

الباب الأول

المقدمة

أ. خلفية البحث

اللغة هي أداة للتواصل بين البشر وأداة للتفكير، تعبيرا عن المشاعر، دعم مطلق لجميع المعرفة البشرية، وفي الوقت نفسه تعمل كعامل لوحدة البشرية.^١ اللغة العربية هي أيضاً إحدى اللغات الأجنبية التي يتم تعلمها بكثرة في العالم، بما في ذلك في إندونيسيا. وقد تم الاعتراف رسمياً باللغة العربية واعتبارها لغة معترف بها للاستخدام في الأمم المتحدة منذ عام ١٩٧٤.

في إندونيسيا، تولي الحكومة أيضاً اهتماماً مكثفاً للغة العربية. فقد صدر قرار وزير الشؤون الدينية رقم ١٦٥ لعام ٢٠١٤ بشأن دليل المنهج الدراسي للمدارس الدينية لعام ٢٠١٣، مما يدل على أن سياسة التعليم الوطنية توصي بتدريس اللغة العربية في المدارس، بدءاً من المرحلة الابتدائية وحتى الثانوية.

إن التطورات العالمية التي أصبحت أكثر حداثة دائماً ما تتحدى مجال التعليم لخلق ابتكارات جديدة في عملية التعلم، وخاصة في تعليم اللغة العربية. تعتبر الألعاب واحدة من هذه الابتكارات في عملية التعلم، ويمكن اعتبارها وسيلة تعليمية لخلق بيئة صفية فعالة وممتعة. تهدف الألعاب إلى اكتساب مهارات معينة بطريقة ممتعة.^٢

تعتبر الألعاب نشاطاً ممتعاً لجميع الأشخاص، من الأطفال إلى البالغين. مثل لعبة تخمين الصور التي نشاهدها كثيراً في البرامج التلفزيونية الخاصة الإندونيسية، حيث يتكون المشاركون فيها من المراهقين إلى البالغين. بالنسبة لمعلم اللغة العربية، فمن الطبيعي أن يتطلع

¹Sahkholid Nasution, "Pengantar Linguistik Bahasa Arab" (Sidoarjo: Cv.Lisan Arabi, 2017) hal. 37.

² Fathul Mujib dan Nailir Rahmawati, "Permainan Edukatif Pendukung Pembelajaran Bahasa Arab" (2),(Yogyakarta: Divapress, 2013), hal. 19.

إلى عملية تعليمية فعالة وممتعة. التعلم الفعال هو التعلم الذي باستخدام خطوات قليلة، ويستهلك طاقة بسيطة، وفي وقت محدود يمكن تحقيق أقصى النتائج. لذلك، يمكن أن تساعد الألعاب المعلم في عملية التعليم.

بناء على هذا الشرح، تبرز الحاجة إلى ابتكار وسيلة تعليمية جديدة لتطوير لعبة تساعد المعلم على تعليم مفردات اللغة العربية باستخدام الوسائط الرسومية كالصورة أو الصورة الفوتوغرافية. يمكن أن تُضيف الألعاب، إذا استُخدمت بحكمة، تنوعاً وحماساً واهتماماً لبعض برامج التعليم، وتساهم في تحسين عملية التعلم.

إن صعوبة إتقان الطلبة لأربع المهارات الأساسية في تعلم اللغة العربية تعود إلى عدة عوامل، منها نقص إتقان المفردات، الخلفية التعليمية السابقة، وغالباً ما يعتقد الطلاب أن اللغة العربية صعبة ومملة بسبب استخدام أساليب واستراتيجيات تعليمية رتيبة دون الاستعانة بوسائل تعليمية مناسبة وملائمة.^٣

تعد الوسائل التعليمية أحد المكونات الأساسية في عملية التعليم، ولها دور مهم في هذه العملية. يجب أن يكون استخدام الوسائل التعليمية جزءاً مهماً من اهتمام المعلم باعتباره ميسراً في كل نشاط تعليمي. لذلك، من أجل تحقيق الأهداف التعليمية بفعالية، يجب على كل معلم أن يتعلم كيفية تحديد الوسائل المناسبة في عملية التعليم والتعلم.^٤

تعد المدرسة المتوسطة الحكومية ١ بانجر إحدى المؤسسات التعليمية المتوسطة القائمة على الإسلام، وتقع في منطقة غامبوت، تحديداً في شارع أحمد ياني، رقم الكيلومتر ١٥، مالينتونغ بارو، منطقة غامبوت، محافظة بانجار، كاليمانتان الجنوبية. بناءً على نتائج

³Bulqis Dkk, *Efektivitas Permainan Puzzle Tebak Gambar Terhadap Kemampuan Menghafal Mufrodlat Peserta Didik Pada Mata Pembelajaran Bahasa Arab*," Armala Jurnal Pendidikan Dan Sastra Bahasa Arab, Vol.1.No.1:2022 H 14

⁴Sukriani, "Penggunaan Media Gambar Dalam Meningkatkan Penguasaan Mufradat Bahasa Arab Peserta Didik Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Swasta (Mis) Darul Da'wah Wal Irsyad (Ddi) Kampung Baru Parepare," Skripsi, No. Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Tarbiyah Iain Parepare (2020): 1.

المقابلة الأولية مع معلم مادة اللغة العربية للصف الثامن في المدرسة المتوسطة الحكومية ١ بنجر، تبين أن الأساليب المستخدمة في تعليم اللغة العربية حتى الآن تشمل: أسلوب المحاضرة، أسلوب المناقشة، أسلوب السؤال والجواب، والأسلوب الغناء. بالإضافة إلى ذلك، بناءً على ملاحظة الباحثة أثناء متابعة برنامج التدريب الميداني في المدرسة المتوسطة الحكومية ١ بنجر، لوحظ أن الطلبة يميلون غالباً إلى الجلوس للاستماع، وتقليد ما يُقال، وتدوين الملاحظات، وأداء المهام فقط في الكتاب. كما أن هناك بعض الطلاب الذين يعانون من ضعف في إتقان مفردات اللغة العربية بسبب صعوبة الحفظ، وعدم الاهتمام الكافي بالدرس أثناء سير عملية التعلم، بالإضافة إلى التحدث مع أصدقائهم أثناء الدرس يجلسون بجانب بعضهم البعض بل ويشيرون الفوضى في الصف. يعود ذلك إلى شعور الطلبة بالملل من متابعة الدروس بسبب النظام التعليمي المطبق الذي لا يزال تقليدياً.

فيما يتعلق بهذا الأمر، فإن الباحثة مهتم بإنشاء عملية تعليمية أكثر تنوعاً ومرتعة من خلال تطبيق طريقة التعلم باللعب. إحدى الألعاب المستخدمة في تعليم اللغة العربية هي لعبة تخمين الصور. هدف هذه اللعبة هو خلق عملية تعليمية أكثر مرتعة ولتمكين الطلبة من تدريب مهاراتهم في حفظ المفردات.

وفقاً لما ذكره آيو وآخرون في عام ٢٠٢٢، تعتبر لعبة تخمين الصور لعبة خفيفة لتنشيط العقل، حيث يتم ترتيب مجموعة من الصور بطريقة تساهم في تشكيل مفردات جديدة. من خلال اللعبة، سيتعلم الأطفال كلمات جديدة، مما يثري تطور لغتهم ويمكنهم من استخدام اللغة بشكل أكثر مهارة. تقدم اللعبة فوائد كبيرة للأطفال، حيث يتعلمون كلمات جديدة، مما يعزز تطورهم اللغوي ويجعلهم قادرين على استخدام اللغة بشكل أكثر مهارة ومرونة. تنشأ الكثير من المفردات من تفاعل الأطفال أثناء اللعب مع أصدقائهم. بناءً على ذلك، يهتم الكاتب إجراء دراسة حول "فعالية لعبة تخمين الصور على إتقان المفردات لدى الطلاب في الصف الثامن في المدرسة المتوسطة الحكومية ١ بنجر".

ب. التحديد الإجرائي

التحديد الإجرائي هو تحديد المصطلحات المستخدمة في عنوان البحث أو الرسالة العلمية، بهدف تجنب سوء الفهم أو الاختلافات في التفسير المتعلقة بتلك المصطلحات، وفقاً لعنوان البحث وهو فعالية لعبة تخمين الصور على إتقان المفردات لدى الطلاب في الصف الثامن في المدرسة المتوسطة الحكومية ١ بنجر.

- (١) فعالية التعليم هي بعد من أبعاد نجاح عملية التفاعل بين الطلاب أو مع المعلم في بيئة تعليمية لتحقيق الأهداف التعليمية. يمكن تعريف فعالية التعليم بأنها عملية تعليمية تهدف إلى تمكين الطلاب من تعلم مهارات معينة، ومعرفة جديدة، وسلوكيات بطريقة سهلة وممتعة، مما يحقق الأهداف التعليمية المتوقعة. وتعتبر فعالية التعليم ناجحة عندما تصل عملية التعليم إلى الأهداف المستهدفة، سواء من حيث الأهداف التعليمية أو من حيث تحقيق الأداء الأمثل للطلاب.^٥
- (٢) لعبة تخمين الصور هي إحدى البدائل التي يمكن أن يستخدمها المعلم لزيادة اهتمام الطلاب بالتعلم، لأن استخدام وسيلة تخمين الصور سيثير حافز الطلاب تلقائياً لمتابعة الدرس الذي يشرحه المعلم. وذلك لأن الطلاب سيتحمسون لمعرفة الصورة التي يحملها المعلم.
- (٣) وفقاً للقاموس الكبير للغة الإندونيسية، فإن مصطلح المفردات يعني مجموعة الكلمات، والتي تُعرف في اللغة العربية بمصطلح المفردات بناءً على ما تم شرحه أعلاه، يمكن استنتاج أن إتقان مفردات اللغة العربية (المفردات) هو قدرة الفرد على استخدام المفردات التي يمتلكها للتواصل والتعبير عن الأفكار والآراء مع بيئته سواء شفويًا أو كتابيًا، ويتمثل ذلك في تطور القدرة الأساسية على استخدام اللغة، مثل الاستماع، والكتابة، والتحدث، والقراءة باستخدام اللغة العربية.

⁵Arif Fathurrahman et al., "Peningkatan Efektivitas Pembelajaran Melalui Peningkatan Kompetensi Pedagogik Dan Teamwork," Jurnal Manajemen Pendidikan 7, no. 2 (2019): 843-850.

ج. أسئلة البحث

تتمثل صياغة المشكلة في هذه الدراسة في:

- (١) ما مدى فعالية استخدام لعبة تخمين الصور على إتقان المفردات لدى طلبة في الصف الثامن في المدرسة المتوسطة الحكومية ١ بنجر؟
- (٢) هل هناك تحسن في إتقان المفردات بعد استخدام لعبة تخمين الصور؟

د. أهداف البحث

هدف هذه الدراسة:

- (١) لمعرفة مدى فعالية استخدام لعبة تخمين الصور على إتقان المفردات لدى طلبة في الصف الثامن في المدرسة المتوسطة الحكومية ١ بنجر.
- (٢) لمعرفة ما إذا كان هناك تحسن في إتقان المفردات بعد استخدام لعبة تخمين الصور.

هـ. أهمية البحث

وتنقسم أهمية البحث إلى قسمين هما:

- (١) نظريا، من المتوقع أن تكون هذه الدراسة مصدرا للمعلومات للمعلمين والطلبة، حيث يمكن أن تساهم في تطوير نموذج لعبة تخمين الصور في مجال دراسة اللغة العربية في المدرسة المتوسطة الحكومية ١ بنجر. وذلك ليكون مصدرا للإلهام للمعلمين في أداء مهامهم من خلال خلق بيئة تعليمية ممتعة، مما يساهم في جعل عملية التعليم أكثر فعالية وخلق أجواء تعليمية نشطة من خلال التفاعل بين المعلم والطلاب.

(٢) الفوائد التعليمية

- أ. للطلبة: يتوقع أن تساهم هذه الدراسة في تحسين إتقان المفردات لدى طلبة في تعلم اللغة العربية.

- ب. للمعلمين: تعتبر هذه الدراسة مفيدة جدا في توسيع افاق المعرفة للمعلمين في ما يتعلق بتخطيط واختيار واستخدام أساليب التدريس كاحتياجات للمعلمين وطلبة في عملية التعليم.
- ج. بالنسبة للباحثين: تعتبر هذه الدراسة مفيدة جدًا لتوسيع الآفاق وكذلك كوسيلة لنقل المعلومات المتعلقة بنموذج لعبة تخمين الصور.

و. الدراسات السابقة المناسبة

أما نتائج البحث التي أجراها الباحثون السابقون فهي كالتالي:

رقم	قائمة المرجع	المشاهدة	المخالفة
١	Fatiha Khairunnisa, "Pengembangan Game Tebak Gambar Sebagai Media Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Arab Siswa Kelas X SMK Ma'arif Al-Munawwir Krapyak Yogyakarta Tahun Ajaran 2018/2019"	استخدام الصور	استخدم الباحث منهج البحث التطويري، بينما في البحث تم استخدام التجربة ⁶
٢	Lina Wati (2022) "pengaruh permainan bahasa tebak kata dan media gambar pada siswa kelas VIII MTs As Saadah"	استخدام الصور	يركز على مزيج من لعبة تخمين الكلمات ووسيلة الصور ⁷
٣	Bulqis (2022) "efektivitas permainan puzzle tebak gambar terhadap kemampuan menghafal mufrodat peserta didik pada mata pelajaran bahasa"	استخدام الصور	ركزت بلقيس على لعبة الألغاز

⁶Fatiha Khairunnisa, "Pengembangan Game Tebak Gambar Sebagai Media Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Arab Siswa Kelas X SMK Ma'arif Al-Munawwir Krapyak Yogyakarta Tahun Ajaran 2018/2019" (Yogyakarta Universitas Islam Negeri Kalijaga, 2019)

بتخمين الصور ⁸ التي تختلف عن لعبة تخمين الصور البحتة التي بحثها الباحث			
---	--	--	--

⁸ Bulqis, "Efektivitas permainan puzzle tebak gambar terhadap kemamuan menghafal mufrodat peserta didik pada mata pembelajaran bahasa Arab" (Institut Agama Islam Negeri Pontianak, 2021)