الباب الأوّل

مقدمة

أ– خلفية البحث

في الثّقافة العالميّة، ليست اللّغة العربيّة وسيلة للتّواصل فحسب، بل لها دور كبير في التعريف بالميراث الفكريّ، و الأدابيّ، و الفنّيّ، و التّقاليد الثّقافيّة في العالم[١]. اللغة العربية تمتاز بعلاقة خاصة مع الدين الإسلامي من حيث الجانب اللغوي، وقد كانت سببا في قوتها وبقائها لما لها من صلة وثيقة بالقرآن الكريم.

تعدّ المفردات الأسس الأول في تعلّم اللّغة العربيّة، و مهارا اللّغة لا تنمو أمثل دون إتقان المفردات[٢]. ومن ثمّ، يعدّ إتقان المفردات من العوامل الأسسيّة في نجاح تعلّم اللّغة العربيّة. ولا توجد لغة دون مفردات تدل عليها[٣]. ولدعم ذلك. تحتاج طرق و وسائل مناسبة تجعل تعلّم المفردات أسهل و أكثر فاعلية. ومن العوامل الأساسيّة الطرق الشائعة التي يستخدمها الأساتذة، وهي طريقة الحفظ، التي تستخدم لأغناء حصيلة المفردات، والتعبير عن الأفكار والتصوّرات و المشاعر تعبيرا حسنا[٤].

ولو تطبيق طريقة الحفظ بالتكرار. ولكن تطبيقها في التعليم المدرسي يقتصر بسبب قصر الوقت[٥]. ومع ذلك، فإنّ طريقة الحفظ غالبا ما تكون

---

[١] Ahmad Kusyairi, "Peran Bahasa Arab Dalam Konteks Pendidikan Dan Kebudayaan Global", *An-Nahdlah jurnal kajian pendidikan islam dan keislaman*, ١١,١ (٢٠٢٤), ٩٦ <www.unesco.org,>.

[٢] Ika Khoirun Nisa, Novita Rahmi, و Wal Fajri, "Penerapan Metode Bernyanyi Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab Di Mts Ma'Arif Nu ٠٧ Purbolinggo", *Arabia*, ١٢,٢ (٢٠٢٠), ٤٣ <https://doi.org/١٠,٢١٠٤٣/arabia.v١٢i٢,٧٨٧٨>.

[٣] جاجانغ كمال الدين ومعرفة منجية ونوريل مفيدة, "تحليل محتوى المفردات في كتاب اللغة العربية للصف التاسع من المدرسة الثانوية وفق معايير جودة المحتوى اللغوي للخولي", المهارة: مجلة تعليم اللغة العربية ٧٤–٣٥٥ ,(٢٠٢٤) ١٠,٢ , .<https://doi.org/١٠,١٤٤٢١/almahara.٢٠٢٤>.

[٤] Achmad Aulinsya Rival Anam, "Buku Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab Konvensioanal Hingga Era Digital Karya Ahmali dan Aulia Mustika Ilmiani" (Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, ٢٠٢٤) <https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/٦٨٥٧٤/>.

[٥] Aqilatul Munawaroh, "Efektivitas metode hafalan mufradāt dalam pembelajaran bahasa Arab di MA Ribatul Muta'alimin Kota Pekalongan" (IAIN Pekalongan, ٢٠١٧) <http://etheses.uingusdur.ac.id/id/eprint/١٢٦٦>.

قصيرة الأمد، لأنّ الطلاب يميلون إلى حفظ المادّة لغرض الإمتحان ثمّ ينسونها بعده[٦]. كما أنّ قلة تنويع الطّرق، وضعف استخدام الوسائل التّعليميّة الجاذبة و التّفاعليّة، يؤدّيان إلى ممل و صعوبتهم في الإحتفاظ بالمفردات[٧]. لذلك، يطالب المعلّم اللّغة العربيّة بالإبتكار في استخدام الطرق والوسائل ونماذج و تكنولوجيا التّعليم. بهدف تصميم تعلّم أكثر متعة وتحفيزا لذافعيّة الطلاب، وأكثر تفاعلا، حتّى يساهم في تنمية مهاراتهم اللّغويّة بشكل أمثل.

يعدّ الإبتكار حاجة جوهرية للمعلّمين تمشّيا مع ديناميّة التعليم وتنوّع شخصيّات المتعلّمين[٨]. يعدّ الإبتكار من خلال توظيف وسائل التعلّيم وسيلة مهمّة لإيجاد خبرة تعليميّة سليمة وممتعة وتفاعلية، تماشيا مع المنهاج القائم على المحبّة. ومع ذلك، لا تقتصر الوسائل الإبتكارية على تمثيل المادّة فحسب، بل تسهم أيضا في تهينة التفاعل الثنائيّ بين المعلّمين و الطلّاب، ممّا يسهم في غرس دافعيّة التعلّم لدى الطلّاب[٩].

في العصر الرّقمي، تحقيق الإبتكار من خلال الألعاب التّعليميّة المدمجة بالتّكنولوجيا. الألعاب التّعليميّة لا يقتصر على كونها مجرّد لعب، بل هي وسائل ونماذج تصمّم كأدوات للتعليم. وباعتبارها استراتيجية تعليمية، تهدف الألعاب التّعليميّة إلى خلق بيئة تعلّم فعّالة و جذابة [١٠]. وتشتمل هذه الألعاب على

---

[٦] Nurul Khairunnisa وآخ., "Pengaruh Metode Hafalan Mufrodat Dalam Peningkatan Keterampilan Membaca Bacaan Bahasa Arab", *Al-Wazan: Journal of Arabic Education*, ٢,٢ (٢٠٢٤), ٢١٧–٣٣ <https://doi.org/١٠,٥٨٢٢٣/al-wazan.v٢i٢,٢٥٢>.

[٧] Devi Suci Windariyah, "Kebertahanan Metode Hafalan Dalam Pembelajaran Bahasa Arab", *Ta'lim:jurnal studi pendidikan islam*, ١,٢ (٢٠١٨), ٨٩–١٠٤.

[٨] Virmayanti Ni Komang, I Wayan Suastra, و I Ketut Suma Suma, "Inovasi dan Kreativitas Guru Dalam Mengembangkan Keterampilan Pembelajaran Abad ٢١", *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, ٦,٤ (٢٠٢٣), ٥١٥–٢٧ <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp/article/download/٢٠١٣٨/١٤٥٧٧>.

[٩] Amna Ali وآخ., "Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar", *Journal of Information System and Education Development*, ٣,١ (٢٠٢٥), ١–٦ <https://doi.org/١٠,٦٢٣٨٦/jised.v٣i١,١١٥>.

[١٠] أنس حسين بن أحمد آل علي, "فاعلية الألعاب اللغوية الإلكترونية في تنمية المفردات لدى متعلمي اللغة العربية الناطقين بغيرها والاتجاه نحوها ,"مجلة الدراسات التربوية والإنسانية ,(١٥,٤) ٢٠٢٣ ,(٤٣٧-٤٧٨– <https://journals.ekb.eg/article_٣٢٦٢٧٠.html?utm_source=chatgpt.com>.

جوانب معرفية متعددة، مثل البصر، والسّماع، و الإدراك[١١]. ولكنّ هذا البحث يركّز خوصا على استخدام الألعاب التّعليميّة التّفاعليّة. فهذا الألعاب لا تقتصر على تحقيق الأهداف التعلمية فحسب، بل تؤكّد أيضا على التّفاعل النّشط الطلاب بوصفه عنصرا أساسيّة في العملية التّعليمية.

كانفا من الوسائل الرّقمية الّتي أصبحت مشهورة في أوساط المعلّمين. في ابريل عامَ ٢٠٢٥ [١٢] قدّمت كانفا تقدّما جديدا بإطلاق خاصيّتي كانفا الذّكاء الإصتناعي و كانفا كود *Canva Code* ، وهما ميزتان قائمتان على الذّكاء الإصتناعيّ تمكنان المستخدام من التصمّيم بالأوامر النصّية.

تقدّم هذه الميزة إمكانيّة الإبتكار الّتي لم تستكشف بعض في سياق التّعليم, خصوصا في تعليم المفردات في اللّغة العربيّة. ومع ذالك, فإنّ معظم الدّراسات السّابقة أجريت في مرحلتي التّعليم الأساسي و التّعليم المتاوسّط حتّى الدّراسات في مرحلة التّعليم الثانوي مازالت محدودة.ولذلك, يهدف هذا البحث إلى إختبار فعّاليّة استخدام تطبيق كانف كود في تعليم المفردات في اللّغة العربيّة بمدرسة ثانويّة الثالث كديري. ومن خلال استكشاف هذه الميزة الحديثة, يرجى أن يساهم هذا البحث في التّواصّل إلى حلول لتجاوز النّقائص الّتي تمّ تحديدها في الدراسات السّابقة, وأن يقدّم إسهاما جديد في الأدب العلميّ حول وسائل التّعليم.

اختير مكان البحث في مدرسة ثانوية ثلاثة كديري، بناء على نتائج الملاحظة الأولية والمقابلة، مع معلم مادة اللغة العربية حول حالة الطلاب تجاه تعليم اللغة العربية في الصف العاشر-إ[١٣]. عرف أنّ هناك بعضَ العراقيل في إتقان المفردات لدى الطلاب. فبعضُ الطلاب لم يقرؤوا اللغة العربية بطلاقة،

---

[١١] Reny Sabrina Simanora Najuah, Ricu Sidiq, *Game Edukasi Strategi dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21*, *Yayasan Kita Menulis*, ١ ٢٠٢٢ ,.ط <http://digilib.unimed.ac.id/٥١٦١٨/>.

[١٢] Devin Coldewey, "Canva menghadirkan fitur pembuatan gambar AI, pengodean interaktif, dan lembar kerja pada platformnya.", *TechCrunch*.

[١٣] Citra Resmi Fitrian Aldila, *Hasil Wawancara tentang Media Pembelajaran dan Karakteristik Peserti Didik* (Kediri). ٢٢ Januari ٢٠٢٦ (٠٨,٤٨)

بل وُجِدَ طالبٌ واحدٌ لم يتعرّف على الحروف الهجائية. ولذلك كان المعلّم يقرأ المفردات أولاً كنوعٍ من الاحتياط. وفي جانب إتقان المفردات، يميل الطلاب إلى الحفظ، ولكنهم لا يزالون يواجهون صعوبةً في فهم المعاني واستخدام المفردات في الجمل.

هذه الحالة تعززها قلة الابتكار لدى المعلم في استغلال التكنولوجيا والوسائل المتاحة، لأنه ما زال يستخدم طريقة الحفظ، وغالبا ما تكون هذه الطريقة محدودة بسبب ضيق الوقت. ولو أنّ المعلمين قد استخدموا تطبيق كانفا، الّا أنّ الإستفادة منه مازالت محدودة في إعداد العروض البصريّة فقط, دون استغلال المزايا التفاعليّة المتقدّمة الّتي يوفّرها التطبيق. أمّا نتائج البحث الأوّلي فقد أوضحت أنّ الطلّاب في المدرسة لديهم دافعيّة عالية نحو التعلّم باستخدام الألعاب. ويعدّ هذا أساسا قويّا لاعتبار الألعاب التّفاعلية حلّا مناسبا لمشكلة تعلّم المفردات الّتي يراها الطلاّب مملّة و ضعيفة الفاعليّة. لذلك يهدف هذا البحث إلى سدّ هذه الفجوة من خلال اختبار فاعلية الألعاب التعليميّة التفاعليّة القائم على كانف كود, و يرجى أن يكون ابتكارا في وسائل التعليم يجذب الطلاّب ويزيد من فاعليّة التّعلم, كما يسهم في رفع دافعيّتهم لإتقان المفردات في اللّغة العربيّة.

ب– ركائز البحث

١. كيف عملية الألعاب التّعليميّة التّفاعليّة القائم على كانفا كود *(Canva Code)* في إتقان مفردات اللّغة العربيّة لدى طلّاب المدرسة الثّانويّة الإسلاميّة الحكوميّة الثّالثة كديري؟

٢. ما مدى فعّاليّة الألعاب التّعليميّة التّفاعليّة القائم على كانفا كود *(Canva Code)* في إتقان مفردات اللّغة العربيّة لدى طلّاب المدرسة الثّانويّة الإسلاميّة الحكوميّة الثّالثة كديري؟

ج- أهداف البحث

١. لمعرفة عملية استخدام فاعليّة الألعاب التّعليميّة التّفاعليّة القائمة على كانفا كود *(Canva Code)* في إتقان مفردات اللّغة العربيّة لدى طلّاب المدرسة الثّانويّة الإسلاميّة الحكوميّة الثّالثة كديري؟

٢. لمعرفة فعّاليّة الألعاب التّعليميّة التّفاعليّة القائمة على كانفا كود *(Canva Code)* في إتقان مفردات اللّغة العربيّة لدى طلّاب المدرسة الثّانويّة الإسلاميّة الحكوميّة الثّالثة كديري؟

د- فوائد البحث

١) الفوائد الطلاب

أ . يساعد على زيادة دافعيّة الطلّاب ونشاطهم وتفاعلهم في تعلّم المفردات

ب . يساعد الطلّاب على إتقان مفردات اللّغة العربيّة تدريجيًّا من خلال الألعاب التّعليميّة التّفاعليّة القائمة على كانفا كود Canva Code .

٢) الفوائد المعلم

أ . يكون مرجعًا في تعليم المفردات باستخدام الألعاب التّعليميّة التّفاعليّة القائمة على كانفا كود *Canva Code*.

ب . يمكن استخدامه كبديلٍ لوسائل التّعليم يتوافق مع تطوّر التّكنولوجيا في تعليم اللّغة العربيّة.

٣) الفوائد للمدرسة

يمكن للمدرسة الإستفادة من نتائج هذا البحث أساسا لتطوير الوسائل التّعليميّة الرّقمية الّتي تتصف بالإبداع, والفعاليّة, وتتلاءم مع مطالبات المنهج القائم على المحبّة.

هـ- الدراسات السابقة

١) البحث الأول, أجراه الرفيق تحت موضوع " تأثير نموذج الألعاب التفاعلية على إتقان المفردات في اللغة العربية لدى تلاميذ الصف الخامس بمدرسة معارف ديبونيغورو غووساري بانتول في السنة الدراسية ٢٠٢٢/٢٠٢٣"[١٤]. نشر هذا البحث في الجامعة الإسلاميّة الحكوميّة سوكا يوغياكرتا في السنة ٢٠٢٣. منهج هذا البحث فهو المنهج التجريبي بايستخدام نوع البحث شبه التجريبي بتصميم المجموعة الواحدة بالاختبار القبلي والبعدي *(One Group Pretest-Posttest Design)* وهداف هذا البحث هو معرفة تأثير استخدام الألعاب التفاعلية على إتقان المفردات في اللغة العربية لدى تلاميذ الصف الخامس بمدرسة إبتدائية معارف ديبونيغورو غووساري. وتوصّل الباحث إلى أن استخدام الألعاب التفاعلية (عصا الحديث) له تأثير في إتقان المفردات في اللغة العربية لدى تلاميذ الصف الخامس بمدرسة إبتدائية معارف ديبونيغورو غووساري.

المشترك بين هذه الدراسة السابقة و دراسة الباحث أنهما تبحث في تأثير الألعاب التفاعلية على إتقان المفردات وتتشابهان في منهج البحث. و أمّا الاختلاف بين الدراستين فيمكن في نوع اللعبة المستخدمة, في البحث الرفيق باستخدام لعب (عصا الحديث) بينما استخدم الباحث

[١٤] Al Rofiq, "Pengaruh Model Game Interaktif Terhadap Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab Siswa Kelas V Mi Ma'Arif Diponegoro Guwosari Bantul" (UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, ٢٠٢٣).

كانفا كود *Canva Code*. بالإضافة إلى ذلك, يختلف مستوى التعليم وموقع موضوع البحث أيضًا، حيث أجريت دراسة الرفيق في المدرسة الابتدائية الإسلامية معارف ديبونيغورو, في حين أجريت دراسة الباحث في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثالثة بكديري.

٢) البحث الثاني أجرته حمدينا ليستاري وآخرون بعنوان "فعالية وسيلة البطاقات التعليمية (Flashcard) في إتقان مفردات اللغة العربية لدى طلاب الصف الحادي عشر في مدرسة المعهد الديني أول الدين KOU في محافظة ماموجو الوسطى" [١٥]. نشر هذا البحث في مجلة الفصاحة: مجلة تعليم اللغة العربية واللسانيات والأدب، وذلك في عام ٢٠٢٣. منهج هذا البحث هو المنهج الكمي بتصميم شبه تجريبي. ويهدف هذا البحث إلى معرفة فعالية استخدام وسيلة البطاقات التعليمية في إتقان المفردات لدى طلاب الصف الحادي عشر في مدرسة المعهد الديني أول الدين كوو في منطقة ماموجو الوسطى، سولاويسي الغربية. تم الحصول على نتائج البحث من خلال تقديم اختبار قبلي واختبار بعدي كتابي في مادة "التسوق". وأظهرت نتائج حساب اختبار (t) عند مستوى الدلالة ٠,٠٥ أن قيمة t المحسوبة ٤,٦٣ أكبر من قيمة t الجدولية ٢,٠٤٨. وبناء على ذلك يمكن الاستنتاج أن استخدام وسيلة البطاقات التعليمية فعال في تحسين إتقان مفردات اللغة العربية لدى طلاب الصف الحادي عشر (ب) في مدرسة المعهد الديني أول الدين كوو بمحافظة ماموجو الوسطى.

المشترك بين هذا البحث وبحث الكاتبة هو أنهما يتناولان استخدام وسيلة البطاقات التعليمية في إتقان مفردات اللغة العربية.وأما الاختلاف

[١٥] Wahyu Kurniati Asri Hamdina Lestari, Amri Rahman, "Efektivitas Media Flash Card Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas Xi Madrasah Aliyah Awaluddin Kuo Kabupaten Mamuju Tengah", *Al-Fashahah: Journal Of Arabic Education, Linguistics, And Literature*, ٣,٢ (٢٠٢٣), ١٠٦–١٨ <https://doi.org/https://doi.org/١٠,٥٩٥٦٢/al-fashahah.v٣i١,٤٦٧٠٠>.

بينهما فيكمن في نوع البطاقات المستخدمة؛ حيث إن البطاقات التي استخدمها حمدينا ليستاري وآخرون لا تزال تقليدية وتعتمد على البطاقات الورقية، بينما تستخدم الباحثة بطاقات تعليمية رقمية. كما يختلف الموضوع الدراسي و تصميم البحث وعينته.

٣) البحث الثالث أجرته حيليات الأوليا بعنوان "فاعليّة تطبيق كانفا كوسيلةٍ لتعليم اللغة العربية في الصفّ السابع بمدرسة دار الاستقامة المركز الإسلامي بمحافظة سِنْجَاي، سولاويسي الجنوبيّة، في السنة الدراسيّة ٢٠٢٢/ ٢٠٢٣[١٦]. نشر هذا البحث في الجامعة الإسلامية الحكوميةسونان في السنة ٢٠٢٤. منهج هذا البحث هو منهج البحث المختلط. وهدف هذا البحث هو لمعرفة فاعلية تعلم اللغة العربية باستخدام تطبيق كانفا كوسيلة تعليمية، ولمعرفة العوامل الداعمة والمعوقة في استخدام تطبيق كانفا. وتوصّلت الباحثة إلى أن تطبيق كانفا بوصفه وسيلة لتعليم اللغة العربية يعد فعالا، لأن نسبة نتائج المتعلمين كانت فوق حد الكفاية الأدنى بنسبة ٧٥٪، وبمعدل درجات يبلغ ٧٩,٨٪ .أما العوامل الداعمة فهي اهتمام المتعلمين، وتوفر الوسائل والإمكانيات الكافية، وإبداع المعلم في استخدام تطبيق كانفا، وأما العوامل المعيقة فهي عدم حصول المعلم على التحقق من كانفا للتعليم، إضافة إلى محدودية وصول بعض المتعلمين إلى التطبيق.

المشترك بين هذه الدراسة السابقة و دراسة الباحث أنهما تبحثان في استخدام الوسائل التعليمية المبنية على تطبيق كانفا في تعليم اللّغة العربيّة. و أمّا الاختلاف بين الدراستين فيمكن في محور البحث, حيث ركّزت حيليات الأوليا على تعليم اللّغة العربيّة بوجه عامّ, بينما ركّزت دراسة الباحث على جانب واحد وهو إتقان المفردات في اللّغة العربيّة, كما يختلف مفهوم استخدام كانفا في التعليم أيضا, فقد استخدمت حيليات

[١٦] Ibid Hilyatul Auliya (٢٠٢٤).

الأوليا تطبيق كانفا لتقديم الفيديو والعروض التّقديميّة, في حين جعلت دراسة الباحث تطبيق كانفا أداة لتصميم الألعاب التعليمية الخاصة بالمفردات. بالإضافة إلى ذلك، تختلف الدراستان في المنهج والميدان, إذ استخدمت حيليات الأوليا المنهج المختلط في الصفّ السابع بمدرسة دار الاستقامة المتوسطة، بينما استخدمت دراسة الباحث المنهج الكمي في المدرسة الثّانويّة الإسلاميّة الحكوميّة الثّالثة بكديري.

٤) البحث الربيع أجرته فوتوحيل موفضلة بعنوان " فعالية استخدام الوسائط المتعدّدة التفاعلية في تعليم اللغة العربية المبنية على تطبيق *Smart Apps Creator* لتحسين إتقان المفردات في مدرسة متوسطة حكومية الخامسة شيلتشاب"[١٧]. نشر هذا البحث في المكتبة الجامعة الإساميّة الحكومية سئيزو في سنة ٢٠٢٥. وهدف هذا البحث هو لمعرفة دلالة الفروق في قدرة إتقان المفردات لدى طلّاب اللغة العربية بين ما قبل استخدام تطبيق *Smart Apps Creator* وما بعده، وكذلك إلى معرفة فعالية استخدام الوسائط المتعدّدة التفاعلية في تعليم اللغة العربية المبنية على تطبيق *Smart Apps Creator* في تنمية إتقان المفردات لدى الطلّاب. منهج هذا البحث هو المنهج الكميّ. وقد توصّل هذا البحث إلى نتائج تُظهر وجود زيادةٍ دالّةٍ إحصائيّا في إتقان المفردات لدى طلّاب اللغة العربية بعد استخدام تطبيق *Smart Apps Creator* في الصفّ التجريبي. فقد كان متوسّط درجات الصفّ التجريبي قبل تطبيق البرنامج ٣٦,٨٦، ثم ارتفع المتوسّط بعد استخدام التطبيق إلى ٦٢,٢٩، ممّا يدلّ على فعالية تطبيق *Smart Apps Creator* في تنمية إتقان المفردات لدى الطلّاب.

[١٧] Futukhil Mufadilah Sabana, "Efektivitas Penggunaan Multimedia Interaktif Bahasa Arab Berbasis Smart App Creator untuk Meningkatkan Penguasaan Mufradat di Mts Negeri ٥ Cilacap" (Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto, ٢٠٢٥).

المشترك بين هذه الدراسة السابقة و دراسة الباحث أنهما تبحثان في استخدام الوسائل التفاعلية لتحسين إتقان المفردات في اللّغة العربيّة و منهج البحث. و أمّا الاختلاف بين الدراستين فيمكن في الوسائل المستخدمة, فقد استخدام فوتوحيل تطبيق *Smart Apps Creator* و بينما استخدام الباحث كانفا كود. كما يختلف هدف البحث أيضا.

٥) البحث الخامس أجرته دييان ايو حفيفة بعنوان " تأثير استخدام طريقة الألعاب الجماعية التنافسية *(Teams Games Tournament - TGT)* على مادة اللّغة العربيّة لدى الطلاب الصف الخامس بلمدرسة الإبتدائية الإسلامية الحكومية الثالثة دماك في المام الدراسي ٢٠٢٠ / ٢٠٢١" [١٨]. نُشِر هذا البحث في موقع المستودع الإلكتروني لجامعة والي سونغو سنة ٢٠٢١. منهج هذا البحث هو المنهج الكميّ. و يهدف هذا البحث إلى معرفة تأثير استخدام طريقة الألعاب الجماعية التنافسية *(Teams Games Tournament - TGT)* على إتقان المفردات في مادة اللغة العربية لدى تلاميذ الصف الخامس (أ) بالمدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية الثالثة دِماك في العام الدراسي ٢٠٢٠/٢٠٢١. توصّل هذا البحث إلى نتائج تفيد بأن استخدام طريقة التعلّم التعاوني الألعاب الجماعية التنافسية *(Teams Games Tournament - TGT)* فعّال في تحسين نتائج تعلّم الطلاب. وقد تَبيَّن ذلك من خلال متوسط درجة الاختبار البَعدي الذي بلغ ٨٢,٣٠٧، وهو أعلى من (معيار الحدّ الأدنى للإتقان) ٧٥ المحدَّد في كفاية التعلّم. بالإضافة إلى تحسين نتائج التعلّم، أثبتت طريقة الألعاب الجماعية التنافسية*(Teams Games Tournament - TGT)*. نجاحها في تشجيع الطلاب على المشاركة الفاعلة، وتنمية روح المسؤولية، وتدريبهم

[١٨] Dian Ayu Havifah, "Pengaruh Penggunaan Metode Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Penguasaan Mufrodat Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri ٠٣ Demak Tahun Pelajaran ٢٠٢٠/٢٠٢١" (Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, ٢٠٢١).

على العمل الجماعي. وقد أُتيح للطلاب من خلال هذه الطريقة فرصٌ متكافئةٌ للمساهمة وتبادل الأفكار داخل المجموعات، ممّا ساعدهم في نهاية المطاف على فهم المادة فهما أعمق والوصول إلى الإجابات بصورةٍ جماعية.

المشترك بين هذه الدراسة السابقة و دراسة الباحث أنهما تبحثان في منهج البحثي نفسه, كما أنّ كلتيهما تهدفان إلى تحسين إتقان المفردات في اللّغة العربيّة باستخدام الألعاب التّعليميّة. و أمّا الاختلاف بين الدراستين فيمكن في الوسائل المستخدمة, فقد استخدام منهج دييان طريقة الألعاب الجماعية التنافسية *(Teams Games Tournament - TGT)* الّتي لا تعتمد على التكنولوجيا, بينما استخدم الباحث اللعبة الرقمية مصمّمة بتطبيق كانفا كود. وبذلك، فإنّ دراسة دييان تركّز على فاعلية الطريقة التعليمية, في حين تركّز دراسة الباحث على فاعلية الوسيلة التعليمية. كما يختلف موضوع البحث من حيث مستوى التعليم وموقع الدراسة أيضا.

بناء على الدراسة السابقة, يمكن الاستنتاج أنّه على الرّغم من وجود بحوث تناولت الألعاب التعليمية التفاعلية واستخدام تطبيق كانفا, الّا أنّه لم تجر أيّ دراسة ركّزت باشكل خاصّ على فعالية الألعاب التعليمية التفاعلية المصمّمة باستخدام الميزة الجديدة في تطبيق كانفا كود في تنمية إتقان المفردات لدى الطلاب المرحلة الثانوية الإسلامية. وبذلك, جاءت هذه الدراسة لسدّ هذه الفجوة البحثيّة, من خلال تركيزها على وسيلة تعليمية مبتكرة وسياق تعليميّ ذي صلة، ولا سيّما في مجال تنمية إتقان المفردات في اللغة العربية.

رقم	اسم الباحث والسنة و عنوان البحث	المنهج	محور البحث ونتائجه	أوجه الشبه	أوجه الإختلاف
١.	الرفيق (٢٠٢٣) "تأثير نموذج الألعاب التفاعلية على إتقان المفردات في اللغة العربية لدى تلاميذ الصف الخامس بمدرسة معارف دييونيغورو غووساري بانتول في السنة الدراسية ٢٠٢٢/٢٠٢٣"	التجريبي بايستخدام نوع البحث شبه التجريبي بتصميم المجموعة الواحدة بالاختبار القبلي والبعدي.	الألعاب التفاعلية (عصا الحديث *talking stick*) له تأثير في إتقان المفردات في اللغة العربية لدى تلاميذ الصف الخامس بمدرسة إبتدائية معارف دييونيغورو غووساري.	تبحث في تأثير الألعاب التفاعلية على إتقان المفردات وتتشابهان في منهج البحث	في نوع اللعبة المستخدمة, في البحث الرفيق باستخدام لعب (عصا الحديث *talking stick*) بينما استخدم الباحث كانفا.
٢.	حمدينا ليستاري وآخرون (٢٠٢٣) بعنوان "فعالية وسيلة البطاقات التعليمية (Flashcard) في إتقان مفردات اللغة العربية لدى طلاب الصف الحادي عشر في مدرسة المعهد الديني أول الدين KOU في محافظة ماموجو الوسطى	المنهج الكمي بتصميم شبه تجريبي	وسيلة البطاقات التعليمية (Flashcard) في إتقان مفردات اللغة العربية المادة التسوق و استخدام وسيلة البطاقات التعليمية فعال في تحسين إتقان مفردات اللغة العربية لدى طلاب الصف الحادي عشر (ب) في مدرسة المعهد الديني أول الدين كوو بمحافظة ماموجو الوسطى.	وجه الشبه بين هذا البحث وبحث الكاتبة هو أنهما يتناولان استخدام وسيلة البطاقات التعليمية في إتقان مفردات اللغة العربية	**يختلف في تصميم البحث وعينته وع البطاقات التعليمية الموضوع الدراسي الذي تم تدريسه**
٣.	حيليات الأوليا (٢٠٢٤) "فاعليّة تطبيق كانفا كوسيلةٍ لتعليم اللغة العربية في الصفّ السابع بمدرسة دار الاستقامة المركز الإسلامي بمحافظة سِنْجَاي، سولاويسي الجنوبيّة، في السنة الدراسيّة ٢٠٢٢/ ٢٠٢٣"	البحث المختلط	تُعَدّ كانفا فعّالةً في رفع نتائج التعلّم في مادة اللغة العربية (بمتوسط ٧٩,٨٪).	في استخدام الوسائل التعليمية المبنية على تطبيق كانفا في تعليم اللّغة العربيّة	ركّزت حيليات الأوليا على تعليم اللّغة العربيّة بوجه عامّ, بينما ركّزت دراسة الباحث على جانب واحد وهو إتقان المفردات في اللّغة العربيّة, كما يختلف مفهوم استخدام كانفا في التعليم أيضا, فقد استخدمت تطبيق كانفا لتقديم الفيديو والعروض التّقديميّة, في حين جعلت دراسة الباحث تطبيق كانفا أداة لتصميم الألعاب التعليمية الخاصة بالمفردات.

٤.	فوتوحيل موفضلة (٢٠٢٥) "فعالية استخدام الوسائط المتعدّدة التفاعلية في تعليم اللغة العربية المبنية على تطبيق *Smart Apps Creator* لتحسين إتقان المفردات في مدرسة متوسطة حكومية الخامسة شيلتشاب"	المنهج الكميّ	تُظهر وجود زيادةٍ دالّةٍ إحصائيّا في إتقان المفردات لدى طلّاب اللغة العربية بعد استخدام تطبيق *Smart Apps Creator* في الصفّ التجريبي	في استخدام الوسائل التفاعلية لتحسين إتقان المفردات في اللّغة العربيّة و منهج البحث	في الوسائل المستخدمة, فقد استخدام فوتوحيل تطبيق *Smart Apps Creator* و بينما استخدام الباحث كانفا كود كما يختلف هدف البحث أيضا.
٥.	ديبان ايو حفيفة (٢٠٢١) "تأثير استخدام طريقة الألعاب الجماعية التنافسية *(Teams Games Tournament - TGT)* على مادة اللّغة العربيّة لدى الطلاب الصف الخامس بلمدرسة الإبتدائية الإسلامية الحكومية الثالثة دماك في المام الدراسي ٢٠٢٠ / ٢٠٢١"	المنهج الكميّ	بأن استخدام طريقة التعلّم التعاوني **الألعاب الجماعيةالتنافسية** *(Teams games Tournament - TGT)* فعّال في تحسين نتائج تعلّم الطلاب	في منهج البحثي نفسه, كما أنّ كلتيهما تهدفان إلى تحسين إتقان المفردات في اللّغة العربيّة باستخدام الألعاب التّعليميّة.	في الوسائل المستخدمة, فقد استخدام منهج ديبان طريقة الألعاب الجماعية التنافسية *(Teams Games Tournament - TGT)* الّتي لا تعتمد على التكنولوجيا, بينما استخدم الباحث اللعبة الرقمية مصمّمة بتطبيق كانفا كود تكّز على فاعلية الطريقة التعليمية.

و- تعريف المصطلحات

١. الفعّاليّة هي النتيجة الّتي تظهر مدى تحقّق الأهداف الّتي بذلت الجهود لتحقيقها. وأمّا الفعّاليّة في هذا البحث فهو مستوى النجاح يستخدام تطبيق الألعاب التعليمية التفاعلية المبيّنة على كانف كود *Canva Code* في إتقان المفردات لدى الطّلاّب. وقد تمّ قياس هذه الفعّالية بطريقة كمّيّة من خلال متوسّط درجات الإختبار البعديّ الّتي كان أعلى بدرجة معنويّة مقارنة بمتوسّط درجات الاختبار القبليّ في المجموعة التجريبيّة. ويشير هذا الحسّن إلى أنّ وسيلة التعليم المستخدمة قد نجحت في تحقيق أهدافها.

٢. الألعاب التّعليميّة التفاعليّة القائمة على كانفا كود هي وسيلة تعليمية رقميّة صمّمها الباحث باستخدام الميزة الجديدة في تطبيق كانفا كود *Canva Code*, وهي خاصّة بدعم إتقان المفردات في اللغّة العربيّة. يطبّق هذه الوسائل في صورة

ألعاب تفاعليّة تقومعلى التّحدّى وتستلزم مشاركة فعّالة من الطلاب, حيث يقوم المعلمين بدور الميسّر في العمليّة التّعليميّة. في كلّ تّحدّ, يجب على الطّلّاب أن يتفاعلوا مباشرة مع مادّة المفردات من خلال أنشطة متنوّعة, ويحصل كلّ طالب على تغذية راجعة فوريّة من النّظام، مثلَ منحه درجة أو نقاطا بحسب إجابته.

٣. إتقان المفردات هو مهارة الطلاب على التعرّف المفردات و فهمها و استخدامها في سياق مناسب في اللّغة العربيّة. في هذا البحث, يقاس إتقن المفردات من خلال الأداة الإختباريّة الّتي أعطيت مرّتين, الأولى هي الإختبار القبلي قبل التعلّم باستخدام الألعاب و الثانية هي الإختبار البعدي التعلّم. إنّ تحسّن الدراجة من الإختبار القبلي إلى الإختبار البعدي يعدّ مؤشّرا أساسيا على مدى تقدّم إتقان المفردات في اللّغة العربيّة.