الباب الأول

مقدمة

الفصل الأول : خلفية البحث

التعليم هو عملية بناء الشخصية التي تسهم في تطور جميع إمكانات الأفراد وقدراته. للتعليم دور حاسم في خلق موارد بشرية متقنة. بدون التعليم، سيعاني الإنسان من التخلف وسيواجه صعوبة في التقدم.[١] في عملية التعليم هناك مداخل واستراتيجيات وطريقات وأساليب وتقنيات تعليم يجب أن يتقنها المدرس.

في عالم التعليم، يشرح ج. ر. ديفيد أن الاستراتيجية هي *"a plan, method, or series of activities designed to achieves a particular educational goal"* وبالتالي، يمكن تفسير استراتيجية التعليم على أنها خطة تتضمن سلسلة من الأنشطة التي يتم ترتيبها بشكل منهجي لتحقيق أهداف تعليمية محددة مسبقا.[٢] ذكر ديك وكاري أيضًا أن استراتيجية التعليم هي مجموعة من المواد والإجراءات التعليمية التي يتم استخدامها معا لإنتاج مخرجات التعلم لدى التلاميذ.[٣] في *kurikulum merdeka* هناك ستة أبعاد يجب أن تكون موجودة في التلاميذ وهي الإيمان والتقوى لله تعالى والأخلاق كريمة والتنوع العالمي والقوم تعاونوا وخلاق والتفكير النقدي وقائم بذاته.[٤] ولذلك، هناك حاجة إلى استراتيجية يمكن أن تشجع الطلاب على تحقيق الأبعاد الستها.

---

[1] Mulyasa, *Implementasi Kurikulum* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2004). h.6

[2] Raja Lottung Siregar, "Memahami Tentang Model, Strategi, Metode, Pendekatan, Teknik, Dan Taktik," *Jurnal Pendidikan Islam* 10, no. 1 (2021): 63–75.

[3] Wina Sanjaya, *Kurikulum Dan Pembelajaran Teori Dan Praktik Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)* (Jakarta: Kencana, 2009). h.294

[4] Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan Kemendikbudristek, *Kajian Akademik Kurikulum Merdeka* (Jakarta: Pusat Kurikuum dan Pembelajaran BSKAP Kemendikbudristek, 2024).

دافعية التعلم مهمة جدا للتلاميذ في عملية التعليم، من بين هذه العوامل، يعمل دافعية التعلم كمحرك رئيسي، سواء من داخلي أو خارجي لدعم عملية التعليم، ويؤدي الدافعية أيضا إلى ولادة الإنجاز. إن دور الدافعية مهم جدا في عملية التعليم لدى التلاميذ لتحقيق التحصيل العلمي. غالبا ارتفاع أو انخفاض التحصيل العلمي للتلاميذ ما يرتبط بمستوى الدافعية للتعلم.[٥] وبالمثل مع أنشطة التعلم، فإن أنشطة التعليم هي أحد مفاتيح النجاح في تحقيق الأهداف التعليمية.[٦] لأن أنشطة التعلم هو نشاط، وبدون أنشطة التعلم في عملية التعليم، بالطبع، حتى الأهداف المصممة بشكل جيد لن تتحقق.

في هذا الزمن، بالطبع يمكن التحكم في جميع الأنشطة في الحياة بسهولة عن طريق التكنولوجيا، بالإضافة إلى الفوائد التي يمكن الشعور بها من التكنولوجيا، هناك مشاكل، خاصة في عالم التربية. بناء على النتائج، أكثر من التلاميذ المدرسة العالية الحكومية الإسلامية الاربعة جيامس لا يمكن فصلها عن ألعاب الهاتف المحمول، مما يؤدي إلى نقص في الدافعية وأنشطة التعلم، وهو ناتج عن عدم تركيز التلاميذ في تلقي المادة، خاصة يعتبر تعليم اللغة العربية صعبا. بالإضافة إلى ذلك، لا يملك جميع التلاميذ معرفة أساسية باللغة العربية حتي تعتبر مواد اللغة العربية في المرحلة العالية أمرا جديدا.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

[5] Yogi Fernando, Popi Andriani, and Hidayani Syam, "Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *ALFIHRIS : Jurnal Inspirasi Pendidikan* 2, no. 3 (2024): 61–68, https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843.

[6] Ratih Lisma Purbayanti, Suherdiyanto Suherdiyanto, and Ivan Veriansyah, "Upaya Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Student Facilitator and Explaining Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII Di SMP Negeri 03 Sukadana Kabupaten Kayong Utara," *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pengajaran (JIPP)* 1, no. 1 (2022): 22–29, https://doi.org/10.31571/jipp.v1i1.3839.

بخلاف ذلك، لا يزال المدرّس في تعلم اللغة العربية يحافظ على استخدام أسلوب المحاضرة في كل لقاء وعدم استخدام وسيلة التعليم المطبوعة أو المستندة إلى الويب حتى لا تكون ذات صلة بالزمن، وأيضا المرافق المدرسية مثل جهاز إسقاط التي لا غنى عنها لتسهيل تحقيق إتقان مهارات القرن الحادي والعشرين متوفرة فقط في غرفة المختبر، كما هو الحال في معامل الحاسب ومعامل اللغات وغيرها على أساس دائم.

في هذا الزمن الحالي، التعلم موجه نحو إتقان مهارات القرن الحادي والعشرين، يحيط بالابتكار والتفكر والتعاون والمواصلات. سيستخدم الباحث استراتيجية *gamification* على تلاميذ الصاف الحادي عشر بالمدرسة العالية الحكومية الإسلامية الاربعة جيامس التي ستستخدم بالطبع وسائط التعلم الرقمية. وحددت الباحث الهدف من الفصلين اللذين كان أقل نواتج تعلم في تعليم اللغة العربية.

انطلاقا من المشاكل التي تحدث، سيقوم الباحث بإجراء دراسة بالموضوع استخدام إستراتيجية *gamification* في تعليم اللغة العربية لترقية الدافعية تعلم التلاميذ وأنشطتهم: دراسة شبه تجربة على تلاميذ الصاف الحادي عشر بالمدرسة العالية الحكومية الإسلامية الاربعة جيامس، تم إجراء هذا البحث باستخدام استراتيجية *gamification* لزيادة دافعية التعلم التلاميذ وأنشطتهم في تعليم اللغة العربية.

الفصل الثاني : تحقيق البحث

إعتمادا علي خلفية البحث المذكورة، فتحقيق البحث في هذا البحث على النحو التالي:

١. كيف دافعية التلاميذ في تعليم اللغة العربية للصف الحادي عشر بالمدرسة العالية الحكومية الإسلامية الاربعة جيامس قبل استخدام استراتيجية *Gamification*؟

٢. كيف دافعية التلاميذ في تعليم اللغة العربية للصف الحادي عشر بالمدرسة العالية الحكومية الإسلامية الاربعة جيامس بعد استخدام استراتيجية *Gamification*؟

٣. كيف أنشطة التلاميذ في تعليم اللغة العربية للصف الحادي عشر بالمدرسة العالية الحكومية الإسلامية الاربعة جيامس قبل استخدام استراتيجية *Gamification*؟

٤. كيف أنشطة التلاميذ في تعليم اللغة العربية للصف الحادي عشر بالمدرسة العالية الحكومية الإسلامية الاربعة جيامس بعد استخدام استراتيجية *Gamification*؟

٥. كيف إرتقاء دافعية التلاميذ وأنشطتهم في تعليم اللغة العربية للصف الحادي عشر بالمدرسة العالية الحكومية الإسلامية الاربعة جيامس باستخدام استراتيجية *Gamification*؟

الفصل الثالث : أغرض البحث

اعتمادا على تحقيق البحث السابق, فأغرض البحث في هذا البحث على النحو التالي:

١. معرفة دافعية التلاميذ في تعليم اللغة العربية للصف الحادي عشر بالمدرسة العالية الحكومية الإسلامية الاربعة جيامس قبل استخدام استراتيجية *Gamification*

٢. معرفة دافعية التلاميذ في تعليم اللغة العربية للصف الحادي عشر بالمدرسة العالية الحكومية الإسلامية الاربعة جيامس بعد استخدام استراتيجية *Gamification*

٣. معرفة أنشطة التلاميذ في تعليم اللغة العربية للصف الحادي عشر بالمدرسة العالية الحكومية الإسلامية الاربعة جيامس قبل استخدام استراتيجية *Gamification*

٤. معرفة أنشطة التلاميذ في تعليم اللغة العربية للصف الحادي عشر بالمدرسة العالية الحكومية الإسلامية الاربعة جيامس بعد استخدام استراتيجية *Gamification*

٥. معرفة إرتقاء دافعية التلاميذ وأنشطتهم في تعليم اللغة العربية للصف الحادي عشر بالمدرسة العالية الحكومية الإسلامية الاربعة جيامس باستخدام استراتيجية *Gamification*

الفصل الرابع : فوائد البحث

نتائج البحث متعمدة على أن تكون مفيدة لعالم التربية من الناحية النظرية التطبيقية.

١. الفوائد النظرية

هذا البحث متعمد لزيادة الخزانة والأفكار والمعرفة ويمكن إعطاء بديل تنمية الوسائل التعلمية اللغوية, خاصة في زيادة دافعية التعلم التلاميذ وأنشطتهم.

٢. الفوائد التطبقية

ومن الفوائد التطبيقية هي:

أ. للتلاميذ

١) زيادة تنشاط الطلاب للدرس اللغة العربية.

٢) زيادة شعور بالسرور عند تعلم اللغة العربية.

ب. للمدرس

يملك المدرس استراتيجية التعليمية الجيدة لترقية دافعية التعلم التلاميذ وأنسطتهم على تعليم اللغة العربية.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

ج. للمدرسة

كانت جودة التعليم في المدرسة رافية وجيادة.

د. للباحث

١) معرفة الأحوال الواقعية والأنسطة عن مشقلات تعليم اللغة العربية.

٢) معرفة الحل على المشقلات التعليمية وخاصة في تعليم اللغة العربية.

الفصل الخامس : الإطار الفكري

الاستراتيجية *gamification* هو تطبيق عناصر اللعبة في مواقف غير متعلقة بالألعاب لخلق تجربة تعليمية أكثر جاذبية. بالمقارنة مع الاستراتيجية التعلم التقليدية، يوفر الاستراتيجية *gamification* مزايا، مثل زيادة دافعية المتعلم التلاميذ، ومساعدتهم على تذكر المواد وفهمها بسهولة أكبر، وتشجيعهم على المشاركة النشطة من خلال الميزات الاجتماعية.[٧]

اختلف عن اللعبة في الأغلب، فإن الاستراتيجية *gamification* له مفهوم أكثر تنظيما ومعنى أوسع نطاقا. ذكر كاف (Kapp) في يوسف[٨] أن الاستراتيجية *gamification* هي الآليات القائمة على الألعاب التي تجمع بين الجماليات والعقلية لزيادة المشاركة، تحفيز العمل ودعم التعلم وحل المشكلات. أما فرادانا وباشتيار وبريامبادها فيعرّفون الاستراتيجية *gamification* بأنه عملية تطبيق عناصر اللعبة في مجال معين بهدف جعلها أكثر تشويقا وفهما وإبداعا.[٩] ونقل تكدير عن

[7] Mario Buljan, "Gamification For Learning: Strategies And Examples," 29 November, 2021, https://elearningindustry.com/gamification-for-learning-strategies-and-examples.

[8] Heni Jusuf, "Penggunaan Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran," *Jurnal TICOM* 5, no. 1 (2020): 1–6, https://media.neliti.com/media/publications/92772-ID-penggunaan-gamifikasi-dalam-proses-pembe.pdf.

[9] Fajar Pradana, Fitra A Bachtiar, and Bayu Priyambadha, "Pengaruh Gamifcation Hasil Belajar Siswa Pada e Lenarning Pemograman Java," *UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta* 6, no. 1 (2018): 7–12, https://ojs.amikom.ac.id/index.php/semnasteknomedia/article/view/2073.

ميهارت، واصفا الاستراتيجية *gamification* بأنه تطبيق عناصر وتقنيات تصميم الألعاب في سياق خارج اللعبة.[١٠] جميع التعريفات الثلاثة لها جوهر مشترك، لذا يمكن استنتاج أن *gamification* هي استخدام عناصر اللعبة في الأنشطة غير المتعلقة بالألعاب لزيادة المشاركة وبناء التعاون وتحفيز الأفراد وتحفيزهم وحل المشكلات بأساليب أكثر ابتكارا وإثارة للاهتمام. في شكل التعلم بالاستراتيجية *gamification* هناك العديد من العناصر الأساسية وهي:

١. الاسم المستعار (*Nickname*)، في تعليم اللغة العربية، الاسم المستعار المستخدم هو المفردات الواردة في الباب الذي تتم دراسته.

٢. المجموعة (*Group*)، في التعليم سيتم تقسيم التلاميذ إلى مجموعات صغيرة.

٣. النقطة (*Point*)، تتكون النقطة من عمليات الجمع والطرح، والتي سيكسبها التلاميذ بعد إكمال المهام اليومية أو الأحداث التي ينشئها المدرس، بمقادير متفاوتة من النقاط.

٤. المهمة والحدث (*Mision and Event*)، تتضمن المهمة نشاط التلميذ في التعليم كل لقاء، سواء كان ذلك بطرح الأسئلة أو الإجابة أو استكمال تقييمات التعليم التي يحددها المدرس. سيتم إعطاء الأحداث للتلاميذ في شكل مشاريع مثل عمل مقاطع فيديو للمحادثة، وما إلى ذلك من المهام غير الواجبات اليومية.

٥. المستوى (*Level*)، تعد النقطة التي يكتسبها التلاميذ شرطًا لترقية المستوى، والتي لها حدها الخاص من النقطة التي يحددها المدرس.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

[10] Muhammad Takdir, "Penerapan Konsep Gamifikasi Dalam Pembelajaran Matematika Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa," *Penelitian Pendidikan INSANI* 20, no. 1 (2017): 1–6, https://doi.org/10.26858/ijes.v20i1.4493.

٦. لوحة الصدارة *(Leaderboard)*، سيتم تلخيص نقاط التلميذ في برنامج *Microsoft Excel* وعرضها في نهاية الدرس.

٧. المكافأة *(Reward)*، سيتم مكافأة التلاميذ الذين يصلون إلى أعلى مستوى بشارات أو جوائز أخرى.

بالنسبة لخطوات استخدام الاستراتيجية *gamification* في التعلم، أخذ الباحث بنظرية بورك، وفقا لبورك،[11] يمكن قياس نجاح استخدام الاستراتيجية *gamification* بشكل عام من خلال خطوات التنفيذ التالية:

١. تحديد الأهداف والنتائج المراد تتمها.

٢. تحديد الأغرض الهدف.

٣. شرح وتسليم المهام لكل تلميذ وفقاً للأهداف المطلوب تتمها.

٤. تحديد نموذج مشاركة التلاميذ من خلال تقسيمهم إلى مجموعات صغيرة لتسهيل عملية الإشراف.

٥. تحديد سير اللعبة التي تتضمن مكافأة التلاميذ الذين ينجحون في الوصول إلى الأهداف المحددة مسبقا.

٦. تنفيذ اللعبة: تنفيذ اللعبة وجمع البيانات من التلاميذ لتحسين استخدام الاستراتيجية *gamification*.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

[11] Brian Burke, *Gamify: How Gamification Motivated People to DO Extraordinary Thinks* (New York: Routledge, 2014), https://doi.org/10.4324/9781315230344.

الدافعية هي جهد واع من قبل المدرس لإعطاء مدعاة لنفس الطلاب، ليفعل الطلاب أي الذي يمكن أن يفعله مسند نشاط نحو أهداف الدراسة. دافعية التعلم وفقاً لـ ساردیمان (٢٠١٨: ٧٥) هي القوة الدافعة داخل الطالب الذي أدى همة إلى التعلم، وهذا يضمن استمرار و يعطي التوجيه في عملية التعلم, حتى الغرض الذي يرغب فيه موضوع الدراسة تحقيقا.

وفقاً لـ عمر همالك (٢٠٠٨: ١٦١) وظيفة الدافعية هي:

١. تشجيع ظهور التغيير. بدون الدافع لا يمكن أن يكون هناك عمل كالتعلم.

٢. تعمل الدافع كمحرك, أي العمل المباشر لتحقيق الهدف المنشود.

٣. تعمل الدافع كمنشط, حجم دافع الشخص سيحدد مدى نجاح تحقيق أهدافه[١٢].

ابتكر كيلر (سوغيحرطونو, ٢٠١٢: ٧٩) مجموعة من مبادئ التحفيز ويمكن تطبيق ذلك في عملية التعلم التعليمي التي تسمى نموذج ARCS.[١٣] في هذا النموذج هناك أربع لون من الظروف التحفيزية التي يجب أن يلاحظها المدرس لجعل عملية التعلم مثيرة للاهتمام وذات مغزى وتحدي الطلاب، يعني:

١. الانتباه *(Attention)* وينشأ اهتباه الطالب عن طريق الفضول.

٢. العلاقة *(Relevance)* الصلة تشير إلى الاتصال بين مواد الدرس مع احتياجات وظروف الطلاب.

٣. ثِقَة بِالنَّفْس *(Confidence)* الشعور بالكفاءة أو القدرة هو إحتمال للتفاعل الواثق مع البيئة.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

[12] Oemar Hamalik, *Metode Belajar Dan Kesulitan-Kesulitan Belajar* (Bandung: Tarsito, 2008). h.79
[13] Sugihartono, *Psikologi Pendidikan* (Yogyakarta: UNY Press, 2007). h.132

٤. الارتياح *(Satisfaction)* النجاح في تحقيق الأهداف سيحصل على الرضا وسوف يكون لدى الطلاب حافز متزايد لتحقيق أهداف مماثلة.

لذا فدور ووظيفة الدافعية التعلم مهم لأن الطلاب يتم تشجيعهم أكثر على العملية التعلم. ويمكن أن نخلص إلى أن الطلاب الذين لديهم الدافع للتعلم إذا أشارهم إلى ما يلي:

١. الاجتهاد والمثابرة في مهمة الواجب.

٢. استمتع بالتعلم.

٣. السعي للحصول على أفضل تحقيق.

٤. الانضباط للتعلم.

٥. الرغبة في تعلم تحقيق الأمل.

يتكون أنشطة التعلم من كلمتين، وهما أنشطة والتعلم. يعد أنشطة مبدأ مهما في عملية التعليم، حيث يحتاج التلاميذ إلى المشاركة الفعالة لتحسين نتائج تعليمهم. يوضح ساردیمان أن التعلّم هو فعل، وهو جهد لتغيير السلوك من خلال النشاط.[١٤] وبالتالي، لا يمكن أن يحدث التعلم بدون أنشطة. تتضمن أنشطة التعلم جوانب بدنية وذهنية، وكلاهما مترابطان في النشاط. وفقا لساردیمان، فإن نجاح الشخص في تحقيق نتائج التعلم المثلى لا يعتمد على الذكاء فقط، بل ينطوي أيضا على تكامل الأنشطة البدنية والعقلية.

ووفقا لنانا سودجانا، فإن مؤشرات أنشطة التعلم التلاميذ في عملية التعليم هي كما يلي:

١. يبتغى التلاميذ إلى الحصول على المعلومات وتقديمها .

[14] Alifah Ulfiatul Isnawati and Sofwan Hadi, "Penerapan Gamifikasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II MI Ma'arif Cekok," *Prosiding Adaptivia*, 2021, 205–16, https://prosiding.iainponorogo.ac.id/index.php/adaptivia/article/download/370/93.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN GUNUNG DJATI BANDUNG

٢. يقوم التلاميذ بطرح الأسئلة على المدرس والطلاب الآخرين على حد سواء.

٣. يقدم التلاميذ آراءهم حول المعلومات التي يقدمها المدرس أو التلاميذ الآخرون.

٤. يقدم التلاميذ استجابة حقيقية لحفز التعلم الذي يقوم به المدرس.

٥. تتاح للتلاميذ فرصة التقييم الذاتي لنتائج أعمالهم، وكذلك تصحيح وإتقان العمل غير المتقن.

٦. يلخص التلاميذ الدرس بكلماتهم الخاصة.

٧. يستفيد التلاميذ من مصادر التعلم أو بيئة التعلم المحيطة بهم على النحو الأمثل.[١٥]

يذكر بوسريال في رسالته بعنوان جهود تحسين نشاط التلاميذ ونتائج التعلم في تعليم اللغة الإنجليزية من خلال تطبيق نموذج دورة التعلم، على النحو التالي:

١. تفاعل التلاميذ أثناء التعليم

٢. تقديم الأفكار والاقتراحات

٣. مشاركة التلاميذ في عمل مستقل أو جماعي

٤. تعاون التلاميذ وتنافسهم

٥. استغلال الوقت[١٦]

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

يوضح تصنيف الأنشطة الدراسية التي تم ذكرها أن الأنشطة أثناء عملية التعليم في الفصل الدراسي متنوعة للغاية. إذا أمكن تطبيق هذه الأنشطة على النحو الأمثل في عملية التعليم،

[15] Nana Sudjana, *CBSA Dalam Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Sinar Baru, 1989). h.20

[16] Busrial Busrial, "Upaya Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Inggris Melalui Penerapan Model Siklus Belajar (Learning Cycle)," *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)* 2, no. 1 (2022): 1–8, https://doi.org/10.54371/jiepp.v2i1.130.

فسيكون التعلم أكثر فعالية في بيئة مواتية وممتعة وجذابة ومريحة. سيمنع ذلك الملل لدى التلاميذ، بحيث يمكن أن يكون التعليم محور أنشطة التعلم ويوفر أفضل النتائج.

يقال إن عملية التعليم تكون ناجحة إذا أظهر التلاميذ مستوى عال من الأنشطة التعلمي وشاركوا بنشاط، جسديًا وذهنيًا. وفقا لمارتنيس يامين، فإن أنشطة التلاميذ في عملية التعليم يمكن أن يحفز وينمي مواهبهم ومهارات التفكير والقدرة على حل المشاكل التي يواجهونها في الحياة اليومية. بالإضافة إلى ذلك، يساهم المعلمون أيضا دورا مهمًا في تصميم استراتيجيات التعلم التي يمكن أن تشجع التلاميذ على المشاركة. من خلال إشراك التلاميذ بنشاط في عملية التعليم، يساعد المدرسون في تطوير قدرات التلاميذ وإمكاناتهم التعليمية على أكمل وجه.

بناء على ذلك، تعتبر دافعية التعلم التلاميذ وأنشطتهم من الجوانب المهمة في عملية التعليم. يعمل كلاهما كأساس لتشجيع المشاركة الفعالة للتلاميذ في فهم المادة وتطوير المهارات ومواجهة التحديات في التعليم. من هذا الشرح، يمكن تبسيطه من خلال الرسم البياني التالي:

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

المشكلات: ضعف دافعية تعلم التلاميذ وأنشطتهم
أسباب ضعف دافعية تعلم التلاميذ وأنشطتهم
الصف التجريبي
الاختبار القبلي
الصف الضبطي
التعليم بستراتيجية gamification
عملية تعليم اللغة العربية
خطوات التعليم باستخدام بستراتيجية gamification
١. تحديد الأهداف والنتائج المراد تتمها .
٢. تحديد الأغرض الهدف.
٣. شرح وتسليم المهام لكل تلميذ وفقًا للأهداف المطلوب تتمها .
٤. تحديد نموذج مشاركة التلاميذ من خلال تقسيمهم إلى مجموعات صغيرة لتسهيل عملية الإشراف.
٥. تحديد سير اللعبة التي تتضمن مكافأة التلاميذ الذين ينجحون في الوصول إلى الأهداف المحددة مسبقا .
٦. تنفيذ اللعبة: تنفيذ اللعبة وجمع البيانات من التلاميذ لتحسين استخدام الاستراتيجية gamification
أنشطة تعلم التلاميذ
١. تفاعل التلاميذ أثناء التعليم
٢. تقديم الأفكار والاقتراحات
٣. مشاركة التلاميذ في عمل مستقل أو جماعي
٤. تعاون التلاميذ وتنافسهم
٥. استغلال الوقت
دافعية تعلم التلاميذ
١. الاجتهاد في المهمة
٢. المرونة في مواجهة الشدائد
٣. الاستمتاع بالعمل منفردا
٤. إظهار الاهتمام بالتعلم
التحليل والاستنتاج
الاختبار البعدي

الفصل السادس : الفرضية

الفرضية هي نظرية حول نتائج البحث أو نتائج الأشياء القادمة.[١٧] ويمكن معروف بتعبير يتم الكشف عن ذلك ليس معروفاً أنه صحيح، ولكن من الممكن أن نختبر على الواقع التجريبي. ويمكنها لنا ليرتبط نظرية بالملاحظة أو الملاحظة بالنظرية.

هذه الوظيفة الفرضية يدفع الي شرح الأعراض ويسهل توسع المعرفة في بعض الدائرة، تقديم بيان حول العلاقة بين مفهومين التي يمكن اختبارها شخصيا في البحث، يعطي التوجيه للبحث ويعطي إطار في تأليف خلاصة البحث.

الفرضية الصفرية: عدم ترقية دافعية التعلم التلاميذ وأنشطتهم باستخدام استراتيجية *gamification* في تعليم اللغة العربية.

الفرضية المقترحة: وجود ترقية دافعية التعلم التلاميذ وأنشطتهم باستخدام استراتيجية *gamification* في تعليم اللغة العربية.

الفصل السابع : البحوث السابقة المناسبة

أولا، بحث أميلز عن *gamification* لتعليم اللغة العربية لغير الناطقين بها: مراجعة منهجية للأدبيات. أظهرت النتائج أن طريقة *gamification* يمكن أن تزيد من الدافعية والنشاط والإنجاز وإتقان المفردات والقواعد بين التلاميذ غير الناطقين بها . ويمكن الطريقة *gamification* أن تساعد مؤسسات اللغة العربية ومدرسيها في الاستفادة منها ومن أهمية هذه الطريقة.[١٨]

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

[17] Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 1993). h.27-28

[18] Sultan A Almelhes, "Gamification for Teaching the Arabic Language to Non-Native Speakers : A Systematic Literature Review," *Frontiers in Eduction* 9, no. 1371955 (2024): 1–11, https://doi.org/10.3389/feduc.2024.1371955.

ثانيا، بحث ليستاري عن تطوير نموذج *flipped classroom* مع *gamification* لتحسين قدرة التلاميذ على حل المسائل الرياضية. أظهرت النتائج أن نموذج *flipped classroom* مع *gamification* كان له فئة تستحق الاستخدام بناء على تقييم المدقق والتلاميذ واستجابات مدرسي الرياضيات.[١٩]

ثالثا، بحث رحماني عن فوائد *gamification* في سياق تعلم اللغة الإنجليزية. تظهر النتائج أن *gamification* مفيد بالفعل للتلاميذ. ومن أهم فوائدها زيادة الدافعية والأداء الجيد، وتطوير مهارات القرن الحادي والعشرين، وتشجيع التفاعل الاجتماعي والحرية، وزيادة التنافسية بين التلاميذ أثناء التعلم.[٢٠]

رابعا، بحث إسناواتي عن تطبيق *gamification* لزيادة اهتمام التعلم التلاميذ في مادة الرياضيات الصف الثاني بالمدرسة الابتدائية الإسلامية معارف سيكوك. أظهرت النتائج ما يلي: ١) أظهرت أنشطة التعلم التلاميذ بعد استخدام *gamification* زيادة في الأنشطة التعليمية، من التلاميذ الذين بدأوا في طرح الأسئلة بنشاط، وأكثر حرصا على المشاركة في أنشطة التعليم. ٢) إدارة التعليم باستخدام *gamification* في التعليم عبر الإنترنت المقدمة من خلال رابط لعبة *Match Up* ومراقبتها تدريجياً. ٣) الاهتمام بالتعلم في الدورة الأولى بنسبة ٩٠١٪، والدورة

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

[19] Bella Dwi Lestari, "Pengembangan Model Flipped Classroom Dengan Gamifikasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa" (Universitas Lampung, 2021), http://digilib.unila.ac.id/61395/3/REVISI TESIS TANPA PEMBAHASAN BELLA - Bella Dwi Lestari.pdf.

[20] Eka Fajar Rahmani, "The Benefits of Gamification in the English Learning Context," *IJEE (Indonesian Journal of English Education)* 7, no. 1 (2020): 32–47, https://doi.org/10.15408/ijee.v7i1.17054.

الثانية بنسبة ١٣.٦٪، والدورة الثالثة بنسبة ٩٠.٩٪. من البيانات التي تم الحصول عليها، يمكن استنتاج أن هناك زيادة كبيرة في كل دورة.[٢١]

خامسا، بحث الرملي عن تنفيذ استراتيجية *gamification* في تحسين نتائج التعلم التلاميذ الصف الحادي عشر *MIPA 6* بالمدرسة العلية الحكومية الاربعة ماروس. أظهرت النتائج أن تطبيق استراتيجيات *gamification* يمكن أن يحسن من نتائج تعلم التلاميذ في مادة نظام الإخراج بتحقيق اكتمال التعلم من الحالة الأولية للدورة التمهيدية التي تم الحصول عليها قبل الدورة الأولى بنسبة ٢٢.٨٦٪ إلى ٦٥.٥٧٪ في الدورة الأولى وفي الدورة الثانية وصلت إلى ٧٧.١٤٪. وبالتالي، يمكن للباحثين أن يستنتجوا أن استراتيجيات *gamification* يمكن أن تحسن من نتائج تعلم التلاميذ الصف الحادي عشر *MIPA 6* بالمدرسة العلية الحكومية الاربعة ماروس في مادة نظام الإخراج.[٢٢]

من الأبحاث السابقة المناسبة، هناك رسالة واحدة فقط تناقش *gamification* في مواد الرياضيات، هناك رسالة صحفية واحدة تتعلق بتعليم اللغة العربية ولكن الدراسة مرتبطة بعلاقة، يتمثل التطبيق *gamification* في تعليم اللغة العربية بشكل عام في معرفة الجوانب التي يمكن ترقيتها في عملية التعليم، و *gamification* كطريقة ولعبة.

يحتوي البحث على تحديثات عن السياق وتصميم البحث. ينصب التركيز على تعليم اللغة العربية لتلاميذ الصاف الحادي عشر بالمدرسة العالية الحكومية الإسلامية الاربعة جيامس، يختلف

[21] Isnawati and Hadi, "Penerapan Gamifikasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II MI Ma'arif Cekok."

[22] Rani Anggraeni Ramli, "Penerapan Strategi Gamifikasi Dalam Mengoptimalkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI MIPA 6 SMAN 4 Maros," *BINOMIA* 7, no. 2 (2024): 42–51, https://doi.org/10.46918/bn.v7i2.2414.

عن الأبحاث السابقة التي تركز أكثر على مواد الرياضيات واللغة الإنجليزية. بالإضافة إلى ذلك، قامت هذه الدراسة بقياس الترقية الدافعية التعلم التلاميذ وأنشطتهم من خلال تصميم شبه تجريبي حتي تقديم أدلة تجريبية أقوى على تأثير *gamification* على التعليم.

بالإضافة إلى الجوانب المنهجية، يقدم البحث مساعدات عملية للمدرسين والمؤسسات التعليمية. من خلال توفير إرشادات تطبيق استراتيجية *gamification* ذات الصلة بخصائص تعليم اللغة العربية، من المتوقع أن تُسهم نتائج هذه البحث في تحسين مشاركة التلاميذ في التعلّم وأدائهم بشكل عام. تعد هذه مساعدة عملية ميزة إضافية, بالنظر إلى أن تطبيق استراتيجية *gamification* في سياق تعليم اللغة العربية في إندونيسيا لا يزال نادرًا ما يتم بحثه بعمق.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG