الباب الأول.

مقدمة

أ. خلفية البحث

أحد المشاكل الرئيسية في تعلم اللغة العربية يتعلق بمشكلة التقييم في تعلم اللغة العربية، وخصوصاً فيما يتعلق بوسائل التعلم المستخدمةمجموعة مؤلفين, اللغة والهوية في الوطن العربي: إشكاليات تاريخية وثقافية وسياسية (المركز العربي للأبحاث ودراسة السياسات, ٢٠١٣). في عمليات التقييم لتعلم اللغة العربية التي قام بها المعلمون حتى الآن، يقوم معظم المعلمين بتقييم وتقويم الطلاب بطرق يدوية، مثل الأسئلة ذات الاختيارات المتعددة أو الاستيعاب والتعبير على الورق، مما يستهلك الكثير من الوقت ويقلل من فعالية عملية التقييم.

هناك حاجة إلى عمليات التقييم في مجال التعليم لرفع جودة التعلم. يمكن تعريف وسائل التعلم أيضًا كأدوات تعليمية وأدوات لدعم فهم مواد التعلم لدى الطلاب، والتي تشمل الصور والفيديو والصور والكمبيوتر والكمبيوتر المحمول وجهاز تسجيل الفيديو والأفلام والكتب ومسجل الشرائط والشرائح والشريط وجهاز تسجيل الفيديو ووسائط أخرى ستتطور في المستقبل.(Prananingrum et al., ٢٠٢٠) التقييم هو الأداة الرئيسية والهامة في إحضار وعي للمعلمين بخصوص هذه الممارسة، وتقديم تحديات تواجه المعلمين للتفكير فيها وتحليلها وتقييمها، وتطبيق التغييرات اللازمة.(سليمان بن إبراهيم الفهيد & الله, ٢٠٢١)

تقييم التعليم هو أداة في نظام التعليم تهدف إلى استعراض العملية التعليمية التي تم تنفيذها خلال فترة زمنية محددة. يهدف هذا الاستعراض إلى فهم واستكشاف وتحسين العملية التعليمية حتى يمكن تحديد النقاط الضعيفة التي

يجب تحسينها. لذا، هناك حاجة ملحة إلى تقييم التعليم في سبيل تحقيق نظام تعليمي جيد. النظام التعليمي الجيد هو الذي يعمل باستمرار على تحسين نفسه من خلال التغلب على النواقص مع مرور الوقت.(Astuti, ٢٠٢٢)

إحدى الواجبات الملقاة على عاتق المعلمين في فهم نتائج تعلم الطلاب هو تنفيذ تقييم التعلم. ومع ذلك، في تنفيذ عمليات تقييم التعلم حاليًا، لا يوجد تقييم خاص لقياس مدى اتقان الطلاب للغة العربية. اللغة العربية هي شيء يجب تعلمه من قبل المسلمين. يحتاج تعلم اللغة العربية إلى وسيلة تعليمية. للوسائط التعليمية دور في نجاح سير عملية التدريس والتعلم. هناك ثلاثة أنواع من الوسائط التعليمية: سمعية وبصرية وسمعية بصرية. وسيلة التعليم الجيدة هي التي تتناسب مع مواد التعليم، لذا فإن الوسائط المستخدمة ليست دائماً إلكترونية،(Prananingrum et al., ٢٠٢٠) بل يمكن أن تكون بوسائط بسيطة متاحة. تهدف هذه الدراسة إلى دراسة نظرياً وسائط التعليم في اللغة العربية.(محمد عبدالنافع على ٢٠٢٣ ,.et al)

تُعتبر دروس اللغة العربية حتى الآن كثيرًا ما تُعتبر دروسًا مملة مما يؤدي إلى إحساس الطلاب بالملل. عادةً، يكون تعلم اللغة العربية حتى الآن شديد الطابع الرسمي. هذا ما يؤدي إلى ملل سريع في تعلم اللغة العربية وقلة التنوع. بالإضافة إلى ذلك، الوقت المخصص قصير، حيث يتم تخصيص فقط ساعتين في الأسبوع. وبالتالي، يتلقى الطلاب تحصيلًا أقل في تعلم المواد وليس لديهم الأداء المثلى في اكتساب مهارات اللغة المترابطة، مثل الاستماع والتحدث والقراءة والكتابة(Panjaitan & Al Rasyid, ٢٠٢٣).التقييمات اليومية التي لا تزال تستخدم الورق تجعل المعلمين يقضون الكثير من الوقت في التدقيق والتسجيل يدويًا. هذه الطريقة عرضة للأخطاء وتجعل من الصعب تتبع تقدم الطلاب بشكل مباشر. غالبًا ما يتأخر تقديم الملاحظات، وبالتالي لا يتحقق الغرض من التقييم كأداة لتحسين التعلم بشكل كامل.

استنادًا إلى المشكلات المذكورة أعلاه حول تعلم اللغة العربية، هناك حاجة لإنشاء وسائط تعليمية عبر الويب تجمع بين النصوص والصور المثيرة التي يمكن

أن تزيد من حماسة الطلاب في عملية التعليم داخل الفصل. (Panjaitan & Al Rasyid, ٢٠٢٣) لذا، يعتبر دور الوسائط في تقييم تعلم المعرفة أمرًا مهمًا لدعم أنشطة تقييم التعلم، لأنه سيساعد المعلمين كثيرًا في جعل الطلاب نشطين وجذابين لتحقيق رغبتهم في التعلم وعدم الملل (حسين الجهني & الله, ٢٠٢١)

في الوقت الحاضر، يمكننا أن نرى أنه ليس كل المعلمين يستخدمون وسائل التعلم أثناء التدريس، وهذا يعني أن المعلم قد لا يكون قادرًا على الاستفادة من وسائل التعلم بسبب عدم فهمه لأهمية وسائل التعلم ذاتها. يمكن أن يحدث هذا بسبب بعض المشكلات، حيث لم يتم تطبيق النظام التنموي في التعليم بشكل شامل في إندونيسيا. في هذه الحالة، هناك فارق واضح في استخدام الوسائط بسبب الفروق الواضحة فيما يتعلق بالمرافق وعدد المعلمين وجودة التعليم بين التعليم في الحضر والريف. الفارق البارز في استخدام وسائل التعلم هو في مجال التكنولوجيا مثل الإشارة وشبكة الإنترنت. إذا كانت الحضر تتوفر فيها جميع المرافق، فإن الريف يعاني من انحصار شديد. هذا يؤدي إلى اختلاف كبير في استخدام وسائل التعلم في تعلم اللغة العربية، وهناك بعض الإشارات الضرورية التي يجب تطبيقها أثناء عملية التعلم، منها: الطالب، المعلم، المنهج الدراسي، أهداف التعليم، طريقة التدريس، البيئة والتقييم.(Prananingrum et al., ٢٠٢٠)

مع مرور الوقت، بدأنا نعتاد على التعلم عبر الإنترنت. هذا أدى إلى ظهور العديد من التطبيقات التي تدعم عملية التعلم، مما يتيح للمعلمين جعل عملية التعليم أكثر تنوعًا وإبداعًا (سليمان بن إبراهيم الفهيد & الله, ٢٠٢١). لديه الوسائط الرقمية إمكانات لتكون أداة فعالة في تحفيز الجمهور لأنها يمكن أن تعطي الأولوية العالية للموضوعات المقدمة.(Gaol et al., ٢٠٢١)

وسيلة واحدة يمكن استخدامها لتنفيذ عمليات التعلم والتقييم باستخدام النظام عبر الإنترنت هي كراودبور .كراودبور هو وسيلة يمكن استخدامها لتقييم

تعلم اللغة العربية .كراودبور هو تطبيق عبر الويب يقدم مجموعة متنوعة من الميزات.

بعض الميزات التي يقدمها كراودبور تشمل لعبة مطابقة الكلمات وتكوين الكلمات واستكمال الكلمات. هذه الميزات مناسبة للغاية كأدوات تقييم لأنها لا تتمتع بمظهر جذاب فقط، بل هي ممتعة للغاية أيضًا. هذا يمكن أن يجعل الطلاب أكثر حماسًا ويشاركون بنشاط في عملية التعلم. لذا، سيتناول هذا البحث تقييم مفردات اللغة العربية باستخدام كراودبور.

ب. تركيز البحث وفرعيته

التركيز في هذا البحث هو على طرق تقييم نموذج التعلم للغة العربية في المجال التعليمي. ومن هذا التركيز، يمكن تفصيله إلى عدة مواضيع فرعية كما يلي:

١) تحليل احتياجات وسائل تقييم تعلم اللغة العربية بناءً على نموذج الألعاب باستخدام كراودبور لطلاب الصف الثاني عشر في مدرسة الثانوية المهنية محمدية ٦ جاكرتا.
٢) تصميم وسائل تقييم تعلم اللغة العربية بناءً على نموذج الألعاب لطلاب الصف الثاني عشر في مدرسة الثانوية المهنية محمدية ٦ جاكرتا.
٣) تطوير وسائل تقييم تعلم اللغة العربية بناءً على نموذج الألعاب باستخدام كراودبور لطلاب الصف الثاني عشر في مدرسة الثانوية المهنية محمدية ٦ جاكرتا.
٤) تنفيذ وسائل تقييم تعلم اللغة العربية بناءً على نموذج الألعاب باستخدام كراودبور لطلاب الصف الثاني عشر في مدرسة الثانوية المهنية محمدية ٦ جاكرتا.

٥) تقييم وسائل تقييم تعلم اللغة العربية بناءً على نموذج الألعاب باستخدام كراودبور لطلاب الصف الثاني عشر في مدرسة الثانوية المهنية محمدية٦ جاكرتا.

ج. تنظيم المشكلة وأسئلة البحث

بعد الاتصال بتركيز البحث السابق، صمم الباحث صياغة مشكلة البحث: "كيفية تقييم طريقة تعلم اللغة العربية باستخدام كراودبور"

والأسئلة البحثية هي كالتالي:

١) كيف كان تحليل حاجات وسائل تقييم تعلم اللغة العربية بناءً على نموذج الألعاب باستخدام كراودبور لطلاب الصف الثاني عشر في مدرسة الثانوية المهنية محمدية٦ جاكرتا؟

٢) كيف كان تصميم وسائل تقييم تعلم اللغة العربية بناءً على نموذج الألعاب لطلاب الصف الثاني عشر في مدرسة الثانوية المهنية محمدية٦ جاكرتا؟

٣) كيف كان تطوير وسائل تقييم تعلم اللغة العربية بناءً على نموذج الألعاب باستخدام كراودبور لطلاب الصف الثاني عشر في مدرسة الثانوية المهنية محمدية٦ جاكرتا؟

٤) كيف كان تنفيذ وسائل تقييم تعلم اللغة العربية بناءً على نموذج الألعاب باستخدام كراودبور لطلاب الصف الثاني عشر في مدرسة الثانوية المهنية محمدية٦ جاكرتا؟

٥) كيف كان تقييم وسائل تقييم تعلم اللغة العربية بناءً على نموذج الألعاب باستخدام كراودبور لطلاب الصف الثاني عشر في مدرسة الثانوية المهنية محمدية٦ جاكرتا؟

د. أغراض البحث

١) لمعرفة تحليل احتياجات وسائل تقييم تعلم اللغة العربية بناءً على نموذج الألعاب باستخدام كراودبور

٢) لتصميم وسائل تقييم تعلم اللغة العربية بناءً على نموذج الألعاب باستخدام كراودبور.

٣) لتطوير وسائل تقييم تعلم اللغة العربية بناءً على نموذج الألعاب باستخدام كراودبور

٤) لتنفيذ وسائل تقييم تعلم اللغة العربية بناءً على نموذج الألعاب باستخدام كراودبور

٥) لتقديم تقييم لوسائل تقييم تعلم اللغة العربية بناءً على نموذج الألعاب باستخدام كراودبور

هـ. أهمية البحث

١) الفوائد النظرية:

لزيادة المعرفة الأوسع حول استخدام وسائط اللعب القائمة على كراودبور كوسيلة لتعلم اللغة العربية، بالإضافة إلى العوامل المساعدة والمعيقة. يُأمل أن يوفر هذا البحث معلومات للمجتمع الأكاديمي حول كيفية استخدام كراودبور كوسيلة لتعلم اللغة العربية، وأيضًا كمرجع أكاديمي حول استخدام كراودبور كوسيلة لتعلم اللغة العربية.

٢) الفوائد العملية

للطلاب:

١) مساعدة في تحفيز الطلاب على تعلم اللغة العربية.

٢) زيادة فهم الطلاب أثناء دراسة اللغة العربية.
٣) استخدام اللعب كوسيلة لتعلم اللغة العربية.

للمعلمين:

١) مساعدة المعلمين في تنفيذ عملية التعلم بطريقة عملية وفعالة.
٢) توفير بدائل في تطبيق مختلف أساليب التدريس من خلال وسائط تعليمية متعددة.

للباحث:

يأمل أن يكون هذا البحث مرجعًا ومصدر إلهام للباحثين الآخرين في تطوير دراسات في مجال اللغة العربية من خلال تطبيق اللعب كوسيلة للتعلم.