الباب الأول

مقدمة

أ. خلفية البحث

اللغة العربية هي اللغة التي أصبحت واحدة من اللغات الرئيسية في مختلف البلدان. يتحدث اللغة العربية أيضًا أكثر من ٢٠٠ مليون شخص في العالم. اللغة العربية هي لغة الاتصال والمعلومات، تحدثا وكتابة. اللغة العربية هي أيضًا مفتاح تعلم العلوم الأخرى. منذ العصور القديمة، كتبت الكتب في مختلف مجالات المعرفة باللغة العربية. وبالمثل، تعد اللغة العربية في إندونيسيا إحدى اللغات الأجنبية التي يمكن دراستها في التعليم الرسمي وغير الرسمي، بدءًا من مدرسة الابتدائية ومدرسة الثانوية ومدرسة الأهلية إلى المستوى الجامعي. لكن كل هذا لا يضمن النجاح في التحدث بالعربية (Wijoyo ٢٠١٦). وبالتالي، فإن اللغة العربية هي لغة يمكن تعلمها من الأطفال الصغار إلى الكبار. ما هي اللغة العربية التي يمكن تعلمها بسهولة إذا كنت تعرف الأشياء التي يجب مراعاتها عند تعلم اللغة العربية. من خلال دراستها، يمكنك إضافة نظرة واسعة إلى ماهية اللغة العربية.

اللغة العربية لها امتياز كبير كما نزل الكتاب على النبي محمد صلى الله عليه وسلم، وهو القرآن باعتباره الكتاب المقدس للمسلمين باللغة العربية. بهذه الطريقة، سيستمر المسلمون في جميع أنحاء العالم دائمًا في تعلم اللغة العربية بالإضافة إلى تطوير كيفية معرفة اللغة العربية في العالم وطالما أن الإسلام لا يزال يتطور. وهكذا، فإن اللغة العربية هي لغة الكتاب المقدس، وكمرشد للدين الإسلامي على هذه الأرض، فإن اللغة العربية هي لغة مؤثرة للغاية بالنسبة لملايين المسلمين في العالم، سواء أكانوا دولًا عربية أم لا.(هداية ٢٠١٩)، هذا الامتياز هو علامة على أن اللغة العربية ستستمر في التطور لتصبح أكثر اللغات تأثيراً لدى المسلمين في العالم. وبذلك تصبح اللغة العربية رمزًا كلغة المسلمين المستخدمة منذ العصور القديمة وحتى الوقت الحاضر.

التعلم هو نشاط تم تنظيمه فيه مثل عملية التدريس والتعلم والتوجيه والتدريب وطرح الأسئلة وتنظيم وتسهيل الأشياء ذات الصلة التي يجب أن يحققها الطلاب حتى يتم تحقيق أهداف التعلم الجيد ة (ويجويو٢٠١٦)

يمكن تعلم اللغة العربية في الباب أو خارج الباب باتباع الطريقة التي يستخدمها المعلم. يجب أن يتقن المعلم أيضًا العديد من المهارة التي سيتم تدريسها للطلاب مثل مهارة الاستماع (مهروت الاستقامة)، والتحدث (مهروت الكلام)، والقراءة (مهروتول قرؤة)، والكتابة (مهروتول الكتابة). هذه المهارة الأربع هي أهم جوانب تعلم اللغة العربية لأن هذه المهارة الأربع لا يمكن فصلها وهي تدعم النجاح في تحقيق المهارة اللغوية.

مهارة الاستماع هي المهارة الأولى التي يتعلمها شخص ما في تعلم اللغة. يمكن أن يكون الاستماع مقياسًا لمستوى صعوبة الشخص الذي يتعلم لغة لأنه يُرى من كيفية نطقها، واللهجة، وهيكل اللغة وما إلى ذلك. مهارة التحدث (مهاروت الكلام) هي أهم المهارة في تعلم اللغة لأنها أساس اللغة الجيدة والصحيحة) التوبة .(٢٠١٩ تعتبر مهارة القراءة مهارة مهمة جدًا للمتعلمين لأنها قدرة يجب أن يتقنها الطلاب حتى يتمكنوا من المشاركة في جميع أنشطة عملية التعلم في الباب. (ويجويو، ٢٠١٦)لهذا السبب، القراءة هي مهارة لغوية يجب تطويرها لأن هذه المهارة لديها الفرصة لمشاركة المعرفة والتركيز في تعلم اللغات الأجنبية. تهدف مهارة القراءة أيضًا إلى تدريب الطلاب على إتقان قراءة اللغة العربية بطلاقة.

ثم آخر مهارة لغوية هي مهارة الكتابة. حيث تعتبر الكتابة هي المهارة الأخيرة والأكثر أهمية من بين المهارة الأربع التي يجب إتقانها. نشاط الكتابة هذا له علاقة وثيقة بعملية التفكير وكذلك في الشكل الكتابي. من خلال الكتابة، يمكن للطلاب تطبيق قدراتهم ومعرفتهم على الآخرين. مع هذا يمكن القول إن وراء التعقيد، هذه المهارة لها فوائد هائلة في دعم عملية الأنشطة اللغوية.

الغرض من البحث عن الألعاب التعليمية على الإنترنت لمهارة القراءة والكتابة هو تسهيل مواجهة الطلاب لصعوبات التعلم. أحدها هو البحث الذي أجراه حليم موستيكا تحت عنوان" مشاكل الطلاب في القراءة والكتابة باللغة العربية في الباب الرابع مي الحسن كارانغيدانغ، مقاطعة سومبيوه، بانيوماس ريجنسي، السنة الأكاديمية ٢٠١٣/٢٠١٤ "لم يتمكن الطلاب من التمييز بين الحروف العربية وحروف العلة. في حين أنه في الكتابة يشبه القراءة تقريبًا حيث لا يزال لدى الطلاب في كتابة الجمل العربية من الكتب المدرسية إلى أجهزة الحاسوب المحمولة العديد من الأخطاء.

بعد تطور العصر التكنولوجي اليوم، تستخدم العديد من وسائل الإعلام التعليمية الوسائط القائمة على الإنترنت حتى يتمكن المعلمون من تنفيذ مهارة اللغة العربية الأربع بسهولة أكبر وإبداعًا. يمكن للمدرسين والطلاب استخدام وجود وسائط التعلم عبر الإنترنت باستخدام الهواتف المحمولة أو أجهزة الحاسوب المحمولة. هناك أيضًا العديد من التطبيقات المستخدمة، مثل الوسائط المتعددة التعليمية التفاعلية باستخدام الهواتف المحمولة، وتطبيقات التعلم، بالإضافة إلى تطبيقات الاختبار والتقييم عبر الإنترنت. التطبيقات عبر الإنترنت التي يتم استخدامها غالبًا هي ألعاب تعليمية. ستجعل هذه اللعبة التعليمية أو ما يسمى بالتطبيق التعليمي عبر الإنترنت الطلاب أكثر اهتمامًا وحماسة للمشاركة في تعلم اللغة العربية. وفقًا للمجلات المرجعية التي قرأتها، تُظهر عملية التقييم أن الألعاب التعليمية عبر الإنترنت يمكن أن تحسن إدراك الطلاب وتركيزهم ومعرفتهم. (الإرسعادي، ٢٠٢٠)

يمكن استخدام وجود هذه اللعبة التعليمية على الإنترنت كمثال في وسائل الإعلام التعليمية، وخاصة في المواد العربية. بشكل عام لدعوة المستخدمين ليكونوا قادرين على تعلم المعرفة، بحيث يمكن استخدام هذه اللعبة التعليمية في عالم التعلم. وفقًا لـ نوفاليندري، التي اقتبسها آري يوليانتي في مجلته، فإن هذه اللعبة التعليمية عبارة عن لعبة أعدت لاستخدامها من قبل الطلاب في مواضيع مختارة لتحسين المفاهيم التي تم تصميمها في صقل المهارة وجذب الطلاب للعبها. (آري، ٢٠٢٠)

لهذا السبب، تعد هذه اللعبة التعليمية عبر الإنترنت إحدى وسائط التعلم التي تُستخدم لتسريع عملية أنشطة التعلم وفهم المواد للطلاب التي قدمها المعلم في الباب. لذلك، يهدف هذا البحث إلى توفير فوائد للقراء، خاصة للمعلمين في تطبيق وسائط التعلم في البيئات التعليمية ويمكنهم المشاركة في تطوير التعليم في إندونيسيا. ويرجع ذلك إلى عدم اهتمام الطلاب في المدرسة بتعلم اللغة العربية. وبذلك يستخدم الباحثة أسلوب البحث في المكتبات، حيث يجد الباحثة ويراجع العديد من الدراسات السابقة المتعلقة بالألعاب التعليمية عبر الإنترنت في مهارة القراءة والكتابة. مصادر البحث المستخدمة من عدة مجلات وطنية ودولية.

من هذه الخلفية، يهتم الباحثة بأخذ عنوان البحث في المكتبات لوصف أنواع مختلفة من الألعاب التعليمية على الإنترنت وتطبيقاتها في مهارة القراءة والكتابة باللغة

العربية. لذلك فإن عنوان هذا البحث هو" **دراسة الألعاب التعليمية على الإنترنت / القائمة على التكنولوجيا لمهارة القراءة والكتابة باللغة العربية."**

ب. أسئلة البحث

بناءً على الخلفية أعلاه، سبكت الباحثة المشكلة على النحو التالي:

١. ما هي الألعاب التعليمية على الإنترنت التي يمكن تطبيقها على مهارة القراءة ومهارة الكتابة باللغة العربية؟
٢. كيف يتم تطبيق استخدام الألعاب التعليمية على الإنترنت في مهارة القراءة ومهارة الكتابة باللغة العربية؟

ج. أهداف البحث

استنادًا إلى صياغة المشكلة أعلاه، فإن الغرض من هذا البحث هو معرفة الألعاب التعليمية القائمة على الإنترنت وكيفية تطبيقها على مهارة القراءة ومهارة الكتابة باللغة العربية ويمكن أن تجعل من السهل على القراء أو المدرسين العثور على وسائط تعلم اللغة العربية على الإنترنت والتي سيتم استخدامها في التعلم في الفصول الدراسية.

د. فوائد البحث

أ .الفوائد النظرية

من المأمول أن يصبح هذا البحث مادة لدراسة الألعاب التعليمية على الإنترنت لمهارة القراءة العربية ومهارة الكتابة بالإضافة إلى تسهيل العثور على الوسائط التعليمية العربية في محاولة لزيادة الاهتمام في تعلم الطلاب والتعليم المتقدم في إندونيسيا.

ب. فوائد عملية

١. للطلاب

يمكن أن تشجع نتائج هذه الدراسة الطلاب على تطوير وسائط تعلم اللغة العربية

مثل الألعاب التعليمية عبر الإنترنت .

٢. للمحاضرين

يمكن استخدام نتائج هذه الدراسة كدراسة للألعاب التعليمية على الإنترنت في تطوير واستخدام الوسائط التعليمية العربية في مهارة القراءة باللغة العربية ومهارة الكتابة لتلبية احتياجات الطلاب.

٣. للوكالات

يمكن استخدام نتائج هذه الدراسة كمجموعة من دراسات الألعاب التعليمية على الإنترنت حول مهارة القراءة ومهارة الكتابة العربية في محاولة لزيادة الاهتمام بتعلم الطلاب والتعليم المتقدم في إندونيسيا.

٤. للباحثين

نتائج هذه الدراسة هي نظرة ثاقبة أو معرفة إضافية للباحثين فيما يتعلق بالألعاب التعليمية القائمة على الإنترنت في تطبيق وسائط التعلم العربية، وخاصة في مهارة القراءة العربية ومهارة الكتابة

هـ. تحديد المسألة

حدود البحث في هذه الدراسة هي:

١. دراسة الألعاب التعليمية على الإنترنت لمهارة القراءة العربية (مهارة القراءة) ومهارة الكتابة (محاروت الكتاب).

٢. في هذه الحالة، يريد الباحثة معرفة الألعاب القائمة على الإنترنت التي يمكن استخدامها في مهارة القراءة ومهارة الكتابة باللغة العربية لتسهيل معرفة القراء لها.

و. هيكل البحث

الباب الأول: مقدمة

يحتوي هذا الباب على خلفية المشكلة التي توضح أساس إجراء هذا البحث، وصياغة المشكلة التي تشرح ما سيتم مناقشته في هذا البحث، وأهداف البحث، وفوائد البحث، ومحدودية البحث بحيث يمكن أن يركز هذا البحث على المتغيرات المراد دراستها، وقد تم إجراء منهجية البحث لمعرفة تدفق إعداد هذا البحث، ومراجعة الأدبيات التي تضمنت الأبحاث السابقة المتعلقة بالمشكلة التي سيتم دراستها في هذه الدراسة.

الباب الثاني: الإطار النظري

يحتوي هذا الباب على أوصاف نظرية متعمقة تتعلق بمتغيرات البحث، وهي نظريات حول الدراسات، والألعاب التعليمية على الإنترنت، ومهارة القراءة (ومهارة الكتابة

الباب الثالث: منهجية البحث

يحتوي هذا الباب على وصف لطريقة البحث، والذي يتضمن منهج البحث المستخدم، وشكل البحث، ومصادر البيانات، وتقنيات جمع البيانات، وتقنيات تحليل البيانات، وتقنيات تفسير البيانات.

الباب الرابع: الوصف وتحليل البيانات

يحتوي هذا الباب على عرض لنتائج البحث ومناقشة جوهر البحث وفق منهج البحث الذي تمت مناقشته بالتفصيل للإجابة على أسئلة البحث والتي تشمل وصف البيانات من كل متغير بالإضافة إلى مناقشة. من نتائج البحث للإجابة على مشكلة البحث.

الباب الخامس: الخاتمة

يحتوي هذا الباب على الاستنتاجات والاقتراحات، كما يوجد في الصفحة الأخيرة من هذه الدراسة ببليوغرافيا ومرفقات لتعزيز البيانات التي أجريت فيها هذه الدراسة.

ز. البحوث السا بقة

تحتوي مراجعة الأدبيات هذه على بحث سابق ذي صلة بالمشكلة التي تتم دراستها كمواد مقارنة أو مادة مرجعية، وتحتوي على وصف للعلاقة بين البحث السابق وهذا البحث.

١. مجلة أجوس ويلسون، برنامج دراسة المعلوماتية بجامعة إندرابراستا رابطة المعلمين في جمهورية إندونيسيا (٢٠٢٠) بعنوان "تطبيق أساليب التعلم عبر الإنترنت (عبر الإنترنت) من خلال التطبيقات المستندة إلى الروبوت أثناء حدوث جائحة عالمي".

هذا البحث هو بحث كمي ونوعي، والموضوعات التي تمت دراستها كمصادر بيانات في هذه الدراسة كانت ٣٠ طالبًا بشكل عشوائي في جامعة خاصة في جاكرتا. جمع وتحليل البيانات مباشرة من المستجيبين من خلال الاستبيانات هي الطريقة الكمية التي يستخدمها المؤلف. الطريقة النوعية المستخدمة هي تقنيات دراسة الأدب لدعم نتائج جمع البيانات من خلال الاستبيانات المتعلقة باستخدام التطبيقات القائمة على الروبوت. تظهر نتائج البحث أن بعض التطبيقات التي تم تنزيلها من قبل الطلاب والمحاضرين هي *مجموعة واتس اب و جوجل كلاس روم وإدمودو وزوم و جوجل ميت و ويبكس و تلوح و كويز ثم دوولينجو*. يشعر معظم الطلاب بالحافز والمساعدة على الرغم من أنهم يواجهون جائحة كوفيد ١٩ الذي يجبرهم على مواصلة الدراسة من المنزل. يدعم ذلك البحث السابق حيث تشير نتائج هذه الدراسة إلى أن أنماط التدريس التي تركز على المعلم والمحاضر قد تحولت إلى التعلم المتمحور حول الطالب، بحيث يمكن للأجهزة المحمولة التي بها تطبيقات يسهل الوصول إليها ومرنة أن تحفز الطلاب على الدراسة بشكل مستقل وليس بالاعتماد على المعلم أو المحاضر. الطلاب الذين يواجهون حاليًا من قبل المحاضرين هم طلاب جيل الألفية الذين يجيدون القراءة والكتابة في التكنولوجيا، لذلك يتعين على المحاضرين أن يكونوا قادرين على ابتكار أساليب التعلم. وفي الوقت نفسه، من الطلاب، ما يجب تغييره هو استعداد الطلاب للتعلم بشكل مستقل. لأنه في التعلم عبر الإنترنت، هناك المزيد من مصطلحات الكلمات*التعلم الذاتي*ثم يصبح التعلم الموجه ذاتيًا للطالب مهمًا.

معادلة البحث مع البحث الحالي هي في نوع البحث، أي البحث النوعي، أي تقنيات دراسة الأدب لدعم نتائج جمع البيانات المتعلقة باستخدام التطبيقات القائمة على أندرويد.

الفرق بين هذا البحث والبحث الحالي هو أن هذه الدراسة تستخدم طريقتين للبحث وهما البحث الكمي والبحث النوعي. لغرض البحث، تم إجراء هذا البحث لمعرفة التطبيقات التي تم تنزيلها من قبل المحاضرين والمعلمين والطلاب الذين يواجهون جائحة كوفيد ١٩ الذي يجبرهم على الدراسة من المنزل. في حين أن هدف البحث الحالي هو معرفة أنواع تطبيقات الألعاب التعليمية عبر الإنترنت على مهارة القراءة والكتابة باللغة العربية حتى تتمكن من المساعدة في عملية التعلم ويمكن أن يكون لها آثار على زيادة نشاط الطلاب وفهمهم.

٢. مجلة سامسينار إس، معهد الدولة الإسلامي (*IAIN*)عظم (٢٠٢٠) بعنوان "التعلم المتنقل: ابتكار التعلم أثناء جائحة كوفيد ١٩".

هذا البحث عبارة عن دراسة أدبية ذات منهج نوعي ويستخدم التحليل الوصفي التحليلي. تشير نتائج هذه الدراسة إلى أن التعلم المتنقل كمجموعة فرعية من التعلم الإلكتروني له العديد من المزايا في تسهيل عملية التعلم بغض النظر عن حدود الزمان والمكان والمكان. على الرغم من وجود قيود على التعلم المتنقل، إلا أنه يتمتع بفرص ممتازة لاستخدامها في التعلم الافتراضي أثناء جائحة كوفيد١٩ كبديل للتعلم وجهًا لوجه. لتطبيقها على النحو الأمثل، هناك حاجة إلى مهارة المعلم في تشغيل الجهاز وتصميم مواد التدريس الرقمية بشكل صحيح.

تكمن أوجه التشابه بين هذا البحث والبحث الحالي في نوع البحث، أي مراجعة الأدبيات بمنهج نوعي واستخدام التحليل الوصفي التحليلي.

يتمثل الاختلاف بين هذا البحث والبحث الحالي في أن هذا البحث يهدف إلى تحديد الخصائص والأهداف والفوائد والمزايا والقيود المفروضة على التعلم المتنقل، وتحليل الفرص والتحديات لاستخدام التعلم المتنقل كنموذج تعليمي أثناء وباء Covid-١٩ ووصفه. تطبيق استخدام التعلم المتنقل في التعلم في التعليم الأساسي. في حين أن الهدف

من البحث الحالي هو معرفة ما هي تطبيقات الألعاب التعليمية على الإنترنت وكيف يتم تطبيقها في استخدام هذه التطبيقات في مهارة القراءة والكتابة باللغة العربية.

٣. مجلة توفيق هدايت، أسيب هداية الله، رينا أوجستيني، برنامج دراسة تعليم اللغة الإندونيسية بجامعة جالوه سياميس (٢٠١٩) بعنوان "دراسة الألعاب التعليمية في تعلم اللغة الإندونيسية".

هذا البحث هو بحث يستخدم المنهج النوعي التحليلي. تقنيات جمع البيانات من خلال البحث في المكتبات والمقابلات مع المعلمين والطلاب وخبراء التعليم. تشير نتائج هذه الدراسة إلى وجود فئتين من الألعاب المدمجة في تعلم اللغة الإندونيسية. أولاً، تحتوي اللعبة على مواد إندونيسية. تُستخدم المواد الإندونيسية كمواد / وسائط ألعاب بحيث يكون التعلم أكثر متعة. هذا النوع من الألعاب هو على سبيل المثال القصص المتسلسلة، ورواية القصص باستخدام الدعائم، وملء الكلمات المتقاطعة وصنعها، وما إلى ذلك. ثانيًا، ألعاب على شكل استخدام استراتيجيات التعلم التي تركز على جو تعليمي مليء بالتحديات والمرح. استراتيجيات التعلم هذه هي على سبيل المثال الكرات الدوارة، والوصول إلى النجوم، ولعب العصي، وفرز البطاقات، وما إلى ذلك.

تكون معادلة البحث مع البحث الحالي في منهج البحث، أي باستخدام الأساليب النوعية التحليلية. الكائن قيد الدراسة هو الألعاب التعليمية.

الفرق بين هذا البحث والبحث الحالي هو أن الهدف من هذا البحث هو دراسة أنواع مختلفة من الألعاب التعليمية التي يمكن استخدامها في عملية تعلم اللغة الإندونيسية في البيئة المدرسية وهدف هذا البحث يركز على الألعاب التعليمية التقليدية. في حين أن هدف البحث الحالي هو فحص أنواع مختلفة من الألعاب التعليمية على الإنترنت لمهارة القراءة والكتابة باللغة العربية حتى يتمكنوا من المساعدة في عملية التعلم وفهم الطلاب.

٤. مجلة سبيلا حنيفة يسرينا، جامعة التربية الإندونيسية بعنوان "تحليل أربع تطبيقات للألعاب التعليمية لتقديم محو الأمية المبكرة للأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين ٤-٦ سنوات".

هذا البحث هو بحث يستخدم المنهج الوصفي النوعي مع تصميم تحليل المحتوى. تشير نتائج هذه الدراسة إلى أن ألعاب الروبوت الأربعة يمكن أن تقدم معرفة القراءة والكتابة المبكرة وفقًا لأهداف اللعبة نفسها. تتميز أهمية هذه الألعاب الأربع بميزات متنوعة ومثيرة للاهتمام لتلعبها في إدخال محو الأمية في وقت مبكر. تتمتع ألعاب الروبوت الأربعة بمزايا وعيوب كبيرة. هناك نوعان من ألعاب الروبوت التي تركز فقط على إدخال محو الأمية في شكل قراءة واثنين من ألعاب الروبوت التي تركز فقط على إدخال محو الأمية في شكل الكتابة.

أوجه التشابه بين هذا البحث والبحث الحالي هي معرفة مدى ملاءمة ومعرفة مزايا وعيوب العديد من الألعاب التعليمية.

الفرق بين هذا البحث والبحث الحالي هو أن الطريقة المستخدمة في هذا البحث هي طريقة وصفية نوعية مع تصميم تحليل المحتوى. أداة البحث عبارة عن قائمة مرجعية. بينما تستخدم طريقة البحث الحالية الأساليب النوعية التحليلية.