الباب الأول

مقدمة

أ. خلفية البحث

حاجة الإنسان إلى التّفاهم مع غيره باللغة في المسافات واختلاف الأزمنة، ابتكر الإنسان وسائلا أخرى للتّفاهم، فاخترع طريقة صناعية للإفهام هي الكتابة وطريقة صناعيّة للفهم هي القراءة، وبهذا أمكنه أن يفهم عن الماضين بقراءة آثارهم المكتوبة، وأن يترك أفكاره ليفهمها عنه من سيأتون بعده، وكذلك استطاع أن يتفاهم مع عنه عن طريق الكتابة والقراءة، بهذا أصبح اللغة أربعة أركان أساسية هي: الكلام والكتابة كوسيلة إفهام، والاستماع والقراءة كوسيلة فهم.[1] فلذلك في تعلم اللغة العربية هناك أربع مهارات يجب إتقانها، وهي مهارة الاستماع، ومهارة الكلام، ومهارة القراءة، ومهارة الكتابة.

ومن المهم لإتقان هذه المهارات الأربعة هي الإلمام بالمفردات. والمفردات هي أدوات حمل المعنى ووسيلة للتفكير. يمكن للمتحدث أن يفكر ثم يحول أفكاره إلى الكلمات التي يريدها في المفردات. في اللغة الأجنبية، تُكتسب المفردات عادةً من خلال مهارات الاستقبال، مثل الاستماع والقراءة، ثم مهارات التحدث والكتابة مما يسمح بتطويرها

[1] أحمد فؤاد محمود عليان، **المهارات اللغوية: ماهيتها وطرائق تدريسها** (رياض: دار المسلم للنشر والتوزيع، ١٩٩٢)، ٤٣.

والتدريب على استخدامها. هذا يعني أن الكلمات لا يتم تعلمها إلا في سياق استخدامها في المواقف المنطوقة أو في موضوعات القراءة.[٢]

وكانت المفردات من عناصر اللغة الهامة بحيث تتضمن عليها المعاني واستخدام الكلمات في اللغة من المتكلم نفسه أو من الكاتب. "والشخص ستزيد له مهارته في اللغة إذا ازدادت مفرداته، لأن كفاءة مهارة لغة الشخص متوقف على المفردات التي استوعب عليها".[٣]

ولأهمية الإلمام بالمفردات في المهارات اللغوية، فإلمام المتكلمين (الطلاب) بالمفردات شيء لابد منه ولا يستغنى عن الاهتمام بها. ومن نوع الاهتمام بها هو بوسيلة تعليم المفردات في المدرسة تعليما مناسبا. ومن أهداف تعليم المفردات هي أن يتمكن الطلاب من ذكر مفردات جديدة بالإضافة إلى حفظ عدد منها، وواحدة من الطرق التي يمكن استخدامها هي ألعاب (*educandy*) التعليمية.

اختارت الباحثة ألعاب (*educandy*) التعليمية لأن المرافق والبنية التحتية في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٤ تانجيرانج كافية تماما، ولكن لايستعمل المعلم الوسائل

---

٢ محمود كامل الناقة، **تعليم اللغة العربية للناطقين بلغات أخرى: أسسه–مداخله–طرق تدريسه** (مكة المكرمة: جامعة أم القرى، ١٩٨٥)، ١٦١.

3 Ahmad Fuad Effendy, *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab*, 5th ed. (Malang: Misykat, 2012), 126.

التعليمية المطبقة لتدريس اللغة العربية. وكذلك ألعاب (*educandy*) التعليمية يوفر ميزات لإنشاء الاختبارات وهناك أيضا أنواع الألعاب للاختيار من بينها. استخدام هذا تطبيق هو أحد الطرق لجعل عملية التعليم والتعلم ممتعة، وكذلك لايعتبر الطلاب بأن اللغة العربية درسا صعبا.[٤]

بناء على ملاحظة في الصف السابع بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٤ تانجيرانج إن إتقان المفردات اللغة العربية للطلاب منخفض. وهذا بسبب عدم مفردات يعرفونها، ومعظم لا يمكن أن تذكر المفردات التي تم دراستها أو التي يجري دراستها. واختارت الباحثة هذه المهارة بحيث أن الطلاب يمكن أن تذكر وفهم معنى المفردات التي يتعلمونها. وكذلك أن يهتم الطلاب بالدرس اللغة العربية من خلال ألعاب (*educandy*) التعليمية.

فلذلك تريد الباحثة أن تطور وسيلة ألعاب (*educandy*) التعليمية لإتقان مفردات اللغة العربية. ومن هنا اختارت الباحثة موضوع بحثها:

"تطوير ألعاب (*educandy*) التعليمية لإتقان مفردات اللغة العربية لدى طلاب الصف السابع بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٤ تانجيرانج"

[4] Ratna Widiastuti, Ika Candra Sayekti, dan Rita Eryani, "Peningkatan Hasil Belajar Melalui Media Kuis Educandy Pada Peserta Didik Di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 5, no. 4 (July 11, 2021): 2084.

ب.أسئلة البحث

استنادا إلى الخلفية السابقة، تقدّم الباحثة ثلاثة أسئلةِ للبحث كالتالية:

١ . ما ألعاب (*educandy*) التعليمية لإتقان مفردات اللغة العربية؟

٢ . كيف تطور ألعاب (*educandy*) التعليمية لإتقان مفردات اللغة العربية لدى طلاب الصف السابع بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٤ تانجيرانج؟

٣ . ما فعالية استخدام ألعاب (*educandy*) التعليمية لإتقان مفردات اللغة العربية لدى طلاب الصف السابع بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٤ تانجيرانج؟

ج. أهداف البحث

يهدف هذا البحث كما يلي:

١ . للتعرّف على ألعاب (*educandy*) التعليمية لإتقان مفردات اللغة العربية.

٢ . للتعرّف على تطور ألعاب (*educandy*) التعليمية لإتقان مفردات اللغة العربية لدى طلاب الصف السابع بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٤ تانجيرانج.

٣ . للتعرّف على فعالية استخدام ألعاب (*educandy*) التعليمية لإتقان مفردات اللغة العربية لدى طلاب الصف السابع بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٤ تانجيرانج.

د. أهمّية البحث

هذا البحث فيه أهمِّيّة كثيرة كما يلي:

١. للباحثة نفسها: بعد إجراء هذا البحث، تكون للباحثة معرفة في تطوير وسائل الإعلام المصورة في تعلم عناصر المفردات العربية حتى تطبيقها في أنشطة التعليم.

٢. للمدرس: أن يكون هذا البحث أحد المراجع للمدرس مناسبة، وخاصة في تعليم مفردات اللغة العربية. ويصبح المدرس عارفًا للوسائل التعليمية المصورة. وتصبح وسيلة تسهّل المدرسي اللغة العربية.

٣. للطلاب: تشجيعا في ترقية تعلم اللغة العربية وتنمية الكفاءة بحيث لايسأم التلاميذ في التعلم اللغة العربية.

٤. للباحثين: أن يكون هذا البحث مرجعا ودافعًا للباحثين الآخرين لبحث وتطوير الوسائل التعليمية التالية، وخاصة في تطوير الوسيلة التعليمية في تعلم مفردات اللغة العربية.

هـ. أساس التفكير

في قانون رقم ٢٠ لسنة ٢٠٠٣ بشأن الفقرة ٢٠ من النظام التعليمي الوطني، فإن التعلم هو عملية تفاعل بين المتعلمين والمربين وموارد التعلم في بيئة تعليمية".[٥] وقال (*miarso*) في كتاب ريجينا أدي دارمان، هناك خمسة أنواع من التفاعلات التي يمكن أن تحدث في عملية التعليم والتعلم، وهي التفاعل بين المعلمين والمتعلمين، والتفاعل بين الزملاء المتعلمين أو بين أقرانهم، وتفاعل المتعلمين مع الميسرين، وتفاعل المعلمين مع موارد التعلم، وتفاعل المتعلمين مع المعلمين ومع البيئة الاجتماعية للمجتمع والطبيعة.[٦]

التعليم والتعلم هما العلاقات التي يرتبط فيها طرفان في وجه واحد. العمليتان مترابطتان ومتكاملتان وتفاعليتان ولا غنى عنهما. ومن خلال الجمع بين عمليتي التعلم يمكن تحقيق الهدف النهائي لكل عملية تعليمية. أفضل تعلم، والتعلم الأكثر نجاحا هو نتيجة التعليم الأكثر نجاحا.[٧]

---

[5] Peraturan Pemerintah RI, "Peraturan Pemerintah No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional" (Jakarta: Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4301, 2003).

[6] Regina Ade Darman, Belajar Dan Pembelajaran (Padang: Guepedia, 2020), 17-18.

[٧] سالم بن خميس بن حارب الحامدى، "دور القيادة المدرسية فى تحسين جودة عمليات التعليم والتعلم فى مدارس التعليم الأساسى للصفوف من (٥-٩) بمحافظة شمال الباطنة،" المجلة العربية للعلوم التربوية والنفسية ٥،٢٢ (يوليو، ٢٠٢١)، ٤٩٦.

عملية التعليم والتعلم هي عملية ديناميكية نشطة ومنظمة وموجهة نحو أساس معين وتفاعل العناصر ذات الصلة والفعالة: المعلمون والمتعلمون والمعرفة والمهارات والسلوكيات، وكذلك الأخلاق، التفاعل بين البيئات المادية والاجتماعية. يعتمد التعليم على المعلمين كآلات وموجهين وموجهين وميسرين للعملية التعليمية، من خلال دورهم الهادف، وفهم ظروف التعليم والتعلم، وتنفيذ أهدافهم، وتوفير التعلم التعليمي والتحفيز للطلاب للتعلم.[٨]

ويرى هاينيتش (١٩٩٣) أن الوسائط التعليمية وسيط في مجال الاتصالات، والوسائل التعليمية تأتي من اللاتينية مع شكل الجمع من كلمة المتوسطة. وهذا يعني حرفيا وسيلة. هذا هو مصدر الرسالة (مصدر) مع المتلقي للرسالة (جهاز استقبال). ويحقق هاينيتش هذه الوسائط، مثل الأفلام والتلفزيون والرسوم البيانية والمدربين. ويمكن اعتبار أمثلة من هذه الوسائط الوسائل التعليمية إذا كان يحمل رسائل التعلم. وفي هذه الحالة، هناك علاقة بين الوسائط والأساليب.

[٨] حسن زيتون وكمال، **التعلم والتدريس من منظور النظرية البنائية** (الإسكندرية: مكتب العلمي للنشر والتوزيع، ٢٠١٠)، ٩٨.

والوسائل التعليمية هي تكنولوجيا التي يمكن استخدامها لأهداف التعلم؛ والوسائل التعليمية هي وسيلة مادية للاتصال المادي. والوسائل التعليمية هي عرض للاتصالات المسموعة، بما في ذلك جهاز تكنولوجيا.[٩]

اتفق اللغويون العرب على أنه لا يمكن للمرء أن يفعل أي شيء دون القدرة على فهم التعليمات اللغوية، بغض النظر عن مقدار المفردات التي حفظها من القاموس، ولكن إذا لم يفهم عناصر الجملة، فلن يكون قادرا على فهم المعنى الوارد فيها بشكل صحيح. ولفهم للمعنى الصحيح لجملة واحدة في سياق الحملة المثالية، هناك يحتاج إلى أربعة عناصر أساسية؛ أولاً، تبين المعنى (المعنى الدلالي)، ثانيًا، يكون المعنى على أساس إعراب أو موقف الكلمة في الجملة (المعنى النحوي)، ثالثًا، يستند معنى الكلمة على شكلها (المعنى الصرفي)، رابعًا، يستند المعنى على نمط أو القراءة الجيّدة (المهنى التنغيمي).[١٠]

أما (*Educandy*) فهو تطبيق يمكننا إنشاء الألعاب التعليمية. ليس فقط التعلم، يمكن أيضا دعوة المتعلمين هنا في وقتٍ واحد. بالإضافة إلى ذلك، فإن الألعاب المقدمة

[9] Darman, Belajar Dan Pembelajaran, 133.
[10] Munir, Perencanaan Sistem Pengajaran Bahasa Arab (Jakarta: Kencana, 2016), 8-9.

هي أيضا أكثر تنوعا. هناك ألعاب بالبحث عن كلمة، والكلمات المتقاطعة، والمطابقة، والجناس، والتذكر، والخيار المتعدد، وإكمال الحروف.[١١]

أمّا طريقة عمل هذه اللعبة هي أن المتعلمين يجيبون على الأسئلة المحددة بالنقر على الأعمدة المتاحة، ثم وسيظهر العمود الذي تم النقر عليه معلومات معينة بلون معين، ثم يطلب من المتعلم النقر على عمود آخر، إذا كانت الإجابة صحيحة، فيفتح العمود باستمرار. أمّا إذا كانت خطأً فسيتم إغلاقه مرة أخرى، ويطلب من المتعلمين البحث عن الإجابة الصحيحة.

و. تنظيم البحث

ينقسم هذا البحث إلى خمسة أبواب، وهي كما يلي:

الباب الأول: مقدمة، ويحتوي على مشكلة البحث، وأسئلة البحث، وأهداف البحث، وأهمية البحث، وأساس التفكير، وتنظيم البحث.

[11] Yuniastuti, Miftakhuddin, and Muhammad Khoiron, Media Pembelajaran Untuk Generasi Milenial Tinjauan Teoretis Dan Pedoman Praktis (Surabaya: Scopindo Media Pustaka, 2021), 96.

الباب الثاني: الإطار النظري للبحث، ويحتوي على مفهوم ألعاب (*educandy*) التعليمية، ومفهوم إتقان وطريقة تطوير ألعاب (*educandy*) التعليمية، وفعالية استخدام ألعاب (*educandy*) التعليمية.

الباب الثالث: منهج البحث، ويشتمل على موقع البحث وموعده، ومنهج البحث، وإجراءات البحث، وأسلوب جمع البيانات، وأساليب تحليل البيانات.

الباب الرابع: تحليل البيانات، ويشتمل على تطوير ألعاب (*educandy*) التعليمية لإتقان مفردات اللغة العربية.

الباب الخامس: خاتمة، وتحتوي على الخلاصة والمقترحات.