الباب الأول

المقدمة

الفصل الأول : خَلْفية البحث

التعلم هو نشاط معقد. التعلم في جوهره ليس فقط نقل رسالة ولكن أيضا نشاط مهني يتطلب من المعلمين استخدام مهارات التدريس الأساسية بلعبة متكاملة وخلق مواقف فعالة (مسهودي و طاهى ,et al)٣ :٢٠٠٧ لذلك في تعلم المعلمين، من الضروري خلق جو موات واستراتيجيات تعلم تهم الطلاب.

يعتمد التعلم الجيد بشكل كبير على دافع إبداع المعلم ، وهو التعلم الذي يتمتع Scramble عال. يتم دعم Scramble العالي من خلال التدريس القادر على تسهيله سيؤدي إلى نجاح تحقيق أهداف التعلم.

يقول تريانتو (١٧ :٢٠١٠) "التعلم هو جانب من جوانب الأنشطة البشرية المعقدة ، وهو أمر غير قابل للتفسير تماما". يمكن تفسير التعلم البسيط على أنه نتاج التفاعل المستمر بين التطور وتجربة الحياة. التعلم بالمعنى المعقد هو الجهد الواعي للمعلم لتعليم طلابه (توجيه تفاعل الطلاب مع موارد التعلم الأخرى) من أجل تحقيق الأهداف المتوقعة.

المشكلة الموجودة في تعلم اللغة العربية في الصف التاسع مدرسة الجوامع المتوسطة الاسلامية هي من حيث كتابة المواد. تؤثر العديد من العوامل الداخلية والخارجية على نتائج تعلم التلاميذ في كتابة تعلم المواد. كشخص مسؤول عن عملية التعلم، يلعب المعلمون دورا مهما في عملية تحسين نتائج تعلم الطلاب.

لتحسين نتائج التعلم للمتعلمين في تعلم مواد الكتابة ، يطلب من المعلمين أن يكونوا قادرين على اختيار لعبة غير مملة ويشعر المتعلمون بالحماس والتحفيز مرة أخرى في تعلم اللغة العربية، وخاصة في تعليم الكتابة.

هذا واضح في دراسة أجراها والتي تجادل بأن: "النجاح القائم على التحديات والألعاب يجعل الأنشطة الطلابية بما في ذلك تحفيز الطلاب أكثر نشاطا، أي حيث يميل الطلاب إلى أن يكونوا إيجابيين في اتباع عملية التعلم التي يقدمها المعلمون. وبذلك، سيزداد مستوى قبول الطلاب ويمكن في مرحلته تحسين نتائج التعلم".

الحل البديل الذي يمكن استخدامه لتحسين نتائج تعلم الطلاب في تعلم المواد الكتابية هو تنفيذ نموذج التعلم التعاوني مع لعبة Scramble. Scramble هي طريقة تطبق نظام اللعبة. كما يجادل (٦٠ : ١٩سوفارنو) بأن Scramble هو أحد الأساليب في شكل لعبة اللغة أو الكلمات ، في جوهرها لعبة اللغة هي نشاط لاكتساب مهارات معينة بطريقة مشجعة. وفي الوقت نفسه، وفقال Harjasurjana و Mulyati في (راهايو ٢٠٠٧) يجادل بأن مصطلح Scramble مستعار من اللغة الإنجليزية التي تعني الأفعال والمعارك والنضالات. يستخدم هذا المصطلح لنوع من ألعاب الكلمات، وهي لعبة لترتيب الحروف والكلمات لكل كلمة تم خلطها في كلمة مناسبة.

من هذه التفسيرات يمكن أن نستنتج أن لعبة Scramble هي لعبة يمكن أن تحسن نتائج تعلم الطلاب، خاصة في تعلم مواد الكتابة لأنهم كانوا في السابق في تعلم مواد الكتابة يجدون العقبات والصعوبات، ولكن مع تطبيق هذه اللعبة تصبح معرفتهم بكتابة المواد أفضل لأنها أسهل في الفهم من قبل المتعلمين.

أو Scrambleوبناء على الوصف، حاول الباحثون إجراء البحوث باستخدام أساليب تكديس الكلمات لتحسين نتائج تعلم الطلاب في تعلم مواد الكتابة، بحيث يسهل على المتعلمين فهم وتعلم مهارة كتابة. لذلك ، في هذه الدراسة ، أخذ الباحثون العنوان " لترقية تحصيل التلاميذ الدراسي فيها SCRAMBLE تعليم الكتابة باستخدام لعبة (دراسة شبه تجربة لتلاميذ الصف التاسع بمدرسة الجوامع المتوسطة الاسلامية تشيلنجي باندونج)"

الفصل الثاني : تحقيق البحث

١. كيف التحصيل الدراسي للطلاب في تعلم الكتابة قبل استخدام لعبة Scramble لتلاميذ الصف التاسع بمدرسة الجوامع المتوسطة الاسلامية تشيلنجي باندونج ؟

٢. كيف التحصيل الدراسي للطلاب في تعلم الكتابة بعد استخدام لعبة Scramble لتلاميذ الصف التاسع بمدرسة الجوامع المتوسطة الاسلامية تشيلنجي باندونج؟

٣. كيفيةُ مستوى التحصيل الدراسي للطلاب في تعلم الكتابة بعد استخدام لعبة Scramble لتلاميذ الصف التاسع بمدرسة الجوامع المتوسطة الاسلامية تشيلنجي باندونج؟

الفصل الثالث : أغراض البحث

١. لِمَعْرفة التحصيل الدراسي للطلاب في تعلم الكتابة قبل استخدام لعبة Scramble لتلاميذ الصف التاسع بمدرسة الجوامع المتوسطة الاسلامية تشيلنجي باندونج؟

٢. لمعرفة التحصيل الدراسي للطلاب في تعلم الكتابة بعد استخدام لعبة Scramble لتلاميذ الصف التاسع بمدرسة الجوامع المتوسطة الاسلامية تشيلنجي باندونج؟

٣. لمعرفة مستوى التحصيل الدراسي للطلاب في تعلم الكتابة بعد استخدام لعبة Scramble لتلاميذ الصف التاسع بمدرسة الجوامع المتوسطة الاسلامية تشيلنجي باندونج؟

الفصل الرابع : فوائد البحث

من المتوقع أن توفر نتائج الكتابة فوائد لعالم التعليم نظريا وعمليا. من المتوقع أن يكون لنتائج هذه الدراسة الفوائد التالية:

أ. فوائد النظرية

ومن المتوقع أن تضيف هذه الكتابة خصائص ورؤى ومعرفة يمكن أن توفر أيضا بدائل لتطوير أساليب تعلم اللغة، وخاصة في تعلم اللغة العربية، فضلا عن إثراء المعرفة بتعلم اللغة العربية لتحسين نتائج تعلم الطلاب

ب. فوائد العملية

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

١. فوائدة الكاتبة

يمكن أن يقدم هذا البحث نظرة عامة على تطبيق اللعبة Scramble لتحسين نتائج تعلم الطلاب لدى المتعلمي

٢. فوائد للتلاميذ

يمكن أن يوفر هذا البحث للطلاب الفرصة لتعلم وفهم تعليم الكتابة وتسهيل الطلاب في إتقان المواد من خلال طرق التعلم التي يتم تأسيسها في شكل ألعاب.

٣. فوائد للمدرس

ومن المتوقع أن يكون هذا البحث معلومات ومدخلات قيمة للمعلمين وخاصة معلمي تعليم اللغة العربية في بذل الجهود المختلفة لتحسين مخرجات تعلم الطلاب.

٤. فوائد للمدرسة

من المتوقع أن يكون هذا البحث معلومات قيمة لمديري المدارس لاتخاذ السياسة الأكثر ملاءمة فيما يتعلق بالجهود المبذولة لتقديم استراتيجيات تعلم فعالة وكفؤة في المدارس من خلال مراجعة العوامل المختلفة.

الفصل الجامس : أساس التفكير

Scramble هي لعبة تعاوُنِيَّةٌ يستخدِمُهَا المعلمون ليكونوا قادرين على جعل المتعلمين النشطين ولا يشعرون بالتشبع حتى يتمكنوا بسهولةٍ مِنْ تطبيق مواد الكتابة التعليمية عند الدراسة. ووفقًا لِمَاهَرِي قَمَرَة، فقد ذكر أن :

مصطلح Scramble يأتي من اللغة الإنجليزية التي تترجم باللغة الإندونيسية إلى النضال والقتال والنضال. Scramble هو لعبة للتعلم في مجموعات من خلال مطابقة بطاقات الأسئلة وبطاقات الإجابة التي تم توفيرها وفقا للمشكلة. ووفقا لسوبارنو في كتاب استراتيجيات التعليم والتعلم لبحري جمارة وأسوان زين، فإن لعبة Scramble هي واحدة من الألعاب اللغوية، وهي في جوهرها لعبة لغوية هي نشاط لاكتساب مهارات معينة بلعبة ممتعة. (بحري جمارة. ٢٠٠٦: ١٣٤)

تم اختيار لعبة Scramble هذه لتكون مناسبة جدا لاستخدامها لتحسين مخرجات التعلم لتلاميذ الذين يتعلمون اللغة العربية في المواد الكتابية نظرا لمزايا Scaramble فهي تسهل على التلاميذ العثور على إجابات وتدريب التلاميذ على

الانضباط ويمكن لهذه اللعبة أن تشجع التلاميذ على فهم الموضوع، والذي عادة ما يكون مجرد تعلم رتيب ويجعل المتعلمين يشعرون بالتشبع. وأوجه القصور في هذه اللعبة هي إيقاف إبداع التلاميذ، ويفتقر التلاميذ إلى التفكير النقدي ، ويمكن لتلاميذ الغش مع الأصدقاء الآخرين. تتطلب هذه اللعبة من التلاميذ أن يكونوا نشطين ومتحدين. مع هذا التحدي، سيكون التلاميذ متحمسين في عملية تعلم مواد الكتابة إلى جانب أن هذه اللعبة هي أيضا لعبة بحيث في عملية تعلم مادة الكتابة هذه، لن يشعر التلاميذ بالتشبع وسيظلون متحمسين ومركزين.

وفقا لروبر ب. تايلور (٢٠٠١) في كتابه Miftahul huda ينص على: "Scramble هي واحدة من لعبة التعلم التي يمكن أن تحسن تركيز وسرعة تفكير التلاميذ. تسمح اللعبة لتلاميذ بالجمع بين الدماغ الأيمن والدماغ الأيسر. في هذه اللعبة، لا يطلب منهم فقط الإجابة على الأسئلة، ولكن أيضا تخمين الإجابات بسرعة على الأسئلة المتاحة بالفعل ولكن لا تزال في ظروف عشوائية " (مفتاه الهدي .٢٠١٣ ٣٠٣)

لتسهيل الأمر على المتعلمين في تعلم الكتابة، الحاجة إلى قدرة تعليمية عالية. القدرة على التعلم هي واحدة من العناصر التي يجب أن تكون موجودة دائما في كل طفل في كل عملية تعلم. بدون هذا العنصر الوحيد، تعتبر عملية التعلم التي يتم تنفيذها أقل إثارة للاهتمام، مما يجعل من الصعب على الطلاب فهم الدرس جيدا.

وبالتالي يمكن فهم أن نتائج التعلم لهؤلاء التلاميذ مهمة جدا غرسها في كل طفل. لأنه لتحقيق هدف بالطبع يحتاج الطلاب إلى التشجيع للحصول على رغبة أو رغبة قوية في تحقيق النجاح وأهداف التعلم التي سيتم تحقيقها. يعتمد وجود مهارة في كل متعلم على المهارات التي يقدمها المعلمون في عملية التعلم. لذلك،

الحاجة إلى لعبة يمكن أن تجعل الطلاب نشطين ومتحمسين أثناء عملية التعلم. بالطبع، هذه اللعبة مهمة جدا في استمرارية عملية التعلم. لأن اللعبة هي لعبة يتخذها المعلمون من أجل توفير الفهم بسهولة في المواد التي ينقلها، بالطبع، مصحوبة بدافع تعليمي عال.

طرق التعلم هي واحدة من المكونات الهامة في أنشطة التعليم والتعلم التي تحتاج إلى إتقان من قبل المعلمين. يتم الخلط أحيانا بين لعبة المصطلح ومصطلح النهج أو تقنية التعلم. من المؤكد أن اختيار طرق التعلم لا يمكن أن يتم بشكل جيد، إذا كان المعلم لا يعرف طرق التعلم الحالية. باستخدام أشكال مختلفة من عدة لعبة، من المتوقع ألا تكون مملة للمتعلمين، ويمكنها التغلب على المشكلات التي يواجهها المعلمون في مواقف أو ظروف معينة في تنفيذ أنشطة التعليم والتعلم (،دانساسميتا ٢٥:٢٠٠٩)

في حين أن خطوات تطبيق ألعاب التدافع هي كما يلي:

أ. يقوم المعلم بإعداد خطاب، ثم يزيل الجمل الواردة في الخطاب إلى بطاقات الجملة.

ب. يقوم المعلم بعمل بطاقة سؤال، إلى جانب بطاقة إجابة يتم خلط الرقم وفقا للمادة التعليمية / النص الذي تمت دراسته من قبل ويوزع بطاقة السؤال.

ج. يعمل التلاميذ في مجموعاتهم على الأسئلة ويبحثون عن بطاقات الأسئلة للحصول على إجابات مناسبة، في السابق كانت الإجابات عشوائية بهذه الطريقة.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

د. يطلب من الطلاب أن يكونوا قادرين على تجميع وإكمال وتغيير كلمات الإجابة التي كانت متاحة خلال الوقت المحدد. بعد الانتهاء من العمل على المشكلة، يتم جمع نتائج عمل الطالب وفحصها.

غالبا ما تستخدم نتائج التعلم كمقياس لمعرفة مدى إتقان الشخص للمواد التي تم تدريسها. تأتي نتائج التعلم من كلمتين، "النتائج" و "التعلم". والنتيجة (المنتج) هي الاستحواذ بسبب تنفيذ نشاط أو عملية تؤدي إلى تغيير وظيفي في المدخلات. التعلم هو مرحلة من التغيير في جميع السلوكيات الفردية المستقرة نسبيا نتيجة للخبرة والتفاعل مع البيئة التي تنطوي على عمليات معرفية.

نتائج التعلم هي القدرات التي يمتلكها الطلاب بعد تلقي تجربتهم التعليمية. وتشمل هذه القدرات الجوانب المعرفية والعاطفية والنفسية الحركية. يمكن رؤية نتائج التعلم من خلال أنشطة التقييم التي تهدف إلى الحصول على بيانات إثبات تظهر مستوى قدرة الطالب في تحقيق أهداف التعلم.

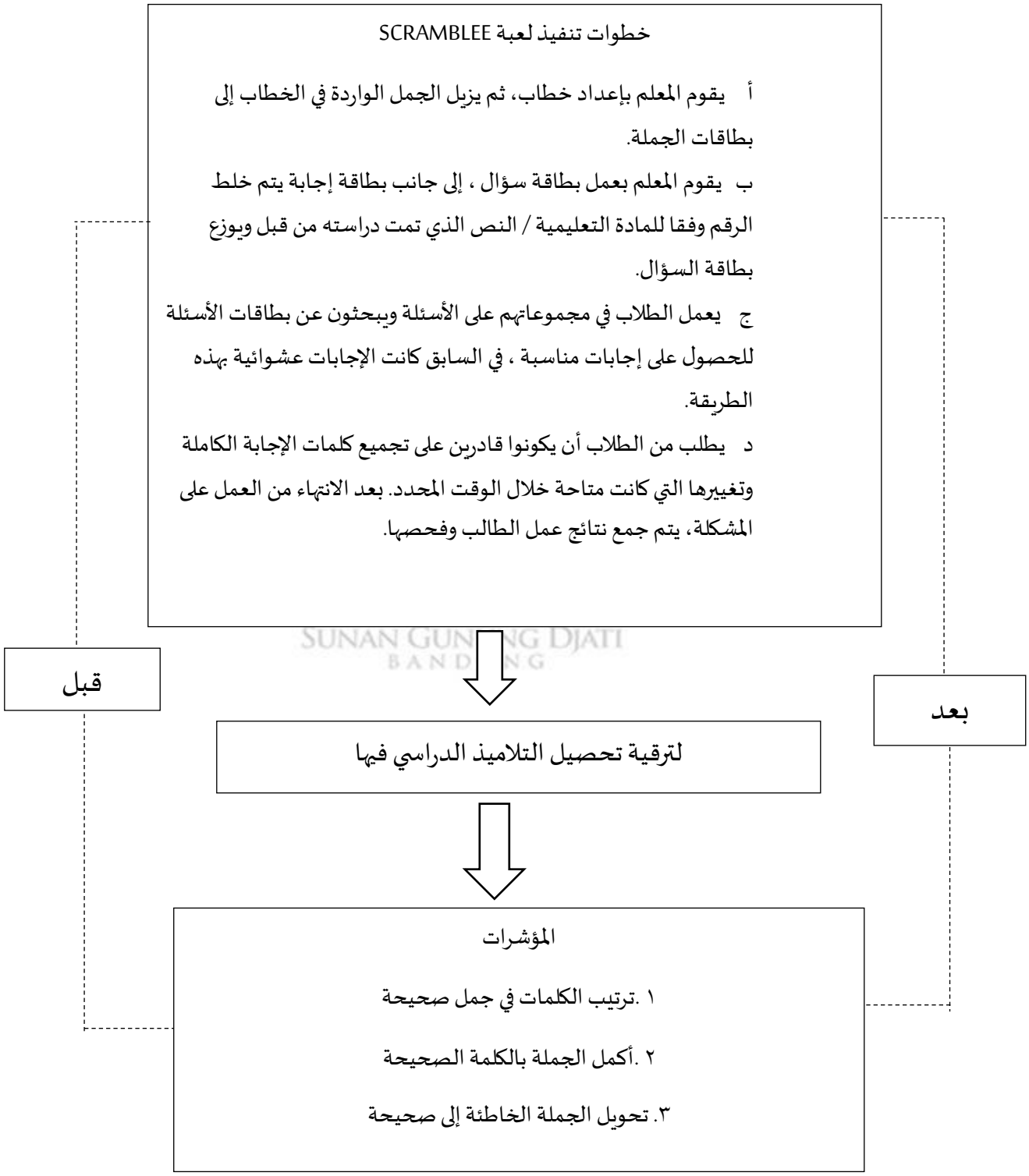
وفقا ل (،سودجانا ٢٢:٢٠١٢)، فإن نتائج التعلم هي القدرات التي يتمتع بها الطلاب بعد تلقي تجربة التعلم. علاوة على ذلك ، يقترح في وزارة التعليم ، (١٢:٢٠١٢)أن نتائج أنشطة التعلم تتميز بتغيرات في السلوك في اتجاه إيجابي دائم نسبيا لدى الأشخاص الذين يتعلمون. فيما يتعلق بهذا الرأي، أوضح (Wahidmurni، .et al) ١٨ :٢٠١٣أنه يمكن القول إن الشخص قد نجح في التعلم إذا كان قادرا على إظهار تغيير في نفسه. وتشمل هذه التغييرات قدرته على التفكير أو مهاراته أو موقفه تجاه كائن ما.

إذا تمت دراستها بشكل أعمق، فيمكن احتواء نتائج التعلم في تصنيف بلوم ، والذي يتم تجميعه في ثلاثة مجالات (مجالات) وهي المجالات المعرفية أو قدرات التفكير، والمجالات أو المواقف العاطفية ، والمجالات أو المهارات النفسية الحركية. فيما يتعلق بذلك ، طور (في سودجانا، ٢٢:٢٠١٢) قدرة نتائج التعلم إلى خمسة أنواع، بما في ذلك: (١) نتائج التعلم الفكري هي أهم نتائج التعلم في نظام lingsiolastic ؛ (٢) الاستراتيجية المعرفية هي تنظيم الطريقة التي يتعلم بها المرء ويفكر بأوسع معنى للقدرة على حل المشكلات ؛ (٣) المواقف والقيم، المتعلقة باتجاه الشدة العاطفية للشخص كما يستنتج من الميل إلى التصرف تجاه الناس والأحداث ؛ (٤) المعلومات اللفظية والمعرفة بمعنى المعلومات والحقائق. و (٥) المهارات الحركية هي المهارات التي تعمل من أجل البيئة وتؤكد على المفاهيم والرموز.

يتم تحديد العوامل التي تؤثر على مخرجات التعلم وفقا ل (دجمهاري :٢٠١٢ ١٢٣) من خلال العوامل الموضوعية والمعلمين والطلاب والأنشطة التعليمية وأدوات التقييم ومواد التقييم وجو التقييم. وفي الوقت نفسه ، وفقا ل (سلامت :٢٠١٢) ٥٤تتأثر نتائج التعلم بالعوامل الداخلية والخارجية. تشمل العوامل الداخلية الصحة وعيوب الجسم والذكاء والاهتمام والاهتمامات والمواهب Scramble (الدافع) والنضج والاستعداد. وتشمل العوامل الخارجية الأسرة والمدرسة والعوامل المجتمعية.

لذلك، يجب اختيار طرق جيدة لتكون قادرة على تحسين نتائج تعلم الطلاب في تعلم مواد الكتابة بشكل صحيح وصحيح. في هذه الدراسة، يختار الباحثون طريقة Scramble كحل لهذه المشكلة

تطبيق التعليم الكتابةباستخدام لعبة SCRAMBLEE لترقية تحصيل التلاميذ الدراسي فيها



الفصل السادس : فريضة البحث

الفرضية هي فرضية أو افتراض غير صحيح ولا يزال يصف مؤقتا الحقائق أو الظواهر والإجابات المحتملة على أسئلة البحث البحثي.

بناء على المشاكل القائمة، سيتم إجراء أبحاث حول استخدام طريقة Scramble في مواد تعليم اللغة العربية والتي من المتوقع بعد تطبيق هذه الطريقة تحسين نتائج تعلم الطلاب في مواد الكتابة التعليمية. ثم الصيغة المستخدمة هي X1 و X2. X1 هي النتيجة التعليمية للطالب قبل استخدام ألعاب Scramble في تعلم مواد الكتابة و X2 هي النتيجة التعليمية للطلاب بعد استخدام ألعاب Scramble في تعلم مواد الكتابة. لأغراض الاختبار سيتم ذلك عن طريق مقارنة سعر thitung مع سعر جدول " "t، لاختبار الفرضية سيتم اختبار القيمة " "t بمستوى كبير قدره ٥٪. ويمكن استخلاص الاستنتاجات على النحو التالي:

أ. إذا كانت قيمة "ت" الحسابية أصغر من "ت" ا لجدوالية فالفريضية المقدمة مردودة يعنى وجود أثر

ب. إذا كانت قيمة "ت" الحسابية أكبر من "ت" الجدوالية فالفريضية المقدمة مقبولة يعنى عدد أثر

الفرضية الصفرية : لا توجد زيادة في نتائج تعلم الطلاب في كتابة المواد باستخدام لعبة Scramble

الفرضية الصفرية : هناك زيادة في نتائج تعلم الطلاب على كتابة المواد باستخدام لعبة Scramble

الفصل السابع : البحوث السابقة المناسبة

أ. بحث أجرته بيانكا بيلا دينا وبوجيستوتي وستي موردية بعنوان "تطبيق أساليب التعلم المتدافعة ورموز الوقت لتحسين تحفيز الطلاب ونتائج التعلم" مع الصف الحادي عشر من العلوم الطبيعية ٢ مدرسة ثانوية حكومية ٣ جيمبر كهدف لبحثه. نشر هذا البحث في مجلة التربية. من نتائج الدراسة ، تم الحصول على زيادة في النتائج المعرفية للطلاب في تطبيق أساليب التدافع والرمز الزمني لطلاب الصف الحادي عشر للعلوم الطبيعية ٢ من المدرسة الثانوية الحكومية ٣ Jember في الدورة ١ من ٦٨ مع الانتهاء الكلاسيكي من ٧٧,٤ مع الانتهاء الكلاسيكي من ٧٢ ٪. متوسط درجة الإنجاز الفعال للطلاب في الدورة الثانية هو ٦٦,٩ مع معايير جيدة.

ب. بحث أجرته ستي مريم عبيد الله في عام ٢٠١٧ بعنوان "استخدام أساليب التدافع في مواد التربية الدينية الإسلامية مادة الخلافاء الرسول خليفة لنضال النبي محمد صلى الله عليه وسلم. لزيادة النشاط الطلابي" مع الصف السابع ب مدرسة الدولة الإعدادية ١٧ باندونغ كهدف لبحثه. أطروحة حول برنامج البكالوريوس في قسم التربية الدينية الإسلامية جامعة سونان غونونغ دجاتي الإسلامية الحكومية باندونغ. . ومن نتائج الدراسة تم الحصول على النتائج بأن تطبيق طريقة التدافع يمكن أن يزيد من نشاط الطلاب بنسبة مئوية يمكن أن تكون في الدورة ١ بنسبة ٦٣,٥٩٪ مع الفئة النشطة وفي الدورة الثانية بنسبة ٨٢,٣٠٪ مع الفئة النشطة جدا.

ج. بحث أجراه Piping Sugiharti في عام ٢٠٠٩ بعنوان "استخدام أساليب التدافع في تعلم الفيزياء لزيادة دافع تعلم الطلاب" مع الصف الثامن bpk

زارع المدرسة الإعدادية كهدف لبحثه في يناير وفبراير ٢٠٠٩. نشرت هذه الدراسة في مجلة التربية في عام ٢٠١١. من نتائج الدراسة التي تم الحصول عليها من النتائج أن تطبيق طريقة التدافع يمكن أن يزيد من اهتمام الطلاب بتعلم الفيزياء. يمكن ملاحظة ذلك من النسبة المئوية للطلاب الأقل انتباها ، وبدأ النباح والدردشة في الانخفاض ، إلى أقل من ١٩٪. في المقابل، ارتفع عدد الطلاب النشطين الذين يجرؤون على التعبير عن آرائهم ليصل إلى ٦٩٪. .

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG