الباب الأول

مقدمة

أ. خلفية البحث

تلعب التربية دورا مهما في تثقيف حياة الشعب، فيجب على كل من له دور في التربية أن يلعب دورا كبيرا في تحسين جودة التربية. تشتمل التربية على العناصر، اثنان منها المعلم والطلاب. لتنجح عملية التعلم يجب على المعلم أن يلعب دورا نشطا لتحفيز الطلاب على التعلم بنشاط وتوفيرهم خبرات التعلم.

لدعم تحقيق الأهداف التربوية يجب أن يدعمه مناخ التعلم المواتي. مناخ التعلم الذي قام المعلم بتطويره له تأثير كبير على نجاح وحماس تعلم الطلاب. علاوة على ذلك يقال أيضا أن جودة التعلم ونجاحه تؤثرهما قدرة المعلم ودقته في اختيار واستخدام طريقة التعلم ووسائله.

بالنسبة إلى الجانب النظري من السهل تعلم جميع طرق التعلم التي يقترحها خبراء التربية والتعلم، ولكن تنفيذها لمن الصعب، خاصة إذا كانت مرتبطة بخصوصية الدرس التي لها معايير مادية والأهداف المعرفية والعاطفية والحركية، وخاصة في درس تعليم اللغة العربية لأنه لا يزال هناك عدد قليل جدا من الكتب المقررة للتعليم في الفصل.

استخدام طريقة التعليم ووسائله بغير مناسب يمكن أن يؤدي إلى الضجر وسوء الفهم والرتابة حتى يكون الطلاب أقل تحفيزا للتعلم. يظهر الواقع في المدرسة أنه في عملية تعلم اللغة العربية يبدو الطلاب أقل حماسا وانخفض إبداعهم وكانوا غير مهتمين. قد يكون السبب في ذلك أن المعلم لم يستوعب جيدا على الدرس واستراتيجة التعليم، واستخدام وسائل التعليم ليس له قدرة استيعابية كافية لنتائج تعلم الطلاب.

التعلم هو عملية تفاعل الطلاب مع المعلمين وموارد التعلم في بيئة التعلم. التعلم هو المساعدة التي يقدمها المعلم بحيث يمكن أن تحدث عملية اكتساب العلم والمعرفة واستيعاب المهارة والشخصية وكذلك تشكيل المواقف الثقة في نفوس الطلاب. بعبارة أخرى التعلم هو عملية لمساعدة الطلاب على التعلم الجيد. تتم تجربة عملية التعلم طول

حياة الإنسان ويمكن تطبيقها لكل مكان وزمان. التعلم له معنى متشابه بالتعليم على الرغم من أنه له دلالة مختلفة. لا يزال العديد من المعلمين في المدرسة مخطئين أو غير مناسب في تطبيق استراتيجية التعلم التي سيتم استخدامها لدعم نجاح التعلم بحيث يكون تحقيق التعلم أقل حدا وأقل ترابطا.

نعلم جميعا أن الطلاب الذين يتعلمون اللغات الأجنبية مثل العربية غالبا ما يواجهون أنواعا مختلفة من النصوص الشفوية والكتابية. ولذلك فإن دور المعلم ضروري لمساعدة الطلاب على تحسين مهارتهم في استخدام اللغة، ويجب أن تمنح الطلاب الفرصة لتركيب الجمل في الاحتياجات التواصلة المختلفة شفوية كانت أم كتابية. لتعليم مهارات اللغة العربية لا يكفي بتقديم الشرح. يجب أيضا القيام بإجابة الأسئلة لممارسة بعض القواعد اللغوية، ولكن هذا لا يكفي. يجب حمل الطلاب إلى الخبرة للقيام بالأنشطة اللغوية الحقيقية.

بناءً على نتائج المقابلات مع معلمن المدّة االتعليم اللغة العربية في المدرسة الإبتدائية تحفيظ القرآن تلاغ علم بيوكياكرتا, حصل على هذه النتيجة : لم يستخدم المعلم والطلاب الإنترنت وتكنولوجيا التطبيقات الذكية بشكل صحيح كالوسائل التعلمية, الافتراض بأن الإنترنت مطابق للأمور السلبية, إن استخدام تطبيق كاهوت كدعم لأنشطة التعلم في تعلم اللغة العربية لم يمش كما يرام.

إن الحد الأدنى من المتطلبات التي يجب أن يتلقاها معلم اللغة والأدب هو إتقان المواد حول المهارات اللغوية ويمكن تعليمها إلى الطلاب. لا ينبغي لمعلم اللغة والأدب أن تكون له الأخطاء القديمة وهي التعليم بانتظام ورتابة فحسب. من الجانب كان المعلم جيدا في استيعاب الدرس، يجب أن يكون المعلم غنيا بالخبرات حول مجموعة طرق التعلم المتنوعة أو تقنيات التعلم. إن معلم اللغة والأدب الذي يعرف مجموعة الطرق المتنوعة في تعلم مهارات اللغة ويقدر على تطبيقها كان مفيدا جدا في تعلم مهارت اللغة العربية.

ينبغي لجميع المعلمين الذين يقومون بتعليم درس اللغة والأدب أن يحاول تطبيق تعلم اللغة من خلال النهج الاتصالي. يتعلم الطلاب اللغة والأدب بالطريقة الاتصالية وليس فقط مليئين بالنظريات اللغوية التي قد تكون مملة. يتعلم الطلاب الاتصال في

الفصل مع أصدقائهم حول موضوع معين في جو مريح وطبيعي كما يتصلون يوميا بنشاط. ينبغي أن تتوافق أنشطة التعليم والتعلم مع أهداف التعلم، وذلك الأنشطة التي توفر أكبر فرصة للطلاب لتطوير مهارات الاتصال، على سبيل المثال في شكل المحادثة والمناقشة والحوار ولعب التصرف والمحاكاة والارتجال.

إذا تمت رؤية تعلم اللغة العربية في المدرسة من الأهداف المحققة وهي جعل الطلاب ماهرين في العربية الشفهية والكتابية إنه ليس كما هو المتوقع. في تمرينات إكمال الجمل لا تزال بطيئة. تميل خيارات الكلمات إلى أن تكون منخفضة القيم وأقل اتصالية، لذا لا يمكن تحليلها. بالإضافة إلى ذلك، غالبا ما تنشأ الشكاوى من مهارات اللغة للطلاب، سواء في الاستماع والكلام والقراءة والكتابة. ويمكن ملاحظة ذلك من طريقتهم في الحصول على الرسائل الشفوية والكتابية.

بناء على وصف المشكلة السابقة من الضروري إيجاد حل الوسائل التعلمية الفعال والمتتع في تنفيذ تعلم اللغة العربية للطلاب. من وسائل التعلم الممتعة ومناسبة بتنمية نفوس الطلاب ولغتهم هي اللعبة.

اللعبة من أعمال الأطفال وله سهم في جميع جوانب التنمية. من خلال اللعبة، يقوم الأطفال بتحفيز حواسهم، وتعلم كيف استخدام عضلاتهم، وتنسيق الأبصار مع الحركة، و تحسين قدراتهم، واكتساب المهارات الجديدة. من خلال اللعبة (التظاهر) يحاول الطلاب لعب الأدوار، والتغلب على المشاعر غير المريحة، واكتساب الفهم من آراء الآخرين، وبناء صورة من العالم الاجتماعي. يطور الطلاب مهارات حل المشكلات، ويكونون سعداء في الإبداع وبارعين في التكلم.

اللعبة هي أداة للأطفال لاستكشاف العالم من ما لم يعرف حتى ما يعرف، ومن ما لا يمكن القيام به حتى ما يتمكنوا من القيام بذلك. اللعبة هي نشاط مهم جدا للأطفال كما حاجتهم إلى الغذاء المغذي والصحة لتنميتهم.

تتميز اللعبة بالخصائص التالية: يتم تحفيز اللعبة شخصيا لأنها تعطي الارتياح، فاللاعب أكثر انخراطا في نشاط اللعبة التلقائية بالنسبة إلى هدفها، إن نشاط اللعبة يمكن أن يكون غير حرفي، اللعبة خالية من النظم المفروضة من الخارج، ويمكن أن يدفع اللاعبين النظم الموجودة، تتطلب اللعبة مشاركة نشطة من اللاعبين.

ألعاب اللغة والأدب هي ألعاب للحصول على الارتياح وممارسة المهارات اللغوية (الاستماع والكلام والقراءة والكتابة). إذا كانت اللعبة مريحة ولكنها لا تكتسب المهارات اللغوية والأدبية المعينة فإنه ليست باللعبة اللغوية ولا أدبية ة. على العكس، إذا كان النشاط يدرب المهارات اللغوية والأدبية المعية ولكن لا يوجد فيه الارتياح فإنه ليست باللعبة اللغوية ولا أدبية.

تسمى اللعبة باللعبة اللغوية والأدبية إذا كان النشاط يحتوي على الارتياح وتدريب المهارات (الاستماع والكلام والقراءة والكتابة). كل اللعبة اللغوية والأدبية في أنشطة التعلم يجب أن تدعم تحقيق أهداف التعلم مباشرة.

لذلك في إعداد اقتراح البحث العلمي أبحث في استخدام تطبيق كاهوت كاستراتيجية أو ارتجال المعلم في تعليم اللغة إلى الطلاب. تطبيق اللعبة على دراية كبيرة بالطلاب، لأنه في سن الطلاب الآن مألوف بالفعل مع الأدوات الإلكترونية أو الكمبيوتر.

إحدى الألعاب التي تظهر في منصة التعلم المستخدمة في المؤسسات التعليمية هي كاهوت . كاهوت هو تطبيق الأونلين حيث يمكن تطوير المسابقات وتقديمها بتنسيق "اللعبة". يتم إعطاء النتيجة لمن يحصل على الإجابة الصحيحة وسيطلع الطلاب المشاركون على نتائج إجابتهم فورا. التعلم القائم على الألعاب لديه القدرة على أن يكون أداة تعليمية فعالة لأنه يحفز المكونات البصرية اللفظية.[1]

يتوفر كاهوت مجانا، وهو عبارة عن منصة التعلم القائمة على الألعاب في الوقت الفعلي التي اكتسبي قبولا واسع النطاق عالميا مع أكثر من ٣٠ مليون مستخدم في جميع أنحاء العالم. يسمح ذلك للمعلم بإجراء ألعاب مسابقات ومسوحات وغير ذلك. يتم سرد أهم المستجيبين لكل سؤال وسيتم عرض الفائز الإجمالي في نهاية الجلسة. ستعرض لوحة النتائج في نهاية المباراة اللاعب. والأمر الجيد في كاهوت هو أن نتائج بيانات التحليل الوصفي يمكن تصديرها وحفظها من قبل المستخدمين للمرجع المستقبلي.

لتصميم لعبة كاهوت يحتاج المستخدم إلى ال دخول إلى الويب كاهوت (http://getkahoot.com). بعد الحصول على حساب كاهوت، يمكن للمستخدمين تصميم أسئلة باستخدام الميزات المتوفرة. سيحصل تفقائيا على رمز لتشغيل كاهوت.

[1] Darren H. Iwamoto et al., Analyzing The Efficacy Of The Testing Effect Using Kahoottm On Stident Performance, Turkish Online Journal Of Distance Education-TOJDE, 2017, Hal 82.

باستخدام المحمول أو الهاتف يمكن للطلاب الوصول إلى اللعبة باستخدام تطبيق كاهوت أو من خلال الموقع www.kahoot.it . يحتاج الطلاب إلى إدخال الرمز الذي يظهر على الشاشة وتسجيل السم. بعد بدء لعبة كاهوت سيحصل الطلاب على النتائج استنادا إلى الإجابة الصحيحة المعطاة لأسرع المجيب.

تم الاستنتاج أن كاهوت هي لعبة تفاعلية قائمة على التعليم حيث يوجد فيها العديد من الرموز التي سيتم تطويرها. منها رمز المسابقة حيث يمكن للمستخدمين إجراء المسابقة باستخدام كاهوت للتعلم بحيث يصبح التعلم مثيرا للاهتمام وغير ممل.

بناء على الخلفية المذكورة من الضروري أن يقوم المعلم بتنفيذ ابتكارات غير محدودة وتقدمية حيث يحصل الطلاب على الخبرات المثيرة بحيث يكون الطلاب متحمسين لحب اللغة العربية وتعلمها دائما، ولذلك يهتم الباحثون بإجراء البحث حول فعالية استخدام كاهوت في زيادة تحفيز تعلم اللغة العربية في المدرسة الإبتدائية تحفيظ القرآن تلاغ علم بيوكياكرتا عام ٢٠٢٠.

يرجى من هذا البحث أن يوفر فوائد ومساهمات إما للممارسين والأكاديميين. بالنسبة للأكاديين يرجى أن تكون نتائج هذا البحث قادرة على مساهمة الأفكار للعلوم التعليمية عامة ولتعليم اللغة العربية خاصة، بالإضافة إلى أن تكون مرجعا للبحث الآتي في زيادة تحفيز الطلاب باستخدام التعلم بوسيطة التكنولوجيا المتطورة. أما بالنسبة للممارسين فيرجى أن تكون نتائج هذا البحث مرجعا المدرسة الإبتدائية تحفيظ القرآن تلاغ علم بيوكياكرتاعام ٢٠٢٠.

من هذا البحث يرجى أن يكون من له ارتباط فيه قادرة على تحسين استخدام الوسائل القائمة على التكنولوجيا.

ب. تحديد مشكلة

بناء على خلفية البحث المذكورة، هناك العديد من المسائل الموجودة في نفوس المعلم والطلاب في المدرسة الإبتدائية تحفيظ القرآن تلاغ علم بيوكياكرتا، وهي:

١. لم يستخدم المعلم والطلاب الإنترنت وتكنولوجيا التطبيقات الذكية بشكل صحيح كالوسائل التعلمية.

٢. الافتراض بأن الإنترنت مطابق للأمور السلبية.

٣. إن استخدام تطبيق كاهوت كدعم لأنشطة التعلم في تعلم اللغة العربية لم يمش كما يرام.

ج. مشكلة البحث

بناء على الخلفية المذكورة فتكون مشكلة البحث في هذا البحث كما يلي :

كيف فعالية استخدام كاهوت في زيادة حافز التعليمي لدى طلاب الصف السادس في المدرسة الإبتدائية تحفيظ القرآن تلاغ علم بيوكياكرتا ، السنة الدراسية ٢٠٢٠-٢٠٢١

د. أهداف البحث

بناء على مشكلة البحث المذكورة كانت أهداف هذا البحث هي :

معرفة فعالية استخدام كاهوت في زيادة حافز التعليمي لدى طلاب الصف السادس في المدرسة الإبتدائية تحفيظ القرآن تلاغ علم بيوكياكرتا ، السنة الدراسية ٢٠٢٠-٢٠٢١.

هـ. فوائد البحث

الفوائد التي ستحصل من خلال هذا البحث هي:

١. الفوائد النظرية

١). يكون هذا البحث مرجعا يمكن استخدامه للحصول على صورة فعالية استخدام تطبيق كاهوت في استراتيجيات تعليم اللغة العربية في المدرسة الإبتدائية تحفيظ القرآن تلاغ علم بيوكياكرتا.

٢). يمكن استخدام نتائج البحث في المستقبل كالمرجع والمعلومات وتحسين لأبحاث مماثلة.

٢. الفوائد التطبقيّة

١). بالنسبة للمعلم يرجى أن تكون نتائج البحث مرجعا ليكون أكثر إبداعا في استخدام التكنولوجيا لإنشاء عملية تعليمية وتعلمية ممتعة بالرجاء على إعطاء الخبرات التعليمية المثيرة للطلاب حتى يمكن تحقيق أهداف التعلم.

٢). بالنسبة للطلاب يرجى أن تكون نتائج البحث قادرة على زيادة اهتمام الطلاب وحماسهم في تعلم اللغة العربية بتطبيق كاهوت ليزداد تحصيلهم العلمي.

٣). بالنسبة للباحث يرجى أن تكون نتائج البحث قادرة على زيادة المعلومات والخبرات بحيث عندما يصبح معلما في المستقبل يقدر على تطبيق التعلم المثير والممتع للطلاب.

٤). بالنسبة للمدرسة يرجى أن تكون نتائج البحث قادرة على تحسين جود التعليم، خاصة في درس اللغة العربية في المدرسة الإبتدائية تحفيظ القرآن تلاغ علم بيوكياكرتاعام ٢٠٢٠.

و. حدود مشكلة

من خلال التعرف على المسائل المذكورة، يركز هذا البحث على معرفة فعالية استخدام كاهوت في زيادة حافز التعليمي لدى طلاب الصف السادس في المدرسة الإبتدائية تحفيظ القرآن تلاغ علم بيوكياكرتا ، السنة الدراسية ٢٠٢٠- ٢٠٢١.

ز. الدراسة المكتبية

البحث الذي قام به يسري وأنا رشيدة وجفري ومنتسية ر (٢٠١٨) بعنوان "فعالية استخدام وسيلة يوتيوب استناداً إلى مقاربات مختلفة في زيادة التحفيز لتعلم اللغة الإنجليزية". تشير نتائج هذا البحث إلى وجود زيادة التحفيز التعليمي بنسبة ١٤,٥٤٪.

يشير هذا إلى أن استخدام وسيلة يوتيوب يؤثر على زيادة تحفيز الطلاب في تعلم اللغة الإنجليزية. المنهج المستخدم في هذا البحث هي بحث العمل الفصلية.

إن أوجه التشابه بين هذا البحث مع البحث السابق هي بحث فعالية وسائل التعلم نحو تحفيز التعلم. أما أوجه الاختلاف فهو أن البحث السابق يستخدم وسيلة يوتيوب، أما في البحث الحالي فيستخدم وسيلة كاهوت.

البحث الذي قامت به إراواتي (٢٠١٨) بالعنوان "ملامح اهتمام الطلاب ونتائج تعلمهم في درس الرياضيات في الفصل الثامن في المدرسة المتوسطة ٥ بجوكجاكرتا في موضوع تقديم البيانات باستخدام وسيلة كاهوت. تشير نتائج هذه الدراسة إلى أن (١) التعلم ب وسيلة كاهوت ينتج اهتمام التعلم الجيد، (٢) يُظهر التعلم باستخدام وسيلة كاهوت إلى نتائج جيدة حول نتائج تعلم الطلاب مع مقارنة نتائج ما قبل الاختبار وما بعد الاختبار بما يصل إلى ٧ طلاب أو ٢٣،٣٤٪ طالبًا. والذين لم يكتملوا هناك ٢٣ طالبًا أو ٧٦,٦٧٪ بينما في الاختبار اللاحق كان هناك ٢٠ طالبًا أو٪ ٦٦,٦٧ تم إكمالهم وما لا يكتملون هناك ١٠ طلاب أو ٣٣,٣٤٪ طلاب (٣) يزيد استخدام وسيلة كاهوت من اهتمام الطلاب بالتعلم بمعدل متوسط بنسبة ٨,٣٦٪ من الاهتمامات السابقة ويحسن نتائج تعلم الطلاب بمتوسط زيادة بنسبة ١٨,٧٨٪ من نتائج التعلم السابقة. المنهج المستخدم في هذه الدراسة هي استخدام المنهج الكمي والنوعي.

أوجه التشابه بين هذا البحث والبحث السابق هو في اختيار كاهوت كوسيلة تعلم الطلاب. أوجه الاختلاف في دراسة الحالة (مكان ووقت البحث)، ومنهج البحث. بالإضافة إلى ذلك، في البحث السابق يبحث عن اهتمامات الطلاب ونتائج تعلمهم، مع أن هذا البحث يبحث حول فعالية كاهوت في زيادة تحفيز التعلم.

البحث الذي قام به هيندرا نوغراها (٢٠١٨) بعنوان "تحسين فهم الرياضيات لطلاب المدرسة المتوسطة الحكومية ١ باكادين في الفصل الثامن بكاهوت. تشير نتائج هذا البحث إلى زيادة فهم الطلاب خلال عملية التعلم. المنهج المستخدمة في هذا البحث هي استخدام المنهج الكمي والنوعي.

وجه التشابه بين هذا البحث والبحث السابق هو اختيار كاهوت كوسيلة لتعلم الطلاب. ويكون الفرق في أن البحث السابق بحث زيادة فهم الطلاب بينما الحالي يبحث فعالية زيادة تحفيز التعلم.

البحث الذي قامت به غريس دياه كوسوما نينجروم (٢٠١٨) بعنوان "دراسة تطبيق وسائل المسابقة التفاعلية على أساس اللعبة التعليمية كاهوت على نتائج تعلم طلاب الجامعة". وأظهرت النتائج أن نتائج تعلم طلاب الجامعة باستخدام وسائل المسابقة التفاعلية على أساس اللعبة التعليمية كاهوت كانت أفضل من استخدام وسائل المسابقة القائمة على. المنهج المستخدم في هذا البحث هو المنهج الكمي والوصفي.

أوجه التشابه بين هذا البحث والبحث السابق هو اختيار كاهوت كالوسيلة المبحوثة. أوجه الاختلاف في أن البحث السابق يقارن بين الكاهوت و بوير بوين ، واستخدم هذا البحث وسيلة كاهوت فقط.