الباب الأول

مقدمة

أ. خلفية البحث

اللغة هي أداة التواصل الرئيسية التي يستخدمها الإنسان لتبادل الأفكار والمشاعر، وبناء التفاعل الاجتماعي في الحياة اليومية. وباعتبارها نظامًا رمزيًا منظمًا، لا تعمل اللغة كوسيلة للتواصل فحسب، بل أيضًا كوسيلة لتشكيل الهوية والثقافة والحضارة. كما أن اللغة هي أكثر وسائل التواصل فعالية وسرعة يستخدمها الفرد للتعبير عن الأفكار والمفاهيم والعواطف للآخرين (Sakdiah & Sihombing, 2023). في السياق الإسلامي، تحتل اللغة العربية مكانة خاصة للغاية لكونها لغة القرآن، ولغة العبادة، ولغة الأدب الإسلامي الكلاسيكي الذي يُعد مرجعاً للمسلمين في جميع أنحاء العالم (Assabila, 2020). ولذلك، فإن تعليم اللغة العربية لا يركز فقط على الجوانب اللغوية، بل له أيضاً أبعاد دينية وثقافية قوية.

يلعب تعليم اللغة العربية في المرحلة الثانوية دوراً استراتيجياً في تنمية المهارات اللغوية، وتعزيز مهارات القراءة والكتابة، وبناء الهوية الإسلامية لدى الطلاب. ومع ذلك، لا يزال تعليم اللغة العربية في الواقع يغلب عليه استخدام الأساليب التقليدية التي تركز على المعليم، مثل المحاضرات والحفظ. وقد يؤدي هذا الوضع إلى قلة نشاط الطلاب في عملية التعليم، مما يؤثر سلباً على انخفاض تحفيزهم للتعليم. وفقًا لنظرية البنائية التي طرحها بياجيه (١٩٧٠)، يحدث التعليم الهادف عندما يبني الطلاب المعرفة بشكل نشط من خلال التجربة والتفاعل مع بيئتهم (Pitria, 2023). وبالتالي، ينبغي أن يتيح عملية التعليم مجالًا للطلاب للمشاركة بنشاط في بناء فهمهم.

وقد أوضح القرآن الكريم أيضًا أهمية العلم والتعلم كما قال الله تعالى:

﴿ وَقُلْ رَبِّ زِدْنِي عِلْمًا ﴾

(سورة طه: ١١٤)

تشير هذه الآية إلى أهمية السعي وراء العلم والجهود المستمرة في تنمية المعرفة. وفي سياق تعلم اللغة العربية، يتعين على المعلم استخدام وسائل تعليمية مناسبة ومبتكرة من أجل تعزيز تحفيزية الطلاب وحثهم على المشاركة الفعالة في عملية التعليم.

ومن بين الوسائل التعليمية الحديثة التي يمكن استخدامها في تعلم اللغة العربية منصة Educaplay، وهي منصة رقمية توفر مجموعة متنوعة من الأنشطة التعليمية التفاعلية القائمة على الألعاب التعليمية.

Educaplay هي منصة رقمية توفر مجموعة متنوعة من الأدوات والأنشطة التعليمية التفاعلية. من خلال هذه المنصة، تتوفر ميزات متنوعة مثل الاختبارات القصيرة والكلمات المتقاطعة وألعاب الذاكرة التي يستطيع تكييفها مع مواد تعليم اللغة العربية للطلاب. لا يقتصر استخدام هذه الأنشطة التفاعلية على جذب اهتمام الطلاب فحسب، بل يساعدهم أيضًا على فهم المفاهيم المهمة في هذه المادة بشكل أعمق (Fernanda et al., 2024).في تعليم اللغة العربية، يستطيع أن يدعم استخدام Educaplayخلق جو تعليمي أكثر تفاعلية وتركيزًا على الطالب. تشير العديد من الأبحاث إلى أن الوسائل القائمة على التلعيب لها علاقة إيجابية بالتحفيز والمشاركة في التعليم. تؤكد موليانى (٢٠٢٣) أيضًا أن الوسائل القائمة على التلعيب لا تؤدي فقط إلى تحسين نتائج التعليم، بل تشكل أيضًا تصورًا إيجابيًا تجاه المادة الدراسية التي يُنظر إليها على أنها صعبة من خلال تجربة تعليمية تكييفية وممتعة (Mulyani, 2023). بناءً على ما سبق، فإن استخدام الوسائل التعليمية القائمة على الألعاب التعليمية (Educaplay)في تعليم اللغة العربية للصف الحادي عشر في المدرسة الثانوية الإسلامية

الأزهر ٥ في شربون يحتاج إلى دراسة لمعرفة مدى تأثيره على تحفيزية الطلاب للتعليم. أجريت هذا البحثمن خلال نهج كمي غير تجريبي بتحليل العلاقة بين مستوى استخدام Educaplay ومستوى تحفيزية الطلاب للتعليم.

على الرغم من أن العديد من الدراسات قد تناولت العلاقة بين الوسائل التعليمية القائمة على الألعاب التعليمية وتحفيز التعليم لدى الطلاب، إلا أن الدراسات التي تركز بشكل خاص على استخدام منصة Educaplay في تعليم اللغة العربية في المرحلة الثانوية لا تزال محدودة نسبياً. أجريت معظم الأبحاث السابقة في مراحل التعليم الابتدائي والإعدادي وفي مواد عامة مثل التربية المدنية واللغة الإنجليزية أو العلوم، وبالتالي فإن هذه النتائج لا تمثل بشكل كامل سياق تعليم اللغة العربية في المرحلة الثانوية. على سبيل المثال، أظهرت دراسة Indriani و Puspitasari (٢٠٢٤) أن تطبيق التعليم القائم على الألعاب على طلاب المدارس الابتدائية يرتبط بزيادة التحفيز والمشاركة في التعليم من خلال العناصر التفاعلية والتحديات في الألعاب التعليمية (Indriani & Puspitasari, 2024). وقد أشارت ديوي (٢٠٢٤) إلى أمر مماثل، حيث ذكرت أن التلعيب يرتبط بزيادة التركيز والمشاركة العاطفية والتحفيز الذاتي من خلال آليات المكافأة والمنافسة الصحية (Dewi Nazilatul Maghfirah, 2024). نظراً لمحدودية نطاق الأبحاث السابقة، تسعى هذا البحثإلى سد الفجوة الأكاديمية الموجودة من خلال اختبار تأثير وسيلة التعليم القائمة على الألعاب التعليمية Educaplay على تحفيز تعليم اللغة العربية لدى طلاب الصف الحادي عشر في الثانوية الإسلامية الأزهر ٥ في شربون. وبناءً على هذه المحدودية، تهدف هذا البحثإلى تحليل تأثير وسيلة التعليم القائمة على الألعاب التعليمية (Educaplay) على تحفيز التعليم لدى الطلاب في دروس اللغة العربية للصف الحادي عشر في مدرسة الثانوية الإسلامية الأزهر ٥ في شربون. يستخدم البحث نهجًا كميًا غير تجريبي لمعرفة حجم تأثير استخدام Educaplay على تحفيز الطلاب للتعليم من الناحية الإحصائية. ومن المتوقع أن تسهم النتائج في تقديم مساهمة تجريبية وأن تصبح مرجعًا في تطوير تعليم أكثر تفاعلية.

استنادًا إلى استعراض الأبحاث السابقة ونتائج الملاحظات الأولية، توجد بعض الثغرات البحثية التي تشكل أساسًا مهمًا لإجراء هذا البحث. أولاً، لا تزال الأبحاث المتعلقة باستخدام برنامج (Educaplay) في تعليم اللغة العربية في المرحلة الثانوية محدودة نسبيًا. ثانيًا، ركزت الأبحاث السابقة بشكل أكبر على نتائج التعليم، في حين لا تزال الدراسات المتعلقة بتحفيز التعليم قليلة. ثالثًا، لا تزال الأبحاث التي تحلل العلاقة بين استخدام الوسائل التعليمية الترفيهية وتحفيز التعليم بطريقة كمية في تعليم اللغة العربية محدودة.

يعاني تعليم اللغة العربية في المرحلة الثانوية من انخفاض تحفيزية بعض الطلاب، حيث يظهر ذلك من خلال ضعف المشاركة أثناء عملية التعلم، وقلة التفاعل في الأنشطة الصفية، وانخفاض الاهتمام بدروس اللغة العربية. ويرتبط هذا الوضع باستمرار استخدام الأساليب التقليدية التي تعتمد على الشرح المباشر والحفظ، مما يجعل عملية التعلم أقل جاذبية للطلاب. وفي الوقت نفسه، يعيش الطلاب في عصر رقمي يعتمد بشكل كبير على التكنولوجيا والوسائل التفاعلية، الأمر الذي يتطلب تطوير وسائل تعليمية أكثر ابتكاراً وتناسباً مع خصائص الجيل الحالي. ولذلك، أصبحت الحاجة إلى استخدام وسائل تعليمية قائمة على الألعاب التعليمية مثل Educaplay أمراً مهماً من أجل خلق بيئة تعليمية أكثر تفاعلية وزيادة تحفيزية الطلاب في تعليم اللغة العربية.

يهدف هذا البحث إلى تحليل تأثير الوسائل التعليمية القائمة على الألعاب التعليمية (Educaplay) على تحفيز الطلاب للتعليم في دروس اللغة العربية للصف الحادي عشر بالمدرسة الثانوية الإسلامية الأزهر٥ في شربون. من الناحية الأكاديمية، تساهم هذا البحثفي تعزيز الدراسات حول التعليم التفاعلي القائم على التلعيب وعلاقته بتحفيز التعليم من منظور البنائية كما أوضح بياجيه (١٩٧٠). ومن الناحية العملية، تعتبر هذا البحثمهمة لمعليمي اللغة العربية في تصميم تعليم أكثر جاذبية وملاءمة لخصائص الجيل الرقمي. تشير نتائج رحمن و فجرية (٢٠٢٤) وكذلك أنيسة

لطفة الفطر نبيلة وآخرون (٢٠٢٥) إلى أن الوسائل الرقمية التفاعلية والتلعيب مرتبطان بزيادة تحفيز الطلاب ومشاركتهم في التعليم. كما يؤكد Almelhes (٢٠٢٤) أن التلعيب المصمم وفقًا لاحتياجات المتعليمين يستطيع أن يحفز التحفيز الذاتي من خلال تجربة تعليمية تفاعلية وتنافسية. تستخدم هذا البحثنهجًا كميًا غير تجريبي من خلال تحليل العلاقة بين مستوى استخدام Educaplay ومستوى تحفيز الطلاب للتعليم لمعرفة حجم التأثير إحصائيًا دون إخضاع المتغيرات لأي معالجة أو تلاعب. ومن المتوقع أن تسهم نتائج الدراسة في تقديم مساهمة تجريبية وأن تصبح مرجعًا في تطوير تعليم اللغة العربية بشكل أكثر تفاعلية في المرحلة الثانوية.

ب. مشكلات البحث

١. تحديد المشكلة

بناءً على الخلفية المذكورة أعلاه، يستطيع تحديد عدة قضايا، على النحو التالي:

أ) لا تزال عملية تعليم اللغة العربية في المدارس الثانوية تتمحور حول المعليم وتستخدم الأساليب التقليدية، مما يجعل الطلاب سلبيين ويفتقرون إلى المشاركة الفعالة في التواصل الشفوي

ب)في العصر الرقمي، هناك الكثير من الإمكانات التكنولوجية التي لم يتم استغلالها على النحو الأمثل في تعليم اللغة العربية في المدارس الثانوية.

ج) لا تزال تحفيز التعليم لدى الطلاب منخفضة بسبب محدودية استخدام الوسائل التعليمية التفاعلية المبتكرة، مما يستلزم تطوير واختبار فعالية الوسائل التعليمية القائمة على الألعاب التعليمية في تعزيز تحفيز التعليم.

UINSSC
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER
SYEKH NURJATI CIREBON

٢. حدود البحث

بناءً على تحديد المشكلات، سيقصر الباحث البحث على ما يلي:

أ) يقتصر هذا البحث على دراسة تأثير استخدام الوسائل التعليمية القائمة على الألعاب التعليمية (Educaplay) على تعزيز تحفيز الطلاب للتعليم في دروس اللغة العربية، ولا يتناول متغيرات تعليمية أخرى م ثل نتائج التعليم والمهارات اللغوية.

ب)تركز الدراسة على معرفة تأثير الوسائل التعليمية القائمة على الألعاب التعليمية (Educaplay) على تحفيز الطلاب للتعليم في دروس اللغة العربية للصف الحادي عشر في مدرسة الثانوية الإسلامية الأزهر٥ في شربون

ج) تم جمع البيانات من خلال استبيان لقياس تحفيز تعليم اللغة العربية لدى طلاب مدرسة الثانوية الإسلامية الأزهر٥ في شربون

٣. أسئلة البحث

بناءً على وصف تحديد ونطاق المشكلة أعلاه، فإن أسئلة البحث هي كما يلي:

أ) إلى أي مدى يتم تنفيذ تعليم اللغة العربية باستخدام وسائل الألعاب التعليمية *Educaplay* في الصف الحادي عشر في مدرسة مدرسة الثانوية الإسلامية الأزهر٥ في شربون ؟

ب)إلى أي مدى تحفيز الطلاب على التعليم في تعليم اللغة العربية بالصف الحادي عشر بمدرسة الثانوية الإسلامية الأزهر٥ في شربون؟

UINSSC
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER
SYEKH NURJATI CIREBON

ج) إلى أي مدى تأثير استخدام وسائل التعليم القائمة على الألعاب *Educaplay* التعليمية على تحفيز الطلاب في تعليم اللغة العربية في الصف الحادي عشر في مدرسة الثانوية الإسلامية الأزهر ٥ في شربون؟

ج. أهداف و فوائد البحث

١. أهداف البحث

الهدف الرئيسي من هذا البحثهو تحديد وتحليل تأثير استخدام ألعاب *Educaplay* التعليمية كوسيلة تعليمية على تحفيز الطلاب في تعليم اللغة العربية في الصف الحادي عشر في مدرسة الثانوية الإسلامية الأزهر ٥ في شربون. وبالتفصيل، فإن أهداف هذا البحثهي كما يلي:

أ) لتحديد مدى فعالية تعليم اللغة العربية باستخدام وسائل التعليم القائمة على الألعاب *Educaplay* التعليمية على طلاب الصف الحادي عشر في مدرسة الثانوية الإسلامية الأزهر ٥ في شربون.

ب) لتحديد مستوى تحفيز الطلاب قبل وبعد استخدام وسائل التعليم القائمة على الألعاب *Educaplay* التعليمية على طلاب الصف الحادي عشر في مدرسة الثانوية الإسلامية الأزهر ٥ في شربون.

ج) لتحديد تأثير استخدام وسائل التعليم القائمة على الألعاب التعليمية *Educaplay* على تحفيز الطلاب في تعليم اللغة العربية بين طلاب الصف الحادي عشر في مدرسة الثانوية الإسلامية الأزهر ٥ في شربون.

UINSSC
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER
SYEKH NURJATI CIREBON

٢. فوائد البحث

من المتوقع أن تكون فوائد هذا البحث مفيدة للأطراف المعنية. استنادًا إلى الفوائد المتوقعة من البحث، فإن الفوائد المتوقعة من هذا البحث هي كما يلي:

أ. الفوائد النظرية

من الناحية النظرية، من المتوقع أن تساهم هذا البحثفي تطوير نظرية البنائية في سياق تعليم اللغة العربية القائم على التكنولوجيا الرقمية. ومن المتوقع أن تثري نتائج هذا البحث الأدبيات المتعلقة بتطبيق وسائل التعليم القائمة على الألعاب التعليمية مثل *Educaplay*، فضلاً عن تعزيز النتائج التجريبية السابقة المتعلقة بالعلاقة بين استخدام الوسائل التفاعلية وزيادة التحفيز للتعليم. كما أن لهذا البحثالقدرة على أن تصبح مرجعًا أكاديميًا في تطوير نظرية تعليم اللغة العربية الحديثة التي تتماشى مع خصائص الجيل الرقمي.

ب. الفوائد العملية

١) للباحثين

تعمل كمرجع وأساس لمزيد من البحث حول فعالية وسائل التعليم القائمة على الألعاب التعليمية في سياقات ومواد دراسية مختلفة، سواء على مستوى المدارس الثانوية أو الجامعات.

٢) للمعليمين

يوفر رؤية ثاقبة وإرشادات عملية حول كيفية تصميم وتنفيذ ألعاب *Educaplay* التعليمية لزيادة تحفيز الطلاب ومشاركتهم في التعليم.

٣) للطلاب

زيادة من تحفيز التعليم والمشاركة النشطة وتوفر تجربة تعليمية أكثر متعة وقيمة من خلال الأنشطة الرقمية القائمة عل يى الألعاب.

UINSSC
SYEKH NURJATI CIREBON

٤) للمدارس

توفر بدائل تعليمية مبتكرة تلبي متطلبات التحول الرقمي في التعليم، مع تعزيز جودة تعليم اللغة العربية في المدارس الإسلامية الخاصة.

UINSSC
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER
SYEKH NURJATI CIREBON