

الفصل الأول

مقدمة

أ. خلفية البحث

من العناصر المهمة في فهم اللغة العربية هو فهم قواعدها. وذلك لأن القواعد هو الأساس في فهم المهارة الأربعة بشكل صحيح. بالإضافة إلى ذلك، هناك حاجة إلى قواعد أساسية في القواعد في فهم النصوص العربية. الأخطاء في فهم قواعد ستؤدي إلى أخطاء قاتلة في فهم اللغة العربية. ومع ذلك ، غالبا ما يتبين أن الطلاب لا يفهمون مادة قواعد التي يتم تدريسها ، وخاصة الطلاب الذين يجدون صعوبة في كتابة الكلمات وتوتيرها في جمل ذات معنى.

يرجع عدم فهم القواعد إلى الطلاب الذين يجدون القواعد العربية صعبة ومخيفة. هذا الافتراض لأن بعض المواد التعليمية والوسائط التعليمية المستخدمة تبدو مملة مع كتابة ليست كبيرة جدا أو رسوم توضيحية أو صور أو ألوان مثيرة للاهتمام. لذلك، يجب أن يكون المعلم قادرا على تقليل الصعوبات التي يواجهها الطلاب من خلال استخدام واستخدام وسائط التعلم أو الألعاب اللغوية بشكل إبداعي من أجل جذب اهتمام الطلاب بالتعلم بحيث يسهل على الطلاب فهم المواد التعليمية. واحدة من وسائل التعلم المثيرة للاهتمام التي يمكن أن يستخدمها المعلم في تعلم القواعد هي ألعاب اللغة.

ألعاب اللغة هي الألعاب التي تستخدم لاكتساب المتعة وممارسة المهارات اللغوية.¹ واحدة من الألعاب اللغوية التي يمكن استخدامها في تعلم القواعد هي لعبة ترتيب الجمل. لعبة ترتيب الجمل هي لعبة تسهل على الطلاب ترتيب الكلمات في جمل صحيحة. في هذه اللعبة، عادة ما تكون مصنوعة من ورق سميك مثل الورق المقوى أو ورق أستورو. ومع ذلك، في هذه الدراسة، سيستخدم الباحثة وسائط الرقمية كوسيلة للألعاب اللغوية.

أحد الأمثلة على وسائط التعليم الرقمية هو وسائط *Microsoft PowerPoint*. *Office PowerPoint* هو أحد برامج مايكروسوفت المكتبية التي يمكن استخدامها لتكوين المواد بسرعة وكفاءة. من المتوقع أن تعمل هذه الوسائط الرقمية على تحسين التعلم الرائع حتى يتمكن الطلاب من فهم الدرس بسهولة أكبر. بالإضافة إلى ذلك، بفضل الميزات المتاحة، يمكن للمعلم تصميم اللعبة كما يشاء، فهي أكثر سهولة وعملية لأنها لا تتطلب اتصالاً بالإنترنت عند استخدامها.

المدرسة الثانوية الحكومية الثانية بكديري هي مدرسة ثانوية في منطقة كديري. في التعليم، يتم تدريس اللغة العربية على جميع المستويات وعبر الأقسام، أحدها في الصف الحادي عشر، بناء على الملاحظات التي قام بها الباحثون، لا تزال قدرة الطلاب في الفصل الحادي عشر على فهم القواعد ضعيفة، خاصة في فهم موضع الكلمات في الجمل. عدم فهم الطلاب هو تأثير عدم اهتمام الطلاب بتعلم القواعد. وبالمثل، لا يزال هناك العديد من الطلاب الذين لا يحبون اللغة العربية.

¹ Nurrohmah, "Implementasi Permainan-Permainan Bahasa Dalam Pembelajaran Maharah Qira'ah Siswa Kelas IV MI Muhammadiyah Bojongsana Purbalingga", UIN Prof. K. H. Saifuddin Zuhri Purwokerto, 2023, hal. 21.

دفع هذا الموقف المؤلف إلى إجراء بحث حول تعلم القويد باستخدام ألعاب اللغة القائمة على PowerPoint. باستخدام ألعاب اللغة، بالطبع ، سيسهل على الطلاب فهم مادة القويد. بناء على ذلك، يهتم الباحث بإجراء بحث بعنوان "فاعلية وسائط الألعاب اللغوية القائمة على PowerPoint في تحسين مخرجات تعليم القويد للصف الحادي عشر في المدرسة الثانوية الحكومية الثانية كديري".

ب. ركائز البحث

١. ما مدى فعالية استخدام وسائط الألعاب اللغوية القائمة على PowerPoint في تحسين مخرجات التعلم لطلاب القويد في الصف الحادي عشر في المدرسة الثانوية الحكومية الثانية كديري ؟
٢. كيف كانت استجابة الطلاب لاستخدام وسائط الألعاب اللغوية المعتمدة على PowerPoint في تعلم قواعد الطلاب في الصف الحادي عشر في المدرسة الثانوية الحكومية الثانية كديري؟

ج. أهداف البحث

١. لمعرفة فاعلية استخدام وسائط الألعاب اللغوية القائمة على PowerPoint في تحسين مخرجات التعلم لطلاب القويد في الصف الحادي عشر في المدرسة الثانوية الحكومية الثانية كديري.
٢. لمعرفة استجابة الطلاب لاستخدام وسائط الألعاب اللغوية المعتمدة على PowerPoint في تعلم قواعد الطلاب في الصف الحادي عشر في المدرسة الثانوية الحكومية الثانية كديري.

د. فوائد البحث

من المتوقع أن يوفر هذا البحث الفوائد التالية:

١. يمكن للمعلمين استخدام نتائج هذا البحث لتحسين جودة تعليم اللغة العربية في المدرسة الثانوية الحكومية الثانية كديري باستخدام ألعاب اللغة القائمة على PowerPoint.
٢. كوسيلة لتعليم اللغة العربية لتحسين مخرجات التعلم القواعد لطلاب في المدرسة الثانوية الحكومية الثانية كديري.
٣. لزيادة رؤية المؤلف فيما يتعلق بتطبيق ألعاب اللغة القائمة على PowerPoint، ويمكن أن تكون مرجعا للآخرين.

هـ. حدود المشكلة

من أجل أن يكون البحث أكثر توجيها وتركيزا، يحد المؤلف من مشاكل البحث على النحو التالي:

١. يركز البحث على تعليم القواعد في الصف الحادي عشر مع فصل الجملة الاسمية والجملة الفعلية.
٢. يحد الباحثة من استخدام وسائط الألعاب اللغوية المستندة إلى PowerPoint .
٣. يتم إجراء البحث في الصف الحادي عشر في المدرسة الثانوية الحكومية الثانية كديري للعام الدراسي ٢٠٢٤/٢٠٢٥.

و. الدراسات السابقة

١. البحث الذي بحثته أماندا فيردا فاضلة عام ٢٠٢٤ بعنوان "تطوير وسائط التعليم التفاعلي PowerPoint 365 وتنفيذها في فئة تعليم اللغة العربية في الصف العاشر

في المدرسة العالية الحكومية مدينة بيكالونجان". تظهر هذه الدراسة أن تعليم اللغة العربية في المدرسة العالية الحكومية مدينة بيكالونجان لا يزال يستخدم الوسائط التقليدية، لذا فإن ممارسة التدريس ليست مثالية لأن التعليم يركز فقط على المعلمين والطلاب أقل نشاطا. لذلك، طور الباحث وسائط تفاعلية PowerPoint مثيرة للاهتمام يمكنها جذب استجابات الطلاب النشطة في تعليم اللغة العربية. هذا البحث هو نوع من البحث والتطوير (R & D) مع نموذج تطوير البرج والمرارة. تظهر نتائج هذه الدراسة أن وسائط التعليم التفاعلية PowerPoint 365 تفي بمعايير الأهلية بعد المرور بالتحقق من صحة الخبراء. ثم تم حساب نتائج تحليل استبيان الطالب حول استخدام وسائط PowerPoint 365 مع نتائج الاختبار البعدي للطالب باستخدام الاختبار المزدوج لعينة اختبار t التي حصلت على قيمة sig. (٢-الذيل) هو $0,002 > 0,05$ (كبير). وهذا يعني أن الوسائط التفاعلية في PowerPoint 365 يمكن أن تحسن نتائج تعليم الطلاب ويمكن استخدامها بشكل فعال في تعليم اللغة العربية في الفصل المدرسة العالية الحكومية الواحدة مدينة بيكالونجان.

التشابه الذي وجدته الباحثة من هذه الدراسة هو نفسه في استخدام الوسائط التفاعلية PowerPoint. وفي الوقت نفسه، الفرق هو أنه في بحث أماندا فيردا فاضلة، استخدام وسائل الإعلام في تعلم اللغة العربية بينما يركز الباحثة على تعليم القواعد.

٢. البحث الذي بحثته إليس سيتيواتي في عام ٢٠٢٤ بعنوان "تنفيذ استخدام وسائط Powerpoint التفاعلية في إتقان المفردات العربية لطلاب الصف السابعة من المدرسة الثانوية السلفية نهضة العلماء كارانجانيار بيكالونجان". تهدف هذه الدراسة إلى معرفة كيفية استخدام وسائط PowerPoint التفاعلية في إتقان المفردات العربية ومعرفة مزايا وعيوب استخدام وسائط PowerPoint التفاعلية في إتقان مفردات اللغة العربية لدى لدى طلاب الصف السابعة من المدرسة الثانوية السلفية نهضة العلماء كارانجانيار

بيكالونجان. تستخدم هذه الدراسة البحث الوصفي النوعي مع منهج طبيعي. توضح نتائج هذه الدراسة أن تنفيذ التعليم له أربع مراحل وهي: التخطيط وإعداد المواد والتنفيذ والتقييم. تشمل مزايا استخدام وسائط PowerPoint التفاعلية (أ) من حيث المعلمين: استخدام وسائط PowerPoint التفاعلية قادر على جذب اهتمام الطلاب، ويمكن للمدرسين الابتكار من حيث ميزات الرسوم المتحركة PowerPoint أو ابتكارات التعليم. (ب) فيما يتعلق بالطلاب: إن وجود هذه الوسائط التفاعلية القوية يجعل الطلاب يشعرون بالسعادة وليس بالملل وسهولة فهم المواد التعليمية. العيوب (أ) من المعلم: عدم توفر أجهزة العرض. (ب) من حيث الطلاب: صوت الفيديو غير واضح. أوجه التشابه التي وجدها الباحثة من هذه الدراسة هي نفسها في استخدام PowerPoint كوسيلة للتعليم. في حين أن الفرق هو أن أطروحة إليس ستيواني تركز على إتقان mufrodat بينما سيركز الباحثة على تعليم القواعد.

٣. المجلة العلمية محمد شايف الدين في عام ٢٠٢٢ بعنوان "تطبيق وسائل لعبة المطابقة بين الصور والكلمات المعتمدة على PowerPoint لتعليم المفردات في مدرسة التربية الثانوية في سورابايا". يهدف هذا البحث إلى معرفة تطبيق تعلم اللغة العربية باستخدام طريقة المطابقة بين الصور باستخدام وسائل باور بوينت لتحسين حفظ المفردات. استخدم البحث أسلوباً نوعياً وصفيّاً. كان موضوع هذا البحث طلاب الصف الحادي عشر في مدرسة التربية الثانوية بسورابايا. أما موضوع البحث فهو لعبة مطابقة الصور في تحسين إتقان مفردات اللغة العربية لدى طلاب الصف الحادي عشر في مدرسة التربية الثانوية بسورابايا. والأسلوب الذي اختاره الباحث لجمع البيانات هو المقابلات والملاحظة، بالإضافة إلى الاختبارات. أظهرت نتائج هذا البحث أن تطبيق لعبة مطابقة الصور والكلمات يمكن أن يساعد الطلاب في الحصول على درجات جيدة. هناك ٨٣% من الطلاب حصلوا على درجات تصنف ضمن الفئة العالية.

التشابه الذي يجده الباحثة من هذه الأطروحة هو استخدام وسائط PowerPoint. وفي الوقت نفسه، الفرق هو أن بحث محمد شايف الدين يستخدم وسائط PowerPoint في تعليم المفردة، في حين سيركز الباحثة على استخدام وسائط PowerPoint في تعليم القواعد.

٤. البحث الذي بحثه رمازيا في عام ٢٠٢٣ بعنوان "فعالية استخدام Powerpoint Interaktif لترقية دوافع الطلبة على تعلم اللغة العربية (دراسة تجريبية بمعهد دار الإحسان Aceh Besar)". هذه الدراسة عبارة عن بحث تجريبي مع نوع من "Quasi Eksperimental Desain" ونموذج "Non Equivalent Control Group Design". الغرض من هذه الدراسة هو تحديد فعالية استخدام وسائط PowerPoint فعالا لترقية دوافع الطلبة على تعلم اللغة العربية. أظهرت نتائج الدراسة أن استخدام وسائط PowerPoint التفاعلية فعال جدا في زيادة الدافع لتعلم اللغة العربية. وهذا الدليل باستخدام إختبار Wilcoxon Signed Ranks test من النظم المحسوب نتيجة الأهمية بمستوى الدلالة (Asymp. Sig, 2-tailed) $0,00 < 0,05$.

التشابه الذي وجدته الباحثة من أطروحة ميرناواتي هو التشابه في استخدام وسائط PowerPoint. بينما الفرق هو أن هذه الأطروحة تركز على زيادة دافعية تعلم الطلاب في تعليم اللغة العربية ، بينما سيركز الباحثة على تعليم القواعد.

٥. المجلة العلمية نور العفيفة وأكمل ولد أحكاس في عام ٢٠٢٢ بعنوان "تحسين مخرجات تعلم اللغة العربية من خلال استخدام وسائط PowerPoint". يتضمن هذا البحث البحث الإجمالي في الفصل الدراسي (PTK). تظهر نتائج هذه الدراسة أن نتائج تعلم الطلاب قد تحسنت بعد الحكومة. التعاليم باستخدام وسائط PowerPoint. يمكن ملاحظة ذلك من متوسط درجة الفصل التي تم الحصول عليها خلال الدورة الأولى البالغة ٧٦.٤ مع اكتمال ٦٢.٥٪ ، ثم في الدورة الثانية حصل متوسط الفصل على درجة

٨٩.٣ مع اكتمال ٩١٪. لذلك يمكن القول أن استخدام وسائط PowerPoint في تعليم اللغة العربية يمكن أن يحسن نتائج التعلم للصف الديني X المدرسة العليا.

التشابه الذي وجدته الباحثة من هذه الدراسة هو أن كلاهما يركز على استخدام وسائط PowerPoint. في حين أن الفرق هو أن بحث نور العفيفة وأكمل يركز على تحسين نتائج تعلم اللغة العربية ، بينما سيركز الباحثة على تعليم القواعد.

٦. بحث أجراه قصريتين في عام ٢٠٢٣ بعنوان "تحسين مهارات التحدث باللغة العربية (مهارات الكلام) من خلال وسائط PowerPoint للفئة VIII-E في المدرسة الثانوية الحكومية الرابعة سيدوارجو". الغرض من هذه الدراسة هو معرفة تحسين مهارات التحدث باللغة العربية. بناء على نتائج هذه الدراسة ، تبين أن قدرة الطلاب على التحدث زادت من الدورة الأولى إلى الدورة الثانية، وهي الدورة الأولى (٣١.٢٥٥)، الدورة الثانية (٨١.٢٥٪). هذا يدل على أن استخدام وسائط التعليم PowerPoint يمكن أن يحسن مهارات التحدث.

التشابه الذي وجدته الباحثة من هذه الدراسة هو أن كلاهما يستخدم وسائط PowerPoint في تعليم اللغة العربية. بينما الفرق هو أن بحث الكارياتين يركز على مهارة كلام بينما يركز الباحثة على تعليم القواعد.

٧. المجلة العلمية أجرته إلفيا سوزانتي وآخرون في عام ٢٠٢٠ بعنوان "تأثير استخدام وسائط PowerPoint على اهتمام الطلاب بتعلم اللغة العربية". تستخدم هذه الدراسة طريقة كمية. تهدف هذه الدراسة إلى تحديد تأثير وسائط PowerPoint على اهتمام الطلاب بتعلم اللغة العربية. أظهرت نتائج هذه الدراسة أن وسائط PowerPoint في تعليم اللغة العربية هي في الفئة العالية، كما يتضح من متوسط ٨٢.٥. يقع اهتمام الطلاب بالتعلم في الفئة المتوسطة ٦١.٧. لذلك، من المعروف أن هناك تأثيراً معنوياً للمتغير X على المتغير Y بنسبة ٢٥.٧٪ بقيمة ٠.٠٠٨ ومربع R 0.257.

التشابه الذي وجدته الباحثة من المجلة إلفيا سوزانتي وآخرون. هو التشابه في استخدام وسائط PowerPoint. في حين أن الفرق هو أن أبحاث إلفيا PowerPoint تستخدم لزيادة اهتمام الطلاب بتعلم اللغة العربية بينما سيستخدم الباحثة ب PowerPoint كوسيلة تعليم القواعد.

ز. التعريف التشغيلي

١. وسائط لعبة اللغة المعتمدة على Powerpoint: وسيلة تعليمية بلعبة لغة مصممة باستخدام برنامج مايكروسوفت Powerpoint والتي تهدف إلى زيادة تفاعل الطلاب خلال عملية التعلم. تحتوي هذه الوسائط على أسئلة تتعلق بمادة الجمل الاسمية والجمل الفعلية. تستخدم هذه الوسائط في تعليم القواعد لغرض قياس فعاليتها في تحسين نتائج تعلم قواعد الطلاب.

٢. نتائج التعلم: قدرة الطلاب على فهم وإتقان مادة القواعد بعد اتباع التعلم باستخدام وسيلة الألعاب اللغوية المعتمدة على Powerpoint. يتم قياس نتائج التعلم من خلال درجات الاختبار القبلي والاختبار البعدي المقدمين قبل وبعد المعالجة (التدريب)، وتشمل الجوانب المعرفية (المعرفة)، وخصوصا الفهم لهيكل قواعد اللغة العربية.

٣. القواعد: مادة النحو العربي التي يدرسها طلاب الصف الحادي عشر في المدرسة الثانوية الحكومية الثانية كيديري، والتي تشمل قواعد نحوية مثل المبتدأ والخبر، الجملة الاسمية، الجملة الفعلية، الإعراب، وغيرها وفقا للمنهج المعمول به. في هذا البحث، فإن القواعد التي تم التركيز عليها هي التي وردت في كتاب الحزمة وكتب الأنشطة للطلاب.