الباب الأول

مقدّمة

أ. خلفية البحث

التعليم هو حاجة أساسية لكل فرد، فهو وسيلة لتنمية إمكانات الفرد وتشكيل شخصية جيدة. بالإضافة إلى ذلك، يلعب التعليم أيضًا دورًا في إعداد جيل من الأفراد الأذكياء ذوي الشخصية القوية الذين يمتلكون مهارات مفيدة في الحياة الاجتماعية. ووفقًا لرأية Sujana (2019) في Mutiara S.A et. al (2024) فإن عملية التعليم والتعلم هي نشاط مستمر يهدف إلى إعداد أفراد متميزين يرتكزون على القيم الثقافية للأمة وبانكاسيلا. وبالتالي، لا يركز هذا النشاط على نقل المعرفة فحسب، بل يشمل أيضًا بناء الشخصية، والتنمية الفكرية والأخلاقية والروحية، فضلاً عن الشخصية النبيلة، وهي أمور ضرورية في الحياة الاجتماعية والحياة العامة. كما قال في الكلمات :**"التعليم هو حاجة أساسية لكل فرد، فهو وسيلة لتنمية إمكانات الفرد وتشكيل شخصية جيدة"**. و كما قال في القران الكريم : **يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ (سورة المجدلة : ١١)**

أحد مجالات التعليم التي تحظى باهتمام خاص في إندونيسيا هو تعلم اللغة العربية. باعتبارها دولة غير عربية، توفر إندونيسيا فرصًا واسعة لتعلم اللغة العربية، خاصة في المؤسسات التعليمية الرسمية مثل المدارس الدينية .(Hairunisa & Abdurrahman, 2024). قرار وزير الشؤون الدينية رقم ١٥٠٣ لعام ٢٠٢٥ الذي ينظم تنفيذ مناهج المدارس الدينية بشكل أكثر شمولية ويتماشى مع التطورات الحالية في مجال التعليم. فإن أحد الأهداف الرئيسية لتعلم اللغة العربية هو تحسين مهارة الكتابة. وتشمل هذه المهارة القدرة على بناء الجمل وإتقان القواعد النحوية والمفردات والقدرة على التعبير عن الأفكار كتابةً. باعتبارها لغة أجنبية بالنسبة للإندونيسيين، يشمل تعلم اللغة العربية أربع مهارات رئيسية، وهي مهارة الاستماع، مهارة الكلام، مهارة القراءة، مهارة الكتابة. نظرًا لمتطلبات تحقيق هذه

الكفاءات، يتطلب تعلم اللغة العربية نماذج وأساليب مناسبة حتى تتطور جميع المهارات، وخاصة الكتابة، على النحو الأمثل.

يلعب اختيار نموذج التعلم المناسب دورًا مهمًا في تحديد نجاح عملية التدريس والتعلم.تعمل نماذج التعلم كأطر مفاهيمية تربط بين نظرية التعلم والممارسة، وتساعد الطلاب على فهم المادة بشكل أكثر فعالية .(Harianti et al., 2020) على الرغم من تطبيق نماذج مختلفة في تعلم اللغة، تؤكد النظرية اللغوية أن اللغة هي نظام اتصال يتشكل من خلال العادة .(Siahaan et al., 2023) ومع ذلك، تظهر الواقع الميداني أن عملية تعلم مهارة الكتابة لم تسر كما هو متوقع ولا تزال تواجه عقبات مختلفة. تشمل بعض المشكلات الشائعة ما يلي: (١) عدم تطبيق نماذج تعليمية مبتكرة يمكن أن تعزز روح المنافسة والتعاون بين الطلاب، (٢) وسائل تعليمية غير مثالية، (٣) دافع ضعيف لدى الطلاب للتعلم، و (٤) نتائج تعليمية منخفضة في الكتابة العربية .(Uddin et al., 2023) تشير هذه المشكلات إلى أن تعلم الكتابة يتطلب التدخل من خلال نماذج أكثر إثارة للاهتمام وقادرة على زيادة مشاركة الطلاب.

الدافع والاهتمام بالتعلم هما أيضًا جانبان نفسيان ثبت تجريبيًا أنهما يؤثران بشكل كبير على التحصيل الدراسي للطلاب في المدرسة (Ricardo, 2017). فالطلاب الذين يتمتعون بدافع واهتمام كبيرين بالتعلم يظهرون عمومًا أداءً أكاديميًا أفضل، ولديهم عادات دراسية منتظمة، ويتمكنون من فهم المواد المقروءة بعمق أكبر. وعلى العكس من ذلك، فإن الطلاب الذين يعانون من انخفاض الدافع والاهتمام بالتعلم يميلون إلى الانسحاب من الأنشطة التعليمية، وغالبًا ما يتغيبون عن المدرسة، ويكونون عرضة لخطر التسرب من الدراسة، ويظهرون مستويات أعلى من القلق، ويحققون نتائج تعليمية دون المستوى الأمثل. تؤكد هذه الحالة أن التعلم يتطلب نموذجًا لا يحسن التحصيل الدراسي فحسب، بل يشجع أيضًا دافع الطلاب واهتمامهم بالأنشطة التعليمية.

أحد نماذج التعلم البديلة التي يمكن استخدامها لزيادة دوافع الطلاب ومهاراتهم في

الكتابة هو نموذج "*Teams Games Tournament* (TGT)". وقد طور هذا النموذج ديفيد دي فريس وكيث إدواردز من جامعة جونز هوبكنز كشكل من أشكال التعلم التعاوني الذي يجمع بين عناصر الألعاب الأكاديمية والاختبارات ونظام النقاط لتشجيع المشاركة النشطة للطلاب (Johnson et. al, 2017). من المتوقع أن يعالج وجود الألعاب والمنافسة الصحية في TGT مشكلات انخفاض الحافز والمشاركة بين الطلاب في دروس الكتابة. في سياق تعلم اللغة العربية، يمكن أن يؤدي تطبيق نموذج TGT إلى تعزيز الحماس وزيادة التفاعل وخلق جو تعليمي ممتع بحيث يصبح الطلاب أكثر حماسًا لممارسة الكتابة.

استناداً إلى الملاحظات التي تم تسجيلها خلال نشاط التعريف بالبيئة المدرسية (PLP)، تبين أن معظم طلاب الصف التاسع لا يزالون يواجهون صعوبة في إتقان مهارة الكتابة، ويظهرون درجة منخفضة من الحماس لتعلم اللغة العربية، لا سيما في الكتابة. وقد اتضح ذلك عندما طلب المعلم من الطلاب كتابة حروف هجائية بسيطة؛ حيث لا يزال بعض الطلاب يواجهون صعوبة في تشكيل الحروف بشكل صحيح، ولا يستطيعون ربطها وفقًا لقواعد الكتابة العربية. بالإضافة إلى ذلك، بدا عليهم عدم الحماس، وترددوا في المحاولة، واستسلموا بسهولة عند إعطائهم تمارين الكتابة. وبعد إجراء مزيد من التحقيق، اعترف الطلاب بأن مهاراتهم في الكتابة باللغة العربية لا تزال ضعيفة، وأنهم يشعرون بعدم الحماس للممارسة لأنهم يعتبرون الكتابة باللغة العربية صعبة ومملة. بناءً على هذه الظروف، رأت الباحثة أنه من الضروري دراسة مدى قدرة تنفيذ نموذج مسابقة الألعاب الجماعية (TGT) القائم بلغز البحث عن الكلمات *word search puzzle* على دوافع الطلاب للتعلم ومهاراتهم في مهارة الكتابة في المدرسة المتوسطة.

وبالتالي، تعتزم الباحثة دراسة ما إذا كان استخدام نموذج التعلم *Teams Games Tournament* القائم بلغز البحث عن الكلمات (*Word Search Puzzle*) يمكن أن يكون

له تأثير إيجابي على دوافع التعلم في مهارة الكتابة لدى طلاب الصف التاسع. لذلك، فإن عنوان هذه الدراسة هو ''تأثير نموذج التعلم *Teams Games Tournament* (TGT) القائم بلغز البحث عن الكلمات *Word Search Puzzle* على دوافع التعلم في مهارة الكتابة لدى طلاب الصف التاسع''.

ب. مشكلات البحث

١. تحديد المشكلات

بناءً على الوصف السابق، يمكن تحديد عدة عوامل انخفاض دافع الطلاب في كتابة اللغة العربية لأن أنشطة التعلم تميل إلى أن تكون رتيبة وتفتقر إلى الوسائط الجذابة.

أ. لا يزال تنفيذ نماذج التعلم المبتكرة غير مثالي، لذا لم يتمكن من تعزيز روح المنافسة والتعاون الفعال بين الطلاب.

ب. استخدام وسائل التعلم في أنشطة مهارة الكتابة لم يكن أمثل، لذا لم يدعم بشكل كامل تحسين مهارات الكتابة لدى الطلاب.

ج. لا تزال دوافع الطلاب لتعلم اللغة العربية، خاصة في جانب الكتابة (مهارة الكتابة)، منخفضة، مما يؤثر على عدم اهتمامهم ومشاركتهم ومثابرتهم في متابعة الدروس.

د. لا تزال مهارات الطلاب في الكتابة باللغة العربية أقل من معايير الكفاءة المحددة، كما يتضح من نتائج التعلم التي لم تحقق الأهداف المرجوة. (Uddin et al., 2024; Hairunisa & Abdurrahman, 2024).

٢. حدود المشكلات

لضمان بقاء هذه الدراسة مركزة وعدم اتساع نطاقها بشكل مفرط، تضع الباحثة القيود البحثية التالية:

أ. ستناقش هذه الدراسة التنفيذ نموذج التعلم التعاوني *Teams Games Tournament* (TGT)بلغز البحث عن الكلمات *word search puzzle* في التعلم مهارة الكتابة.

ب. تقتصر موضوعات البحث على طلاب الصف التاسع في مدرسة الصِّديقية المتوسطة، باعتبارهم ممثلين لطلاب المرحلة المتوسطة في المدرسة الدينية.

ج. تركز هذه الدراسة على تأثير نموذج التعلم TGT القائم بلغز البحث عن الكلمات *word search puzzle* على دوافع الطلاب لتعلم في مهارات الكتابة العربية (مهارة الكتابة).

د. تشمل الجوانب التي تمت ملاحظتها في هذه الدراسة مستوى دافعية الطلاب للتعلم في مهارات الكتابة العربية بعد تطبيق نموذج التعلم هذا.

٣. أسئلة البحث

أ. إلى أي حد دافعية الطلاب الصف التاسع في المدرسة الصِّديقية المتوسطة الإسلامية كاليواداس شربون لتعلم اللغة العربية في مهارة الكتابة؟

ب. إلى أي حد ترقية الطلاب للكتابة قبل و بعد استخدام نموذج التعلم TGT القائم يلغز البحث عن الكلمات *word search puzzle* في المدرسة الصِّديقية المتوسطة الإسلامية كاليواداس شربون ؟

ج. إلى أي حد تأثير تنفيذ نموذج التعلم(TGT) *Teams Games Tournament* القائم يلغز البحث عن الكلمات *Word Search Puzzle* على زيادة دوافع الطلاب لتعلم مهارة الكتابة؟

UINSSC
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER
SYEKH NURJATI CIREBON

ج. أهداف و فوائد البحث

١. أهداف البحث

أ . لمعرفة مستوى دوافع لتعلم اللغة العربية في مهارة الكتابة لطلاب الصف التاسع في المدرسة الصِّديقية المتوسطة الإسلامية كاليواداس شربون

ب. لمعرفة ترقية الطلاب للكتابة قبل و بعد استخدام نموذج التعلم *Teams Games Tournament* (TGT) القائم بلغز البحث عن الكلمات *Word Search Puzzle* لطلاب الصف التاسع في المدرسة الصِّديقية المتوسطة الإسلامية كاليواداس شربون.

ج. لمعرفة تأثير نموذج التعلم *Teams Games Tournament* (TGT) القائم بلغز البحث عن الكلمات *Word Search Puzzle* على زيادة دوافع الطلاب لتعلم مهارة الكتابة.

٢. فوائد البحث

أ. الفوائد النظرية

من الناحية النظرية، من المتوقع أن تثري هذه الدراسة البحث في مجال تعليم اللغة العربية، لا سيما في تطوير نماذج تعليمية مبتكرة تستند إلى الألعاب التعليمية. ومن المتوقع أيضًا أن تساهم نتائج هذه الدراسة علميًا في نظرية التعلم التعاوني، لا سيما في سياق تطبيق نموذج بطولة الألعاب الجماعية (TGT) لزيادة دوافع الطلاب ومهاراتهم في الكتابة باللغة العربية.

ب. الفوائد العملية

١. بالنسبة لمعلمي اللغة العربية

يمكن استخدام هذه الدراسة كمرجع في اختيار نماذج تعليمية فعالة وممتعة لزيادة دوافع الطلاب.

UINSSC
STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SYEKH NURJATI CIREBON

٢. بالنسبة للطلاب

من خلال تنفيذ نموذج (TGT) *Teams Games Tournament* القائم بلغز البحث عن الكلمات *Word Search Puzzle*، من المتوقع أن يصبح الطلاب أكثر دوافعا ونشاطًا وإبداعًا في أنشطة الكتابة باللغة العربية.

٣. بالنسبة للمؤسسات التعليمية

يمكن استخدام نتائج هذه الدراسة كأساس لتطوير منهج تعليمي للغة العربية أكثر ارتباطًا بالسياق ويستند إلى نهج تعاوني.

٤. للباحثين في المستقبل

يمكن استخدام نتائج هذه الدراسة كمرجع لتطوير أبحاث مماثلة حول جوانب أخرى من مهارات اللغة العربية، مثل مهارة الكلام أو مهارة القراءة.

UINSSC
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER
SYEKH NURJATI CIREBON