

الباب الأول

المقدمة

أ. خلفية البحث

دروس اللغة العربية مثل دروس اللغة الأجنبية بشكل عام في إندونيسيا موجهة إلى إتقان ٤ المهارات اللغوية، وهي مهارات الاستماع، ومهارات الكلام، ومهارات القراءة، ومهارات الكتابة. لإتقان في اللغة الأجنبية مثل العربية، يلزم وجود مفردات لإتقان ٤ المهارات اللغوية.

تم تصميم تعليم اللغة العربية في المدارس أيضًا لإتقان ٤ مهارات اللغوية، وهي مهارات الاستماع، ومهارات الكلام، ومهارات القراءة، ومهارات الكتابة. عادة يبدأ تعليم اللغة العربية في المدرسة بتعليم المفردات. يتم تدريس المفردات في البداية لأن إتقان المفردات هو أساس إتقان المهارات اللغوية.

يعتبر الطالب العادي الذي لديه مواد عربية في مدرسته أن دروس اللغة العربية مادة صعبة. المدرسة الثانوية الإسلامية سيلاال مهتدين هي إحدى المدارس التي تحتوي على مواد عربية. وبحسب طلاب المدرسة الثانوية سبيل المهتدين، فإن اللغة العربية مادة صعبة، بسبب كثرة المفردات التي يجب حفظها، في حين أن عملية تعليم المفردات التي يقوم بها المعلم تبدو رتيبة ومملة. الدروس الرتيبة والمملة تجعل الطلاب أقل تحفيزًا بحيث تكون نتائج تعلم الطلاب أقل إرضاءً في تعليم المفردات التي هي أساس إتقان ٤ المهارات اللغوية.

يمكن اعتبار نتائج تعلم الطلاب كمرجع لنجاح أو فشل تعليم المفردات العربية وأيضًا مرجع لتقييم الطلاب في تذكر وممارسة المفردات العربية التي تم تدريسها. بناء على الملاحظة الميدانية، عادةً ما يقوم المعلم في مدرسة سبيل المهتمدين الثانوية الإسلامية بمنطقة كوتا وارنجين الشرقية كالمنتان الوسطى بعملية تعليم المفردات بكتابة المفردات فقط ثم يقرأها ويتبعها الطلاب دون أي وصف للمفردات المذكورة.¹ يجب على المعلمين استخدام الوسائل التي يمكن أن تجذب انتباه الطلاب حتى يتمكنوا من تحسين نتائج تعلم الطلاب والتي تعد مرجعًا في فهم الطلاب للمفردات.

في هذا العصر المتقدم، يعرف الكثير من الناس بالفعل الهواتف الذكية ويستخدمونها. في المجتمع الإندونيسي، سواء في المدينة أو في القرية، لا أحد لا يعرف شيئًا عن الهواتف الذكية. باستخدام الهواتف الذكية في هذه البلاد، عادةً، يقضي الجميع ٥.٥ ساعة يوميًا في استخدامها، سواء كان ذلك لفتح الوسائل الاجتماعية، والمواقع الإلكترونية، واللعبة.² بالإضافة إلى ذلك، خلال الوباء الحالي حيث يُطلب من الجميع القيام بأنشطة في البيت، يتزايد استخدام الهواتف الذكية بشكل أكبر.

¹ نتيجة الملاحظة الميدانية في مدرسة سبيل المهتمدين الثانوية الإسلامية بمنطقة كوتا وارنجين الشرقية كالمنتان الوسطى، اليوم الخميس، التاريخ ٢١ يناير ٢٠٢١

² Hasiolan Eko P Gultom, *Waktu 5,5 Jam Main HP dari Bangun Hingga Beranjak Tidur*, <https://www.tribunnews.com/lifestyle/2016/02/26/rata-rata-orang-indonesia-habiskan-waktu-55-jam-main-hp-dari-bangun-hingga-beranjak-tidur> diakses pada 17 November 2021

خلال هذا الوباء، يرتاح تلاميذ المدارس الذين يتعلمون عن بعد كثيرًا من خلال ممارسة اللعبة. كشفت Verizon أن لاعبي اللعبة عبر الإنترنت أثناء الوباء زادوا بنسبة ٧٥٪.^٣ تعتبر اللعبة حقًا أمرًا ممتعًا للاسترخاء، لأن اللعبة وسيلة ترفيهية يمكن الآن لعبها بسهولة على الهواتف الذكية.

يجب تحسين نتائج تعلم الطلاب في دروس المفردات العربية، لأنه من خلال نتائج التعلم يمكن رؤية مدى فهم الطلاب للمفردات. هناك طرق مختلفة لتحسين نتائج تعلم الطلاب، إحداها من خلال اللعبة. اللعبة هي إستراتيجية جديدة يتم تطبيقها في عملية تعليم اللغة العربية، ونتائج التطبيق لها تأثير إيجابي في تمليك مهارات اللغوية.^٤ لا يمكن رؤية اللعبة من الجانب السيئ فقط، إذا كانت اللعبة المستخدمة بشكل صحيح يمكن أن تساعد في عملية التدريس والتعليم. استخدام اللعبة في عملية التدريس والتعليم أسباب مختلفة وهي:^٥

١. يمكن للعبة تركيز انتباه الطلاب على جانب واحد من اللغة أو أنماط الجملة أو مجموعات معينة من الكلمات.
٢. يمكن أن تعمل اللعبة كتعزيز ومراجعة وتقوية.
٣. اللعبة على أساس المشاركة المتساوية لجميع الطلاب.

³ Claudia Fiscarina, Naomi Soetikno, dan Rita Markus Idulfilastri, *Mengenal Indikasi Kecanduan Online Game pada Remaja*, <https://lifestyle.kompas.com/read/2021/01/25/133856220/mengenal-indikasi-kecanduan-online-game-pada-remaja?page=all> diakses pada 20 November 2021

⁴ Jauhar Ali, *Permainan Sebagai Strategi Aktif Learning Dalam Pembelajaran Bahasa Arab* (Pekalongan: IAIN Pekalongan, 2018), hlm. 3

⁵ Amiroh Ambarwati, *Pemanfaatan Permainan Dalam Pembelajaran Bahasa Arab*, (Online), [https://www.academia.edu/9771400/Pemanfaatan Permainan dalam Pembelajaran Bahasa Arab#:~:text=Permainan%20dapat%20dिसuisaikan%20dengan%20kondisi,f.%20Permainan%20dapat%20digunakan%20dalam](https://www.academia.edu/9771400/Pemanfaatan_Permainan_dalam_Pembelajaran_Bahasa_Arab#:~:text=Permainan%20dapat%20dिसuisaikan%20dengan%20kondisi,f.%20Permainan%20dapat%20digunakan%20dalam), diakses pada 6 September 2020)

٤. يمكن تكييف اللعبة مع ظروف الطالب الفردية.
٥. تساهم اللعبة في خلق تنافسي صحي وتفتح الفرص للاستخدام اللغوي الحاد في شكل طبيعي في المواقف المريحة.
٦. يمكن استخدام اللعبة في مجموعة متنوعة من مواقف التعليم وفي مجموعة متنوعة من المهارات اللغوية.
٧. تقدم اللعبة ملاحظات للمعلم في أسرع وقت ممكن.
٨. يمكن للعبة زيادة مشاركة الطلاب بحيث يمكن تعظيمها.
- بعد التطور الحالي، يمكن استخدام اللعبة أو التي تسمى في الوقت الحاضر اللعبة كتطبيق يمكن تشغيله على هاتف ذكي. يمكن استخدام اللعبة كتطبيقات مصممة كتطبيقات تفاعلية كوسائل تعليمية مباشرة مع نمط التعليم عن طريق العمل. تم تصميم هذه اللعبة القائمة على التطبيقات على أمل المساعدة في عملية إضافة مفردات الطلاب التي ستؤثر على إتقان ٤ مهارات لغوية.
- بناءً على الخلفية المذكورة أعلاه، تم إجراء دراسة لتصميم تطبيق لعبة تعليمية تساعد الطلاب على حفظ المفردات العربية بالعنوان: "تطوير اللعبة التعليمية وصلاحياتها في تعليم المفردات العربية لطلاب الفصل العاشر بمدرسة سبيل المهتمين الثانوية الإسلامية بمنطقة كوتا وارينجين الشرقية كاليمنتان الوسطى".

ب. أسئلة البحث

استنادا إلى خليفة البحث, أن المشكلة الرئيسية في هذا البحث هي:

١. كيف تتم عملية تطوير اللعبة التعليمية لتعليم مفردات اللغة العربية ببرنامج Unity؟
٢. ما مدى وصلاحيه اللعبة التعليمية لتعليم مفردات العربية لطلاب الفصل العاشر بمدرسة سبيل المهتمدين الثانوية الاسلاميه بمنطقة كوتا وارنجين الشرقية كاليمنتان الوسطى؟

ج. أهمية البحث

ومن المتوقع أن تساهم نتائج تنفيذ هذا البحث في جهات مختلفة منها:

١. الفوائد نظريًا:

من المتوقع أن تكون نتائج هذه الدراسة عبارة عن دراسة يمكن استخدامها كمرجع لتطوير اللعبة التعليمية كوسيلة لتعليم المفردات العربية لتسهيل تذكر الطلاب للمفردات.
٢. الفوائد العملية هي:
 - أ) للباحث، كمرجع ويمكنهم تطوير لعبة التعليم بشكل أكبر.
 - ب) بالنسبة للآباء، من خلال هذا البحث، من المتوقع أن يتمكن الآباء من الاستفادة من اللعبة التعليمية كوسيلة يستخدمها الأبناء لدعم تعليمهم.

- (ج) للمعلمين، لجذب الانتباه وزيادة حماس الطلاب في تعليم المفردات العربية ومساعدة الطلاب على تذكر المفردات.
- (د) بالنسبة للطلاب، يمكن للطلاب التعليم باستخدام وسائل التعليم في شكل لعبة تعليمية كأحد الوسائل الداعمة في التعليم وللمساعدة في تذكر المفردات العربية.
- (هـ) كمرجع لمطوري اللعبة الآخرين لتطوير اللعبة التعليمية.

د. أهداف البحث

بناء على أسئلة البحث، فإن أهداف هذا البحث هي تحديد ما يلي:

١. معرفة عملية تطوير اللعبة التعليمية لتعليم مفردات اللغة العربية.
٢. معرفة وصلاحيات اللعبة التعليمية لتعليم مفردات العربية لطلاب الفصل عاشر بمدرسة سبيل المهتدين الثانوية الاسلامية بمنطقة كوتا وارنجين الشرقية كاليمنتان الوسطى.

هـ. التحديد الإجرائي

من أجل تجنب الأخطاء في فهم المتغيرات التي ينطوي عليها البحث، من الضروري شرح

التعريفات التشغيلية للمتغيرات على النحو التالي:

١. تطوير اللعبة التعليمية

Pengembangan في قاموس الإندونيسى الكبير (KBBI), يعنى proses, cara,

perbuatan mengembangkan. طَوَّرَ - [ط و ر]. (ف: ربا. متعد). طَوَّرْتُ، أُطَوِّرُ،

طَوَّرَ، مَص. تَطْوِيرٌ. "طَوَّرَ صِنَاعَتَهُ": عَدَّلَهَا وَزَادَ فِيهَا مِنْ حَسَنِ إِلَى أَحْسَنِ. "يُطَوِّرُ فَتَنَهُ وَعَمَلَهُ."^٦

ثم اللعبة التعليمية هي وسيلة تعليمية، حيث يمكن لوسائل الإعلام تشجيع الطلاب على التفكير الإبداعي والقيام بأنشطة مع زملائهم الطلاب في ممارسة اللعبة في الأنشطة التعليمية.^٧ في هذه الدراسة أصبحت اللعبة التعليمية المتغير المستقل (المتغير المستقل). المتغير المستقل (المتغير المستقل) هو المتغير الذي يختاره الباحث لدراسة تأثيره على متغير آخر أو أكثر.^٨ اللعبة التعليمية في بحث الباحث هي لعبة صنعها باحث لتعليم المفردات العربية ببرنامج .Unity

٢. تعليم المفردات

المفردات في اللغة الإنجليزية تسمى Vocabulary، وهي himpunan kata atau khazanah kata yang diketahui oleh seseorang atau entitas lain yang merupakan bagian dari suatu bahasa tertentu.^٩ المفردات هي مجموعة من الكلمات التي يمكن فهمها ويمكن استخدامها لبناء جملة جديدة. تعليم المفردات مهم وهو مطلب

^٦ عبد الغنى أبو العزح، معجم الغنى، الوصول إليها من <https://quranpedia.net/ar/book/1787> في تاريخ ١٣ يولي ٢٠٢٢ الوقت ١٠.٣٠

^٧ Suwarno, "Game Edukasi", diakses dari <https://pgsd.binus.ac.id/2017/12/31/game-edukasi/>, pada tanggal 16 Oktober 2020 pukul 08.39 WITA

^٨ Fenno Farcis, *Buku Ajar Metodologi Penelitian Pendidikan Fisika*, (Palangkaraya: Universitas Palangka Raya Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Fisika, 2020), Hlm. 40

^٩ Syaiful Mustofa, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif*, (Malang: UIN Maliki Press, 2011), Hlm. 61

أساسي ومتطلب في تعليم اللغات الأجنبية.^{١٠} أصبح تعليم المفردات في هذه الدراسة متغير الوسائل. متغير الوسائل هو المتغير الثانوي المستقل المختار للبحث بهدف تحديد ما إذا كان متغير الوسائل يؤثر أو يعدل العلاقة الأساسية بين المتغير الأساسي المستقل والمتغير التابع.^{١١}

و. مواصفات البرنامج ١. مواصفات المصنع

- المعالج : AMD A8
- التخزين : HDD 500 جيجا بايت
- مصفوفة رسومات الفيديو : AMD Radeon
- الذاكرة : رام ٨ جيجا بايت

٢. مواصفات المستخدم

- الذاكرة : رام ٢ جيجا بايت
- إصدار Android : Android 10
- إصدار iOS : iOS 7
- التخزين : ذاكرة داخلية ١٦ جيجا بايت

¹⁰ Abdul Hamid & Bisri Mustofa, *Metode & Strategi Pembelajaran Bahasa Arab*, (Malang: UIN Maliki Press, 2012), Hlm. 68

¹¹ Fenno Farcis, op.cit, Hlm. 42

ز. حدود المشكلة

هناك حاجة للحد من المشكلة حتى لا تنتشر المشكلة ويكون البحث الذي يتم

إجراؤه أكثر تفصيلاً وتركيزاً ، وهذا البحث محدود من حيث:

١. محدودية الباحث في إجراء البحوث أثناء الجائحة الحالية تجعل البحث يتم فقط حتى مرحلة

مراجعة التصميم.

٢. أجري هذا البحث بناء على تحليل مشاكل الصف العاشر مدرسة الثانوية الإسلامية سبيل

المهتدين.

٣. تستخدم هذه الدراسة المفردات الموجودة في كتاب اللغة العربية للصف العاشر المطبوع من

وزارة الشؤون الدينية باب الأسرة والبيت.

٤. في كل مستوى تعليمي سيكون هناك ١٠-١٥ من المفردات.

٥. في كل مستوى ، ستكون هناك مرحلتان من التدريب.

ح. الدراسات السابقة

كمراجع في هذه الدراسة، يستخدم المؤلف العديد من مراجعات الأدبيات كأساس للفكر،

ويستخدم المؤلف العديد من نتائج البحث المماثلة. تتضمن بعض مراجعات الأدبيات ما يلي:

١. البحث العلمي كتبها تريانا Triana Kusumaningrum بعنوان " *Pengembangan*

Game Edukasi Berbasis Android Untuk Belajar Kosakata Bahasa Prancis

di SMA Negeri 2 Klaten. هذه البحث العلمي لها تركيز مماثل تقريباً للبحث الذي قام

به المؤلف، والذي يتعلق باللعبة التعليمية. الاختلاف في قسم التعليم فقط، في هذه

الأطروحة للفرنسية، بينما ما يكتبه الباحث هو اللغة العربية. تهدف هذه الأطروحة إلى وصف تطوير وسائل التعليم للعبة التعليمية القائمة على أندروئيد لتعليم المفردات الفرنسية ولتحديد جودة وسائل التعليم للعبة التعليمية القائمة على أندروئيد والتي يتم إنتاجها لتعليم المفردات الفرنسية في المدرسة الثانوية الحكومية العامة ٢ Klaten. تستخدم هذه الدراسة طرق البحث والتطوير (البحث والتطوير). نتج عن هذا البحث تطبيق يسمى Le Voca.Fr، المواد الواردة في هذا التطبيق عبارة عن أرقام وأشياء في الفصل الدراسي. تم التحقق من صحة التطبيق بعد ذلك من قبل محاضرين خبراء في المواد، ومحاضرين خبراء في وسائل الإعلام، ومعلمي اللغة الفرنسية وطلاب الصف ١٠ في المدرسة الثانوية الحكومية العامة ٢ Klaten الذين حصلوا على متوسطى نسبة ٨٦٪. تم تضمينه في فئة "جيد جدًا". من هذا التقييم، يشير إلى أن وسائل التعليم Le Voca.Fr يمكن أن تسهل على الطلاب تعليم المفردات ويمكن أن تجذب انتباه الطلاب في تعليم المفردات الفرنسية.

٢. البحث العلمي التي كتبها هاليمور Halimur Rosyad بعنوان " *Efektifitas Media Game Edukasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Kosakata Bahasa Jepang*". يكاد يكون تركيز البحث في هذه الدراسة هو نفسه البحث الذي قام به المؤلف، أي اختبار فعالية اللعبة التعليمية لتحسين مهارات المفردات. تستخدم هذه الدراسة نهج البحث الكمي مع الأساليب التجريبية، مع تصميم تجريبي لمجموعة واحدة قبل الاختبار البعدي. الغرض من هذه الرسالة هو تحديد فعالية استخدام وسائل اللعبة التعليمية (*matching game*) لتحسين مهارات المفردات وتحديد تصورات الطلاب

للسائل التعليمية كوسائل تعليمية. تظهر نتائج هذه الأطروحة أن اللعبة التعليمية فعالة في تحسين مهارات المفردات اليابانية وأن استجابات الطلاب لوسائل اللعبة التعليمية جيدة بحيث يمكن أن تصبح وسائل تعليمية لتحسين مهارات المفردات اليابانية من قبل طلاب الفصل الحادي عشر في المدرسة الثانوية الحكومية الإسلامية ١ Semarang.

٣. البحث العلمي التي كتبها علوي Alwi Zaeni بعنوان "تصميم وبناء لعبة تعليمية" *Rancang Bangun Game Edukasi 'Cari Kata Bahasa Arab' Dengan Metode Backtracking*. ينصب تركيز هذا البحث على صنع لعبة تعليمية هي نفسها محور بحث المؤلف. الغرض من هذه الدراسة هو ابتكار لعبة تعليمية " *Cari Kata Bahasa Arab* " بطريقة التراجع بحيث يسهل على المستخدمين استخدامها في تعليم اللغة العربية وتنفيذ تطبيق اللعبة التعليمية "البحث عن الكلمات العربية" بأسلوب *Backtracking* بحيث يناسب التصميم ومناسب لاستخدام المستخدم. وخلاصة هذا البحث أن المؤلف قد نجح في صنع اللعبة التعليمية "البحث عن الكلمات العربية" بأسلوب *Backtracking* باستخدام *Adobe Flash CS ٥* و *Actionscript ٢* واللعبة التعليمية " *Search Arabic Words* " مع أسلوب *Backtracking* المبني على العناية الواجبة وقد وافق ٥٠٪ من المستخدمين على هذه اللعبة. جيد جدًا ، يوافق ٣٧٪ من المستخدمين على أن هذه اللعبة جيدة ، ويوافق ٤٪ من المستخدمين على أن هذه اللعبة كافية، مما يعني أن اللعبة التعليمية "البحث عن الكلمات العربية" بأسلوب *Backtracking* مناسبة للاستخدام من قبل المستخدمين.

يعد هذا البحث بحثًا مختلفًا عن البحث الحالي، على الرغم من أن كليهما يناقش إنشاء أو تطوير أو تصميم تطبيقات اللعبة التعليمية. تناقش هذه الدراسة على وجه التحديد مناقشة تصميم تطبيقات اللعبة التعليمية لتحسين نتائج تعلم الطلاب في تعلم المفردات العربية، لذا فإن هذه المناقشة تستحق أن تُطرح والبحث. الفرق الآخر هو أن الباحث يطور فقط إلى مرحلة مراجعة التصميم بعد أن يتم تقييم اللعبة المصنوعة من قبل الخبراء. يهتم المؤلف بإجراء بحث من خلال مناقشة "تطوير اللعبة التعليمية وصيلاحيتهما في تعليم المفردات العربية لطلاب الفصل العاشر بمدرسة سبيل المهتدين الثانوية الإسلامية بمنطقة كوتا وارنجين الشرقية كاليمنتان الوسطى".

ط. هيكل البحث

في نظام هذا البحث، ينقسم البحث إلى خمسة الباب. يحتوي كل باب إلى عدة المشكلات البحوث، وهي :

الباب الأول : خلفية البحث، أسئلة البحث، أهمية البحث، أهداف البحث، التحديد الإجرائي، مواصفات البرنامج، حدود المشكلة، الدراسات السابقة، هيكل البحث.

الباب الثاني : الوسائل التعليمية، اللعبة التعليمية، تعليم المفردات العربية، *Unity*، تطوير الوسائل، علم النفس التنموي، فلسفة البنائية.

الباب الثالث : نوع ومدخل البحث، تصميم البحث، موضوع البحث، مجتمع البحث وعينته، الخطة الإجرائية لتنفيذ البحث، البيانات ومصادرها، أساليب جمع البيانات، تصميم القياسات، أسلوب تحليل البيانات.

الباب الرابع : تصميم لعبة تعليمية لتعليم المفردات اللغة العربية, فعلية اللعبة التعليمية لتعليم المفردات اللغة العربية على نتائج تعلم الطلاب.

الباب الخامس :الخلاصة، التوصيات والاقتراحات البحث (إن كانت موجودة).