الباب الأول

المقدمة

أ. خلفية البحث

تُعدّ المفردات عنصرًا أساسيًا في تعلّم اللغة العربية كلغة أجنبية، إذ تمثّل الأساس الذي تقوم عليه مهارات اللغة الأربع: الاستماع، والكلام، والقراءة، والكتابة. ولا يمكن للمتعلمين تحقيق كفاءة لغوية دون امتلاك حصيلة كافية من المفردات، لأن ضعف المفردات يؤثر مباشرةً في قدرتهم على فهم النصوص واستخدام اللغة في التواصل. ومن هنا، فإن تعليم المفردات لا يقتصر على تقديم المادة اللغوية فحسب، بل يحتاج إلى تقييم فعّال لقياس مدى فهم الطلاب وقدرتهم على استخدام المفردات بشكل صحيح(Ilahiyati dkk., 2023).

في الواقع التعليمي بمدرسة الأزهر الإسلامية المتوسطة المركزية، تم الاستفادة من الوسائل الرقمية في تعليم اللغة العربية من خلال برنامج iPad Class المعروف باسم iPAC، حيث يستخدم الطلاب أجهزة iPad كأداة تعليم رئيسة. وتُقدَّم المواد التعليمية عبر منصة إلكترونية مدرسية، يُرفَق بها تقييم رقمي لكل وحدة دراسية، غالبًا في شكل اختبارات إلكترونية قصيرة. ويُظهر هذا الواقع أن المدرسة قد بدأت في دمج التكنولوجيا بشكل فعّال في عمليتي التعليم والتقييم، مما يهيئ البيئة لاستخدام وسائل تقييم أكثر تفاعلية.

إلا أن التقييم المستخدم في الغالب لا يزال يعتمد على أنماط ثابتة من الأسئلة، مثل الاختيار من متعدد أو الأسئلة القصيرة، مما يجعل التفاعل محدودًا ولا يعكس إتقان المفردات بشكل شامل. كما أن هذا النوع من التقييم قد يقلّل من دافعية الطلاب، لأنه لا يوفّر تجربة تعلم ممتعة أو تحديًا معرفيًا متنوعًا(Ilahiyati dkk., 2023).

وتُظهر هذه الحالة وجود فجوة واضحة بين الحاجة إلى تقييم قائم على الألعاب يتسم بالتفاعل والتنوّع، وبين واقع التقييم المستخدم الذي لا يزال تقليديًا في بنيته، رغم استخدام الوسائط الرقمية. فالتكنولوجيا المستخدمة لم تُوظَّف بعد بصورة تُعزّز المشاركة النشطة للطلاب في عملية التقويم (Nasir dkk., 2025).

تؤكِّدُ عددٌ من الدراسات السابقة أهميةَ استخدام الوسائل الرقمية في تعليم اللغة العربية. فقد أثبت توظيف الوسائط الرقمية قدرته على تحسين نتائج تعلم الطلاب بشكل ملحوظ، حيث ارتفع متوسط نتائج الاختبار البعدي إلى ٨٧,٥ مقارنةً بالطرق التقليدية التي بلغت ٧١,٥ فقط(Hasanuddin, 2024). كما أظهرت دراسات أخرى أن تطبيق الوسائل التفاعلية في عملية التعلم يسهم في تنمية المهارات اللغوية وزيادة مشاركة الطلاب بصورة فعّالة (Ashilah dkk., 2024). إضافةً إلى ذلك، بيّنت نتائج بعض الدراسات أن استخدام التطبيقات الرقمية يمكن أن يعزّز دافعية الطلاب ومشاركتهم في التعلم من خلال توفير خبرات تعليمية مرنة وتفاعلية تتناسب مع متطلبات العصر الرقمي (Firdaus & Aziz, 2024).

وعلى الرغم من النتائج الإيجابية لتلك الدراسات، إلا أنها ما زالت محدودة في تركيزها، حيث إن معظمها لا يركّز على تطوير تقييم المفردات العربية بصورة متخصصة، ولا يستخدم تطبيقًا يوفّر أنماطًا متعددة من الألعاب يُصمَّم خصيصًا لأغراض التقييم، مثل تطبيق Bitsboard (Jiwandono & Firmansyah, 2025).

وانطلاقًا من هذه الفجوة، يُقترَح استخدام تطبيق Bitsboard بوصفه وسيلة تقييم قائمة على الألعاب في تعلّم المفردات العربية، لما يتيحه من إمكانية تخصيص المحتوى اللغوي وفق أهداف التعلم واحتياجات المتعلمين. إذ يتيح التطبيق للمعلم إدخال المفردات العربية وتصميم أنشطة تقييمية متنوعة تعتمد على الألعاب التعليمية، مما يجعل عملية التقييم أكثر مرونة وتفاعلية، ويُسهم في قياس إتقان

المفردات بصورة أدقّ وملائمة للسياق التعليمي (*Customizable Flashcards & Educational Games for Kids*, t.t.).

وتقتصر هذه الدراسة على تطبيق تقييم قائم على الألعاب باستخدام تطبيق Bitsboard في بيئة تعليمية تعتمد على أجهزة iPad (نظامiOS) ، مع إمكانية تطبيقه في مدارس ومراحل تعليمية أخرى تمتلك البنية التقنية نفسها. وبناءً على ذلك، تهدف هذه الدراسة إلى تصميم وتطوير وسيلة تقييم تفاعلية قائمة على الألعاب لتحسين تقييم تعلّم المفردات العربية لدى طلاب الصف الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية الأزهر المركزية.

ب. تركيز البحث وفرعيته

بناءً على خلفية البحث السابقة، تركز الباحثة على تطوير وسيلة التقييم القائمة على الألعاب باستخدام تطبيق Bitsboard لتعليم المفردات العربية لطلاب الصف الثامن في مدرسة الأزهر الإسلامية المتوسطة المركزية.

وفرعيته هي :

١. تحليل احتياجات طلاب الصف الثامن في مدرسة الأزهر الإسلامية المتوسطة المركزية تجاه وسيلة التقييم على الألعاب باستخدام تطبيق Bitsboard لتعليم المفردات العربية.

٢. تصميم وسيلة التقييم القائمة على الألعاب باستخدام تطبيق Bitsboardلتعليم المفردات العربية.

٣. تطوير وسيلة التقييم القائمة على الألعاب باستخدام تطبيق Bitsboardلتعليم المفردات العربية.

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
Intelligentia - Dignitas

٤. تنفيذ وسيلة التقييم القائمة على الألعاب باستخدام تطبيق Bitsboard لتعليم المفردات العربية.

٥. تقييم فعالية وسيلة التقييم القائمة على الألعاب باستخدام تطبيق Bitsboard في لتعليم المفردات العربية .

ج. تنظيم المشكلة وأسئلة البحث

استنادًا إلى تركيز البحث وحدوده، صاغت الباحثة مشكلة البحث على النحو الآتي:

"كيف يتم تطوير وسيلة التقييم القائمة على الألعاب باستخدام تطبيق Bitsboard لتعليم المفردات العربية لطلاب الصف الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية الأزهر المركزية؟"

ومن هذه المشكلة، صيغت أسئلة البحث كما يلي:

١. ما احتياجات طلاب الصف الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية الأزهر المركزية تجاه وسيلة التقييم القائمة على الألعاب باستخدام تطبيق Bitsboard لتعليم المفردات العربية؟

٢. كيف تصميم وسيلة التقييم القائمة على الألعاب باستخدام تطبيق Bitsboard لتعليم المفردات العربية؟

٣. كيف تطوير وسيلة التقييم القائمة على الألعاب باستخدام تطبيق Bitsboard لتعليم المفردات العربية؟

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
Intelligentia - Dignitas

٤. كيف تنفيذ وسيلة التقييم القائمة على الألعاب باستخدام تطبيق Bitsboard في عملية تعليم المفردات العربية لطلاب الصف الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية الأزهر المركزية؟

٥. ما مدى فعالية وسيلة التقييم القائمة على الألعاب باستخدام تطبيق Bitsboard في تحسين فهم وإتقان المفردات العربية لدى طلاب الصف الثامن؟

د. أهداف البحث

يهدف هذا البحث إلى ما يلي:

١. لمعرفة احتياجات طلاب الصف الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية الأزهر المركزية تجاه وسيلة التقييم القائمة على الألعاب باستخدام تطبيق Bitsboard لتعليم المفردات العربية.

٢. لتصميم وسيلة التقييم القائمة على الألعاب باستخدام تطبيق Bitsboard لتعليم المفردات العربية.

٣. لتطوير وسيلة التقييم القائمة على الألعاب باستخدام تطبيق Bitsboard لتعليم المفردات العربية.

٤. لتنفيذ وسيلة التقييم القائمة على الألعاب باستخدام تطبيق Bitsboard لتعليم المفردات العربية.

٥. لتقييم فعالية وسيلة التقييم القائمة على الألعاب باستخدام تطبيق Bitsboard في تعليم المفردات العربية.

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
Intelligentia - Dignitas

هـ. أهمية البحث

بشكل عام، تتضمن أهمية هذا البحث جانبين، وهما الأهمية النظرية (العلمية) والأهمية العملية. تُوجَّه الأهمية النظرية إلى إسهام البحث في تطوير العلم أو فائدة النظرية، بينما ترتبط الأهمية العملية بحلّ المشكلات في موضوع البحث وكذلك الفوائد التي يجنيها مستخدمو نتائج البحث.

١. الأهمية النظرية

أ) تطوير دراسات تعليم اللغة العربية

يسهم هذا البحث إسهامًا نظريًا في تطوير علم تعليم اللغة العربية، وخاصة في مجال تنمية المفردات باستخدام الوسائط الرقمية التفاعلية..

ب)تعزيز نظرية التعلّم القائم على الألعاب *(Game-Based Learning)*

تُغني نتائج هذا البحث الدراسات العلمية المتعلقة بفاعلية الألعاب التعليمية بوصفها وسيلة للتقويم في سياق تعليم اللغة الأجنبية على مستوى المرحلة المتوسطة. كما يمنح دمج تطبيق Bitsboardمنظورًا جديدًا في تطبيق نظريات التعلّم المعتمد على التكنولوجيا.

ب) سدّ الفجوة البحثية

نظرًا لقلّة الدراسات التي توظّف Bitsboard بوصفه وسيلةً لتقويم اللغة العربية في المدارس الرسمية بإندونيسيا، يكتسب هذا البحث أهمية في إثراء الأدبيات وفتح المجال أمام دراسات لاحقة.

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
Intelligentia - Dignitas

٢. الأهمية العملية

أ) للمعلّم

يساعد هذا البحث المعلّمين في حلّ مشكلة تقويم المفردات الذي غالبًا ما يكون رتيبًا. إذ يُعدّ استخدام الألعاب التعليمية القائمة على Bitsboardبديلًا أكثر جاذبية وكفاءة، ويُسهم في زيادة تفاعل الطلاب.

ب) للطلاب

يوفّر هذا البحث وسيلة تقويم ممتعة، مما يسهّل على الطلاب فهم مفردات اللغة العربية وحفظها. كما يساعد استخدام الألعاب التعليمية في تقليل الشعور بالملل والقلق من الاختبارات التقليدية.

ج) للمدرسة / المؤسسة التعليمية

يمكن أن تُعدّ نتائج هذا البحث مرجعًا لتطوير التعلّم القائم على التكنولوجيا، بالإضافة إلى دعم برنامج الرقمنة التعليمية المطبَّق في المدرسة الإعدادية الإسلامية الأولى المركزية.

د) لباحثين آخرين

يمكن للباحثين الاستفادة من هذا البحث باعتباره مرجعًا لتطوير دراسات حول وسائل التقويم الرقمية، سواء في مادة اللغة العربية أو في مجالات أخرى، كما يمكن أن يشكّل أساسًا للمقارنة في الدراسات المستقبلية.

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
Intelligentia - Dignitas