الباب الأول

المقدمة

أ. خلفية البحث

التعامل بين المعلمين والطلاب جزءًا من مكون عملية التعلم. في عملية التعلم ليس بعيدًا عن الأشياء التي تنبعث منها مواد التعلم، والطرق التي سيتم تقديمها، والمصادر التي سيتم الحصول عليها من أجل التعلم، وحتى الاستراتيجيات التي سيتم تقديمها في أنشطة التدريس والتعلم. كما هو مذكور في قانون جمهورية إندونيسيا رقم ٢٠ لعام ٢٠٠٣ بشأن نظام التعليم الوطني، فإن التعلم هو عملية تعامل بين المعلمين والطلاب وموارد التعلم التي تحدث في بيئة تعليمية.(قانون جمهورية إندونيسيا رقم رقم ٢٠ لسنة ٢٠٠٣ بشأن النظام التعليم الوطني بحمد الله تعالى رئيس جمهورية إندونيسيا، و) أنشطة التدريس والتعلم لها عنصر تعليمي يتعامل مع بعضها بعض، بما يالى: المعلمون، الطلاب، أهداف التعلم، مواد التعليمية، الأساليب والأدوات أو الوسائل، وكذلك التقييم.(Pane & Dasopang, ٢٠١٧) أنشطة التدريس والتعلم لها موضوعات وكائنات تأتي من الأنشطة التعليمية، أي الطلاب حيث يكون للطلاب أهداف تعليمية يجب تحقيقها بجهود نشطة. لتحقيق هذا الهدف، من الضروري وجود أنشطة تعليمية فعالة ومثيرة الاهتمام. تتطلب عملية التعلم الفعالة والمثيرة للاهتمام استراتيجية تعليمية مناسبة في تقديم المواد التعليمية.

في عام ٢٠٢٢، كان العالم خائفًا من فترة عن التطور التكنولوجي في عصر الثورة الصناعية ٤,٠ وبدأ في توقع مواجهة المجتمع ٥,٠. وفقًا لإيفريت م. روجر في كتاب سحر الدين (٢٠١١) بخصوص تطور تكنولوجيا المعلومات : فقد سبقه عصر الكتابة (١,٠)، ثم عصر الطباعة (٢,٠)، تلاه عصر الاتصالات (٣,٠)، وقد دخل الآن عصر ٤,٠ أو الاتصال التفاعلي.(Hasil et al., ٢٠٢٠) عصر الثورة الصناعية ٤,٠ أو الاتصال التفاعلي الذي يتم فيه التحكم في أنشطة الحياة بشكل كامل تقريبًا بواسطة التكنولوجيا بما في عالم التعليم. ستؤثر الظروف المتغيرة في عالم التعليم بسبب تطور العصر بشكل غير مباشر على أنشطة التعلم. وهذا يتطلب تعديلات على تطوير ابتكارات التعلم التي تتطلب من المعلمين أن يكونوا دائمًا مبدعين ومبتكرين في التعلم الذي سيتم تقديمه لطلابهم.

يعرف التعليم ٤,٠ وهو المرحلة الرابعة من التعليم، بخصائصه التي تستخدم التكنولوجيا الرقمية (*cyber system*) لعملية التعلم من تأثير الثورة الصناعية عصر ٤,٠.(Surani، ٢٠١٩) في هذه المرحلة الرابعة، المعلم الذي كان في السابق المركز كالمركزي في التعلم تحول إلى ميسّر من أجل توفير احتياجات عملية التعلم للطلاب في شكل موارد مادية وكذالك وسائل تعليمية للتعلم عن بعد والتعلم عن بعد. يتمثل أحد أشكال دور التعليم ٤,٠ من وجهة نظر روبرت ريزر (٢٠٠٧) في ظهور أنواع وأشكال مختلفة من برامج الألعاب ذات المحتوى التعليمي أو يشار إليها عادةً باسم الألعاب التعليمية. منصات التعلم القائمة الألعاب المختلفة لقد رأينا في كثير من الأحيان. تعلم اللغة العربية، لم يعد من الشائع استخدام الألعاب، مثل ؛ *Quizlet* و *Quizizz* و *Wordwall* و *Kahoot*. ليس فقط بسبب طبيعتها الجذابة، اللعبة يمكن أن تزيد من فعالية أنشطة التعلم كما هو مطلوب في المكون التعليمي لأهداف التعلم التي سيحققها الطلاب. أثبتت العديد من الباحثين الذين جعلوا هذا النوع من منصات التعلم وخاصة في تعلم اللغة العربية. كما أثبتت النتائج فعاليتها. يمكن أن تكون هذه هي الخطوة الصحيحة كحل لاستراتيجيات التعلم التي سيستخدمها المعلمون لتحقيق أهداف تعلم الطلاب.

الاختلافات المختلفة للألعاب المذكورة أعلاه هي أشياء التي تم استخدامها على نطاق واسع في عملية التعلم وغالبًا ما نواجهها الباحثة لعبة ولا يستخدمها الكثير من الناس. إحدى منصات التعلم القائمة على الألعاب التعليمية التي سيقدمها الباحثة هي *Blooket.com*. *Blooket.com* نوع من أحداث لعبة تعليمية وهي لعبة تقييم. هذه اللعبة هي واحدة من الأنواع الممتعة والممتعة للتعلم القائم على الألعاب، وذلك باستخدام أجهزة التكنولوجيا التي تعمل بنظام الكمبيوتر أو المحمول. إن وجود ألعاب يدرب الطلاب على التفاعلات الإبداعية بحيث لا تكون دائمًا رتيبة في عملية التعلم. خاصة إذا تم تطبيق تقييم التعلم باستخدام الألعاب التي ستجعل الطلاب يشعرون بالتحدي للتعلم دائمًا حتى يمكن تحقيق نتيجة مرضية.

إحدى المواد التعليمية التي يمكن استخدامها باستخدام *Blooket.com* هي تعلم اللغة العربية. في تعلم اللغة العربية، يتعلم الطلاب أربعة مستويات من المهارات اللغوية، وهي؛ مهارات الاستماع، مهارة القراءة، مهاوة الكلام، و مهارة الكتابة. لتحقيق هذه مستويات المهارات الأربعة، هناك حاجة إلى مبدأ أو أساس لدعم التعلم، أي من

خلال إتقان المفردات. سيؤثر إتقان المفردات الجيد على جودة مهارات اللغة العربية لديهم (Hakim & Akhyar, ٢٠١٧).

كانت المفردات هي أهم عنصر في إتقان تعلم اللغة العربية. كلما زاد عدد المفردات التي يجمعها الطلاب، زادت مهارات باستخدام اللغة العربية.(Astuti et al., ٢٠١٦) لذلك تعلم مفردات اللغة العربية للطلاب إلى اهتمام و تدريب خاص على التعلم مع استراتيجيات مثيرة للاهتمام من أجل تحقيق الهدف المتمثل في إتقان اللغة العربية من الطلاب.

بناءً على نتائج الملاحظات التي قدمتها الباحثة من خلال مقابلات مع أحد المحاضرين بقسم تعليم اللغة العربية في جامعة محمدية يوكياكارتا، وهي كالمحاضرة في مادة استماع وكلام. وكشف أن منصة التعلم *Blooket.com* كانت ممتعة للغاية ولم يتم تطبيقها على الإطلاق في دورة إستماء وكلام. إذا تم تنفيذ منصة التعلم *Blooket.com* في هذا الفصل، فسوف يتم بالتأكيد تدريب عملية التعلم لتكون أكثر إبداعًا.

سيكون من الجيد أن يتم تطبيق اختلافات وسائل جديدة في هذا الفصل بحيث يكون المحاضرون والطلاب أكثر إبداعًا لعملية التدريس وأنشطة التعلم في الفصل. فأخذت الباحثة حل هذه المشكلة باستخدام الوسائل التعليمية خاصة لعملية تقييم التعلم الطلاب وهو موقع *Blooket.com* الذى يلزم الطلاب استيعاب الفهم به بعد تعلم المفردات الجديدة في مادة استماع وكلام.

وبناءً على مقابلة التي أجريت مع أحد طلاب لدى مستوى الأوّل بقسم تعليم اللغة العربية في جامعة المحمدية يوكياكارتا، الذي شرح الأنشطة أثناء تعلم مادة استماع وكلام. وكشف أنه في كل موضوع من مادة الاستماع والكلام، يوجد توفير مفردات جديدة بناءً على نوع موضوع المناقشة كوسيلة لفهم المادة. ثم سُئل لكل طالب بشكل عشوائي عن المفردات الجديدة التي تمت مناقشتها كتقييم في الاجتماع. يمكن لبعض الطلاب الإجابة بسهولة ولكن لا يزال بعض الطلاب الآخرين يجدون صعوبة في فهم المفردات الجديدة التي يحصلون عليها.

بناءً على وصف المناقشة كما هو المذكور في الخلفية، تقدم الباحثة بحثًا بعنوان "فعالية استخدام موقع *Blooket.com* كوسيلة التقييم في تعلم المفردات

العربية لدى طلاب المستوى الأوّل بقسم تعليم اللّغة العربية في جامعة محمدية يوكياكارتا عام الدّراسي ٢٠٢٢/٢٠٢٣ م".

ب. أسئلة البحث

بناءً على خلفية المشكلة أعلاه، تكون صياغة مشكلة البحث كما يلي :

١. كيف تطبيق موقع *Blooket.com* كوسيلة التقييم في تعلم المفردات العربية لدى طلاب المستوى الأوّل بقسم تعليم اللّغة العربية في جامعة محمدية يوكياكارتا ؟
٢. كيف مستوى الفعالية في استخدام موقع *Blooket.com* كوسيلة التقييم في تعلم المفردات العربية لدى طلاب المستوى الأوّل بقسم تعليم اللّغة العربية في جامعة محمدية يوكياكارتا ؟
٣. ما هي المميزات والنقصان في تطبيق موقع *Blooket.com* كوسيلة التقييم في تعلم المفردات العربية لدى طلاب المستوى الأوّل بقسم تعليم اللّغة العربية في جامعة محمدية يوكياكارتا؟

ج. أهداف البحث

بناءً على الخلفية وصياغة المشكلة أعلاه ، فإن أهداف هذا البحث هي :

١. لمعرفة تطبيق موقع *Blooket.com* كوسيلة التقييم في تعلم المفردات العربية لدى طلاب المستوى الأوّل بقسم تعليم اللّغة العربية في جامعة محمدية يوكياكارتا.
٢. لمعرفة مستوى الفعالية في استخدام موقع *Blooket.com* كوسيلة التقييم في تعلم المفردات العربية لدى طلاب المستوى الأوّل بقسم تعليم اللّغة العربية في جامعة محمدية يوكياكارتا.
٣. لمعرفة المميزات والنقصان في تطبيق موقع *Blooket.com* كوسيلة التقييم في تعلم المفردات العربية لدى طلاب المستوى الأوّل بقسم تعليم اللّغة العربية في جامعة محمدية يوكياكارتا.

د. فوائد البحث

من وصف أهداف البحث، لفوائد هذا البحث فيما يلي :

١. الفوائد النظرية

أرادت الباحثة أن تؤدي نتائج هذا البحث إلى توسيع المعرفة بأحدث منصات التعلم القائمة الألعاب، ومن بينها *Blooket.com* كوسيلة التقييم في تعلم المفردات العربية.

٢. الفوائد العملية

١. بالنسبة للطلاب

أرادت الباحثة أن يوفر هذا البحث المعرفة ويحفز الطلاب على استخدام الألعاب الرقمية.

٢. بالنسبة للمحاضرين

أرادت الباحثة أن يتم استخدام هذا البحث كافتراحات واعتبارات في تنفيذ عملية التعلم فيما يتعلق بوجود وسائل التعلم على شكل لعبة تعلم التكنولوجية و تسهل المحاضرين في إجراء تقييمات التعلم من نتائج تعلم الطلاب.

٣. بالنسبة لوكالة

من المأمول أن يكون هذا مرجعًا لبرنامج دراسة تعليم اللغة العربية بجامعة المحمدية يوكياكارتا، حيث يمكن استخدام الألعاب كأداة قياس لقدرات تعلم الطلاب.

٤. للباحثين

من المتوقع أن تستخدم نتائج هذا البحث كأساس لمزيد من البحث من حيث البحث حول استخدام الألعاب وخاصة *Blooket.com* التي يمكن أن تتنوع في عملية التعليم.

هـ. تحديد المشاكل

من أجل أن يكون البحث أكثر تركيزًا ولا يتوسع إلى ما هو أبعد من المناقشة المقصودة، فإن هذه الأطروحة تحدد نطاق البحث إلى :

١. تطبيق موقع *Blooket.com* كوسيلة التقييم في تعلم المفردات العربية
٢. المفردات العربية لدى طلاب المستوى الأوّل بقسم تعليم اللّغة العربية في جامعة محمدية يوكياكارتا عام الدّراسي ٢٠٢٢/٢٠٢٣ م

و. هيكل البحث

من أجل تسهيل كتابة هذا البحث على القراء للفهم، تتضمن هذا البحث المناقشة المنهجية التالية:

الباب الأول: مقدمة

تتضمن المقدمة هي خلفية البحث، والمشكلة البحث، وأهداف البحث، وفوائد البحث، وتحديد المشكل، والبحوث السابقة.

االباب الثاني: الإطار النظرية

على أساس هذه النظرية تناقش الموضوع قيد البحث، يمكن أخذ محتويات الأساس النظري من مصادر مختلفة، وهي: المجلات، الرسائل، الكتب، الأوراق، التقارير البحثية، نتائج المناقشات العلمية، والمنشورات الحكومية الرسمية وغيرها من المؤسسات.

الباب الثالث: منهجية البحث

هذه منهجية البحث تناقش حول وصف مخطط يحتوي على خطة البحث، وأدوات البحث وطريقة جمع البيانات، ومصادر البيانات، وموقع البحث وزمانه، ومجتمع البحث وعينة، وطريقة تحليل البيانات.

الباب الرابع: عرض البيانات وتحليلها

يحتوي هذا الباب على نتائج البحث وشرحها حسب منهج البحث. في البحث الذي يختبر الفرضيات ، يجب تقسيم تقرير النتائج التي تم الحصول عليها إلى قسمين رئيسيين. يحتوي الجزء الأول على خصائص كل متغير بينما يحتوي الجزء الثاني على وصف لنتائج اختبار الفرضيات.

الباب الخامس: الخاتمة والنتائج

يحتوي هذا الباب على نقطتين رئيسيتين، وهما الاستنتاجات والاقتراحات من الباحثة. هذا الاستنتاج مأخوذ من ملخص نتائج البحث. الاقتراحات هي مدخلات من الباحثة تتعلق بالمشاكل الموجودة في البحث.

ز. الدراسات السّابقة

بعد إجراء الأنشطة البحثية، والعديد من الدراسات المتعلقة باستخدام *Blooket.com* في أنشطة التعلم، تلقى الباحثون عدة دراسات تتعلق بالبحث الذي سيجريها الباحثون، على النحو التالي :

١. بحث علمي أجراه لينيس تاتيانا أوفيدو بيرنا (٢٠٢٢) بعنوان ***Gamification Strategy and Vocabulary Learning*** **(البحث باستخدام نهج كمي في *Unidad Educativa Bautista*)**. تهدف هذا البحث إلى تحليل تأثير استراتيجيات التلعيب من خلال العديد من الأنشطة المحببة باستخدام إحدى الأدوات، وهي *Blooket.com* على تحسين تعلم مفردات اللغة الإنجليزية للطلاب واختبار جدوى وسائل التقييم.(Oviedo Bernal, ٢٠٢٢)

هناك أوجه تشابه و الاختلافات بين الدراسات السابقة والبحث في هذه الحالة، فإن أوجه التشابه هي أن كلاهما يستخدم منصة التعلم *Blooket.com* كأداة في المواد البحثية، كما أن البحث السابق له نفس الهدف المتمثل في تعلم مفردات الطلاب. ومع ذلك، فإن الاختلاف هو أن الأبحاث السابقة ركزت بشكل أكبر على تأثير استراتيجيات التلعيب وركزت على تعليم مفردات اللغة الإنجليزية أو تعلم المفردات.

٢. بحث علمي أجرته ليندا إيرين بيدرسن (٢٠٢٢) بعنوان ***How can digital games be used as a resource for adaptive teaching in English?*** **(البحث بالطريقة النوعية باستخدام جمع البيانات التجريبية على موضوع عينة من مدرسي مواد اللغة الإنجليزية)**. تنص هذا البحث على أنه الألعاب كمورد في التدريب التكيفي في تعلم اللغة الإنجليزية والذي يناقش في المناقشة وجهات نظر وآراء المعلمين حول

الألعاب الرقمية في التدريس. تمت أيضًا مراجعة استخدام *Blooket* كوسيلة لوسائل التقييم في هذا البحث، حيث أن منصة *Blooket.com* لها جاذبية للطلاب من حيث التحفيز وفعالية عملية التعلم.(Pedersen, ٢٠٢٢)

هناك أوجه تشابه و الاختلافات بين البحث السابق وهذا البحث، أوجه التشابه هي نفسها - نفس استخدام منصة *Blooket.com* كوسيلة تعليمية في البحث. والفرق هو أن الأبحاث السابقة ركزت بشكل أكبر على استخدام الألعاب كمصدر للتدريس التكيفي في تعلم اللغة الإنجليزية.

٣. بحث علمي الذي أجراه روبرت هاتش (٢٠٢٠) بعنوان ***Creating Statistical Testing Tools in Digital Testing Environments: Eliminating Confirmation Bias And Improving Pedagogy in The Humanities Testing Lab at Byu*** **(بحث تجريبي مع اختيارنسب ميزات الأدوات).** بناءً على نتائج البحث والمناقشة أن استخدام أدوات التقييم في عملية التعلم يتطلب أداة مثالية لأن العلاقة بين الطلاب واختبار التقييم لها مستوى من المشاكل التي يجب مراعاتها لغرض مهارات الطالب. يتمثل الجهد المبذول في فحص العديد من ميزات أدوات أو الأنظمة الأساسية الأكثر ملاءمة لاحتياجات تعلم الطلاب. من ميزات الأدوات المستخدمة في هذا البحث وهي *Blooket.com* أن موقع *Blooket.com* نجح في تدريب مهارات التعلم لدى الطلاب.(Hatch, ٢٠٢٠)

هناك أوجه تشابه واختلاف بين الدراسات السابقة وهذا البحث. أوجه التشابه هي أن كلاهما يستخدم منصة تعليمية قائمة على التعليم، وهي *Blooket.com* التي تستخدم كوسيلة تقييم في تعلم الطلاب ولديها أوجه تشابه في نتائج البحث، أي تحسين المهارات في تقييمات تعلم الطلاب. الفرق هو أن الدراسات السابقة اختارت تحسين المهارات التربوية للطلاب.

٤. مقال علمي بقلم شارون لوريسيلا (٢٠٢٢) بعنوان ***Equitable Assessment in Online Environments***. من هذه المقالة، استنتج أن *Blooket.com* كوسيلة تقييم في بيئة عبر الإنترنت مفيد جدًا في قياس ذاكرة الطالب ويمكن أن يزيد الحافز أثناء عملية التعلم. مع ميزات

اللعبة المختلفة التي يمتلكها *Blooket.com*، فهي متنوعة ومثيرة للاهتمام للغاية، لذا فإن استخدام *Blooket.com* مناسب جدًا لتطبيقه في أنشطة التعلم، خاصة لتقييم معرفة الطلاب قبل التعلم أو كأداة مراجعة.(Lauricella, ٢٠٢٢)

هناك أوجه تشابه واختلاف بين الدراسات السابقة مع هذا البحث. التشابه هو أن كلاهما يستخدم *Blooket.com* كوسيلة للتقييم أو التقييم في التعلم. وبالنسبة للاختلاف، فقد ركز البحث السابق على تعلم اللغة الإنجليزية في فصل دراسي يعادل المدرسة الابتدائية.

٥. مقال علمي بقلم أنّى فاليكزنكا (٢٠٢٢) بعنوان ***Keeping University Students Engaged in Online Course***. تناقش هذه المقالة العديد من أدوات التدريس الافتراضية التي يمكن استخدامها للحفاظ على مشاركة الطلاب في عملية اكتساب المعرفة في سياق التعلم عن بعد من خلال طرق التدريس وتنفيذ العديد من التطبيقات. واحد منهم هو *Blooket.com*، في هذه المقالة يكشف أن *Blooket.com* يمكن استخدامه كحل لوجهات النظر السلبية بسبب العواقب الخطيرة الناجمة عن الشعور بالنصر بين الطلاب من خلال التلعيب. موقع *Blooket.com* صديق للغاية لكل مستوى من معايير القدرات المعرفية للطلاب. لذلك يمكن الاستنتاج أن *Blooket.com* يفي بمعايير وسائل التعلم الجيدة، وهو أمر مثير للاهتمام وتفاعلي، ومناسب لجميع مستويات الطلاب والطلاب.(Pałczyńska, ٢٠٢٢)

هناك أوجه تشابه واختلاف بين الدراسات السابقة وهذا البحث. أوجه التشابه هي أن كلاهما يستخدم منصة الألعاب وبالتحديد *Blooket.com* كأداة تطبيق في البحث وكلاهما يحتوي على كائنات بحثية يشارك فيها الطلاب. الفرق هو أن البحث السابق ركز على الحاجة إلى مواد التدريس في شكل وسائل متعددة تفاعلية في التعلم عبر الإنترنت.

تحتوى بعض الدراسات التي تم ذكرها سابقًا على بعض أوجه التشابه مع موضوع البحث الذي ستفعله الباحثة، وتحديداً فيما يتعلق باستخدام منصة تعليمية قائمة على التعليم، وهي *Blooket.com* في عملية التعلم. مع هذا التشابه،

هناك بالتأكيد فرق بين الدراسات السابقة والبحث الذي سيتم إجراؤه. الاختلاف عن البحث الذي ستقوم به الباحثة مع البحث السابق هو اختلاف موضوع البحث وموضوعه ومكانه. يركز البحث الذي ستجري من قبل الباحثة على مدى فعالية استخدام *Blooket.com* كوسيلة التقييم في تعلم المفردات العربية. لذلك، تهتم الباحثة بإجراء بحث حول فاعلية استخدام *Blooket.com* كوسيلة التقييم في تعلم المفردات العربية لدى طلاب المستوى الأوّل بقسم تعليم اللّغة العربية في جامعة محمدية يوكياكارتا عام الدّراسي ٢٠٢٢/٢٠٢٣ م.