الباب الأول

مقدمة البحث

أ. خلفية البحث وأهميتها

كلغة أجنبية، تختلف اللغة العربية مع اللغة الإندونيسية والتي من الواضح أنها قد تسبب مشاكل للطلاب الإندونيسيين في تعلم اللغة العربية، ومعظم الطلاب الذين يجدون صعوبة في تعلم اللغة العربية يشملون صعوبات في الكتابة وقراءة الجمل باللغة العربية ونطق الجمل وعلم الأصوات (Nurlaila, 2019). وهذا أيضا يجعل متعلمي اللغة العربية لديهم انطباع بأن تعلم اللغة العربية صعب ومعقد. على الرغم من أن كل لغة في العالم لديها مستويات متفاوتة من الصعوبة والسهولة لغويا(Muizzuddin, 2020). بالإضافة إلى ذلك، تعد اللغة العربية واحدة من الموضوعات التي تحتل مكانة مهمة في عالم التعليم. خاصة المؤسسات التعليمية الإسلامية العامة والخاصة على مستويات وبرامج معينة، اللغة العربية أمر لا بد منه ليتم تدريسها لطلابها .(Putri, 2017)

التعليم هو شيء يتم التخطيط له وتحقيقه والسعي من قبل الجميع ليصبح إنسانا مثقفا يمكنه تطوير إمكاناته، لتحقيق تعليم جيد، يجب أن يكون هناك تشجيع وحماس في شخص ما للتعلم. سيسعى الطلاب حقا إلى تحقيق الأهداف التي يريدون تحقيقها، ويسمى هذا الدافع والحماس الدافع (Zera, 2020) . يعد دافع التعلم في أنشطة التعلم عاملا محددا لإنجاز التعلم العالي والمنخفض.

إذا كان دافع التعلم لدى الشخص مرتفعا، فهناك رغبة في زيادة التحصيل التعليمي العالي أيضا، ومن ناحية أخرى، إذا كان دافع التعلم منخفضا، فإن تحصيل التعلم يكون منخفضا لأنه لا يوجد دافع للتقدم. يعد التحصيل التعلمي بحد ذاته عاملا محددا لنتائج التعلم العالية والمنخفضة (Adi & Hakimah, 2019). العلاقة في تعلم اللغات الأجنبية، وخاصة في تعلم اللغة العربية، وتثبيط الهمة هو شيء يحدث في كثير من الأحيان. غالبا ما يحدث نقص الحافز في تعلم اللغات الأجنبية، وخاصة اللغة العربية، في بيئات مختلفة سواء في البيئة المدرسية أو في بيئة المدرسة. إذا نظرت إلى تعلم اللغة العربية في إندونيسيا، فهناك العديد من الظواهر المحبطة في تعلم اللغة العربية في المدارس، وخاصة في المدارس على مستوى التعليم الأساسي وعلى مستوى التعليم الثانوي مثل المدرسة الابتداءية (MI)، المتوسطة (MTs)، والمدرسة الثانوية (MA). (Syukur et al., 2023)

إذا كان الدافع وسيلة لتحقيق الأهداف التعليمية، فإن الدافع هو أحد أهم العوامل التي تساعد في تحقيق المعرفة والفهم والمهارات والأهداف الأخرى التي نريد تحقيقها على قدم المساواة مع الذكاء والخبرة السابقة (Qibtiyah & Alfinnas, 2019) التعلم والتحفيز دائما ما يحصلان على نقاط مهمة لعالم المعلمين والطلاب، لأن المعلمين يوفرون التحفيز للطلاب أمر ضروري للغاية وحاسم في عملية أنشطة التدريس والتعلم. في نطاق التعليم، يحتاج كل طالب إلى عدد من الدوافع أو الرغبات المتعلقة بالاحتياجات، سواء من الاحتياجات

الجسدية أو علماء النفس. بالإضافة إلى ذلك، يحتاج الطلاب إلى سلوكيات ورغبات ومكافآت وأهداف معينة. لأن الالتزام كمعلم هو تعزيز الدافع الذي له تأثير على الطلاب للقيام بشيء ما لتحقيق أهداف التعلم(Ainiyyah et al., 2023). هناك العديد من الطرق التي يمكن للمعلمين القيام بها حتى تصبح عملية التعلم مثيرة للاهتمام ومحفزة، سواء بشكل مباشر أو غير مباشر. أثرت التطورات التكنولوجية بشكل أو بآخر على أنماط حياة الطلاب واللعب والتعلم (Lubis et al., 2023) . ذكر Hamzah B. Uno و Nurdin Mohamad في (Rakhmawati, ٢٠١٨) مؤشر تحفيز تعلم الطلاب، أي مثابرة الطالب في إكمال المهام التي يكلف بها المعلم. مؤشرات تحفيز التعلم المستخدمة في هذه الدراسة هي مزيج من رأيي الخبراء أعلاه ، وهما: ١) حماس الطلاب في التعلم، ٢) مشاركة الطلاب في أنشطة التعلم، ٣) مثابرة الطالب في التعلم، ٤) المثابرة في مواجهة الصعوبات التي تواجهها في التعلم، و ٥) الرغبة في استكشاف المواد.

وفقا Mc. Donald في (Ramadanti, 2022) الدافع هو تغيير في الطاقة الموجودة في الشخص والتي تتميز بالشعور وتسبقها استجابة لهدف ما. في أنشطة التدريس والتعلم إذا لم يغير الطلاب الطاقة للقيام بشيء ما، لأنهم ليس لديهم هدف أو بحاجة إلى التعلم. يتطلب هذا الموقف تشجيع الطلاب على الرغبة في القيام بالعمل الذي يجب القيام به، أي التعلم. بمعنى آخر، يحتاج الطلاب إلى التحفيز من أجل تنمية الدافع في أنفسهم. لذلك، يمكن أن يوفر

اختيار وسائط التعلم الشيقة والممتعة تشجيعا خاصا بها للطلاب للمشاركة في أنشطة التعلم. بهذه الطريقة يمكن تنفيذ أنشطة التعلم بفعالية وكفاءة (Lesstari, 2022). Uno Stacko هي إحدى وسائط اللعبة التي يوجد فيها مفهوم اللعب أثناء التعلم، والإجابة على الأسئلة، ومراجعة المواد التي تم تدريسها، وكمعيار لنجاح المعلمين في تقديم المواد. تغير لعبة Uno Stacko نموذج الطلاب بأن التعلم شيء يجب أن يكون دائما رتيبا (Fazar, 2020).

وسائل إعلام اللعبة والتحفيز هي وسائط يمكن أن تقدم مساهمة إيجابية للطلاب في الفصل الدراسي. وسائط اللعبة ليست مثيرة للاهتمام فحسب، بل ممتعة أيضا. مع وسيط Uno Stacko هذا، يشعر الطلاب بسعادة كبيرة ولا يدركون أنهم يتعلمون بالفعل. يمكن أن تساعد وسائط التعلم في شكل ألعاب الطلاب على الشعور بالراحة والسعادة أثناء التعلم. هذا يجعل من السهل إقناعهم بالتعلم. التعلم في جو اللعب يمكن أن يجعل الطلاب يشعرون بالسعادة ولديهم شخصيات مثيرة للاهتمام والحب (Junaedy, 2022). يمكن التعرف على المشكلات في تعلم اللغة العربية، وخاصة في المدرسة المتوسطة الاسلامية السلفية في مدينة شربون، بناء على ملاحظات الباحثه، من عدة عوامل، وهي أنه ليس لدى جميع الطلاب دافع قوي في تعلم اللغة العربية، ويشعر بعض الطلاب بأنهم أقل قدرة على المواد العربية، وهناك وصمة عار سلبية بين الطلاب حول اللغة العربية التي يصعب تعلمها. من هذه المشاكل تجعل الطلاب لديهم معدل

حضور منخفض، والعديد من الطلاب يقومون بالواجبات المنزلية في المدرسة، والطلاب ييأسون بسرعة في مواجهة الصعوبات، والطلاب ليسوا متحمسين في متابعة الدروس، والطلاب غير نشطين في التعلم، والطلاب يدردشون مع أصدقائهم عندما يشرح المعلم والطلاب لا يمكن الإجابة على الأسئلة التي قدمها المعلم. لذلك رفع المؤلف عنوان الدراسة "تأثير إستخدام وسائط لعبة Uno Stacko على دافعية تعلم اللغة العربية لدى طلاب الصف الثامن في المدرسة السلفية المتوسطة الاسلامية شربون". يقدم الباحثه مناقشة تتعلق بوسائط التعلم التي تستخدم للطلاب والمعلمين لتحسين تعليم اللغة العربية من أجل توليد الدافع لتعلم اللغة العربية.

ب. مشكلا ت البحث

١. تحديد المشكلة

بناء على خلفية المشكلة المذكورة أعلاه، يمكن تحديدها، وهي كما يلي:

أ. ليس لدى جميع الطلاب دافع قوي في تعلم اللغة العربية

ب. يشعر بعض الطلاب بأنهم أقل قدرة على المواد العربية

IAIN SYEKH NURJATI
CIREBON

ج. هناك وصمة عار سلبية بين الطلاب حول اللغة العربية التي يصعب تعلمها.

٢. حدود البحث

تستخدم قيود البحث لتجنب الانحرافات أو توسيع الموضوعات، بحيث يكون البحث أكثر تركيزا ويسهل المناقشة، وحتى يتم تحقيق أهداف البحث.

بعض قيود المشكلة في هذه الدراسة هي كما يلي:

أ. المتغيرات المراد دراستها هي وسائط لعبة uno stacko كمتغير مستقل ودافع تعلم الطلاب كمتغير تابع. وفي الوقت نفسه، يتم تخصيص دافع تعلم الطلاب للمواد العربية للعام الدراسي ٢٠٢٣/٢٠٢٤.

ب. موضوع هذه الدراسة هو طلاب الصف الثامن في المدرسة السلفية المتوسطة الاسلامية شربون.

ج. موقع البحث في المدرسة السلفية المتوسطة الاسلامية شربون.

٣. أسئلة البحث

أ. إلى أي مدى دافع طلاب الصف الثامن في المدرسة السلفية المتوسطة الاسلامية شربون لتعلم اللغة العربية قبل تطبيق وسائط Uno Stacko؟

IAIN SYEKH NURJATI CIREBON

ب. إلى أي مدى دافع طلاب الصف الثامن في المدرسة السلفية المتوسطة الاسلامية شربون لتعلم اللغة العربية بعد تطبيق وسائط Uno Stacko؟

ج. ما مدى تأثير وسائط لعبة Uno Stacko على دافع تعلم طلاب الصف الثامن في المدرسة السلفية المتوسطة الاسلامية شربون؟

ج. أهداف وفوائد البحث

١. أهداف البحث

أ. لمعرفة دافع طلاب الصف الثامن في المدرسة السلفية المتوسطة الاسلامية شربون لتعلم اللغة العربية قبل تطبيق وسائط Uno Stacko

ب. لمعرفة دافع طلاب الصف الثامن في المدرسة السلفية المتوسطة الاسلامية شربون لتعلم اللغة العربية بعد تطبيق وسائط Uno Stacko

ج. لمعرفة تأثير وسائط لعبة Uno Stacko على تحفيز تعلم طلاب الصف الثامن في المدرسة السلفية المتوسطة الاسلامية شربون

٢. فوائد البحث

أ. الفوائد النظرية

IAIN SYEKH NURJATI
CIREBON

ومن المتوقع أن يعمل هذا البحث على المعرفة أو المعلومات لمزيد من الباحثين في إيجاد المراجع المتعلقة بعملية زيادة دافعية الطلاب في تعلم اللغة العربية.

ب. الفوائد العملية

١. للطلاب، بحيث يمكن للطلاب زيادة الدافع لتعلم اللغة العربية باستخدام وسائط Uno Stacko.

٢. بالنسبة للمعلمين، من المتوقع أن يكون بديلا في تنفيذ التعلم ويمكن أن يطور جودة التعلم ليكون أكثر جاذبية.

٣. بالنسبة للمدارس، من المتوقع أن يكون هذا البحث مرجعا للبحوث والمراجع ذات الصلة للمكتبات المدرسية.

IAIN SYEKH NURJATI
CIREBON