الباب الأول

المقدمة

أ. خلفية البحث

في عالم التعليم، تؤثر أساليب التعلم بشكل كبير على مخرجات التعلم. فإن أسلوب التعلم هو الطريقة التي يستخدمها المعلمون لتقديم الدروس للطلاب. التعلم بأنه نمط يُستخدم كدليل إرشادي في تخطيط التعلم الصفي والدروس الخصوصية. لذا، يمكن تعريف أسلوب التعلم بأنه طريقة أو نمط يستخدمه المعلمون كدليل إرشادي أو مرجع لتصميم وتقديم عملية التعلم[١].

يُعدّ اللعب وسيلةً مهمةً لتنمية القدرات الفكرية للأطفال. ومن أهم وظائفه إتاحة الفرصة للأطفال لإدراك الواقع وفهم أنفسهم للواقع. ومن خلال اللعب، يمكن تنمية قدرات الأطفال وإمكاناتهم على النحو الأمثل. ويكمن جوهر أهمية اللعب في تعليم الأطفال في أنه يُسهم في خلق بيئةٍ محفزةٍ للتعل بيئة تعليمية تسمح للأطفال بالتعلم أثناء اللعب واللعب أثناء التعلم بفعالية[٢].

تُعدّ الأنشطة أو الألعاب التي تُمارس أثناء التعلّم ألعابًا تُسهم في تحقيق أهداف التعلّم. وهذا يعني أن الألعاب المختارة لا تقتصر على ملء أوقات الفراغ أو تسلية الطلاب فحسب، بل تتضمن عناصر تعليمية. فالألعاب التعليمية هي أنشطة تستخدم أساليب أو أدوات تعليمية

---

[1] Siti Aminah dkk., "Pengaruh Metode Belajar Sambil Bermain Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Sekolah Dasar," *Science and Education Journal* 1, no. 2 (2022).

[2] Abdurrahman Pauji Ishak dkk., "Strategi Belajar Sambil Bermain Sebagai Metode Pembelajaran Terhadap Anak Pada Masa Pandemi Di Desa Leuwigoong," *Jurnal UIN Sunan Gunung Djati Bandung* 1, no. 87 (2021): 139.

تُفيد في زيادة المعرفة، وتنمية المهارات اللغوية، والتفكير، والتفاعل الاجتماعي مع البيئة، وتطوير الشخصية. كما تُسهم الألعاب في تنمية الجوانب الاجتماعية والعاطفية والشخصية والمعرفية زيلاواتي[٣].

يُعدّ نقص المفردات عاملاً رئيسياً يعيق عملية التواصل، ويجعل الطلاب غير قادرين على التحدث بطلاقة، ويعجزون عن إيصال الرسائل بوضوح. ونتيجةً لذلك، يشعر الطلاب بالإحباط، وانعدام الثقة، والخوف، والإحراج عند ارتكابهم أخطاءً في التحدث. ومن بين المشكلات الأخرى المتعلقة بالمفردات استخدام مفردات غير مناسبة في الكلام، واستخدام مفردات غير ضرورية في المحادثة، وإغفال مفردات ينبغي أن تكون موجودة في بنية الجملة.

وهناك العديد من الأخطاء في بنية اللغة التي يرتكبها الطلاب عند التحدث باللغة العربية، مثل الأخطاء في استخدام المصطلحات.*إضحى*تشمل الأخطاء النحوية الشائعة: أسماء الإشارة، والأفعال، والفاعل والمسند، والأسماء العامة والأسماء العلم، والأخطاء الصرفية. قد تنجم هذه الأخطاء عن نقص المعرفة بقواعد اللغة العربية أو الصرف. وقد يحدث هذا الخطأ دون وعي من المتحدث، نتيجة قلة انتباهه لاستخدام الكلمات والجمل في اللغة العربية التي يتحدث بها.

نقص المفردات.يقولوتؤدي الأخطاء في بنية اللغة إلى عجز الطلاب عن إيصال آرائهم بوضوح للمستمعين. ونتيجةً لذلك، تحدث اضطرابات في التواصل لأن المعلومات التي يتلقاها المستمع لا تُفهم بشكل صحيح. وهذا يُثبت أن مهارات التحدث ترتبط ارتباطًا وثيقًا بمهارات الاستماع، لأن إيصال الرسالة يتطلب طرفين، وهما المرسِل والمستقبِل. وبالتالي، يُمكن الاستنتاج

[3] Kurnia Putri Sepdikasari Dirgantoro dan Ananda Wini Rosarian, "Upaya Guru Dalam Membangun Interaksi Siswa Melalui Metode Belajar Sambil Bermain (Teacher's Efforts in Building Student Interaction Using a Game Based Learning Method)," *JOHME: Journal of Holistic Mathematics Education* 3, no. 2 (2019): 152.

.

أن هناك عدة عوامل تُعيق الطلاب عن إتقان مهارات التحدث باللغة العربية. وتشمل هذه العوامل: نقص المفردات، وضعف بنية اللغة، وعدم القدرة على نطق المفردات بشكل صحيح، ومستوى الدافعية للتحدث بطلاقة، والخلفية التعليمية العربية للطالب، ومعرفة استراتيجيات مُعينة لتحسين مهارات التحدث باللغة العربية[٤].

يُستخدم أسلوب التلعيب على نطاق واسع في مجالات الأعمال والتسويق والإدارة المؤسسية والرعاية الصحية. مع ذلك، لا يزال هذا الأسلوب غير مُناقش بشكل كافٍ وغير مُستخدم على نطاق واسع في التعليم. يتفق معظم المعلمين على أن أبرز المشكلات التي يواجهها الطلاب في المدرسة هي نقص الالتزام والحافز. يُمكن أن يُساهم استخدام التلعيب في التعليم كنهج وأسلوب تدريسي في زيادة حافز الطلاب واهتمامهم بالتعلم[٥].

لتحقيق أهداف التعليم الوطني، تُعدّ أساليب التعلّم الإبداعية والمبتكرة والمتنوعة أولوية قصوى. يُمكن لتطبيق أساليب التعلّم المبتكرة أن يُساعد المعلّمين على اكتساب الكفاءات التعليمية، لقدرتها على جذب الطلاب وتحفيزهم على التعلّم. يُغيّر هذا من جوّ التعلّم في الصف، الذي كان في البداية رتيبًا ومملًا، ليُصبح أكثر إثارةً ومتعة. يُعدّ خلق بيئة تعليمية شيّقة وممتعة خيارًا بديلًا للمُحاضرين لتحسين جودة تعليمهم. هناك مرجعان قانونيان يُمكن للمُحاضرين الاستناد إليهما لتطبيق التعلّم الممتع، وهما اللائحة الحكومية رقم ١٩ لسنة ٢٠٠٥ والقانون رقم ٢٠ لسنة ٢٠٠٣. تنصّ اللائحة الحكومية رقم ١٩ لسنة ٢٠٠٥، المادة ١٩، الفقرة ٢، بشأن معايير التعليم الوطني، على ما يلي:

---

[4] Nadwah Daud Nadhilah Abdul Pisal, *Permasalahan Pertuturan Dalam Bahasa Arab Sebagai Bahasa Kedua*, Vol. 14, No. No 1 (2014): 118–21, Http://Dx.Doi.Org/10.17576/GEMA-2014-1401-08.

[5] Nurhuda Ahmad dan Fariza Khalid, "Kesan Gamifikasi Dalam Pendidikan Mempengaruhi Tahap Motivasi Dan Penglibatan Pelajar," *Jurnal Dunia Pendidikan* 3, no. 3 (2021): 157.

يؤكد القانون رقم ٢٠ لسنة ٢٠٠٣ بشأن نظام التعليم الوطني على ضرورة أن تتم عملية التعلم بشكل تفاعلي وملهم وممتع وتفاعلي، وأن تحفز الطلاب على المشاركة الفعالة وفقًا لمواهبهم واهتماماتهم وتطورهم. كما يلتزم المعلمون بتهيئة بيئة تعليمية هادفة وإبداعية وديناميكية وحوارية، كما هو منصوص عليه في المادة ٤٠ الفقرة (٢) البند (أ). ومن استراتيجيات التعلم التي تحقق ذلك، استخدام أسلوب التلعيب، وهو منهج تعليمي يطبق عناصر الألعاب على الأنشطة التعليمية.غير–تهدف الألعاب إلى زيادة دافعية الطلاب ومشاركتهم وحماسهم في عملية التعلم. ومن خلال تطبيق مبادئ التفكير والتفاعل الشبيهة بالألعاب، يمكن أن تجعل الألعاب التعلم أكثر جاذبية وفائدة.

يمكن إيجاد أساس استخدام الوسائل التعليمية في عملية التعليم والتعلم في القرآن الكريم أيضاً. يقول الله تعالى في سورة النحل، الآية:44

بِٱلۡبَيِّنَٰتِ وَٱلزُّبُرِۗ وَأَنزَلۡنَآ إِلَيۡكَ ٱلذِّكۡرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيۡهِمۡ وَلَعَلَّهُمۡ يَتَفَكَّرُونَ

"لقد أنزلنا إليك القرآن لتبين للناس ما أنزل إليهم ولعلهم يتفكرون."

وبالمثل، عند تطبيق الوسائل التعليمية، يجب على المعلمين الاهتمام بتنمية الجانب الروحي لدى الطلاب، فهذا هو العامل الذي تستهدفه هذه الوسائل تحديدًا. فبدون الاهتمام بفهم التطور الروحي للأطفال ومستوى تفكيرهم، سيجد المعلمون صعوبة في تحقيق النجاح. يقول الله تعالى في سورة النحل، الآية:١٢٥

اُدْعُ اِلٰى سَبِيْلِ رَبِّكَ بِالْحِكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِيْ هِيَ اَحْسَنُۗ اِنَّ رَبَّكَ هُوَ اَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيْلِهٖ وَهُوَ اَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِيْنَ ﴿١٢٥﴾ اثف٥

"ادعو الناس إلى سبيل ربك بالحكمة والتوجيه الحسن، وجادلهم بما هو خير[٦]".

[6] Abdul Haris Pito, "Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Quran," *Al-Asas: Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam* 1, no. 2 (2018): 102–103.

طرح أريبوفو في بحثه عدة جوانب إيجابية لتطبيق الألعاب في الألعاب، منها: (أ) تُتيح لنا الألعاب تقمص شخصيات أخرى (أو ممارسة مهن معينة)، مما يُوفر فرصة لاكتساب أكبر قدر ممكن من المعرفة وفهم كيفية أداء العمل على أكمل وجه؛ (ب) لا تقتصر فوائد الألعاب على مجرد إشغال اللاعبين لأوقات فراغهم، بل تُساهم في تنمية ذكاء الأفراد من خلال المهام والتحديات التي تُقدمها؛ (ج) يشمل تطبيق أسلوب الألعاب الجوانب المعرفية والحركية للشخص، مما يعني أن الألعاب التي تُحاكي المهارات المعرفية والحركية اللازمة في مواقف الحياة الواقعية تُرجّح أن تُحقق نتائج تعليمية ناجحة أكثر من الألعاب الأكثر تجريدًا.

هناك خمس فوائد لتطبيق أسلوب التلعيب في التعليم: (أ) المساعدة في تنمية الجوانب المعرفية للطلاب؛ (ب) في بعض الحالات، المساعدة في النمو البدني؛ (ج) زيادة المشاركة الفعّالة للطلاب في الفصل الدراسي؛ (د) مساعدة الطلاب على فهم المادة الدراسية؛ (هـ) لا يقتصر تطبيق التلعيب على الفصل الدراسي فقط. فقد وجدت دراسات أخرى فوائد أخرى عند تطبيقه فعليًا في عملية التعلم، وهي: (أ) أن وجود نظام التلعيب يجعل عملية التعلم أكثر تفاعلية وكفاءة؛ (ب) يزيد من حماس الطلاب ودافعيتهم للتعلم؛ (ج) يجعل التعلم أكثر متعة دون إغفال المادة الدراسية، مما يخلق توازنًا بين التعلم واللعب؛ (د) يزيد من نشاط الطلاب ومشاركتهم في عملية التعلم[٧].

تُعدّ اللغة العربية لغة عالمية تُدرّس على نطاق واسع في إندونيسيا، لا سيما في المدارس الإسلامية الابتدائية والإعدادية والثانوية. ويُعتبر تعلم العربية صعباً نظراً لثراء مفرداتها وتنوعها، والتي تتغير بتغير كل كلمة. ويمكن للمعلمين المبدعين خلق جوٍّ ممتع في الصف. وتُعدّ ألعاب التخمين إحدى الابتكارات في عملية التعلم التي تُسهم في خلق بيئة تعليمية غير مملة للطلاب.

[7] Komang Redy Winatha dan Kadek Ayu Ariningsih, "Persepsi Mahasiswa Terhadap Penerapan Gamifikasi Dalam Pembelajaran," *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan* 17, no. 2 (2020): 266.

هدفت هذه الدراسة إلى تحديد أثر استخدام لعبة تخمين الصور كوسيلة تعليمية في تحسين فهم المفردات العربية في سورابايا. بعد إجراء اختبار قبلي، تم تطبيق أسلوب التعلم، ثم اختُتمت الدراسة باختبار بعدي لتحديد أثر استخدام هذه اللعبة في تحسين فهم المفردات العربية في سورابايا. استخدمت الدراسة المنهج الكمي، وتحديدًا المنهج التجريبي، بهدف تحديد ما إذا كان هناك أثر لأسلوب معين مُطبق على المشاركين. تم استخدام اختبار t للعينات المزدوجة باستخدام برنامج *SPSS*.

تتضمن عملية التعلم باستخدام لعبة تخمين الصور عدة مراحل؛ ففي البداية، يُعطى الطلاب المادة ثم يُطلب منهم تكرار المفردات، وبعد ذلك يُدعون للعب لعبة تخمين الصور بعد شرح طريقة اللعب وقواعدها مسبقًا. بهذه اللعبة، لا يشعر الطلاب بالملل أثناء التعلم، إذ يحاولون، دون وعي، تذكر المفردات التي عُرضت عليهم أثناء تخمين الصور بالتناوب. لذا، تُسهم لعبة تخمين الصور في تحسين فهم مفردات اللغة العربية في مدرسة سورابايا[٨].

من أبرز المشكلات التي واجهها الكاتب في عملية تعلم اللغة العربية في مدرسة الشيخ خالد المتوسطة، ضعف فهم الطلاب للمفردات العربية وبنية الجمل. وبناءً على ملاحظات الكاتب المباشرة في المدرسة، كان تعلم اللغة العربية يميل إلى الرتابة، حيث يركز على الحفظ والمحاضرات، دون إشراك الطلاب في أنشطة تفاعلية ممتعة. ونتيجة لذلك، أصبح الطلاب سلبيين، غير مهتمين، ويجدون صعوبة في فهم المادة العربية التي يتم تدريسها وتذكرها.

في ضوء هذه الظروف، يرى الكاتب ضرورة استخدام أساليب تعليمية بديلة لتعزيز تفاعل الطلاب وفهمهم. ومن بين هذه الأساليب، يُعدّ التعلّم من خلال اللعب باستخدام استراتيجيات التلعيب، وتحديدًا ألعاب تخمين الصور، أحد الأساليب الفعّالة. لا تقتصر فائدة هذه الألعاب على خلق بيئة تعليمية ممتعة فحسب، بل تُساعد الطلاب أيضًا على فهم وتذكّر

[8] Zuhrotul Mufidah dan M. Badrus, "Pengaruh Permainan Tebak Gambar Untuk Meningkatkan Pemahaman Kosa Kata Bahasa Arab Di Surabaya," *Al-Anwar: Jurnal Pendidikan Dan Bahasa Arab* 4, no. 1 (2022): 43.

المفردات العربية بصريًا وسياقيًا. تُمكّن ألعاب تخمين الصور الطلاب من التعلّم بنشاط من خلال التفاعل المباشر، والتعزيز البصري، والتعاون مع أقرانهم.

ناقشت دراسات سابقة استخدام أساليب التعلم القائمة على اللعب في تعليم اللغة العربية. إلا أن هذه الدراسات ركزت عمومًا على بيئات مدرسية ذات مرافق مناسبة ودافعية عالية نسبيًا لدى الطلاب. في المقابل، أُجريت هذه الدراسة في مدرسة الشيخ خالد المتوسطة، حيث يُظهر الطلاب عمومًا اهتمامًا ضعيفًا بتعلم اللغة العربية، ولا تزال الأساليب المستخدمة تقليدية. لذا، تهدف هذه الدراسة إلى بحث فعالية استخدام لعبة تخمين الصور، مع تطبيق أسلوب التلعيب، في تحسين فهم الطلاب للغة العربية، لا سيما في البيئات ذات المرافق المحدودة والدافعية المنخفضة للتعلم.

ب. التحديد الإجرائي

استنادًا إلى خلفية البحث التي وصفها الباحث أعلاه، يمكن تحديد المشكلات الرئيسية على النحو التالي:

١ . كيف فعالية وسيلة تخمين الصور باستخدام التلعيب في تعليم اللغة العربية بمدرسة الشيخ خالد المتوسطة الإسلامية ببنجر؟

ج. أسئلة البحث

١. معرفة فعالية وسيلة تخمين الصور باستخدام التلعيب في تعليم اللغة العربية بمدرسة الشيخ خالد المتوسطة الإسلامية ببنجر

د. أهداف البحث

١. فعالية

في هذه الدراسة، يُفهم مفهوم الفعالية على أنه مدى نجاح الوسائط المستخدمة في تحقيق أهداف التعلم. عمليًا، تُقاس الفعالية من خلال تحسينات في نتائج تعلم الطلاب

بعد استخدام وسائط تخمين الصور القائمة على أسلوب التلعيب، ومشاركة الطلاب الفعّالة في عملية التعلم، واستجاباتهم الإيجابية التي تم الحصول عليها من خلال الاستبيانات.

٢ وسيلة تخمين الصور

في سياق هذا البحث، تُستخدم هذه الطريقة كوسيلة تعليمية على شكل صور مُرتبة ليقوم الطلاب بتخمينها. تحتوي هذه الصور على مفردات أو مفاهيم باللغة العربية، تُستخدم بدورها كمادة للتفاعل بين المعلم والطالب لتدريب الطلاب على فهم اللغة واستخدامها. صُممت هذه اللعبة لخلق بيئة تعليمية أكثر متعة وتفاعلية، بهدف تعزيز اهتمام الطلاب بتعلم اللغة العربية.

٣. التلعيب

يتم تعريفها عملياً على أنها تطبيق عناصر اللعبة في أنشطة لعبة التخمين، مثل منح النقاط للإجابات الصحيحة، ونظام المستويات أو الرتب لقياس التقدم، ولوحة المتصدرين لتعزيز روح المنافسة الصحية، ومكافآت بسيطة للطلاب أو المجموعات المتفوقة.

من المتوقع بالفعل أن يؤدي استخدام أسلوب التلعيب في التعلم إلى زيادة دافعية الطلاب للوصول إلى التعلم والمشاركة فيه بنشاط، ولكن يجب أن نتذكر أن التلعيب غالبًا لا يتم تطويره لغرض الذاكرة طويلة المدى.يمكن تعريف التلعيب في تعليم تخمين الصور بأنه تطبيق عناصر الألعاب على عملية التعليم والتعلم. تشمل هذه العناصر، على سبيل المثال، منح نقاط لكل إجابة صحيحة، واستخدام نظام مستويات لقياس التقدم التعليمي، ولوحة متصدرين تُعزز روح المنافسة الصحية، ومكافآت بسيطة للطلاب أو المجموعات المتفوقة. يُسهم تطبيق هذه العناصر في خلق بيئة تعليمية أكثر حيوية وتفاعلية ومتعة للطلاب.

إلى جانب ذلك، هناك أشكال أخرى من أساليب التلعيب التي يمكن تطبيقها، على سبيل المثال، منح*شارة*أو شارات خاصة كدليل على الإنجاز عندما يكمل الطلاب بنجاح

تحديات معينة. يمكن للمعلمين أيضًا إنشاء*تحدي الوقت* وهي لعبة تخمين الصور ضمن وقت محدد، مما يُنمّي تركيز الطلاب وسرعة تفكيرهم. علاوة على ذلك، يمكن دمج التعلم مع*قصة* أو قصة، حيث يبدو الطلاب وكأنهم في مغامرة، وفي كل محطة يجب عليهم تخمين الصورة لمواصلة الرحلة. يمكن للمعلمين أيضًا تنظيم الأنشطة على شكل *المهمة والسعي* فعلى سبيل المثال، تُعتبر خمس صور مهمة واحدة، مما يجعل الطلاب يشعرون وكأنهم يُنجزون المهمة كما لو كانت لعبة. ولا يقتصر الأمر على المسابقات الفردية، بل يمكن تطوير أسلوب التلعيب أيضاً على شكل *التحدي التعاوني* بحيث يتدرب الطلاب على العمل معًا في فرق لتحقيق هدف مشترك. وبالتالي، لا يقتصر استخدام أسلوب التلعيب في التعلم على خلق جو تنافسي فحسب، بل يشمل أيضًا تشجيع التعاون والإبداع والمشاركة الفعّالة للطلاب. ومع ذلك، من المهم تذكر أن معظم تصميمات التلعيب غالبًا ما تكون فعّالة فقط في زيادة دافعية التعلم على المدى القصير. لذلك، لا يزال يتعين على المعلمين موازنتها باستراتيجيات تعلم تدعم الاستيعاب على المدى الطويل، مثل التكرار التدريجي (*التكرار المتباعد* أو الممارسة المستمرة. ومن خلال الجمع بين الاثنين، ستصبح أساليب التلعيب استراتيجية فعالة حقًا لتحسين جودة تعلم اللغة العربية والمواد الأخرى.

٤.تعليم اللغة العربية

ركزت هذه الدراسة في تعليم اللغة العربية عملياً على إتقان الطلاب للمفردات الأساسية (المفردات) وفهمها البسيط في المرحلة الإعدادية. وقد تم قياس ذلك من خلال قدرتهم على تخمين المفردات والتعرف عليها واستخدامها، وذلك من خلال لعبة تخمين الصور القائمة على أسلوب التلعيب.

هـ.المسلمات الأساسية وفرضية البحث

فوائد البحث

١.الفوائد النظرية

أ.المساهمة في تطوير العلوم التربوية، وخاصة أساليب التعلم المبتكرة في تعلم اللغة العربية.
ب.إضافة مراجع بحثية متعلقة بوسائل الإعلام التي تعتمد على تخمين الصور بين الأكاديميين.

٢.الفوائد العملية

أ.للمعلمين :من المتوقع أن يُسهم هذا البحث في مساعدة المعلمين على اختيار وتطبيق أساليب تعليمية أكثر جاذبية وفعالية، لا سيما في تعليم اللغة العربية. إضافةً إلى ذلك، يمكن للعبة تخمين الصور أن تُستخدم هذه الطريقة كوسيلة تعليمية بديلة يمكنها زيادة اهتمام الطلاب وتحفيزهم ونشاطهم أثناء عملية التعليم والتعلم. باختصار، يهدف هذا البحث إلى كمرجع لتطبيق وسائل تخمين الصور لزيادة دافعية الطلاب وفهمهم.

ب.للطلاب :من المتوقع أن يُسهم هذا البحث في جهود المدارس الرامية إلى تحسين جودة تعليم اللغة العربية. كما يمكن أن تُشكّل نتائجه مرجعاً للمدارس في تطوير أساليب تعليمية إبداعية وممتعة ومتمحورة حول الطالب، مما يُحسّن جودة التعليم بشكل عام،.غرس حب تعلم اللغة العربية في جو ممتع وتفاعلي.

ج.للمدارس :من المتوقع أن يُسهم هذا البحث في مساعدة الطلاب على فهم مواد اللغة العربية بسهولة أكبر من خلال أنشطة تعليمية تفاعلية. علاوة على ذلك، يُمكن أن يُؤدي تطبيق لعبة تخمين الصور إلى زيادة اهتمام الطلاب وتحفيزهم ومشاركتهم، وتحسين نتائج تعلمهم للغة العربية، مما يجعل عملية التعلم أكثر متعة وأقل مللاً.يُعد هذا الأمر عاملاً مهماً في تخطيط استراتيجيات التعلم الفعالة والممتعة.

و. الدراسات السابقة

أ. بحث أجراه م. عبد الغفور وآخرون، بعنوان *"Efektivitas Media Tebak Gambar Dalam Menghafal Mufrodat Di Kelas VII N MTS Assunniyyah"* باستخدام منهج وصفي نوعي. تم الحصول على بيانات البحث من خلال الملاحظة والتوثيق وتقنيات

الاختبار..هدفت هذه الدراسة إلى تحديد كيفية تطبيق أسلوب التخمين بالصور في تعلم المفردات، وقياس فعالية استخدامه، ورصد نتائج حفظ الطلاب بعد مشاركتهم في التعلم باستخدام هذا الأسلوب. أظهرت النتائج أن استخدام أسلوب التخمين بالصور يُسهّل على الطلاب حفظ مفردات اللغة العربية. وقد بدا الطلاب أكثر حماسًا ونشاطًا ودافعية للمشاركة في الأنشطة التعليمية. بالإضافة إلى ذلك، وبناءً على نتائج الاختبار، حصل معظم الطلاب على درجات تتراوح بين ٨٠ و٩٠، ما يُصنّفهم ضمن فئة الطلاقة، وهذا يعني أن هذا الأسلوب قد حسّن نتائج تعلم الطلاب بشكل ملحوظ. وبالتالي، يمكن الاستنتاج أن أسلوب التخمين بالصور فعّال في تعلم اللغة العربية، وخاصةً في مساعدة الطلاب على حفظ المفردات. فهذه الطريقة لا تجعل التعلم أكثر متعة فحسب، بل تُحسّن أيضًا فهم الطلاب للمفردات الجديدة وقدرتهم على حفظها.

٢. علاوة على ذلك، فإن البحث الذي أجرته تازكيا أوليا وآخرون بعنوان *"Efektivitas Penggunaan Media Permainan Tebak Gambar Terhadap Pengetahuan Kesehatan Gigi dan Mulut Pada Siswa SD"* استخدمت هذه الدراسة منهجًا كميًا بتصميم تجريبي أولي لمجموعة واحدة مع اختبار قبلي وبعدي. تكونت عينة الدراسة من ٧١ طالبًا في الصفوف الثالث والرابع والخامس، تم اختيارهم باستخدام أسلوب العينة الشاملة..أظهرت نتائج الدراسة زيادةً ملحوظةً في معارف الطلاب بعد تلقيهم علاجًا توعويًا صحيًا باستخدام لعبة تخمين الصور. قبل العلاج، كانت معارف معظم الطلاب منخفضة (٤٨٪)، بينما ارتفعت بعده، حيث بلغت نسبة الطلاب ذوي المعارف العالية ٤١٪. وبناءً على نتائج اختبار T للعينات المزدوجة، كانت قيمة p المستحصلة ($p < 0.000$ (0.001).<(0.05)، مما يشير إلى تأثيرٍ كبيرٍ للعبة تخمين الصور على تحسين المعرفة بصحة الفم. تؤكد هذه الدراسة فعالية استخدام ألعاب تخمين الصور في تقديم مواد تعليمية صحية، إذ تُحفّز الطلاب وتُشجعهم على المشاركة الفعّالة، وتُسهّل عليهم فهم المفاهيم

المدرَّسة. وتدعم هذه النتيجة دراسات سابقة (فاطمة ساري، ٢٠١٩؛ بورناما وإنداه، ٢٠٢١؛ سياهنياتي، ٢٠٢١) أظهرت أن طريقة تخمين الصور تُحسّن معرفة أطفال المرحلة الابتدائية بمختلف الجوانب الصحية. وبذلك، يُعزز بحث تازكيا أوليا وآخرون الأدلة على أن الألعاب التعليمية، وخاصةً تخمين الصور، تُعدّ بديلاً تعليمياً تفاعلياً وممتعاً وفعّالاً لتحسين معارف الطلاب.

٣. دراسة أخرى أجراها أحمد لطفي وآخرون بعنوان *"Gamifikasi Untuk Pendidikan: Pembelajaran Kimia Yang Menyenangkan pada Masa Pandemi Covid-19"* –استخدامنهج كمي مع التصميم*تصميم تجريبي أولي لمجموعة واحدة مع اختبار قبلي وبعدي*تهدف هذه الدراسة إلى تحديد مدى فعالية لعبة تخمين الصور كوسيلة تعليمية لتحسين معرفة طلاب المرحلة الابتدائية بصحة الأسنان والفم. أظهرت النتائج زيادة ملحوظة في مستوى معرفة الطلاب بعد تطبيق هذه الطريقة، حيث ارتفع متوسط درجاتهم من ٥٩,٩٦ قبل تطبيقها إلى ٧٧,٧٣ بعدها، بفارق قدره ١٧,٢٦ نقطة. وأظهر الاختبار الإحصائي قيمة p تساوي ،$(p < 0.05)$ 0.000 مما يؤكد فعالية لعبة تخمين الصور في تحسين معرفة الطلاب.

٤. بحث أجراه سوفياتوس شوليها وآخرون، *"Ta'sir Istikhdam Tatbiq Quizziz Fi Tahsin Nata'ij Ta'lim Al-Lughah Al-'Arabiyah Al Madrasah Al-'Aliyah Al Hukumiyah Fi Probolinggo"* أظهرت النتائج أن المجموعة التجريبية التي استخدمت تطبيق Quizizz حققت نتائج تعليمية أفضل من المجموعة الضابطة. وهذا يؤكد إمكانية استخدام Quizizz كاستراتيجية تعليمية بديلة تتناسب مع خصائص الجيل الرقمي وتتوافق مع مبادئ المنهج المستقل. كما يقدم هذا البحث إسهامات عملية لمعلمي اللغة العربية في توظيف التكنولوجيا كجزء من الابتكار التعليمي، ويثري رصيد البحث العلمي حول فعالية الوسائط التفاعلية في تعليم اللغات .تُوصي هذه الدراسة المعلمين باستخدام تطبيقات تفاعلية مثل Quizizz على نطاق أوسع في التعليم، لا سيما في المدارس التي تعاني من انخفاض دافعية الطلاب

ومشاركتهم. كما تُنصح المعلمين بتلقي تدريب دوري على تصميم اختبارات تفاعلية باستخدام المنصات الرقمية. علاوة على ذلك، من المتوقع أن تتناول الأبحاث المستقبلية تطبيق Quizizz على مهارات لغوية أخرى، مثل مهارة الكلام ومهارة الاستماع، وفي بيئات تعليمية متنوعة. من حيث المنهجية، يمكن تصنيف هذا البحث كشكل من أشكال التلعيب، لأن Quizizz يحتوي على عناصر ألعاب مثل النقاط والتصنيفات والوقت والمنافسة، مما يزيد من دافعية الطلاب للتعلم.

٥. أسني فوريدا وآخرون. في بحثهم المعنون *"Peningkatan Penguasaan Mufrodat Bahasa Arab Dengan Media Gambar Pada Siswa Kelas XI I MA As-Sunniyyah Kencong Jember"* تركز هذه الدراسة على تحسين إتقان مفردات اللغة العربية لدى طلاب الصف الحادي عشر في مدرسة ما السنية كينكونغ جيمبر من خلال استخدام الصور. وتعتمد الدراسة على منهج البحث الميداني النوعي، حيث يتم جمع البيانات من خلال الملاحظة والتوثيق أثناء عملية التعلم .تهدف هذه الدراسة إلى مساعدة الطلاب على تحسين قدرتهم على إتقان المفردات العربية (المفردات) بحيث لا يصبح التعلم رتيبًا ومملًا. ومن المتوقع أن يؤدي استخدام الصور كوسيلة بصرية إلى زيادة دافعية الطلاب، وتسهيل عملية الحفظ، وزيادة اهتمامهم بمتابعة عملية تعلم اللغة العربية. وقد أظهرت نتائج الدراسة فعالية الوسائط المرئية في تحسين إتقان الطلاب للمفردات. وحصل معظم الطلاب على درجات تتراوح بين الجيد والممتاز، مع تفوق الطالبات الحاصلات على درجات امتياز. كما تُسهّل الوسائط المرئية على الطلاب حفظ المفردات، وتقوي الذاكرة، وتساعدهم على تطوير مهاراتهم اللغوية العربية، سواء في الجمل البسيطة أو المحادثات القصيرة. وبذلك، تؤكد هذه الدراسة إمكانية استخدام الوسائط المرئية كبديل تعليمي ممتع ومحفز، وقادر على تحسين نتائج تعلم اللغة العربية.

٦. بالإضافة إلى ذلك، أجرى محمد سفيان هادي وآخرون بحثاً بعنوان *"Efektivitas Gamifikasi Dalam Mengajar Bahasa Inggris Secara Daring Di Era Pandemic"* يستخدم هذا البحث منهجًا وصفيًا كميًا من خلال توزيع استبيانات على ٣١ طالبًا من طلاب الصف الثامن في مدرسة خزانة الخيرية المتوسطة. والهدف الرئيسي من البحث هو تحديد مدى فعالية أسلوب التلعيب باستخدام منصة Quizizz في تعليم اللغة الإنجليزية عبر الإنترنت خلال جائحة كوفيد-19. أظهرت نتائج الدراسة أنه على الرغم من أن ٨١٪ من الطلاب شعروا بمزيد من التحفيز والراحة مع أسلوب التلعيب، وأن ٩٠٪ منهم اعتبروا هذا الأسلوب سهل الاستخدام، إلا أن ٣٩٪ فقط من الطلاب وافقوا على أن أسلوب التلعيب فعال حقًا في تحسين التعلم. ولا تزال غالبية الطلاب (٦١٪) تفضل التعلم المباشر وجهًا لوجه، لأنهم شعروا أن طرح الأسئلة وفهم المادة أسهل من خلاله. وبناءً على ذلك، خلصت هذه الدراسة إلى أن أسلوب التلعيب يمكن أن يكون بديلاً ممتعًا ومحفزًا لوسائل التعلم الإلكتروني، ولكنه ليس فعالاً تمامًا في استبدال التعلم المباشر، ويعود ذلك أساسًا إلى محدودية التفاعل، وسعة الإنترنت، وفهم المادة.

٧. بحث أجرته ديوي إيماي سيتي روزمايانتي *"Efektivitas Media Permainan Tebak Gambar Berantai Dalam Meningkatkan Maharah Kalam Pada Kelas XI IPA 1 di MA Hikmatul Amanah Pacet Mojokerto"* انبثق هذا البحث من الحاجة إلى توفير وسائل تعليمية ممتعة وجذابة وقادرة على تحسين مهارات التحدث لدى الطلاب. ومن بين هذه الجهود لعبة "خمن سلسلة الصور"، حيث يعمل الطلاب في مجموعات لتخمين الصور، وترتيبها في جمل، والمشاركة بفعالية في المحادثة أثناء ذلك. وقد استخدم البحث منهجًا تجريبيًا كميًا بتصميم وصفي *.اختبار قبلي وبعدي لمجموعة واحدة*،شملت الدراسة ٢٧ طالبًا من الصف الحادي عشر (القسم العلمي الأول، مدرسة حكمة الأمانة، باسيت-موجوكيرتو) كعينة للدراسة. تم اختبار أداة البحث للتأكد من صحتها (مستوى الدلالة < ٠,٠١)،

وثباتها (معامل ألفا لكرونباخ ٠,٨٣٢)، مما يصنفها ضمن فئة الثبات. جُمعت البيانات من خلال الملاحظة والمقابلات والاختبارات، وشملت اختبارًا قبليًا، واختبارًا تجريبيًا، واختبارًا بعديًا. أظهرت نتائج الاختبار القبلي متوسط درجات الطلاب ٦٧,٨٥، حيث بقيت غالبيتهم ضمن فئة "غير الماهرين". بعد تطبيق أسلوب "تخمين سلسلة الصور" في ثلاث حصص، لوحظ تحسن ملحوظ في مستوى الطلاب. بلغ متوسط درجات الطلاب في الاختبار البعدي ٨٩,٧٧، حيث صُنِّف الطلاب ضمن فئتي "الماهرين" و"الماهرين جدًا". أظهر تحليل اختبارات التوزيع الطبيعي والتجانس أن البيانات موزعة توزيعًا طبيعيًا ومتجانسة. أظهر اختبار الفرضيات باستخدام برنامج *SPSS* دلالة إحصائية. (ذو طرفين) = ٠,٠٠٤ (<٠,٠٥)، لذا تم قبول الفرضية البديلة. تشير نتائج هذه الدراسة إلى أن استخدام لعبة "تخمين سلسلة الصور" فعال في تحسين مهارات التحدث لدى الطلاب. ويتضح ذلك من خلال الزيادة الملحوظة في الدرجات بين نتائج الاختبار القبلي والبعدي، مما يدعم أيضًا أسلوب اللعب التفاعلي كاستراتيجية فعّالة ومبتكرة في تعلم اللغة العربية.

٨. أخيرًا، أجرت يوسنايلي بوديانتي وآخرون دراسة بعنوان "Pengaruh Media Tebak Gambar Terhadap Kecerdasan Visual Spasial di RA Al- Musthafawiyah Kecamatan Medan Tembung" تهدف هذه الدراسة، التي أُجريت في مدرسة آر إيه المصطفوية، منطقة ميدان تمبونغ، إلى تحديد مدى تأثير وسائل تخمين الصور على الذكاء البصري المكاني في مرحلة الطفولة المبكرة. استخدمت الدراسة منهجًا كميًا بتصميم *كما لو كانت تجربة* حيث توجد مجموعتان، وهما المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة. خضعت المجموعة التجريبية لمعاملة باستخدام وسائل تخمين الصور، بينما لم تخضع المجموعة الضابطة لنفس المعاملة.أظهرت نتائج البحث زيادة في الذكاء البصري المكاني لدى الأطفال في المجموعة التجريبية. قبل استخدام أسلوب التخمين بالصور، كان متوسط الدرجات ٢,٤٢، ثم ارتفع إلى ٧ بعد التعلم باستخدام هذا الأسلوب. في المقابل، في المجموعة الضابطة، ورغم الزيادة من ١,٩٤

إلى ٠,٠٥، إلا أن النتائج لم تكن بنفس القدر من الأهمية كما في المجموعة التجريبية. يشير هذا إلى أن أسلوب التخمين بالصور أكثر فعالية من مجرد استخدام أوراق العمل التقليدية. يُعدّ أسلوب التخمين بالصور أداة تعليمية ثنائية الأبعاد، كالصور الفوتوغرافية أو اللوحات، يستخدمها الأطفال للتخمين بناءً على خصائص أو معايير محددة. بهذه الطريقة، تصبح عملية التعلم أكثر متعة وإثارة للاهتمام، وتُنمّي شغف الأطفال. تُثبت نتائج الدراسة أن استخدام هذا الأسلوب يُساعد الأطفال على تطوير ذكائهم البصري المكاني، كقدرتهم على تمييز الأشكال، وتذكّر المواقع، والتفكير بالصور. في الختام، يُظهر أسلوب التخمين بالصور أثرًا إيجابيًا بالغًا على الذكاء البصري المكاني لدى الأطفال. يُنصح المعلمون باستخدامه في التعليم لتشجيع الأطفال على النشاط والحيوية، وتجنب شعورهم بالملل بسهولة. كما يُتوقع من المدارس دعم ذلك بتوفير أدوات تعليمية متنوعة تُسهم في تنمية قدرات الأطفال على النحو الأمثل.

تم جمع البيانات من خلال إجراء اختبارات قبل (الاختبار القبلي) وبعد (الاختبار البعدي) تطبيق أسلوب التلعيب، بالإضافة إلى مراقبة عملية التعلم. وتم تحليل البيانات باستخدام اختبارات التوزيع الطبيعي واختبارات t للعينات المزدوجة عبر برنامج *SPSS* الإصدار ٢٥. أظهرت نتائج اختبار التوزيع الطبيعي أن البيانات موزعة توزيعًا طبيعيًا (الدلالة التقاربية = ٠,٢٠٠ > ٠,٠٥)، مما سمح بإجراء اختبار .t وأظهرت نتائج اختبار t وجود فرق دال إحصائيًا بين درجات الاختبار القبلي والبعدي (قيمة الدلالة = ٠,٠٠٠ < ٠,٠٥)، مع زيادة متوسطة في الدرجات قدرها 16.52 نقطة. هذا يدل على أن استخدام أسلوب التلعيب يحسن بشكل كبير من نتائج تعلم الطلاب.

تُقدم تطبيقات الألعاب فوائد ملموسة في عملية التعلم، كما أكدت ذلك دراسات سابقة (بلومب ولاروزا، ٢٠١٧؛ تشاو، ٢٠١٩). وقد أظهرت تطبيقات مثل *Kahoot!* و *Quizizz* قدرتها على تحفيز حماس الطلاب للتعلم، وخلق بيئة تنافسية صحية، وتشجيع التفاعل

النشط داخل الصف. يتيح تطبيق *Kahoot!* للطلاب الإجابة على الأسئلة من خلال اختبارات تفاعلية ممتعة، بينما يُمكّن تطبيق *Quizizz* الطلاب من التعلم بوتيرة تناسبهم، سواء بشكل فردي أو جماعي. كما وجدت هذه الدراسة أن الطلاب أصبحوا أكثر تركيزًا، ولم يشعروا بالملل بسرعة، وكان لديهم دافعية أعلى للتعلم عند استخدام عناصر الألعاب في التعلم. يتوافق هذا مع مبادئ تطبيقات الألعاب، التي تُعطي الأولوية للمشاركة والتحديات والمكافآت كعوامل محفزة للتعلم. بشكل عام، تُظهر هذه الدراسة أن تطبيق تطبيقات الألعاب في تعلم الرياضيات يُحسّن بشكل فعال نتائج تعلم الطلاب، وهو ذو أهمية بالغة للتطبيق في العمليات التعليمية التي تتكيف مع التطورات التكنولوجية. يُنصح المعلمون باستخدام منصات مثل *Kahoot!* و *Quizizz* لخلق بيئة تعليمية أكثر حيوية ومتعة وتفاعلية.

ز. فرضية البحث

تتمثل فرضية هذا البحث فيما يلي:

ل:لا يوجد تأثير كبير بين الخلفية التعليمية (على سبيل المثال من مدرسة دينية أو امتلاك خلفية في اللغة العربية) على فهم الطلاب لتعلم اللغة العربية.

H1:هناك تأثير كبير بين الخلفية التعليمية (على سبيل المثال من مدرسة دينية أو متلاك خلفية في اللغة العربية) على فهم الطلاب لتعلم اللغة العربية.

ح. هيكل البحث

لضمان سهولة فهم هذه الورقة، قُسِّمَ النقاش إلى عدة فصول وفصول فرعية، يرتبط كل منها بالآخر، مُشكِّلاً وحدةً مُنظَّمةً ومنطقية. يتضمن هيكل النقاش ما يلي:

الباب الأول : مقدمة، والتي تتضمن خلفية المشكلة، وتحديد المشكلة، وأهداف البحث، وأهمية البحث، والبحوث السابقة، والفرضيات، وكتابة المنهجية.

الباب الثاني : دراسة نظرية، تتضمن الإطار النظري المتعلق بفهم وأهداف فعالية تعلم اللغة العربية، والتعلم أثناء اللعب، وطريقة تخمين الصور، وإطار فكر المؤلف.

الباب الثالث : أساليب البحث، والتي تشمل وصفًا لنوع وطبيعة البحث، وموقع ووقت البحث، والسكان والعينة، وأدوات البحث، وتقنيات جمع البيانات وتقنيات تحليل البيانات.

الباب الرابع :يقدم هذا الفصل نظرة عامة على موقع البحث، وعرض بيانات البحث مثل نتائج الاختبارات القبلية والبعدية، وتحليل البيانات باستخدام التقنيات الإحصائية المناسبة، ومناقشة نتائج البحث من خلال ربطها بالنظرية التي تم شرحها سابقًا.

الباب الخامس :هو استنتاج يتضمن استنتاجات من نتائج البحث الذي تم إجراؤه كإجابة على صياغة المشكلة، بالإضافة إلى اقتراحات موجهة إلى الأطراف ذات الصلة مثل المعلمين والطلاب والباحثين المستقبليين.