الباب الأؤل

المقدمة

أ. خلفية البحث

الألعاب التعليمية هي ألعاب مصممة عن عمد لعملية التعلم التي ثبت أنها تزيد من اهتمام الطلاب بتعلم شيء ما ، مع استخدام التعلم بالألعاب يمكن تنفيذه باستخدام الوسائط التعليمية الرقمية ، وبالتحديد في شكل ألعاب تعليمية على الهواتف الذكية / أجهزة الكمبيوتر. حتى تكون عملية التعلم التي يتم إجراؤها أكثر متعة ووفقًا لطلاب الجيل z الذين يفضلون التطورات التكنولوجية (Wedhaputri et al., ٢٠٢٢)

نحن نعيش حاليًا في عصر حديث وتتطور التكنولوجيا بسرعة كبيرة. هذا مؤثر للغاية في الحياة اليوم حيث يتم دعم كل حياة مجتمعية إلى حد كبير بالحاجة إلى التكنولوجيا الآن. التكنولوجيا الرقمية هي إحدى التقنيات سريعة التطور في حياة الناس. في حياة الناس ، لا تلعب التكنولوجيا دورًا في حياة البالغين فقط ، ولكن في عصر الرقمنة هذا ، تلعب التكنولوجيا أيضًا دورًا في حياة الأطفال ، خاصة في مجال التعليم. أحد الأمثلة على التكنولوجيا التي تتطور بشكل متزايد في عالم التعليم هو الألعاب التعليمية التي تهدف إلى دعم احتياجات التعلم.

ان للتطورات التكنولوجية في عالم التعليم تأثير خاص على عملية التعلم. تتمثل وظيفة التكنولوجيا في التعلم في مساعدة المعلمين والطلاب على تعلم المواد التعليمية بطريقة مبرمجة ومنهجية وفقًا للكفاءات التي يحددها المنهج. إن استخدام التكنولوجيا في عملية التعلم ، وخاصة التكنولوجيا الرقمية ، يسهل على المعلمين والطلاب تحقيق أهداف التعلم. من خلال التكنولوجيا في التعلم ، يسهل على المعلمين فهم وشرح المواد التعليمية من السهل جدًا فهمها إلى التجريد ، ويسهل الوصول إليها وفهمها من قبل الطلاب. هذا مرتبط أيضًا بتعلم اللغة العربية.

اللغة حاجة أساسية ومهمة للبشر ، لأن اللغة وسيلة لنقل الأفكار والأفكار والأفكار البشرية في شكل الكلام أو كتابة بقصد أن يفهمها الآخرون. مع مرور الوقت في حياة الإنسان، ازداد تنوع اللغات، بما في ذلك اللغة العربية (Andriani, ٢٠١٥).

وضح Ma'ruf في (Wahyuningsih,٢٠٢١:١٩) أن وجود اللغة العربية مع الدين الإسلامي له ارتباط ، وهذا يجعل اللغة العربية جانبًا مهمًا يجب أن يتعلمه المجتمع ، وخاصة المسلمين. الإسلام والعربية شيئان لا يمكن فصلهما. وذلك لأن القرآن والحديث

يجمعان جميع التعاليم الإسلامية ، حيث يرتبط مصدرا التعاليم الدينية الإسلامية بجوانب اللغة العربية. حتى يمكن فهم الإسلام ودراسته بشكل كامل ، فإن القرآن والحديث هما أحد الجوانب الرئيسية التي يجب دراستها. ومع ذلك ، لدراسة القرآن والحديث ، هناك حاجة إلى مهارة اللغة العربية المؤهلة وآخرون (Wahyuningsih et al., 2021) .

يمكن إظهار مهارة اللغة العربية من خلال القدرة على الاستماع ، القدرة على الكلام والقدرة على القراءة ومهارة الكتابة. هذه العناصر الأربعة مرتبطة بالطبع ببعضها البعض ، لكن لها اختلافات كبيرة في العملية. أحدها هو الاستماع وهو أساس مهم جدًا لدعم مهارة الكلام ، لأنه بطبيعة الحال أول مرة يفهم فيها البشر اللغة تكون من خلال السمع. بهذه الطريقة ، تعتبر مهارة الاستماع أحد الأسس في تعلم اللغات بما في ذلك اللغة العربية.

بالإضافة إلى مهارة الاستماع ، تعتبر مهارة الكلام أيضًا مهمة جدًا ، لأن هذه القدرات عمليًا تكون أكثر وضوحًا في الأنشطة اليومية. تهدف مهارة الكلام إلى تمكين الطلاب من التواصل بشكل جيد شفهيًا.

ومع ذلك، نظرًا للحقائق ، ذكر Mujib في (Wahyuningsih,٢٠٢١:١٩) أن تعلم اللغة العربية عمل طويل ومعقد ، وليس سلسلة من الخطوات العملية التي يمكن ملاحظتها أو برمجتها في دليل موجز. لذلك ، لا يزال هناك العديد من المشاكل التي تنشأ في تعلم اللغة العربية. ويضيف Wahyuningsih (٢٠٢١:١٩) أيضًا أن المشكلات التي تنشأ في تعلم اللغة العربية ناتجة عن عوامل مختلفة ، مثل الطلاب غير المستعدين للمشاركة في تعلم اللغة العربية ، والمواد العربية معقدة ، ويصبح هذا مستوى عاليًا من الصعوبة في التقنيات ، الاستراتيجيات ، والأساليب. التسليم ، المعلمون الذين يقومون بالتدريس رتيبون ويركزون فقط على مصدر واحد للتعلم بحيث لا يتم تحقيق أهداف التدريس على النحو الأمثل وعدم استخدام المرافق والبنية التحتية بما في ذلك استخدام التكنولوجيا في التعلم(Wahyuningsih et al., ٢٠٢١)

الصعوبات أو المشكلات الشائعة التي الكلام غالبًا في عملية تعلم اللغة العربية ، أي أن عملية التعلم في الباب الدراسي تكون رتيبة للغاية أو أقل إثارة للاهتمام بحيث يشعر الطلاب بالملل بسرعة. انطلاقًا من هذه الصعوبات ، من الضروري إجراء دراسة

متعمقة ، لأن نقاط ضعف الطلاب في إتقان اللغة لا تنتج بالكامل عن عوامل الطلاب الخاصة. هذا هو ما يجعل دافع تعلم الطلاب ينخفض مما سيؤثر على نتائج التعلم.

أوضح نصر الله وآخرون في(Wahyuningsih,٢٠٢١:٢٠) أنه في عملية تعلم اللغة العربية باستخدام الألعاب التعليمية للطلاب بحيث يكون للألعاب اللغوية غرض مزدوج ، ألا وهو الحصول على المتعة والاستخدام لممارسة المهارة اللغوية الحصرية. عند تطبيق الألعاب على دروس اللغة العربية ، يُطلب من الطلاب إبراز مهارة الكلام باللغة العربية حتى يتمكن الطلاب من خلال هذه اللعبة من الحصول على أشياء جديدة لم يتم الحصول عليها من قبل في الباب السابق. تلقى تعلم اللغة العربية باستخدام الألعاب والأغاني باللغة العربية أقصى استجابة إيجابية من الطلاب وآخرون (Wahyuningsih,٢٠٢١)

بدعم من وجود الألعاب التعليمية القائمة على التكنولوجيا سيساعد بشكل كبير على زيادة تحفيز الطلاب على تعلم اللغة العربية. الألعاب التعليمية هي أحد أنواع الألعاب التي لا تقتصر على الترفيه فحسب ، بل تحتوي على المعرفة التي يتم نقلها إلى مستخدميها. من خلال اللعب ، سيبدأ سيكولوجية الطلاب الذين يعانون من الإجهاد والملل بسبب التعلم في الشعور بالسعادة ويبدأون في التغلب على المشاعر غير المريحة في المشاركة في عملية التعلم.

ومع ذلك، فإن نقص الدراسات حول الألعاب التعليمية القائمة على التكنولوجيا يجعل من الصعب على المعلمين العثور على مراجع حول هذا الموضوع. لذلك ركز الباحثة في هذه الدراسة على فحص الألعاب التعليمية القائمة على التكنولوجيا في تعلم اللغة العربية ، وخاصة الألعاب لزيادة معرفة الطلاب ومهارة هم / مهارة هم في إتقان مهارة الاستقامة والكلام.

بناءً على الخلفية أعلاه ، فإن الباحثةمهتم بأخذ" دراسة الألعاب التعليمية القائمة على التكنولوجيا لتعلم استماء وكلام" كعنوان بحث من أجل زيادة دافعية تعلم الطلاب ولكي يشارك الطلاب بنشاط في عملية تعلم اللغة العربية.

ب. مشكلة البحث

بناءً على الخلفية البحث أعلاه ، ينصب تركيز هذا البحث على كيفية دراسة الألعاب التعليمية القائمة على التكنولوجيا لتعلم الاستقامة والكلام. تمت صياغة المشكلة على النحو التالي.

١. ما أنواع الألعاب التعليمية القائمة على التكنولوجيا التي يمكن استخدامها في تدريس الاستماع والكلام؟
٢. كيف يتم تطبيق الألعاب التعليمية القائمة على التكنولوجيا لتعلم الاستماع والكلام؟

ج. أهداف البحث

بناءً على الخلفية وصياغة المشكلة على تركيز البحث على دراسة الألعاب التعليمية القائمة على التكنولوجيا لتعلم الاستماع والكلام ، فإن أهداف هذا البحث هي كما يلي:

١. شرح ومعرفة أنواع الألعاب التعليمية القائمة على التكنولوجيا لمهارة الاستماع والكلام كوسائط تعليمية للطلاب / المستخدمين
٢. يشرح تطبيق الألعاب التعليمية القائمة على التكنولوجيا لتعلم الاستماع والكلام

د. فوائد البحث

بناءً على أهداف البحث أعلاه ، فإن بعض الفوائد التي تم الحصول عليها من هذا البحث هي كما يلي:

١. الفوائد النظرية

من نتائج هذا البحث ، من المتوقع نظريًا أن تكون قادرًا على مساعدة المعلمين كمواد مرجعية للتربية القائمة على الألعاب .تكنولوجيا/*متصل*في تعلم اللغة العربية وتطبيقاتها من خلال البحث في دراسة الألعاب التعليمية القائمة على التكنولوجيا لتعلم الاستماع والكلام.

٢.فوائد عملية

١) للباحثة

من هذا البحث يمكن أن يوفر رؤى ومعرفة جديدة للباحثين.

٢) للطالب

من نتائج هذه الدراسة ، من المأمول أن يحصل الطلاب على مواد تعليمية ممتعة للغة العربية حتى يتمكنوا من زيادة دافع التعلم والمشاركة بنشاط في عملية التعلم.

٣) للمدرسين

من نتائج هذه الدراسة ، من المؤمل أن تصبح مرجعاً للمعلمين وأن تستخدم التكنولوجيامتصل كوسيلة تعليمية من خلال توفير مادة أسهل وأكثر إمتاعًا بحيث تتحقق أهداف التعلم.

.هـ حدود البحث

من أجل الحفاظ على تركيز هذا البحث ، فإن هذا البحث محدود من حيث ما يلي:

١. يركز هذا البحث على أنواع الألعاب التعليمية القائمة على التكنولوجيا/ متصل لتعليم الاستماع والكلام وتطبيقه.

٢. يركز هذا البحث أيضًا على المعلم بحيث تكون عملية التعلم أكثر إمتاعًا وسيتم تحقيق أهداف التعلم.

أ. هيكل البحث

تتكون المناقشة الواردة في هذه الدراسة من ٥ فصول وكل فصل يحتوي على عدة فصول فرعية مع الشرح التالي:

الباب الأول: مقدمة

في المقدمة ، يشرح خلفية المشكلات المتعلقة بالبحث ، وصياغة المشكلة ، وأهداف البحث ، وفوائد البحث ، وقيود البحث ، ومنهجيات المناقشة ، ومراجعة الأدبيات.

الباب الثاني: الإطار النظرى

على الإطار النظرى يشرح الأوصاف النظرية المتعمقة للمتغيرات أو موضوع الدراسة.

الباب الثالث: منهجية البحث

تصف طريقة البحث نهج البحث ، ونماذج البحث ، ومصادر البيانات ، وتقنيات جمع البيانات ، وتقنيات تحليل البيانات ، وتقنيات تفسير البيانات ، وتستخلص المرحلة النهائية الاستنتاجات من تقنيات تحليل البيانات وتفسيرها.

الباب الرابع: تحليل البيانات و مناقشتها

يوضح تحليل البيانات و مناقستها نتائج البحثة وهي المناقشة الأساسية للبحث وفقًا لمنهج البحثة الذي يتم مناقشته بالتفصيل للإجابة على البحثة الذي يتضمن أوصافًا بين المتغيرات.

الباب الخامس: الخاتمة والاقتراحات

يحتوي قسم الاستنتاج على شرح موجز لنتائج تحليل البيانات التي تم إجراؤها. ثم يحتوي قسم الاقتراحات على نقاط الضعف والقيود والاقتراحات التي يمكن تقديمها لمزيد من البحث.

و. البحوث السّابقة

لدعم وتسهيل إعداد هذا البحث، يسعى الباحثة للحصول على معلومات من الدراسات السابقة كمقارنة بين البحث ، ونقاط القوة والضعف الموجودة بالفعل. بالإضافة إلى ذلك ، يسعى الباحثون للحصول على معلومات من المجلات والكتب والأطروحات التي تهدف إلى الحصول على معلومات ذات صلة حول النظريات المتعلقة بالدراسة أو تلك التي أثيرت. فيما يلي بعض أعمال البحث على النحو التالي.

١. بحث توفيق هدايت (٢٠١٩) بعنوان "دراسة الألعاب التربوية في تعلم اللغة الإندونيسية ". مأخوذة من مجلات تعليم اللغة والأدب الإندونيسية التي تركز على دراسة أنواع مختلفة من الألعاب التعليمية التي يمكن استخدامها في عملية تعلم اللغة الإندونيسية في البيئة المدرسية. تركز أهداف تعلم اللغة الإندونيسية في المدارس بشكل عام على جانبين. الجانب الأول ، يمكن للطلاب معرفة معرفة اللغة الإندونيسية. الجانب الثاني ، يمكن للطلاب تطبيق المعرفة اللغوية في المهارة اللغوية. وتشمل هذه المهارة مهارة الاستماع والكلام والقراءة والكتابة.
نتائج الدراسات السابقة ، التعلم الذي يتم تجميعه في شكل ألعاب مثل القصص المتسلسلة ، وصنع الألغاز المتقاطعة وما إلى ذلك ، يجعل جو التعلم أكثر إمتاعًا.
هناك أوجه تشابه واختلاف بين البحث السابق وهذا البحث. أوجه التشابه مع هذه الدراسة ، وكلاهما يناقش الألعاب التعليمية كأغراض بحثية ، والأساليب النوعية كطرق بحث مستخدمة مع جمع البيانات بناءً على دراسات الأدب *(library research)*. في حين أن الاختلاف هو أن البحث السابق ركز على استخدام الألعاب التعليمية التقليدية كحل للمشاكل في عملية تعلم اللغة الإندونيسية.

٢. البحث الذي أجراه إرني وحيونينغسيه (٢٠٢١) بعنوان" النهج الإنساني من خلال الألعاب التعليمية اللغوية في تعلم اللغة العربية في المدارس الإسلامية المتكاملة ." مأخوذ من مجلة تعليم اللغة العربية ، جامعة ولاية سونان كاليجاغا الإسلامية ، يوجياكارتا. يركز هذا البحث على تعلم الطلاب ، وخاصة في المدارس الإسلامية المتكاملة والتي تهدف إلى جعل الطلاب يميلون إلى أن يكونوا أكثر نشاطًا في المشاركة

في الأنشطة التعليمية والألعاب التعليمية اللازمة للحد من الملل والملل لدى الطلاب الذين يدرسون في الباب بشكل أساسي.

تظهر نتائج الأبحاث السابقة أن تعلم اللغة العربية يتم تعبئته في شكل ألعاب مثل الكلمات الهمسية وأقلام للقاء وما إلى ذلك والتي تهدف إلى تحسين جوانب المهارة في الكلام باللغة العربية ستثير اهتمام الطلاب وتتابع عملية تعلم اللغة العربية بشكل جيد.

هناك أوجه تشابه واختلاف بين البحث السابق وهذا البحث. أوجه الشبه مع هذه الدراسة ، وكلاهما يناقش استخدام الألعاب التعليمية كحل للمشاكل في عملية تعلم اللغة العربية والتي تغطي جميع جوانب المهارة اللغوية ودراسة الأد *(library research)* كأسلوب لجمع البيانات للبحث. بينما يكمن الاختلاف في أن البحث السابق ركز على استخدام الألعاب التعليمية التقليدية كحل لمشاكل عملية تعلم اللغة العربية.

٣. بحث أجراه هيرول أنور حاج ماك دين وأحمد نظير بزين عريفين ونور عزلي محمد مصروب ونور معز ب محمد صالح وإنتان فضليانا أحمد (٢٠١٤) بعنوان" الألعاب التعليمية الرقمية: دراسة أولية ". هذا البحث مأخوذ من مجلة" سلطان علاء الدين سليمان شاه "من جامعة سيلانجور الإسلامية العالمية والتي تركز على دراسة أنواع مختلفة من الألعاب التعليمية التي يمكن استخدامها في مجال تعليم العصر الرقمي. الغرض من هذا البحث هو معرفة أهمية الألعاب الرقمية في نظام التعليم. أشارت نتائج الدراسات السابقة إلى ٥ ألعاب رقمية يمكن استخدامها في عالم التعليم وهي:

Archade games. Puzzle games, Management games Adventure, games dan Role playing games.

هناك أوجه تشابه واختلاف بين البحث السابق وهذا البحث. تناقش المعادلة مع هذا البحث استخدام الألعاب التعليمية الرقمية كحل لمشاكل التعلم في عالم التربية ودراسات الأدب *(library research)* كأسلوب لجمع البيانات للبحث. في حين أن الاختلاف هو أن الأبحاث السابقة ركزت على الألعاب التعليمية الرقمية التي تؤدي إلى التعليم بشكل عام.

٤. بحث أجراه ريانا أنتيكا أماهورو وسبتري راهايو (٢٠٢٢) بعنوان " *Eleven Icebreaking Games Online for Distance Training Realizing ASN Free*

"*Learning* مأخوذة من مجلة "Prajaiswara" ، مركز أمبون للتدريب الديني, مالوكو ، إندونيسيا. الهدف من البحث هو استخدام المنصة عبر الإنترنت للتعلم عن بعد والتعلم المدمج الذي من المتوقع أن يكون أداة إعلامية للمعلمين ASN / في تعلم وتطوير كفاءاتهم.

أشارت نتائج البحث السابق إلى وجود ١١ لعبة يمكن استخدامها كوسائط تعليمية وهي : *Kaleidos, Messed-up Word, Mysterious Object, Time Chaos, memory of time, guess the picture, Three word, guess the sound, one random object and recent photo* . يمكن للألعاب الإحدى عشرة أن تخلق جوا تعليميا وتفاعليا وممتعا.

هناك أوجه تشابه واختلاف بين البحث السابق وهذا البحث. أوجه التشابه مع هذه الدراسة ، ومناقشة العديد من الألعاب التي يمكن استخدامها كوسائط تعليمية ، باستخدام الأساليب النوعية كأسلوب بحث مع جمع البيانات بناءً على دراسات الأدب *(library research)* وفي الوقت نفسه ، فإن الاختلاف في البحث السابق هو مناقشة ألعاب كسر الجليد عبر الإنترنت التي تركز على التعلم عن بعد.

من الدراسات الأربع السابقة ، بناءً على أوجه التشابه في هذا البحث، يتعلق الأمر بأنواع الألعاب التعليمية التي يمكن استخدامها كوسائط تعليمية. في حين أن الاختلافات بين الدراسات الأربع أعلاه والأبحاث التي سيجريها الباحثون تكمن في محور البحث وهدف البحث. في هذه الدراسة، ركز الباحثون على أنواع الألعاب التعليمية القائمة على التكنولوجيا / عبر الإنترنت لتعلم استماء والكلام وتطبيقاتها بحيث تصبح المشاكل في عملية تعلم اللغة العربية التي تكون رتيبة للغاية أكثر إثارة للاهتمام ولا يشعر الطلاب بالملل بسهولة بحيث سيتم تحقيق أهداف التعلم على النحو الأمثل. لذلك، فإن موقفت الباحثة من هذا البحث يختلف عن الدراسات السابقة مع العنوان **" دراسة الألعاب التعليمية القائمة على التكنولوجيا لتعليم مهارة الاستماء والكلام"**