الباب الأول

مقدمة

الفصل الأول : خلفية البحث

اللغة العربية هي لغة أساسية جدا في سياق التعليم الإسلامي لأنها تعتبر الوسيلة الرئيسية لفهم النصوص المقدسة مثل القرآن الكريم والحديث، وكذلك الأعمال العلمية الإسلامية الكلاسيكية والمعاصرة(Sekarsari 2024). ولا يقتصر إتقان اللغة العربية على تعميق الفهم الديني فحسب، بل يسهم أيضا في توسيع القدرات الفكرية لدى التلاميذ في تحليل مصادر التعاليم الإسلامية تحليلا أصيلا. ومن ثم، تعد الكفاءة في اللغة العربية أحد الركائز الأساسية في بناء التكوين العلمي في المدارس الإسلامية، ولا سيما في المرحلة الثانوية.

غير أن تعليم اللغة العربية في التطبيق العملي في المدارس الثانوية العامة أو المدارس الثانوية الإسلامية في إندونيسيا لا يزال يواجه تحديات كبيرة. فمن الناحية اللغوية، يعاني التلاميذ غالبا من صعوبات في البنية الصرفية، والنحو والصرف، والصوتيات، والتركيب النحوي، بسبب الفروق الجوهرية بين اللغة العربية واللغة الأم. أما من الناحية غير اللغوية، فإن عوامل مثل هيمنة أسلوب المحاضرة في التدريس، ومحدودية وسائل التعليم، وقلة فاعلية وقت التعلم، وضعف دافعية التلاميذ، إضافة إلى بيئة تعليمية غير داعمة، تسهم في إبطاء تحقيق الكفايات اللغوية العربية. (Naskhi 2020)وإلى جانب ذلك، لم يتم بعد تحسين الاستفادة من التحول الرقمي في التعليم على النحو الأمثل، كما يتضح في تعليم اللغة العربية القائم على التعلم عن بعد الذي يواجه عوائق تقنية وتربوية(Chalik et al. 2025) .

ولا يخفى أن هذه الإشكالات تتضاعف على نحو أوضح في مدرسة مدرسة الثانوية العامة الغفاري، ولا سيما في الصف العاشر (١/١٠). فبناء على الملاحظة الأولية وما ورد في تقارير المعلم، لا يزال تعليم اللغة العربية يسير في كثير من الأحيان وفق

الأساليب التقليدية، حيث يطغى أسلوب الإلقاء من جانب المعلم، وتأتي تدريبات القواعد في صورة نمطية رتيبة تفتقر إلى التنويع، مع ضعف توظيف الوسائط التفاعلية أو تقنيات التعليم القائم على التلعيب. ونتيجة لذلك، تتدنى درجة تفاعل التلاميذ، وتكاد مهارة الكلام في اللغة العربية أن تكون محدودة، كما أن التغذية الراجعة التي يقدمها المعلم تتسم بالطابع التصحيحي الآني أكثر من كونها تغذية بنائية مستمرة. وهو ما ينعكس في عدم استقرار نتائج الاختبارات، وضعف المشاركة الفاعلة للتلاميذ، وضحالة امتلاك المفردات الأساسية.

ويتعزز هذا الأمر بالبيانات التجريبية التي تم الحصول عليها من نتائج الاختبارات اليومية في الفصل الدراسي الأول للعام الدراسي ٢٠٢٥/٢٠٢٦م؛ حيث أظهرت أن متوسط درجات طلاب الصف العاشر(١/١٠)في مادة اللغة العربية بلغ ٥٠ فقط من أصل ١٠٠، وهو دون معيار الكفاءة الدنيا (KKM) الذي تم تحديده ٦٥. علاوة على ذلك، كشفت هذه البيانات أن ٨٠٪ من إجمالي التلاميذ لم يصلوا بعد إلى معيار النجاح المطلوب. إن هذا الوضع لا يعكس مجرد ضعف فردي لدى التلاميذ فحسب، بل يشير إلى وجود مشكلة هيكلية منظومية، سواء من حيث المداخل التعليمية المطبقة أو تدني دافعية التلاميذفي عملية تعلم اللغة العربية. وبناء على ذلك، تعد هذه البيانات دليلا ملموسا يؤكد أهمية إجراء هذا البحث وضرورته الملحة؛ بغية إيجاد حلول تعليمية أكثر ابتكارا وفعالية.

وفي ضوء ما سبق بيانه، يتضح أن واقع تعليم اللغة العربية في المرحلة الثانوية يفرض جملة من التحديات التربوية التي تستدعي المعالجة العلمية المنهجية. ذلك أن الاقتصار على أنماط تدريس تقليدية لم يعد كافيا لتحقيق الأهداف التعليمية المنشودة، ولا سيما في ظل تنوع خصائص المتعلمين وتفاوت مستوياتهم. ومن ثم، فإن تطوير العملية التعليمية يقتضي إعادة النظر في طرائق التدريس المعتمدة، والانتقال من التعليم المتمركز حول المعلم إلى التعليم المتمركز

حول المتعلم، بما يعزز التفاعل الإيجابي داخل الصف ويراعي الفروق الفردية. كما أن اعتماد مقاربات تعليمية متنوعة يسهم في خلق بيئة تعلم أكثر حيوية، ويعزز الدافعية نحو التعلم، ويهيئ فرصا أوسع لتنمية المهارات اللغوية بصورة متكاملة. وعلى هذا الأساس، فإن البحث عن بدائل تعليمية فعالة يمثل ضرورة تربوية ملحة لمواكبة متطلبات التعليم المعاصر(Khan& Khan 2024).

ونظرا لأهمية تعزيز فاعلية تعليم اللغة العربية، والحاجة إلى تهيئة بيئة تعلم قادرة على استيعاب اختلاف الخلفيات ومستويات القدرات لدى التلاميذ، تكتسب هذه الدراسة درجة عالية من الأهمية والضرورة. ومن خلال استخدام استراتيجية*SmartGamified* القائمة على السلوك، يتم توظيف مفهوم التلعيب عبر إدماج عناصر الألعاب التعليمية مثل النقاط، والمستويات، والتحديات، والمكافآت، إلى جانب آلية اتباع السلوك التعلمي الفعلي للتلاميذ أثناء عملية التعليم. ويتمثل ذلك، على سبيل المثال، في قياس مستوى التفاعل في طرح الأسئلة، والانضباط في تسليم الواجبات، وتكرار الممارسة الذاتية للتدريبات. وبناء على ذلك، لا تقتصر المكافآت على نتائج التحصيل النهائي فحسب، بل تشمل أيضا العملية التعليمية ذاتها والسلوكيات التعلمية الإيجابية والبنائية. وتشير الأدبيات التربوية إلى أن التلعيب يسهم في رفع مستوى المشاركة والدافعية وتحسين نواتج التعلم متى ما صممت عناصره بما يتوافق مع أهداف التعليم، كما تؤكد أن استراتيجيات التعزيز القائمة على السلوك تعد فاعلة في توجيه المتعلمين نحو تبني أنماط التعلم المرغوبة(Smiderle et al. 2020).

إلى أن التلعيب قادر على تعزيز الدافعية وترقية نتائج تعليم اللغات الأجنبية Tsaiوتشير دراسة الأجنبية بصورة ملحوظة. كما بينت دراسات أخرى أن التلعيب يعد فاعلا في رفع مستوى الاهتمام بتعلم اللغة العربية(Tsai 2024). واستنادا إلى هذه المعطيات، يرجى أن يسهم استخدام استراتيجية *SmartGamified* القائمة على

السلوك في مدرسة مدرسة الثانوية العامة الغفاري في تقديم حل ابتكاري قادر على خلق بيئة تعلم أكثر تفاعلا وتشويقا، ومتوافقة مع مستويات قدرات التلاميذ، بما يؤدي إلى ترقية نتائج تعليم اللغة العربية بصورة ملموسة.

وبناء على ما سبق عرضه من إشكالات، تبرز الحاجة إلى إجراء دراسة معمقة للكشف عن مقاربات تعليمية قادرة على الاستجابة للتحديات التربوية القائمة. ومن ثم، يهدف هذا البحث إلى تحليل وتطوير استراتيجيات تعليمية أكثر فاعلية وابتكارا، أملا في أن يسهم في إثراء الجانب العلمي، فضلا عن تقديم فوائد تطبيقية تسهم في ترقية جودة تعليم اللغة العربية.

الفصل الثاني: تحقيق البحث

اعتمادا على خلفية البحث المذكورة, فتحقيق البحث على النحو التالي :

١. كيف يتم استخدام استراتيجية *SmartGamified* القائمة على *Behavior Tracking*في تعليم اللغة العربية في الصف العاشر بمدرسة مدرسة الثانوية العامة الغفاري؟
٢. كيف نتائج تعليم اللغة العربية لدى التلاميذ قبل استخدام استراتيجية *SmartGamified* القائمة على *Behavior Tracking* ؟
٣. كيف نتائج تعليم اللغة العربية لدى التلاميذ بعد استخدام استراتيجية *SmartGamified* القائمة على *Behavior Tracking* ؟

الفصل الثالث: أغراض البحث

بناء على تحقيق البحث السابق, فإن أغراض هذا البحث هي كمايلي:

١. معرفة استخدام استراتيجية *SmartGamified* القائمة على *Behavior Tracking*في تعليم اللغة العربية في الصف العاشر بمدرسة مدرسة الثانوية العامة الغفاري.

٢. معرفة نتائج تعليم اللغة العربية لدى التلاميذ قبل استخدام استراتيجية *SmartGamified* القائمة على *Behavior Tracking* .

٣. معرفة نتائج تعليم اللغة العربية لدى التلاميذ بعد استخدام استراتيجية *SmartGamified* القائمة على *Behavior Tracking* .

الفصل الرابع: فوائد البحث

من المتوقع أن تقدم نتائج هذا البحث فوائد لعالم التعليم, نظريا وعمليا.

١. نظريا

يتوقع ان توضح هذه الدراسة فاعلية تطبيق استراتيجيةتعليم اللغة العربية في ترقية نتائج تعليم اللغة العربية لدى التلاميذ. وإضافة إلى ذلك، يؤمل أن تكون هذه الاستراتيجيةبديلا ابتكاريا في تطوير طرائق تعليم اللغة العربية، وإن تسهم في إثراء الدراسات العلمية المرتبطة بترقية مهارات اللغة العربية.

٢. عمليا

أ. للتلاميذ

أن يكتسبوا خبرة تعليم أكثر تشويقا وتفاعلية وبنائية. ويسهم نظام المكافآت القائم على السلوك في تشجيع التلاميذ على أن يكونوا أكثر نشاطا وانتظاما وتحملا للمسؤولية في عملية التعليم، مما يسهم في ترقية نتائج التعليم وتكوين عادات تعليم إيجابية.

ب. للمدارسون

تقدم هذه الدراسة بديلا لنموذج تعليمي ابتكاري يمكن للمدارس استخدامه في تحسين دافعية التلاميذومشاركتهم ونتائج تعليمهم من خلال توظيف *SmartGamified* بشكل أكثر منهجية قائم على متابعة السلوك التعليمي. كما يحصل

لمدارسون من خلال هذه الدراسة على مثال تطبيقي واقعي يمكن تكييفه وتوظيفه في عملية التعليم اليومية.

ج. للمدارس الإسلامية

يمكن أن تشكل هذه الدراسة مرجعا علميا للمدارس الإسلامية في تطوير تصميم التعلم الرقمي الفعال، ولا سيما في تعليم اللغة العربية. كما تتيح نتائج الدراسة للمدارس الاستناد إليها في تطوير المناهج الداخلية القائمة على تكنولوجيا التعليم وتوظيف الوسائل التفاعلية بما يتوافق مع متطلبات التعلم المعاصر.

د. بالنسبة للباحثين

يمكن أن تكون هذه الدراسة مرجعا ومادة للمقارنة ومنطلقا أوليا للبحوث التي تسعى إلى تطوير أو تحسين نماذج التعليم القائم على التلعيب، ولا سيما الدراسات التي تركز على مراقبة السلوك التعلمي وتحسين نتائج تعليم اللغة العربية.

الفصل الخامس: أساس التفكير

يواجه تعليم اللغة العربية في البيئة المدرسية الاسلامية تحديات متعددة، ولا سيما في ما يتعلق بمشاركة التلاميذواستمرارية التعلم. وترى الباحثة أن من بين العوامل التي تسهم في تدني نتائج التعليم ضعف الدافعية وقلة جاذبية عملية التعليم، مما يؤدي إلى اتخاذ عدد من التلاميذ موقفا سلبيا في الصف. وبالاستناد إلى الادبيات التربوية المعاصرة، ثبت ان استراتيجيةالتلعيب في التعليم تسهم في رفع مستوى الدافعية وزيادة مشاركة التلاميذ، خاصة من خلال توظيف عناصر اللعب مثل النقاط والمستويات والتحديات والمكافآت التي تصمم بصورة منهجية (Chon, Sharif, and Saleh 2024).

غير أن الباحثة تدرك أن تحقيقنتائج تعلم مثلى، ولا سيما في تعليم اللغة العربية، لا يمكن ان يعتمد على استراتيجيةالتلعيب وحدها إذا اقتصر نظام المكافآت على تقويم النتائج النهائية مثل درجات الاختبار فقط، لان ذلك قد يؤدي

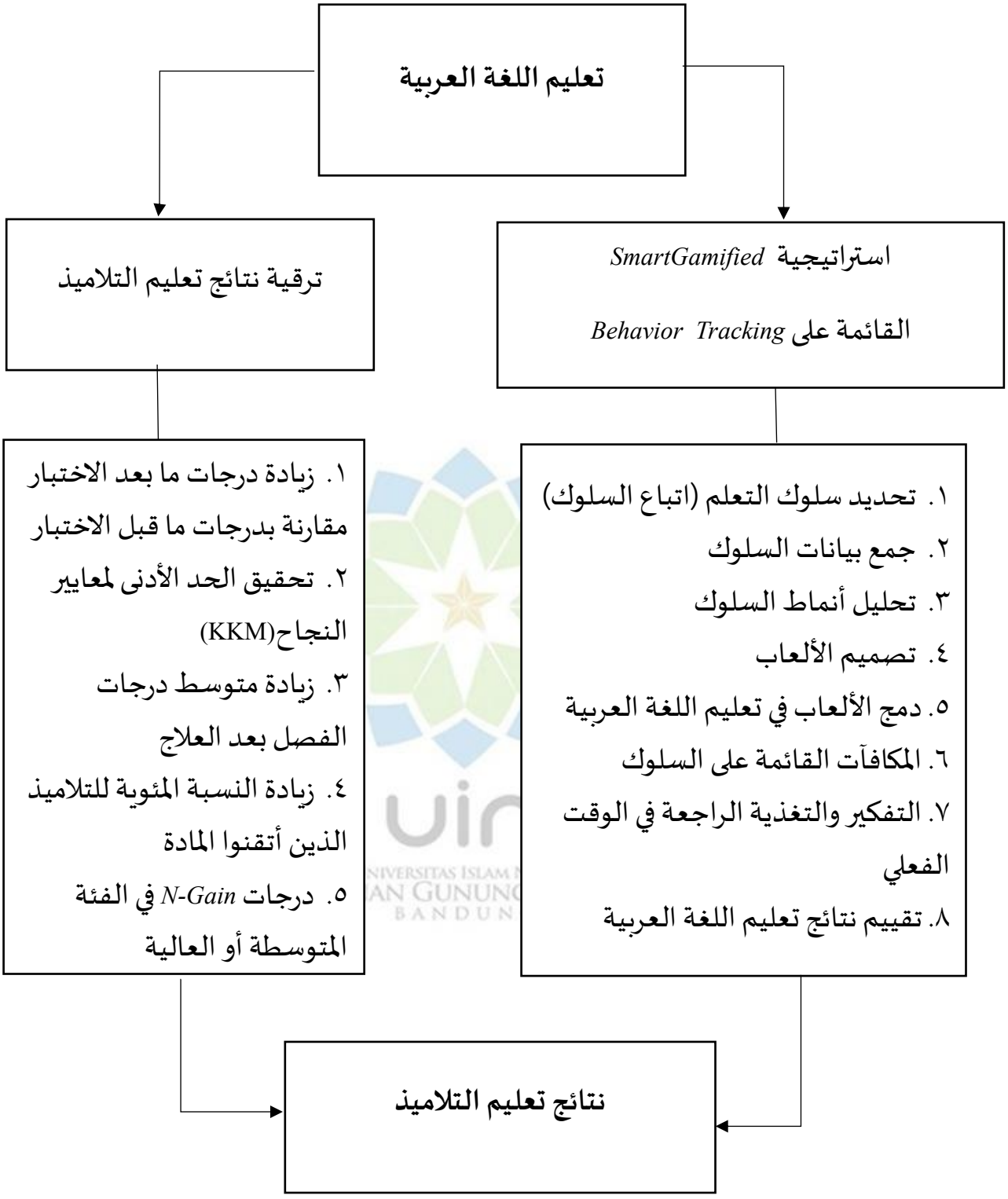
إلى ترسيخ توجه يركز على النتيجة دون الإهتمام بعملية التعليم ذاتها. ومن هذا المنطلق، تقترح الباحثة استخدام استراتيجية *SmartGamified* المدمجة بنظام اتباع السلوك التعلمي، وهو نظام يقوم على مراقبة وتوثيق سلوكيات تعلم التلاميذبصورة مستمرة، مثل مستوى النشاط والمشاركة والانتظام وجودة التفاعل داخل عملية التعلم. وبذلك، تمنح المكافآت على أساس العملية والسلوك التعلمي، لا على أساس المخرجات النهائية فحسب. ومن المتوقع أن يسهم هذا المدخل في تعزيز دافعية التلاميذوتشجيعهم على التعليم الجاد والمستمر.

تدعم الادبيات المتعلقة بالتلعيب فكرة أن التلعيب المصمم بصورة مدروسة ومنهجية يمكن أن يسهم في تغيير السلوك التعلمي وتعزيز الدافعية الذاتية وزيادة مستوى مشاركة التلاميذ(Ayu et al. 2024). يوصف نظام التلعيب الذي يتضمن المكافآت والتغذية الراجعة الدورية بانه استراتيجيةفعالة في تحسين جودة التعليم والارتقاء بالتحصيل الأكاديمي(Ramadhani, Putri, and Wahid 2025).

تعتقد الباحثة أن انخفاض نتائج تعليم اللغة العربية التلاميذ الصف العاشر في مدرسة الغفاري لا يرجع فقط إلى قدرة التلاميذ، بل يتأثر بشكل أكبر بأساليب التدريس التي لا تزال تقليدية ولا تسهل المشاركة النشطة والتحفيز الداخلي بين التلاميذ. استنادا إلى الملاحظات الأولية، تعتقد الباحثة أن دمج التكنولوجيا ونهج التلعيب يمكن أن يكون حلا أكثر ملاءمة لأنماط التعليم للجيل الحالي. ثم تم التحقق من هذا التصور من خلال نظرية الألعاب، التي توضح أن عناصر اللعبة مثل النقاط والتحديات والتعليقات والمكافآت يمكن أن تزيد من تحفيز التلاميذ ومشاركتهم وأدائهم الأكاديمي. وهذا يتماشى مع نتائج ديشيفا، التي تنص على أن الألعاب يمكن أن تخلق تجربة تعليمية أكثر جاذبية وفعالية في سياق التعليم الحديث(Dichev, Dicheva, and Irwin 2020).

مع نموذج التعليم الإسلامي الذي يركز على قيم الجهد والاتساق والإخلاص، حيث يعتبر عملية التعلم والسلوك الجيد أمرا مهما، يصبح دمج الألعاب واتباع السلوك والقيم الإسلامية الأساس الفلسفي والعملي لهذا البحث. بناء على هذا المنطق، خلصت الباحثة إلى أنه إذا تم استخدام *SmartGamified* مع نظام اتباع السلوك بشكل متسق على التلاميذ الصف العاشر بمدرسة الغفاري الثانوية الخاصة، فسوف يتحسن سلوك التلاميذ في التعليم، وستزداد دوافعهم، ومن المتوقع أن ترتفع نتائج تعليم اللغة العربية بشكل كبير. فيما يلي رسم تخطيطي لإطار التفكير في هذه الدراسة.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG



المخطط ١.١ مخطط الإطار الفكري

الفصل السادس : فروض البحث

تتضمن القضايا التي تمت دراستها في هذه الدراسة متغيرين، هما المتغير X والمتغير Y المتغير X هو المتغير المستقل، بينما المتغير Y هو المتغير التابع. المتغير المستقل في هذه الدراسة هو تنفيذ استراتيجية *SmartGamified*، بينما المتغير التابع هو نتائج التلاميذ في تعليم للغة العربية.

تفهم استراتيجية *SmartGamified* على أنها نهج تعليمي يدمج عناصر الألعاب، مثل النقاط والمستويات والشارات والتحديات، مع نظام اتباع السلوك لمراقبة وتوجيه سلوك التلاميذ التعليمي. وفي الوقت نفسه، تشمل نتائج تعليم اللغة العربية قدرات التلاميذفي الجوانب المعرفية والعاطفية والحركية التي اكتسبوها بعد المشاركة في عملية التعليم.

بناء على أساس التفكير الذي ينص على أن تطبيق الألعاب وتعزيز السلوكيات التعليمية الإيجابية يمكن أن يزيد من الحافز والمشاركة وفعالية التعليم، فإن الفرضيات المقترحة في هذه الدراسة هي كما يلي:

H1: تأثير لتطبيق استراتيجية *SmartGamified* على نتائج تعليم اللغة العربية لدى التلاميذ.

H0: لا يوجد تأثير لاستراتيجية *SmartGamified* على نتائج تعليم اللغة العربية لدى التلاميذ .

١. إذا تم الحسابية < الجدولية، فسيتم رفض الفرضية الصفرية (H0)، مما يعني أنه لا توجد زيادة في التأثير.

٢. إذا تم الحسابية > الجدولية، فسيتم قبول الفرضية الصفرية (H0)، مما يعني أن هناك زيادة في التأثير.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

الفصل السابع: البحوث السابقة المناسبة

فيما يلي بعض الدراسات السابقة ذات الصلة بهذا البحث:

١. .تبحث الدراسة المعنونة "الأدوات الرقمية القائمة على الألعاب في تدريس اللغة العربية: حالة *Froggy Jumps* في مدرسة إسلامية ثانوية إندونيسية" في تطبيق الوسائط الرقمية القائمة على الألعاب *Froggy Jumps* في تعليم اللغة العربية في المدارس الثانوية الإسلامية. باستخدام طريقة الدراسة النوعية للحالة، أظهر هذا البحث أن *Froggy Jumps* قادر على زيادة تحفيز التلاميذ ومشاركتهم من خلال عناصر اللعبة مثل النقاط والمستويات والتحديات والميزات السمعية والبصرية الجذابة. يصبح التعلم أكثر تفاعلية ومتعة، على الرغم من أن فعاليته لا تزال تعتمد على جاهزية البنية التحتية وكفاءة المعلم واستقرار شبكة الإنترنت. تركز الدراسة بعنوان "استخدام استراتيجية *SmartGamified* في ترقية نتائج التعليم لتلاميد الصف العاشر في مدرسة مدرسة الثانوية العامة الغفاري " على تطبيق استراتيجية *SmartGamified* لترقية نتائج التعليم لدى التلاميذ وتحفيزهم. تدمج هذه الاستراتيجيةالتكنولوجيا الذكية مع الألعاب لجعل التعلم أكثر تكيفا مع القدرات المتنوعة للتلاميذ. يكمن الاختلاف الرئيسي بين الدراستين في تركيزهما ونهجهما: تركز دراسة تاريشا على تحفيز التعلم باستخدام أساليب نوعية، بينما تركز هذه الدراسة على نتائج التعليم باستخدام نهج كمي(Putri and Nasution 2025)).

٢. بحث أجراه ر. فوزان بعنوان "تأثير استخدام الألعاب التعليمية القائمة على نظام أندرويد في زيادة التحفيز ونتائج تعلم اللغة العربية لدى التلاميذ المدارس الثانوية" درس فعالية الألعاب التعليمية القائمة على نظام أندرويد في تحسين نتائج تعليم اللغة العربية. باستخدام طريقة تجريبية، تظهر هذه الدراسة أن استخدام وسائط الألعاب يمكن أن يزيد بشكل كبير من تحفيز

التلاميذ وفهمهم لمفردات اللغة العربية. تثبت هذه النتائج أن تطبيق عناصر الألعاب، مثل النقاط والمستويات والمكافآت، يخلق جوًا تعليميًا أكثر إثارة للاهتمام وتفاعلية مقارنة بالطرق التقليدية. تؤكد هذه الدراسة، التي تحمل عنوان " استخدام استراتيجية *SmartGamified* في ترقية نتائج التعليم لتلاميد الصف العاشر في مدرسة مدرسة الثانوية العامة الغفاري "، على استخدام مفهوم التلعيب، ولكن في شكل التعلم الذكي للغة العربية، وهو مزيج من نظام التعلم الذكي وعناصر الألعاب. الفرق هو أن هذه الدراسة لا تستهدف زيادة الحافز فحسب، بل تعالج أيضا الاختلافات في قدرات التلاميذوتحسن نتائج التعليم بطريقة قابلة للقياس. وبالتالي، تثبت الدراستان أن دمج الألعاب في تعليم اللغة العربية يمكن أن يخلق بيئة تعليمية أكثر نشاطا وفعالية، وإن كان ذلك بنهج ووسائط مختلفة (Fauzan 2024).

٣. بحث توفيق هدايات في "تطبيق الألعاب في نموذج تطبيق لتعلم اللغة العربية لطلاب المدارس الابتدائية باستخدام التصميم المتمركز حول المستخدم *(USD)* درس تطوير وسائل التعليم القائمة على الألعاب لتحسين مهارات المفردات العربية لطلاب المدارس الثانوية. باستخدام طريقة نموذج *ADDIE R&D*، وجدت هذه الدراسة أن وسائل الألعاب التعليمية يمكن أن تحسن فهم المفردات لأنها توفر أنشطة تعليمية تفاعلية ومرئية وجذابة. أظهرت النتائج أن استخدام *Arabventure* أثبت صلاحيته وفعاليته وفعاليته في تحسين نتائج التعلم، خاصة من خلال ميزات التحدي والمستوى والرسوم المتحركة المرئية وتجربة الألعاب، مما جعل التلاميذ أكثر نشاطا وتحفيزا. وفي الوقت نفسه، تطبق هذه الدراسة بعنوان " استخدام استراتيجية *SmartGamified*في ترقية نتائج التعليم لتلاميد الصف العاشر في مدرسة مدرسة الثانوية العامة الغفاري " مفهوم التلعيب أيضا، ولكن في شكل التعلم الذكي للغة العربية، وهو التعلم الذي يجمع بين التكنولوجيا الذكية وعناصر الألعاب. يركز هذا البحث على تحسين نتائج تعلم اللغة العربية

لدى التلاميذ، خاصة لمعالجة الاختلافات في قدرات التلاميذ. يظهر الاختلاف بين الاثنين في نهجهما: يركز بحث رحمةواتي على تطوير وسائط ألعاب محددة*(Arabventure)* ، بينما يركز هذا البحث على استخدام استراتيجيةألعاب تفاعلية أوسع نطاقا وأكثر تكيفا(T. Hidayat 2024).

٤. تتناول الدراسة التي أجرتها إيدا نورسانتي تطبيق وسائل التعليم التفاعلية القائمة على التطبيقات الرقمية في تعليم اللغة العربية في المرحلة الثانوية. تستخدم الدراسة نهجا تطويريا أو تجريبيا لاختبار فعالية الوسائط الرقمية المزودة بعناصر مرئية وصوتية وتمارين تفاعلية وميزات ألعاب بسيطة. تظهر النتائج أن الوسائط الرقمية يمكن أن تزيد من الحافز، وتعزز فهم المفردات، وتحسن نتائج التعليم لدى التلاميذ، خاصة من خلال التمارين المتكررة، والتغذية الراجعة المباشرة، والعروض الجذابة التي تجعل التلاميذ أكثر تركيزا وحماسا في تعلمهم. ومع ذلك، لا يزال نجاح استخدام هذه الوسائط يتأثر بتوافر الأجهزة وقدرة المعلمين على دمج التطبيق في عملية التعلم. تطور هذه الدراسة، التي تحمل عنوان " استخدام استراتيجية *SmartGamified*في ترقية نتائج التعليم لتلاميد الصف العاشر في مدرسة مدرسة الثانوية العامة الغفاري "، أيضا التعلم القائم على التكنولوجيا، ولكن مع نهج تعلم اللغة العربية الذكي، وهو استراتيجيةألعاب تجمع بين التكنولوجيا الذكية وميزات الألعاب مثل النقاط والمستويات والمكافآت. الفرق الرئيسي هو أن الأبحاث السابقة ركزت على وسائط تطبيقات محددة، بينما تركز هذه الدراسة على استراتيجيةتعليم قائمة على الألعاب أكثر شمولا وتكيفا.(Nursanti and Bungkal 2022)

٥. أجرى Suparno وآخرون بحثا سابقا ذا صلة بعنوان "استراتيجيات مبتكرة في تعليم اللغة العربية في العصر الرقمي". استخدمت هذه الدراسة طريقة المراجعة النوعية للأدبيات لدراسة تطبيق تعليم اللغة العربية القائم على التكنولوجيا الرقمية. أظهرت النتائج أن استخدام تطبيقات التعليم ونظام

إدارة التعلم (LMS) والوسائط الرقمية يمكن أن يزيد من تحفيز التلاميذ وفهمهم، على الرغم من وجود عقبات من حيث استعداد المعلمين والوصول إلى التكنولوجيا. يكمن التشابه بين هذه الدراسة ودراسة المؤلف في التركيز على تعلم اللغة العربية القائم على التكنولوجيا والهدف المتمثل في تحسين نتائج تعلم التلاميذ. أما الاختلاف فهو أن دراسة .Suparno et al تناقش الاستراتيجيات الرقمية بشكل عام، بينما تطبق هذه الدراسة على وجه التحديد استراتيجيةتعليم اللغة العربية الذكية القائمة على اتباع السلوك لتحسين نتائج تعلم التلاميذللغة العربية(Suparno et al. 2021).

بناء على الدراسات البحثية السابقة، يمكن التأكيد على أن هذا البحث أصلي وليس تكرارًا أو سرقة أدبية، حيث إنه يختلف في تركيزه ومنهجه عن الدراسات السابقة. يكمن التشابه بين الدراسات في هدفها المتمثل في تحسين نتائج تعلم اللغة العربية من خلال استخدام التكنولوجيا، بينما يكمن الاختلاف في تطبيق استراتيجيةتعلم اللغة العربية الذكية القائمة على اتباع السلوك، والتي لم يتم دراستها بشكل خاص في الدراسات السابقة. بالإضافة إلى ذلك، توفر الدراسات السابقة مراجع ذات صلة للباحثين في تعزيز الأساس النظري واتجاه البحث الذي يتم إجراؤه.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG