الباب الأوّل

المقدمة

أ. خلفية البحث

كانت اللغة إحدى جوانب حياة الناس المهمة، لأن اللغة هي أداة اتصال ووسيلة لنقل الأفكار والأفكار شفهيا وكتابيا. احدى من اللغات الرسمية للأمم المتحدة (PBB) هي اللغة العربية .مكانة اللغة العربية في إندونيسيا هي كلغة أجنبية ، كما هو مكتوب في لائحة وزير الشؤون الدينية في جمهورية إندونيسيا رقم ٢ لعام ٢٠٠٨ بشأن معايير الكفاءة ومعايير المحتوى للتعليم الديني الإسلامي واللغة العربية (Fitriani, 2021). على الرغم من وضعها كلغة أجنبية، إلا أن اللغة العربية تدرس منذ فترة طويلة في المدارس الرسمية في إندونيسيا، سواء في المدارس الإسلامية أو المدارس العامة.

لا تزال دروس اللغة العربية تعتبر لغة يصعب تعلمها اليوم. معظم المعلمين يجعلون اللغة العربية واحدة من المواد الأقل تفضيلا .هناك أيضا العديد من المشاكل التي تواجهها ، سواء من حيث تنفيذ التدريس (Ridho، ٢٠١٨). لجعل التعلم مثيرا للاهتمام ، يجب على المعلمين إعداد وسيلة إبداعية ، كدعم في تقديم المواد.

الوسيلة التعليمية هي عملية تساعد وتسهل عملية التعليم والتعلم من أجل تحقيق الفعالية في عملية التعلم لدى الطلاب. وسيلة التعليمية نفسها لها العديد من الفوائد بما في ذلك ، أولا ، مساعدة المعلمين في تقديم مواد تعليمية بشكل منهجي ومثير للاهتمام لتحسين جودة التعلم ، وثانيا ، يمكن أن تزيد من اهتمام الطلاب بالتعلم حتى يتمكن الطلاب من تلقي المواد التعليمية بشكل جيد وزيادة الاهتمام بالتعلم.

الوسيلة التعليمية كأداة للمعلمين في تقديم المواد ليتم استقبالها وتحليلها بشكل جيد من قبل الطلاب ، نظرا لأهمية وسيلة التعليمية ، فمن الضروري جدا تطويرها بشكل أكثر فعالية ويمكن قبولها من قبل الطلاب بسهولة حتى يمكن أن تؤثر على نتائج التعلم ، في هذا اليوم وهذا العصر ، فإن تطوير التكنولوجيا أيضا

يطور عقلية الطلاب ، يجب أن يكون المعلمون قادرين على التكيف والاستمرار في الإبداع في تطوير وسيلة التعلم (Nurrita، ٢٠١٨).

استنادا إلى الملاحظات التي أدلى بها الباحثة في التدريب الداخلي في المدرسة الإبتدائية ,عدد الأطفال المنغمسين في عالمهم الخاص ، مما يجعل الأطفال أقل تركيزا على التعلم .بالإضافة إلى ذلك، أما بالنسبة للأطفال ، فهم يشعرون بالملل من تقديم المواد التي تركز فقط على الكتب المدرسية ، وبالتالي عدم جاذبية الأطفال في التعلم. مع هذا ، تهتم الباحثة بإجراء البحوث من خلال تطوير اللعبة التعليمية ***Snaled Arabiy*** كمحاولة لزيادة جاذبية الأطفال في التعلم والتعرف على حروف الهجائية في التعليم في مرحلة الطفولة المبكرة ، لأن التعليم في مرحلة الطفولة المبكرة هو التعليم المبكر للطلاب قبل التقدم إلى مستوى أعلى والتعليم في مرحلة الطفولة المبكرة هو العصر الذهبي.

التعليم في مرحلة الطفولة المبكرة مخصص للأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين ٢ و ٦ سنوات. يتم تنفيذ هذا المستوى من التعليم من خلال توفير المحفزات البدنية والروحية بحيث يكون لدى الأطفال الاستعداد لمواصلة تعليمهم الإضافي . ينقسم التعليم في مرحلة الطفولة المبكرة إلى ٣ مسارات، وهي مسارات رسمية وغير رسمية (nonformal) وغير رسمية (informal). تستهدف مسارات التعليم الرسمي رياض الأطفال التي تتراوح أعمارها بين ٤ و ٦ سنوات ، تهدف مسارات التعليم غير الرسمي (nonformal) إلى مجموعات اللعب ذات الفئة العمرية من ٢ إلى ٤ سنوات ، في حين أن مسار التعليم غير الرسمي (informal) يستهدف حدائق تعليم الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين ٣ أشهر و ٢ سنوات (Hasanah, 2019) . يجب على المسلمين تعليم الأطفال منذ سن مبكرة، بدءا من تعريف الحروف والأرقام.

روضة الأطفال الإسلامية سونان جونونج جاتي هي واحدة من مؤسسات الحديقة التعليمية الإسلامية للأطفال. روضة الأطفال الإسلامية سونان جونونج جاتي وجود برنامج تعليمي إسلامي يتم غرسه في الأطفال كإحدى الاستراتيجيات لتحقيق أهداف المدرسة. البرامج الحالية مثل حفظ السورة القصيرة والدعاء والحديث والإقرأ وغيرها من الأنشطة التعليمية .تعلم الإقرأ هو أحد التعلم الإلزامي. هذا مخصص للطلاب للتعرف على الحروف الهجائية التي هي التعلم

الرئيسي باللغة العربية. بالإضافة إلى ذلك، فإن إدخال رسائل الهجائية هو أيضا أحد الدعامات حتى يتمكن الأطفال من قراءة القرآن.

ب. مشكلة البحث

١. كيف عملية تطوير لعبة التعليمية "Snaled Arabiy" لتعرف الهجائية لدى الطلاب روضة الأطفال سونان جونونج جاتي؟
٢. كيف ؤ؟
٣. ما هي نتائج تطبيق لعبة التعليمية "Snaled Arabiy" لتعرف الهجائية لدى الطلاب روضة الأطفال سونان جونونج جاتي؟

ج. أهداف البحث

١. لمعرفة عملية تطوير لعبة التعليمية "Snaled Arabiy" لتعرف الهجائية لدى الطلاب روضة الأطفال سونان جونونج جاتي
٢. لمعرفة تطبيق لعبة التعليمية "Snaled Arabiy" لتعرف الهجائية لدى الطلاب روضة الأطفال سونان جونونج جاتي
٣. لمعرفة نتائج تطبيق لعبة التعليمية "Snaled Arabiy" لتعرف الهجائية لدى الطلاب روضة الأطفال سونان جونونج جاتي

د. فوائد البحث

أ. للباحثة

١. تعريف الباحثة عن عملية تطوير لعبة التعليمية "Snaled Arabiy" لتعرف الهجائية لدى الطلاب روضة الأطفال سونان جونونج جاتي
٢. تعريف الباحثة عن تطبيق لعبة التعليمية "Snaled Arabiy" لتعرف الهجائية لدى الطلاب روضة الأطفال سونان جونونج جاتي
٣. تعريف الباحثة عن نتائج تطبيق لعبة التعليمية "Snaled Arabiy" لتعرف الهجائية لدى الطلاب روضة الأطفال سونان جونونج جاتي

ب. للطلاب

من المتوقع أن يكون هذا البحث قادرا على زيادة اهتمام الطلاب في التعلم اللغة العربية وتحسين القدرة على التعرف الحروف الهجائية لدى الطلاب.

هـ. حدود البحث

للحفاظ على تركيز هذا البحث ، سيركز الباحثة على تطوير لعبة التعليمية *Snaled Arabiy* لاشتدّ إتقان الأطفال للتعرف على حروف الهجائية. بالإضافة إلى ذلك ، ركزت الدراسة العلمية على الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين ٤ و ٦ سنوات في تحديد النسل لدى الطلاب روضة الأطفال سونان جونونج جاتي.

و. هيكل البحث

فيما يلي منهجيات المناقشة المستخدمة في هذه الأطروحة:

١. الباب الأوّل مقدمة ، والتي تحتوي على خلفية البحث، مشكلة البحث ، أهداف البحث ، فوائد البحث ، حدود البحث ، هيكل البحث، والدراسة المكتبية.
٢. الباب الثاني الإطار النظري ، والذي يحتوي على وصف نظري متعمق للمتغيرات أو الموضوع قيد الدراسة.
٣. الباب الثالث منهجية البحث، التي تحتوي على أنواع البحوث، منهجية البحث، أدوات البحث, والبيانات ومصادر البيانات، طرق جمع البيانات، المجتمع و العينة, خطوات البحث, وتقنيات تحليل البيانات.
٤. الباب الرابع الوصف وتحليل البيانات، والذي يحتوي على نتائج البحوث والعروض التقديمية وفقا لمنهج البحث.
٥. الباب الختام ، الذي يحتوي على نقطتين رئيسيتين هما الاستنتاجات واقتراحات البحث.

ز. الدراسة المكتبية

في عملية كتابة هذه السطور، أخذت الباحثة بعض المعلومات من باحثين سابقين حول النظرية المتعلقة بالعنوان لاستخدامها كمادة مقارنة واستخدامها للحصول على أساس النظرية العلمية.

١. Aisyam Mardliyyah و R. Umi Baroroh طالبتان في جامعة سونان كاليجاغا الإسلامية الحكومية يوجياكارتا في عام ٢٠١٩ في أطروحتهما بعنوان *تطوير الثعابين والسلالم لعبة وسيلة التعليمية في تعلم اللغة العربية* (Mardliyyah و Baroroh، ٢٠١٩). نتيجة هذه الدراسة أن لعبة وسيلة الثعابين والسلالم في

تعلم اللغة العربية قد لاقت تجاوبا إيجابيا من الطلاب ويمكن استخدامها كواحدة من وسيلة التعلم العربية.

أوجه تشابه هذه الدراسة الحالية بالدراسة السابقة هي يستخدم وسيلة الثعابين والسلالم. يكمن الفرق في العينة ، حيث كانت الباحثتان السابقون على مستوى مدرسة الإبتدائية من الفصل الخامس بينما الباحثة الآن في الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين ٤-٦ سنوات.

٢. Umi Nihlatun، طالبة في المعهد الإسلامي الحكومي في كودوس عام ٢٠١٩ في أطروحتها بعنوان *تنفيذ وسيلة لعبة الثعبان و السلم الإقرأ في تحسين القدرة على التعرف على رسائل الهجائية في تعليم الطفولة المبكرة مسلمات نحضة العلماء سيتي هاجر كارانجانيار ، منطقة كارانجانيار ، ديماك ريجنسي* (Nihlatun، ٢٠١٩). الطفل قادر على نطق ١٥ حرفا في كل مرحلة من مراحل المرحلة الثالثة من اللعبة ، وزيادة المعرفة في كل مرحلة من مراحل اللعبة.

أوجه تشابه هذه الدراسة الحالية بالدراسة السابقة هي استخدام نهج ADDIE ، إلى جانب أن الوسيلة المستخدمة هي في شكل ألعاب الثعابين والسلالم الإقرأ مع كائنات الطفولة المبكرة. كما أن هناك فرقا بين البحث السابق والحالي يكمن في المدرسة المأخوذة وصياغة المشكلة في البحث.

٣. Yani Maryani, Heni Nafiqoh & Ghina Wulan Suci، في مذكراته بعنوان *تطوير لعبة الأفاعي والسلالم الهجائية لتحسين القدرة على التعرف على أحرف الهجائية من الفئة ب روضة الأطفال الفتوحية جيانجور- جيفانس* في عام ٢٠٢٢ ، نتائج هذه الدراسة هي جدوى رسالة الهجائية الثعبان والسلم الإعلامية التي تم الحصول عليها تنقسم إلى خبيرين ، وهما خبراء المواد وخبراء الإعلام ، وخبراء المواد البحثية التي تم الحصول عليها هي في جانب الموضوعات / الجوانب التعليمية الحصول على ٨٦٪ نتائج مجدية للغاية ، من حيث المحتوى / المحتوى تحصل على ٧٥٪ نتائج لائقة ، مظهر المنتج / العرض تحصل على ٧٥٪ نتائج لائقة. بينما في خبراء الإعلام ، تكون النتائج التي تم الحصول عليها في جانب العرض العام للحصول على نتائج لائقة بنسبة ٧٥٪ ، وفي جانب العرض الخاص للحصول على نتائج لائقة بنسبة ٧٥٪ ، وأخيرا في جانب العرض

الإعلامي للحصول على نتائج لائقة جدا بنسبة ١٠٠٪. وبالتالي ، يمكن استنتاج أن وسيلة رسالة الهجائية والسلالم التي تم تطويرها قابلة للاستخدام وفقا لمراجعات واقتراحات المدققين (Maryani، Nafiqoh، و Suci، ٢٠٢٢).

أوجه التشابه في هذه الدراسة هي في تطوير وسيلة التعليمية والثعبان والسلم الهجائية وموضوع البحث. الفرق عن الأبحاث السابقة والحالية هو في صياغة المشكلة ، والنهج المستخدم ، واستخدمت الباحثة السابقة الاختصار ٤D بينما تستخدم الباحثة الآن نهج ADDIE.

٤. Lailatur Rizqi، طالبة في جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج في عام ٢٠١٥ في أطروحتها بعنوان *تطبيق وسيلة تعليمية لعبة الثعبان والسلم لتحسين إتقان المفردات العربية لطلاب الصف الرابع في مدرسة الإبتدائية نور الجديد كولايان ، بليتار ريجنسي*. ذكرت نتائج هذه الدراسة أن عملية تخطيط التعلم للعبة الثعبان والسلم تم تصميمها لزيادة إتقان المفردات العربية لدى الطلاب ، وتم تنفيذ عملية تنفيذ التعلم بثلاث دورات ، ويمكن أن يؤدي التعلم باستخدام لعبة ثعبان و سلم إلى زيادة إتقان المفردات العربية لدى الطلاب (Rizqi، ٢٠١٥).

تشمل أوجه التشابه في هذه الدراسة وهي الآن في استخدام وسيلة الثعابين والسلالم. الفرق بينهما هو استخدام نهج البحث ، حيث استخدمت الباحثة السابقة البحث الإجرائي في الفصل الدراسي ، وتستخدم الباحثة الآن نهج ADDIE ، الوارد في صياغة المشكلات وكائنات البحث والمواد البحثية.

٥. Lafinia Maghfira، طالبة في جامعة ولاية سيمارانج في عام ٢٠٢٠ ، في أطروحتها بعنوان تطوير وسيلة التعليمة ثلاثية الأبعاد UTAR (ثعبان السلم الذكي) لمهارات القراءة العربية لطلاب الصف الخامس في المدرسة الإبتدائية روضة الهداء سيمارانج. تظهر نتائج هذه الدراسة أن نتائج تحليل الاحتياجات تظهر أن المعلمين والطلاب يريدون وسيلة UTAR ثلاثية الأبعاد (ثعبان السلم الذكي) لمهارات القراءة العربية والتي تشمل المفردات والمواد والتقييم معبأة في شكل ألعاب. حصل تقييم خبراء الإعلام والمعلمين الذي يشمل جوانب العرض / العرض على متوسط درجة ٩٢ ، والجوانب الرسومية على متوسط درجة ٩٠ ، وجوانب المحتوى / جدوى المواد على متوسط درجة ٩٤ ، وجوانب جدوى اللغة

على متوسط درجة ٩٣. من جميع الجوانب ، يحصل على متوسط درجة ٩٢ ، بحيث تكون وسائط التعلم ٣ الأبعاد UTAR (ثعبان السلم الذكي) مجدية جدا للاستخدام (Maghfira، ٢٠٢٠).

أوجه التشابه الواردة في هذه الدراسة هي استخدام نهج البحث والتطوير مع الأنواع النوعية وكذلك استخدام وسيلة ألعاب الثعابين والسلالم. في حين أن الفرق بين البحث السابق والحاضر هو صياغة المشكلة الواردة في البحث والكائن المدروس.

من بين الدراسات الخمس السابقة ، تركز هذه الدراسة العلمية على تطوير لعبة التعليمية *Snaled Arabiy* لتعرف الهجائية في مرحلة الطفولة المبكرة. أما بالنسبة للبحث السابق والآن لديه شيء مشترك ، وهو مناقشة عن تطوير وسيلة التعليمية الثعابين والسلالم. أما فرقه هو في صياغة المشكلة، موضوع الدراسة، أدوات البحث ونماذج البحث.