القائمة على اللعبة باستخدام منصة Educaplay.

هـ .أهمية البحث

١. أهمية نظرية

إحدى الألعاب التي يمكن استخدامها كوسائط تعليمية هي لعبة الوسائط التعليمية على منصة Educaplay التي لها عدة فوائد أو مزايا، منها القدرة على توفير تجربة تعليمية ممتعة والقدرة على خلق مشاركة فعالة من الطلاب من خلال المنافسة في الألعاب على منصة Educaplay. باستخدام Educaplay، يمكن للطلاب التعلم بطريقة أكثر متعة وتفاعلية، وبالتالي زيادة اهتمامهم وتحفيزهم على التعلم. بالإضافة إلى ذلك، من خلال تقديم الرسوم التوضيحية لـ Educaplay، سيتم إلهام المعلمين لتطبيقها لجعل التدريس أكثر متعة.[٨]

[٨] نفس المرجع

٢.أهمية تطبقية

للطلاب:

١. يساعد على تحفيز الطلاب على تعلم اللغة العربية.

٢. زيادة فهم الطلاب عند تعلم اللغة العربية.

٣. زيادة نشاط الطالب عند تعلم اللغة العربية.

للمعلمين:

١. مساعدة المعلمين على تنفيذ عملية التعلم بطريقة إبداعية ومبتكرة حتى لا تمل عملية التعلم.

٢. توفير التعلم البديل على شكل ألعاب يمكنها زيادة المعرفة المرتبطة بالتعلم.

.

للباحثين:

أن نتائج هذا البحث ستكون مفيدة لباحثين آخرين في زيادة الإبداع والابتكار من خلال البحث عن ألعاب سهلة الاستخدام أثناء عملية التعلم.