الباب الأوّل

مقدمة

أ. خليفة البحث

التعليم هو عملية تفاعل بين المعلمين والطلاب ، بين يحدث التواصل الخطي يقصد أهداف المؤشر المحدد. التعليم يمكن القول أيضًا عملية تعطي التربية للطلاب في إجراء نشاط التعلم. في التعليم لا يورط دور المعلمين أنفسهم كامل ، إذا كان الطلاب يعاملين كمستهلكين نشيطين وليسوا مبدعون نشطين ، فإن عملية التعليم تجد متحيز أو تتوقف.

قانون أساسي جمهورية إندونيسيا رقم ٢٠ لعام ٢٠٠٣ بشأن نظاما تربية الوطني ، فإن التعليم هو عملية تفاعل للمعلمين مع الطلاب أصل التعلم الذي حاصل في بيئة تعلم[1].بالوطني، نظريا جيبي ريانا في وحدته ، التعليم هو تفاعل بين كل من بيئة التعلم ، والمعلم، ووسائل وغيرها. بينما الخصائص الأخرى تتعلق بمكونات التعلم نفسها كنظام الذي يورط مكونات التعلم أي المعلمون والطلاب والمواد التعليمية والأهداف والأساليب والأدوات والتقييم[2].

[1] Republik Indonesia, "*Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional",* hlm 6.

[2] Cepi Riyana, "*Komponen – Komponen Pembelajaran",* file.upi.edu : modul 6 komponen pembelajaran, Hlm 3

في عملية التعليم والتعلم جوانب المعلمين عاملاً رئيسياً في أنفذ أنشطة التعليم والتعلم. يجب على المعلم إتقان عنصرين الملحين أي طرق التدريس ووسائل التدريس. سيؤثر اختيار طريقة ووسيلة تدريس معين على أنشطة التعليم والتعلم المستمرة. يتعين المعلمون توحيد فهم الطلاب المتباين في الفصل. تنفيذ دروس اللغة باستخدام أساليب المحاضرات التقليدية المستخدمة في الفصل كل يوم يجعل الطلاب يميلون إلى التعلم من النظرية فقط. تضطر ذاكرة الطالب لتذكر وتراكم معلومات المفردات المختلفة دون فهم المقام المادي في الحياة الواقعية. التعلم هو أن الطلاب نذرة يحفرون عميقًا اتعلق بالمواد المعروضة.

الجهود لتشتدّ الجودة و تشتد التربوية في مجال اللغة العربية تقدم مستمرة. مختلفة البرامج المبتكرة والإبداعية في عملية التعليم ، بما في ذلك اختيار وسائل .اختيار وسائل التعلم المناسبة ستحدث البيئة مساعدة و فعال ، وليس فقط اختيار وسائل هذا يجب أن يستند إلى خصائص المادة وحالة الطلاب.

لاتوهيرو ،أعربت في كتابه روهمالينا على أن وسائل التعليم هي مواد أو أدوات أو تقنيات تستخدم في عملية تعليمية عن قصد لأجل أن عملية تتفاعل التعليمية بين المعلمين والطلاب بطريقة فعالة وكفؤة[3] بمعنى آخر ، لا يمكن يتجوز الوسائل من عملية تعليمية ، لأن الوسائل هي أداة وأصل للتعلم بين المعلمين والطلاب. ومع ذلك ، في تطبيق تعلم اللغة

[3] Dra. Rohmalina, "*Psikologi Belajar",*Jakarta, (Rajawali Pers, 2016), Hlm 221

العربية لا يزال تواجد على المعلمين للتدريس بطريقة رتيبة ، حتّى يحدث إلى اِحباط الطلاب لأنهم ليسوا مشاركين بكامله. على أساس كذا مقابلة مع أحد المعلمين في مدرسة المتوسّطة محمّديّة السادس بيوكياكرتا لم يستخد وسائل لأن إعداد الأدوات صعبًا ومكلفًا.

وفقًا لروهمالينا يُبصر من مكونات الوسائل، تقسيمها إلى قسمين هما وسائل البسيطة و وسائل المعقدة. ١) وسائل البسيطة ، هذه وسائل البسيطة سهلة للحصول على المواد أساسيةها والسعر رخيص وأسلوب جعلها سهلة واستخدامها ليست صعبة ، ٢) وسائل المعقدة وسائل التي المواد الأساسية المعقدة يصعب أن تواجد عليها ومكلفة ويصعب أن صنعها واستخدامها تتطلب مهارات كافية؛

في وقت الملاحظة في مدرسة المتوسطة المحمدية السادسة بيوجياكرتا ،وسائل المستخدمة في تعلم اللغة العربية مجرد كتب مدرسية وسبورات ، تقتشف الباحثة مشاكل من نتائج السجلات القصصية ومقابلات إلى العديد من الطلاب بأنهم لم يفهموا محتويات مادة اللغة العربية كاملها، الطلاب تشعر بالملل والقليل اهتمامًا ونسيان المواد المقدمة ، وهناك حتى الطلاب الذين غير قادرين على قراءة حروف الهجائيّة وآخر ذلك في عملية التعليم والتعلم كل يوم يستخدم المعلم فقط السبورة وكتابة المفردات ، ويرشد الطلاب إلى حفظ المفردات المكتوبة على السبورة ، بحيث يصعب على الطلاب فهم المواد المراد

[4] Ibid., Hlm 227

موجهها ، ويصعب عليهم تحفظون المواد التي تم تدريس الماضي. ، هذا فيما يتعلق بمجال الذاكرة المعرفية للطلاب.

واحدة من نظرية التعلم المعرفي ((*Cognitive Learning Theory* المستمدة من علم النفس المعرفي في كتاب واستي سومانطو هي نظرية معالجة المعلومات(*Information Processing Theory)* لهذه نظريّا يُنظر إلى التعلم على أنه عملية لمعالجة المعلومات في الدماغ البشري. في حين أن معالجة الدماغ البشري تبدأ من الملاحظة وتخزين ونسخ المعلومات بعد يشكّل فهم ثم صدر مرة أخرى. نظرية التعلم المعرفي أيضًا تبحث كيفية استخدام الأطفال للمعلومات لحل المشكلات واتخاذ القرارات[5].

للتغلب على الصعوبات المذكورة، تريد الباحثة تصب فكرة تطوير وسائط لعبة بسيطة تسمى صندوق الخفيّ ببديلة اللعب ،لعبةالصندوق الخفيّ هي جهاز على شكل مكعب مثل صندوق المرحاض مصنوع من مواد من الكرتونة الذي يعرض فيه عدّة أسئلة ورموزأونو على كرات ورقية في صندوق والذي يتكون من صندوقين. يحتوي الصندوق ١ أسئلة حول المادة و يحتوي المصندوق ٢ على رمز أونو قبل أن يصنع المعلم لعبة وأسئلة وفقًا للمواد التي تدريس الماضي. بعد ذلك تقسيم الطلاب إلى مجموعتين ليرعين إلى اللعبة. اللعبة موجدها الأصل من اللعبة بسيطة منتظر إلى تحسين استرجاع ذاكرة المعلومات أو مسمّى غالبًا (الاسترجاع). تعلم الطلاب اللغة العربية آخر ذلك من منتظر متابعة الطلاب

[5] Dra. Rohmalina Wahab, "*Psikologi belajar",*Jakarta (Rajawali Pers, 2016) hlm 48-49

لتعلم اللغة العربية بجيد وممتع حتى تحقق المؤشرات نتائج جيدة. هذه اللعبة هي إحدى وسائل التعلم التي يمكن تنفيذها إلى مدرس لغة العربية. في السابق لم اختبار هذه اللعبة صندوق الخفيّ في أي مكان وأريد تطوير وسائل تعليم أهذه يعطي الوسيلة تأثير كبير أو العكس.

فمن هذابرغبته في ترفع المشكلات المذكورة أعلاه المتعلقة بوسائل لعبة بسيطة صندوق الخفي وعلاقتها بتحفّز الحافز المعرفي للأطفال على مستوى استرجاع في بحث بعنوان: " تطوير الوسيلة صندوق الخفيّ ليجلّخ استرجاع المعرفيّة لتعليم اللغة العربيّة في الفصل السابع أ المدرسة المتوسّطة محمّديّة السادس بيوكياكرتا السنة الدّرسيّة ٢٠١٩-٢٠٢٠"

ب. تعيين هويّة البحث

بناء على الخلفية التي شرح السابقة ، تتعرف الباحثة المشكلات التالية:

١) قدرة الطلاب في قراءة حروف المفردات العربية.

٢) قدرة الطلاب في استرجاع مواد اللغة العربية.

٣) النجاح وسائل لعبة صندوق الخفيّ على نشاط تعليم التعلم.

٤) الموجود قصر على المدرسة ليجهّز وسائل و تطوير وسيلة التعليمية.

٥) ما زال حال التعليم يستخدم الأساليب التقليدي، و ينجح إلى أن لم يريد في الاستفادة من الوسيلة المتاحة و استخدام الوسيلة ليس الأمثل.

ج. تحديد البحث

بناءً على المشكلات التي ذكرها، يقتصر هذا البحث على تطوير وسيلة التعليمية لعبة صندوق الخفي مادة اللغة العربية لزيادة تحفيز استرجاع التعلّم لطلاب الصف السابع في المدرسة المتوسّطة محمّديّة السادس محمدية يوجياكارتا، لأنه يحدّ من متغير البحث و قصر الوقت.

ح. أسئلة البحث

على أساس كذا خلفية المشكلة السابقة ، فيما يلي تحديد العديد من المشكلات التي يمكن يسبكها على النحو التالي:

١) كيف التصميم وسيلة لعبة صندوق الخفيّ في يشتد مهارات استرجاع المعرفية في مواد اللغة العربية في المدرسة المتوسّطة محمّديّة السادس بيوكياكرتا ؟

٢) كيف الاستحقاق وسيلة التعليمية لعبة صندوق الخفيّ تستخدم في يشتد تحفيزا مرحلة استرجاع المعرفية للطلاب في مواد اللغة العربية في المدرسة المتوسّطة محمّديّة السادس بيوكياكرتا.

خ. أهداف البحث

بناءً على أسئلة البحث المبان أعلاه ، فإن الهدف من هذا البحثي هو كما يلي:

١) تعرف تصميم وسيلة لعبة صندوق الخفيّ في يشتد المهارة مرحلة استرجاع المعرفية للطلاب في مواد اللغة العربية في المدرسة المتوسّطة محمّديّة السادس بيوكياكرتا..

٢) يعرف الاستحقاق وسيلة لعبة صندوق الخفيّ في مواد اللغة العربية لطلاب المدرسة المتوسّطة محمدية السادس بيوكياكرتا.

د. فوائد البحث

فوائد هذا البحث فيما يلي:

١) للمدرسين ،من المتوقع أن تكون هذه الوسيلة التعليمية مرجعًا إضافيًا للمعلمين في المواد اللغة العربية ، ولا تتطلب هذه الوسيلة تكلفة كبيرة لأنها وسيلة لعبة بسيطة و صارها بديلاً سهلًا للمعلمين في تنفيذ عملية التعليم و التعلم الفعّال ويساعد المعلم على إيصال المواد.

٢) للطلاب ، من المتوقع أن تكون هذه وسيلة لعبة صندوق الخفي ممتعة في التعلم داخل الفصل ، ويمكن أن تجذب اهتمام الطلاب بالتعلم ، ويمكن للطلاب فهم المادة بسهولة. ليس ذلك من المتوقع أن يكون لهذه الوسيلة تعطي التأثير الكبير على نتائج التعلم حتى يتذكر الطلاب المواد لفترة طويلة.

٣) للباحثين، يزيد هذا البحث بمثابة مبصر التجربة لأنه مع هذا البحث يعرف المعرفة عن تطوير الوسيلة التعليمية باستخدام وسيلة لعبة صندوق الخفيّ في التعليم باللغة العربية.

د. البحوث السابقة

العديد من محاولة العلمية متعلقة بموضوعة البحث مذكور. البحث السديد بهذا البحث تطوير هي كما يلي:

البحث الأول هو الدوريّة الموضونه برودي هارتونو ، قسم تعليم اللغة الماندرين كلية لغة و فنّ بجامعة ولاية سورابايا بعنوان " Pengaruh penggunaan media permainan kartu UNO terhadap penguasaan kosakata bahasa Mandarin siswa kelas XI bahasa SMA Negeri Lamongan tahun ajaran 2016/2017 ". في هذه الدوريّة حديثها عن تجربة وسيلة لعبة بطاقة الأونو على إتقان مفردات اللغة. تختلف بطاقةالأونو المستخدمة في هذ البحث قليلاً ، أي أُدرج الكلمة على البطاقة. في استخدامها يجب أن يذكر اللاعب معنى الكلمة من البطاقة المصدورتها[6].

إنسجام من البحث مذكور أعلى أي متغيّر التابع هو لعبة بطاقة الأونو و متغير المستقل هو من نوع بيانات البحثها التي يستخدمها كميًا. ما يميزه من البحْث الذي تبحث الباحثة هو بتطوير الوسيلة باستخدام وسيلة صندوق الخفيّ في مواد اللغة العربية وليس لتعلم اللغة الماندرين ثم تطويريّ شكل المادي لهذه الوسيلة إختلف عن وسيلة بطاقة الأونو.

البحث الثاني هو البحث العلمي الذي الموضونته بمولانا ويتانتيو، قسم تعليم المحاسبة في كلية الاقتصاد جامعة رسميّة بيوجياكارتا ، بالموضوع " Pengaruh media pembelajaran kartu UNO akuntansi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X akuntansi ٤ SMK YPKK ٢ Sleman tahun ajaran ٢٠١٦/٢٠١٧". نتائج هذا

[6] Rudi Hartono, "Pengaruh Penggunaan Media Permainan Kartu UNO Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin Siswa Kelas XI Bahasa SMA Negeri 3 Lamongan Tahun Ajaran 2016/2017",(Jurnal, Jurusan Bahasa dan Sastra Mandarin Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Surabaya), hlm 3.

البحث تحثير إجراءات لتطوير وسيلة بطاقة الأونو من خلال خمس مراحل وهي: التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقويم. كانت نتائج تجربة مستوى وسيلة بطاقةالأونو قبولها إيجابية جدا، ناجم لزيادة الدافع لتعلم الطلاب وبناءً على نتائج تجربيّ الشكل الكمي يظهر الفرق في نتائج زيادة قدرها ٦,٦٦٪ من ٧٩,٩٪ (نتيجة الدافع قبل تطبيق الوسيلة) صار ٨٦,٥٦%[٧].

إنسجام من البحث مذكور أعلى أي التشابه في إجراء البحثه باستخدام نموذج ادّي يحيط بالتحليل والتصميم والتنمية والتنفيذ والتقويم. ما يميز بالبحث الذي سيكون باحثة تبحث من لمتغير التابع هو التركيز على زيادة الاسترجاع المعرفي وليس إلى زيادة الدافع. ومن تطوير وسيلة اللعبة مع صندوق الخفيّ في المواد اللغة العربية.

البحث الثالث هو البحث العلمي الذي الموضونة برومي أنشور الله ، كلية علم النفس بجامعة رسميّة مالانج بالموضوع " Efektivitas metode mnemonik dalam meningkatkan daya ingat siswa pada mata pelajaran sejarah di MTS persiapan negeri kota Batu" نتائج هذه البحث هو تقنية فن الاستذكار لا فعالة في تحسين ذاكرة الطلاب في دروس التاريخ، تعزيز هذه البيانات كميا باستخدام نتائج اختبار "ت" التي تظهر

[7] Maulana Witantyo, "pengembangan media pembelajaran kartu UNO Akuntansi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Akuntansi 4 SMK YPKK 2 Sleman Tahun Ajaran 2016/2017", (Skripsi, Jurusan Pendidikan Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta), hlm 124

نتيجة الجدول "ت" ٠,٤٨٠. هذا يدل على أن طريقة فن الاستذكار غير فعالة تجريبيا في تحسين ذاكرة الطلاب إلى المادة التاريخ[٨]

إنسجام من البحث مذكور أعلى أي التشابه في المتغير التابع لاسترجاع الطلاب أو ذاكرتهم ، والذين يميز عن البحث الذي سيبحثه الباحث هو تطوير وسيلة اللعبة ، وليس تقنيات التعلم. وكذلك التجارب في اللغة العربية وليس التاريخ.

ذ. نظام البحث

لسهل تركيب وكتابة هذا البحث العلمي ، يصِف الباحثة صورة منهجية، حتى آجل يمكن أن توضّحها للقارئ والفاحص وأخيراً بالطبع للكاتبة نفسه في البحث عن نتائج البيانات وتحليلها. فيما يلي كتابة مناقشة منهجية:

يحتوي الباب الأول عن خليفة البحث و تعيين هويّة البحث و تحديد البحث و أسئلة البحث و أهداف البحث و فوائد البحث و البحوث السابقة و نظام البحث.

يحتوي الباب الثاني عن الإطار النظريّ والسورة المدرسة.

يحتوي الباب الثالث عن منهجية البحث والتي تتكون من: مدخل ابحث ونوعه و وحدة و مجتمع البحث و إجراءات البحث و أسلوب اختيار العيّنة و أدوات البحث و الصدق و تقنيات تحليل البيانات.

[8] Romi Anshorullah, "Efektivitas Metode Mnemonik dalam Meningkatkan Daya Ingat Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah di MTS Persiapan Negeri Kota Batu",(Skripsi, Fakultas Psikologi Universitas Negeri Malang, 2008)

يحتوي الباب الرابع عن النتائج والمناقشة. سيناقش هذا الباب تطبيق وسيلة صندوق الخفيّ ونتائج تحليل منها.

الباب الخامس هو الختام, الذي يحتوي عن خلاصة نتائج البحث والمقتراحات والمدخّلات من هذا التحليل البحث. في النهاية المجهّو بقائمة المراجع ، السيرة الذاتية والملاحق.