الباب الأول

المقدمة

الفصل الأول: خلفية البحث

التربية عنصر أساسي في ثقافة الإنسان وهي تتطور وتتغير باستمرار. لا يمكن إنكار أن التربية رافقت حياة الإنسان منذ البداية وحتى النهاية، مما جعلها حاجة أساسية للإنسان (يوسف, ٢٠١٨). والتربية هي عملية توجيه الإنسان وتدريبهم وإرشادهم لكي يخرجوا من الجهل (ميستا, ٢٠١٨) . ولكن في الواقع، تظهر المشكلات في التربية والتعليم وهي معقدة بسبب العديد من العوامل، ومن بينها المعلم. يلعب المعلم دورًا أساسيًا في عملية التدريس ويخلق بيئة تعليمية إيجابية وداعمة. ونجاح التعليم، بما في ذلك تعليم اللغة العربية، يعتمد على جودة التدريس التي يقدمها المعلم (حسن وبروروه, ٢٠١٩) .

في تعليم اللغة العربية، تعد المفردات جزءًا أساسيًا من كل جملة عربية وتؤثر بشكل كبير في المهارات اللغوية الأربع وهي الاستماع والكلام والقراءة والكتابة. ولكي يفهم الطلاب اللغة بشكل جيد، يجب عليه أن يتقن الكثير من المفردات. وبدون معرفة كافية بالمفردات، سيجد الطلاب صعوبة في فهم معنى الآخرين والتعبير عن أفكاره الخاصة. وباستيعاب المفردات، لا يستطيع الطلاب التواصل بشكل أفضل فحسب، بل يبني أيضًا أساسًا قويًا لمهاراته اللغوية العربية. لذلك، يجب أن يكون تدريس المفردات محورًا أساسيًا في تعليم اللغة العربية لكي يتمكن الطلاب من تطوير قدراته اللغوية بشكل جيد (مؤمن, ٢٠١٧) .

ولكن غالبًا ما يعوق استيعاب الطلاب للمفردات قلة مشاركتهم الفعالة في التعليم. ومن أسباب ذلك استخدام طرق تدريس رتيبة وغير جذابة. وعندما يكون التعليم مركزًا على المعلم *(teacher-centered)* وبالطرق التقليدية، يميل الطلاب إلى السلبية مما يؤدي إلى ضعف استيعابهم للمفردات. كما أن قلة الاهتمام بالتعليم وعدم انجذابهم للغة العربية يزيدان من سوء هذه الحالة (سانتوسا وئوس, ٢٠١٦).

إن نموذج التدريس المملة وغير الجذابة يمكن أن تقلل من حماس الطلاب للتعلم، في حين أن المناهج التي لا تتناسب مع احتياجاتهم واهتماماتهم تقلل من دافعهم أيضًا. وتؤثر عوامل أخرى مثل الخلفية الاقتصادية، وقلة الثقة بالنفس، واستخدام التكنولوجيا للتسلية بدلاً من التعليم، في عملية التعليم (هندريزال, ٢٠٢٠) . لذلك، هناك حاجة إلى ابتكار في تدريس اللغة العربية لزيادة استيعاب المتعلمين للمفردات بشكل فعال.

بناءً على نتائج المقابلة والملاحظة في مدرسة مفتاح الفلاح المتوسطة بمدينة باندونج، حددت الباحثة بعض المشكلات في تدريس اللغة العربية، ومنها: (١) قلة اهتمام الطلاب بتعليم اللغة العربية؛ (٢) محدودية قدرة الطلاب على قراءة القرآن الكريم، مما يؤثر على صعوبتهم في استيعاب مفردات اللغة العربية؛ (٣) اختلاف الخلفيات التعليمية للطلاب، حيث أن بعض الطلاب في المدرسة الداخلية لمفتاح الفلاح وبعضهم الآخر طلاب يدرسون في مدرسة مفتاح الفلاح المتوسطة؛ (٤) نمط التدريس الممل؛ و(٥) قصر وقت تدريس اللغة العربية في الصف.

تُشكل هذه المشكلات عائقًا أمام المعلم في عملية التدريس في الصف. ولا يمكن ترك هذا الوضع على حاله، بل يتطلب حلًا يمكنه مواجهة هذه المشكلة وتحقيق أهداف تدريس اللغة العربية. وإذا تركت دون حل، ستستمر هذه المشكلة

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

وستظل مشكلة غير محلولة. في الوقت الحالي، ومع تطور التكنولوجيا، تتأثر عملية التعليم وتتأثر إيجابًا بهذا التطور (وردانى وسيطومبل, ٢٠٢٣) . لذلك، يجب على كل معلم أن يظهر الإبداع والابتكار في تطوير نماذج تعليمية تتناسب مع متطلبات العصر. ومن بين النماذج التعليمية التي تتناسب مع العصر الرقمي وتركز على المتعلم نموذج *game-based learning*.

يعتبر نموذج التعليم القائم على اللعبة أو ما يسمى بـ *Game-Based Learning* نهجًا تعليميًا يركز على المتعلم ويستفيد من الألعاب الرقمية لترقية فعالية عملية التعليم، ونقل المحتوى، وتوسيع المعرفة، وتقييم أنشطة التعليم والتعليم (سمبيرنج و ليستياني, ٢٠٢٣) . ويعتبر هذا النموذج أكثر جاذبية من التعليم التقليدي. ومن خلال خلق بيئة تعليم تفاعلية، يتيح التعليم القائم على اللعبة للمتعلمين المشاركة الفعالة في عملية التعليم، مما قد يزيد من فضولهم واهتمامهم بمادة التعليم.

إن منصة *Interacty.me* هي منصة ويب تستخدم لإنشاء محتوى تفاعلي مثل الاختبارات والألعاب التذكيرية والخرائط التفاعلية والعروض التقديمية وغيرها. وبفضل واجهتها سهلة الاستخدام، تسهل هذه المنصة على الأفراد تصميم ألعاب تفاعلية، بما في ذلك ألعاب الذاكرة التي يمكن تخصيصها عن طريق تحميل الصور وتعديل عناصر اللعبة حسب الحاجة. ويمكن لألعاب الذاكرة على منصة *Interacty.me* أن تؤثر على الدافع لأنها مصممة لزيادة الذاكرة والتركيز، وتجعل المتعلمين يشعرون بالتحدي والحماس والسرور، وتشجع على روح التعاون مع زملاء الصف.

استنادًا إلى الخلفية المذكورة، فقد حفزت الباحثة على إجراء بحث بعنوان "تطبيق نموذج *Game-Based Learning* باستخدام منصة *Interacty.me* في تعليم اللغة العربية لترقية استيعاب المفردات".

(دراسة شبه تجربة لطلاب الصف السابع مدرسة مفتاح الفلاح المتوسطة الاسلامية باندونج)".

الفصل الثاني: تحقيق البحث

بناءً على الخلفية المذكورة، يمكن صياغة المشكلة على النحو التالي:

١. كيف استيعاب المفردات لدى الطلاب في الصف التجريبي قبل تطبيق نموذج *Game-Based Learning*باستخدام منصة *Interacty.me* واستيعاب المفردات لدي الطلاب في الصف الضبطي؟
٢. كيف استيعاب المفردات لدى الطلاب في الصف التجريبي بعد تطبيق نموذج *Game-Based Learning*باستخدام منصة *Interacty.me* واستيعاب المفردات لدي الطلاب في الصف الضبطي؟
٣. كيف ارتقاء استيعاب المفردات لدى الطلاب في الصف التجريبي بعد تطبيق نموذج*Game-Based Learning* باستخدام منصة *Interacty.me* واستيعاب المفردات لدي الطلاب في الصف الضبطي؟

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

الفصل الثالث: أغراض البحث

بناءً على صياغة المشكلة التي تم ذكرها، فإن أغراض البحث هي:

١. معرفة استيعاب المفردات لدى الطلاب في الصف التجريبي قبل تطبيق نموذج *Game-Based Learning* باستخدام منصة *Interacty.me* واستيعاب المفردات لدي الطلاب في الصف الضبطي.

٢. معرفة استيعاب المفردات لدى الطلاب في الصف التجريبي بعد تطبيق نموذج *Game-Based Learning*باستخدام منصة *Interacty.me* واستيعاب المفردات لدي الطلاب في الصف الضبطي.

٣. معرفة ارتقاء استيعاب المفردات لدى الطلاب في الصف التجريبي بعد تطبيق نموذج*Game-Based Learning* باستخدام منصة *Interacty.me* واستيعاب المفردات لدي الطلاب في الصف الضبطي.

الفصل الرابع: فوائد البحث

يُتوقع أن تساهم نتائج هذه الدراسة في إثراء الحقل التربوي عملياً ونظرياً. ومن المتوقع أن تكون لهذه النتائج الفوائد التالية:

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

١. الفوائد النظرية

أ. إثراء الأدبيات البحثية في مجال اللغة، خاصة فيما يتعلق بتطبيق *game-based learning* كاستراتيجية لترقية استيعاب المفردات لدى الطلاب

ب. زيادة الفهم حول دور المنصات التفاعلية، مثل*Interacty.me* ، في تعليم اللغة كنهج مبتكر يمكن أن يجذب اهتمام الطلاب في التعليم.

ج. تقديم الأساس النظري للبحوث المستقبلية التي تهتم باستكشاف نموذج *game-based learning*لترقية استيعاب المفردات، وكذلك لترقية الاهتمام في المواد الدراسية الأخرى التي تُعتبر صعبة أو أقل إقبالاً.

٢. الفوائد العملية

أ. للمعلمين

يمكن أن يُعتبر هذا البحث مرجعًا في تطبيق نموذج *game-based learning* من خلال موقع الويب *Interacty.me* كبديل لمنهجية تعليم تفاعلية.

ب. لطلاب

يمكن هذا البحث أن يساعد زيادة الاهتمام والتحفيز لدى الطلاب في تعليم اللغة العربية من خلال تجربة تعليم أكثر متعة، مما يؤدي إلى تغيير تصورهم عن صعوبة اللغة العربية.

ج. للباحث

يمكن أن يعمل هذا البحث كمرجع يهدف إلى زيادة تحفيز الطلاب في مختلف المواد الدراسية وسياقات التعليم.

الفصل الخامس: الإطار الفكري

التعليم هو عملية تفاعل بين المعلم والطلاب، حيث يتم نقل المعرفة ويشارك الطلاب بنشاط في البحث عن المعلومات ومعالجتها. تتطلب هذه العملية تخطيطًا دقيقًا من المعلم، وتوافر مصادر تعليم متنوعة، بالإضافة إلى وجود طلاب متعلمين. هذه العناصر الثلاثة مترابطة وتشكل مفتاح نجاح عملية التعليم (ترينوفا, ٢٠١٢) . التعليم الممتع هو نهج تعليم يركز على الطلاب، حيث يشارك الطلاب بنشاط في عملية التعليم ويشعرون بالسعادة والتحفيز. من خلال خلق بيئة تعليم إيجابية، واستخدام استراتيجيات تعليم مبتكرة، وتوفير الفرص للطلاب لاستكشاف اهتماماتهم ومواهبهم، يمكن للمعلم أن يساعد الطلاب في تحقيق

إمكانياتهم التعليمية بأقصى قدر ممكن. التعليم الممتع لا يقتصر على زيادة التحفيز والمشاركة لدى الطلاب فحسب، بل يساعدهم أيضًا على تطوير المهارات التي تتماشى مع متطلبات العصر.

تعليم المفردات في اللغة العربية غالبًا ما يكون تحديًا للطلاب لأن الأسلوب المستخدم يميل إلى أن يكون تقليديًا ويركز على المعلم (المعلم هو المحور). هذا الأسلوب يجعل الطلاب غير نشطين وبالتالي يقل تحفيزهم لفهم واستيعاب المفردات. قلة المشاركة النشطة من الطلاب تؤدي إلى فهم محدود للمفردات، سواء من حيث الترجمة، أو النطق، أو استخدامها في الجمل. لذلك، هناك حاجة إلى ابتكار أساليب تعليمية قادرة على زيادة اهتمام الطلاب ومشاركتهم، وفي الوقت نفسه تسهيل عملية تعليم المفردات.

يعد نموذج التعلم المناسب عنصرا أساسيا في تحسين تجربة التعلم وجعلها أكثر فاعلية. يتطلب اختيار النموذج التعليمي المناسب مراعاة طبيعة المادة الدراسية، وخصائص الطلاب، وأهداف التعلم المرجوة. فالنموذج المناسب لا يسهم فقط في تسهيل استيعاب المفردات، بل يساعد أيضا في خلق بيئة تعليمية محفزة تزيد من مشاركة الطلاب وتعزز دافعيتهم نحو التعلم. من خلال استخدام نموذج تعليمي يتناسب مع احتياجات الطلاب، يمكن تحويل عملية تعلم المفردات من مجرد حفظ وتلقين إلى تجربة تفاعلية أكثر إثارة وفعالية (حوضي, ٢٠٢١) .

نموذج التعليم هو إطار عمل شامل يُستخدم لتصميم عملية التعليم وتنفيذها. اختيار نموذج التعليم المناسب سيكون له تأثير كبير على نجاح الطلاب في تحقيق أهداف التعليم. يوفر نموذج التعليم إرشادات واضحة حول الخطوات التي يجب اتخاذها في عملية التعليم، بدءًا من التخطيط حتى التقييم (سنة وآخرون, ٢٠٢٢) . إحدى نماذج التعليم المثيرة هو نموذج *game-based learning*.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI

كحل، تم اختيار تطبيق نموذج *game-based learning* لأن هذا النموذج يجمع بين التعليم وعناصر اللعبة، مما يمكن أن يزيد من تحفيز ومشاركة الطلاب بشكل فعال. في هذه الدراسة، تم استخدام منصة رقمية *Interacty.me* مع لعبة الذاكرة التي تم تصميمها لمساعدة الطلاب في تعليم المفردات من خلال بطاقات تحتوي على كلمات باللغة العربية مع ترجمتها. يتم تطبيق هذا النموذج من خلال الخطوات المنهجية التالية:

١. يقوم المعلم بتقديم مادة حول المفردات التي ستتم دراستها، مثل أسماء الأشياء، الألوان، أو الأفعال في اللغة العربية.
٢. يقوم بتحضير لعبة الذاكرة باستخدام موقع *Interacty.me* الذي يحتوي على بطاقات للمفردات باللغة العربية وترجماتها.
٣. يقوم بإعداد الطلاب للاستعداد للمشاركة في أنشطة التعليم وشرح أهداف اللعبة.
٤. يقوم بإجراء استرجاع معرفي من خلال سؤال الطلاب عن المفردات العربية التي يعرفونها.
٥. يشرح طريقة لعب لعبة الذاكرة، بما في ذلك كيفية مطابقة البطاقات وقواعد اللعبة.
٦. يقوم بتقسيم الطلاب إلى مجموعات متعددة لتعزيز التعاون أثناء اللعبة.
٧. يبدأ الطلاب بلعب لعبة الذاكرة من خلال مطابقة بطاقات المفردات التي تم تحضيرها على موقع *Interacty.me*.
٨. بعد انتهاء اللعبة، يدعو المعلم الطلاب لمناقشة المفردات التي تم تعليمها والاستراتيجيات التي تم استخدامها أثناء اللعبة.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI

٩. يقوم المعلم بتقييم فهم الطلاب استنادًا إلى مشاركتهم في اللعبة وقدرتهم على مطابقة البطاقات.

١٠. يقدم المعلم ملاحظات للطلاب حول أدائهم ويناقش المفردات التي تحتاج إلى تعزيز.

النتائج المتوقعة من تطبيق نموذج *game-based learning* هي ترقية استيعاب المفردات لدى الطلاب. استيعاب المفردات هو قدرة الشخص على استخدام أو الاستفادة من الكلمات التي يمتلكها في التواصل والتفاعل مع الآخرين. يعدُّ تعليم المفردات أمرًا مهمًا، لأنه يشكّل شرطًا أساسيًا في تعليم اللغة الأجنبية (إلفيرا, ٢٠٢٤).

من خلال هذه الخطوات، لا يجعل نموذج *game-based learning* عملية التعليم أكثر إثارة فحسب، بل يشجع الطلاب أيضًا على أن يكونوا أكثر نشاطًا في استخدام المفردات في أشكال مختلفة. يُتوقع أن يكون هذا النموذج قادرًا على حل مشكلة انخفاض الدافعية واستيعاب المفردات في تعليم اللغة العربية. يتم قياس فعالية هذا النموذج التعليمي من خلال اختبار قبلي *(pre-test)* واختبار بعدي-*post)* *test)*في الفصل الضابط الذي يستخدم الطريقة التقليدية *(teacher centered)* والفصل التجريبي الذي يطبق *game-based learning*. تُستخدم مقارنة نتائج الاختبارات كأساس لتقييم نجاح هذا النموذج في ترقية استيعاب المفردات لدى الطلاب (سودجانا, ٢٠١٠) .

المفردات لها دورٌ أساسيٌّ في تعلُّم اللغة العربية، لأنها تُعَدُّ أساسًا لاكتساب المهارات اللغوية الأربع، وهي: القراءة، والكتابة، والمحادثة، والاستماع. فإتقان المفردات يُمَكِّنُ الطلاب من فهم النصوص بسهولة، وتكوين الجمل بطريقة

صحيحة، والتواصل بطلاقة. بالإضافة إلى ذلك، فإن استخدام المفردات المناسبة لا يُسَاهِمُ فقط في تحسين الطلاقة اللغوية، بل يُعَبِّرُ أيضًا عن مستوى الفهم والكفاءة في اللغة العربية. ولذلك، فإن تدريس المفردات بطريقة فعّالة يُعَدُّ عامِلًا مهمًّا في تنمية المهارات اللغوية لدى طلاب اللغة العربية في إندونيسيا (رسدي, ٢٠٢٣) . تشمل مؤشرات النجاح ما يلي (مصطفى, ٢٠١١) :

١. يتمكن الطلاب من ترجمة أشكال المفردات بشكل جيد.
٢. يتمكن الطلاب من نطق وكتابة المفردات بشكل صحيح.
٣. يتمكن الطلاب من استخدام المفردات في الجمل بشكل صحيح، سواء في النطق أو الكتابة.

أما وفقاً لمحمد علي الخولي (٢٠١٠) ، فإن مؤشرات فهم المفردات تشمل:

١. قدرة الطالب على فهم معنى الكلمة عند سماعها أو قراءتها.
٢. قدرة الطالب على نطق الكلمة بشكل صحيح عند استخدامها في المحادثة.
٣. قدرة الطالب على كتابة الكلمة بشكل صحيح.
٤. قدرة الطالب على استخدام المفردات في جملة صحيحة، سواء كانت في الكلام أو الكتابة.
٥. قدرة الطالب على قراءة الكلمة والتعرف عليها سواء كانت في جملة أو بمفردها.

بناءً على المؤشرات التي أوردها صيفول مصطفى ومحمد علي الخولي أعلاه، قام الباحث بإعداد أداة اختبار كتابي لقياس مدى إتقان الطلاب للمفردات. وتشمل المؤشرات المستخدمة في هذا البحث ما يلي:

١. قدرة الطالب على ترجمة المفردات بدقة.
٢. قدرة الطالب على كتابة المفردات بشكل صحيح.

٣. قدرة الطالب على استخدام المفردات في جمل كتابية بسيطة بشكل صحيح.

وقد تم اختيار هذه المؤشرات بما يتناسب مع نوع الاختبار المستخدم، وهو اختبار كتابي، لذلك يتركز القياس على المهارات الاستقبالية والإنتاجية في الشكل الكتابي. ومن المتوقع أن تقيس هذه المؤشرات مدى فهم الطلاب للمفردات وقدرتهم على استخدامها بشكل فعال في السياق الكتابي.

بناءً على ما تم عرضه، تفترض الباحثة أن الحل لترقية استيعاب المفردات لدى الطلاب في تعليم اللغة العربية هو من خلال الاستفادة من نموذج *game-based learning*. لذلك، ستحاول هذه الدراسة دراسة تأثير نموذج *game-based learning* من خلال موقع الويب *memory game interacty.me* لترقية استيعاب المفردات لدى الطلاب في تعليم اللغة العربية.

بشكل عام، يتماشى نموذج *game-based learning* مع لعبة *memory game* المعتمدة على المنصات الرقمية مع مبادئ التعليم الحديثة التي تضع طلاب في مركز عملية التعليم. علاوة على ذلك، يعد هذا النموذج ملائمًا لاحتياجات عصر الرقمية، حيث يصبح التعليم التفاعلي والقائم على التكنولوجيا أكثر أهمية (رحماواتي, ٢٠١٧) .

في عملية البحث، سيتم دعم هذه الدراسة بواسطة الوسائط، وهي موقع الويب *memory game interacty.me*. يُعد *interacty.me* منصة تعليمية تقدم أنواعًا مختلفة من المحتوى التفاعلي. يمكن أن يؤثر لعبة الذاكرة في *interacty.me* على الدافعية لأنها مصممة لتعزيز الذاكرة والتركيز، بالإضافة إلى جعل الطلاب يشعرون بالتحدي، والحماس، والسعادة، وتشجيعهم على التعاون مع زملائهم في الصف.

الصورة ١. ١ أساس التفكير

الفصل السادس: فرضية البحث

الفرضية هو إجابة مؤقتة سيتم اختبار صحتها من خلال البحث. يُقال إنها إجابة مؤقتة لأنها تمثل جوابًا مؤقتًا على صياغة مشكلة البحث، بينما يجب اختبار الحقيقة الفعلية لهذا الفرضية بشكل تجريبي بين متغيرين من خلال تحليل بيانات الميدان (عبدالله وسي, ٢٠١٥) . وصياغة الفرضية لهذا البحث هي كما يلي:

H_0 : لا يوجد ارتقاء استيعاب المفردات لدى الطلاب الذين يستخدمون نموذج *game-based learning* في الصف التجريبي والذين يستخدمون النموذج التقليدي *(teacher centered)* في الصف الضبطي.

H_1 : يوجد ارتقاء استيعاب المفردات لدى الطلاب الذين يستخدمون نموذج *game-based learning* في الصف التجريبي والذين يستخدمون النموذج التقليدي *(teacher centered)* في الصف الضبطي.

الفصل السابع: البحوث السابقة المناسبة

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

أما البحوث ذات الصلة التي يمكن استخدامها كمرجع في هذا البحث فهي كالتالي:

أ. إيرينا هانوويتا وتانتي ليستياني (٢٠٢٣) بعنوان *"Game-based Learning المدعوم بـ Kahoot! في تعزيز نشاط الطلاب في تعليم الرياضيات"*. بناءً على نتائج البحث، في تطبيق طريقة التعلّم القائم على الألعاب بمساعدة Kahoot!، كان متوسط مؤشر نشاط الطلاب ٦٣,٤٪ في التطبيق الأول، وارتفع إلى ٧٦,٤٥٪ في التطبيق الثاني. ويُظهر متوسط هذا المؤشر أن طلاب الصف العاشر (IPA) في

التطبيق الثاني يمكن تصنيفهم على أنهم نشطون. يُعتبر الطلاب نشطين إذا تجاوزت نسبة النشاط في الفصل ٧٥,٠١٪.

الفرق بين هذه الدراسة والدراسة التي قام بها الباحث هو الوسيل*(Kahoot!)* ، المتغير(Y) ، ومنهج البحث الذي يستخدم المنهج الوصفي النوعي. أما التشابه بين الدراستين فيكمن في المتغير(X) ، وهو نموذج *game-based learning*.

ب. موستيكا ويلانغ (٢٠٢٢) بعنوان *"تطبيق Picture Game في ترقية استيعاب المفردات لدى طلاب الصف الثامن في MTs التربية الأزهر تيروانغ في محافظة بينرانغ"* .بناءً على نتائج البحث، فإن تطبيق *Picture Game* فعال في ترقية استيعاب المفردات. يمكن ملاحظة ذلك من خلال تحليل SPSS مع اختبار t لعينة مترابطة حيث تم الحصول على قيمة دلالة أقل من ٠,٠٥ (٠,٠٠٠< ٠,٠٥)، مما يعني أن الفرضية تم قبولها، وهذا يعني أن *Picture Game* فعالة في استخدامه في تعليم اللغة العربية، وخاصة في ترقية استيعاب المفردات.

الفرق بين هذه الدراسة والدراسة التي قامت بها الباحثة هو المتغير(X) ، وموضوع البحث، وموقع البحث. أما التشابه بين الدراستين فيكمن في المتغير (Y)ومنهجية البحث التي تم اتباعها، وهي المنهجية الكمية.

ج. حنيك فريدة، سعيدة ألفاء، وديدي كوسواندي (٢٠٢٢) بعنوان *"تطوير Mobile Game-based Learning لمفردات اللغة العربية لطلاب الصف الثالث في المدرسة الابتدائية"*. بناءً على نتائج البحث، تم الحصول على نسبة ٨١,٢٥٪، بينما كانت نتيجة تقييم خبراء الوسائط ٩٨,٧٥٪، ونتيجة تجربة المجموعة الصغيرة ٩٢,٧٥٪، وتجربة المجموعة الكبيرة ٨٤,٦٥٪. تشير هذه النتائج إلى أن اللعبة المطورة كانت صالحة ومناسبة للاستخدام كوسيلة تعليمية.

الفرق بين هذه الدراسة والدراسة التي قام بها الباحث هو تطوير الوسيلة المتمثلة في *Mobile Game-based Learning*، بالإضافة إلى اختلاف العينة وموقع البحث. أما التشابه بين الدراستين فيكمن في المتغير (X) وهو نموذج *Game-based Learning*، والمتغير (Y) وهو مفردات اللغة العربية. كذلك، يشترك البحثان في منهجية البحث المستخدمة، وهي المنهج الكمي.

لتيسير الفهم والمقارنة، تُلخَّص الدراسات السابقة التي تم عرضها سابقًا بشكل وصفي في الجدول الآتي.

الجدول ١. ١ البحوث السابقة المناسبة

الرقم	الباحثون	الموضوعات	نتائج البحث	فرق البحث
١	إرينا هاناويتا وتانتي ليستياني (٢٠٢٣)	*Game-based Learning* المدعوم بـ *Kahoot!* في تعزيز نشاط الطلاب في تعليم الرياضيات	كان متوسط مؤشر نشاط الطلاب ٦٣,٤٪ في التطبيق الأول، وارتفع إلى ٧٦,٤٥٪ في التطبيق الثاني. ويُظهر متوسط هذا المؤشر أن طلاب الصف العاشر (IPA) في التطبيق الثاني يمكن تصنيفهم على أنهم نشطون. يُعتبر الطلاب نشطين إذا تجاوزت نسبة النشاط في الفصل ٧٥,٠١٪.	الاختلاف بين هذا البحث والبحث الذي أجراه الباحث هو استخدام وسيلة كاهوت!، المتغيرY ، ونهج البحث الذي يعتمد على النهج الوصفي النوعي.
٢	موستيكا ويلانغ(٢٠٢٢)	تطبيق *Picture Game* في ترقية استيعاب المفردات لدى طلاب	تطبيق *Picture Game* فعال في ترقية استيعاب المفردات. يمكن ملاحظة	المتغير(X) ، وموضوع البحث، وموقع البحث

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN GUNUNG DJATI BANDUNG

		الصف الثامن في MTsالتربية الأزهر تيروانغ في محافظة بينانغ	ذلك من خلال تحليل SPSSمع اختبار t لعينة مترابطة حيث تم الحصول على قيمة دلالة أقل من ٠,٠٥ (٠,٠٠٠< ٠,٠٥)، مما يعني أن الفرضية تم قبولها، وهذا يعني أن *Picture Game* فعالة في استخدامه في تعليم اللغة العربية، وخاصة في ترقية استيعاب المفردات.	
٣	حنيك فريدة، سعيدة ألفة، وددي كوسواندي (٢٠٢٢)	تطوير *Mobile Game-based Learning* لمفردات اللغة العربية لطلاب الصف الثالث في المدرسة الابتدائية	تم الحصول على نسبة ٨١,٢٥٪، بينما كانت نتيجة تقييم خبراء الوسائط ٩٨,٧٥٪، ونتيجة تجربة المجموعة الصغيرة ٩٢,٧٥٪، وتجربة المجموعة الكبيرة ٨٤,٦٥٪. تشير هذه النتائج إلى أن اللعبة المطورة كانت صالحة ومناسبة للاستخدام كوسيلة تعليمية.	المتغير (X) وهو نموذج *Game-based Learning*، والمتغير (Y) وهو مفردات اللغة العربية

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG