الباب الأول

مقدمة

أ. خلفية البحث

اللغة هي الحقيقة متزايدة ومتطورة مع تقدّم البشر كمستعمل اللغة . مع الواقع الموجود عن اللغة, الذي يجعل اللغة أقوى في الوجود البشري ككائنات ثقافية ودينية. حتى الآن، اللغة محددة مع بعض خبراء بمعاني مختلف. وبمعنى أخر، اللغة منفتحة جدًا على الرؤية من أي وجهة نظر .

في نطاق المجتمع الإندونيسي، كانت اللغة أشكالا مختلفة جدا، بحضرة اللغة يتم التواصل بين المجتمعات جيد. مع وجود ثقافية ودينية مختلفة، فهو أحد أسباب تطور اللغة. في عدده هو دخلت اللغة العربية في حياة المجتمع، وهي إحدى الأجزاء في تقليد العالم الإسلامي. (إسماعيل السوردي ، ٢٠١٨). اللغة العربية في إندونيسيا هي لغة أجنبية أو لغة ثانية ، لأن اللغة العربية ليست لغة التكرار اليومية. يستطع أن يرى هذا الحال في المدارس الإسلامية من رياض الأطفال حتى الجامعة، وضعت اللغة العربية كلغة أجنبية بما في تلك موقعها في المناهج الدراسية.

بالإشارة إلى منهج ٢٠١٣، تنقسم المواد العربية إلى المفردات، والتراكيب، والاستماع، والكلام، والقراءة، والكتابة. تعتبر مادة التراكيب واحدة من المواد الست، وهي مادة مهمة للطلاب لإتقانه. اعتقل تعليم التراكيب دورًا مهمًا لأنه بعامة يحتاج الطلاب إلى تعليم التراكيب لفهم ضبط الكلمات، مما يسهل على الطلاب القراءة والفهم والترجمة. على الرغم من أهمية ذلك، الصحيح الواقع في تطوير تعليم اللغة العربية أنهم يواجهون صعوبات ، خاصة في مادة التراكيب. يوضح منير (٢٠١٧: ٤٤) أن علم النحو يصعب فهمه وإتقانه.

في الزمان العصر التكنولوجي الحالي، لم تتطور التعليم التفاعلية على الأمثل في إندونيسيا. ومن العراقيل نقص إتقان المدرس لتكنولوجيا تطوير التعليم التفاعلية، بحيث لا يكون تطوير المواد التعليمية هو الأمثل. بوجود التكنولوجيا

تقدم العديد من الابتكارات في التعليم. في عدادها هي الألعاب التعليمية الرقمية التي تستطع أن استخدام للتعليم في المدارس.

إحدى اللعبة التعليمية التي يمكن للمدرسين استخدامها عند تعليم التراكيب هي اللعبة التعليمية الرقمية *WORDWALL*. كما قال (مغفيرة, ٢٠١٨) في بحثها, أن اللعبة التعليمية الرقمية *WORDWALL* قادرة على جعل تفاعلات مفيدة للطلاب . *WORDWALL* (ف. م. ساري و يرزا, ٢٠٢١) هو تطبيق يمكن استخدامه كلعبة تعليمية بالإضافة إلى أداة تقييم مثيرة للاهتمام للطلاب في التعليم عبر الإنترنت وغير المتصل. تتمثل بعض مزايا *WORDWALL* أنه مجاني للخيارات الأساسية مع اختيار العديد من القوالب. إضافة إلى ذلك، يمكن إرسال الألعاب التي تم إنشاؤها مباشرةً عبر WhatsApp أو Google Classroom أو غيرها. يقدم هذا البرنامج العديد من أنواع الألعاب مثل الكلمات المتقاطعة والاختبارات والبطاقات العشوائية وغيرها الكثير. ميزة أخرى هي أن الألعاب التي قد صنعه يمكن طباعتها بتشكل PDF، لذلك سيسهل الأمر على الطلاب الذين يمتلكون المشكلات الشبكية. ستكون عملية التعليم أكثر متعة وليست رتيبة بحيث تؤثر على قدرات الطلاب على التعلم.

بناءً على الملاحظات الأولية ونتائج المقابلات مع مدرس اللغة العربية من الصف الثامن في مدرسة مطلع الهدى المتوسطة الإسلامية باندونج حصل على إعلام بأنه يزال هناك كثير من العقبات والصعوبات التي يواجه الطلاب في تعليم اللغة العربية ، وخاصة في مادة التراكيب. هذا بسبب عدة أشياء. بعد أن أدلت الباحثة بملاحظات ميدان للنظر مباشرة كيف تعلّم المدرسة ، في رأى الباحثة ، أن تقديم مادة التراكيب التي تسلمها المدرسة ما زالت رتيبًا ، أي أنها ما زالت تركز على تقديم أمثلة من الجمل والقواعد التي معروضة في أوراق العمل ، مصحوب بطريق رتيبا و المدرسة تشرح بكامل دون وسيلة التي تزيد إلى فهم الطلاب في التعليم. صعوبة أخرى في مشاكل الصف الرتيب هو أنه يجعل الطلاب ينامون ويفترضون أن التراكيب يصعب فهمه ومخيف. وجد أن المشكلات لها تأثير على قدرة الطلاب في

فهم التراكيب. يظهر هذا من بعض الطلاب في الصف الثامن الذي لم يفهموا أن يصنعوا الجمل المفيدة الصحيحة.

لذلك ، بهذه المشكلة تتطلّب أنشطة التعليم لعبة لدعم المزيد من التعليم التفاعلي بين المدرس والطلاب ، وخاصة تعليم التراكيب ، بدون استبعاد أهداف التعليم على الطلاب, مثل يحسين ذاكرا، وفهم على المادة ، و يستطع أن تطبيقها في مختلف أشكال الأسئلة. من الجلفية السابقة ، أجرت الباحثة بحثًا تجريبيًا تحت العنوان, استخدام اللعبة التعليمية الرقمية "*WORDWALL*" في تعليم التراكيب لترقية قدرة الطلاب على تركيب الجمل المفيدة (دراسة شبه تجربة على تلاميذ الصف الثامن(أ) بمدرسة مطلع الهدى الإسلامية باندونج).

ب. تحقيق البحث

بناءً على خلفية البحث المذكورة, فتعرض الباحثة تحقيق البحث ما يلي :

١. كيف قدرة الطلاب على تركيب الجمل المفيدة قبل استخدام اللعبة التعليمية الرقمية *WORDWALL* في الصف الثامن (أ) بمدرسة مطلع الهدى المتوسطة الإسلامية باندونج ؟
٢. كيف قدرة الطلاب على تركيب الجمل المفيدة بعد استخدام اللعبة التعليمية الرقمية *WORDWALL* في الصف الثامن (أ) بمدرسة مطلع الهدى المتوسطة الإسلامية باندونج ؟
٣. كيف ارتقاء قدرة الطلاب على تركيب الجمل المفيدة باستخدام اللعبة التعليمية الرقمية *WORDWALL* في الصف الثامن (أ) بمدرسة مطلع الهدى المتوسطة الإسلامية باندونج ؟

ج. أغراض البحث

١. المعرفة قدرة الطلاب على تركيب الجمل المفيدة قبل استخدام اللعبة التعليمية الرقمية *WORDWALL* في الصف الثامن (أ) بمدرسة مطلع الهدى المتوسطة الإسلامية باندونج
٢. المعرفة قدرة الطلاب على تركيب الجمل المفيدة بعد استخدام اللعبة التعليمية الرقمية *WORDWALL* في الصف الثامن (أ) بمدرسة مطلع الهدى المتوسطة الإسلامية باندونج
٣. المعرفة ارتقاء قدرة الطلاب على تركيب الجمل المفيدة باستخدام اللعبة التعليمية الرقمية *WORDWALL* في الصف الثامن (أ) بمدرسة مطلع الهدى المتوسطة الإسلامية باندونج.

د. فوائد البحث

بعد عمل هذا البحث، من المأمول أن يكون له فوائد وآثار إيجابية. فوائد هذا البحث كالتالي:

١. الفوائد النظرية

من المتوقع أن تضيف هذه الكتابة البصيرة والمعرفة ، ويمكن أن يأتي أيضًا بمهرب ، وهو تنمية اللعبة التعليمية الرقمية في تعليم اللغة العربية لترقية قدرة على تعليم الطلاب.

٢. الفوائد العملية

عمل هذا البحث ليكون مفيدًا:

أ) للطلاب

١) زيادة نشاط الطلاب في التعلّم داخل الفصل.

٢) شـــعر بالســـعادة عند تعلم اللغة العربية لأن الطلاب يتفاعلون في التعليم الطلاب مرارا ، وخاصة المواد العربية.

٣) يفهم الطلاب المادة بسهولة ويستطعون على تطبيقها في سياقات أخرى.

٤) ارتقاء على قدرة تعلم الطلاب في التعليم، وخاصة في تعليم التراكيب.

ب) للمدرسين

١) يكون أسوة تعليميًا للمدرسين لتحقيق التعليم PAIKEM (التعليم النشط والمبتكر والمبدع والفعّال والمجتذب).

٢) يعطى اللعبة التعليمية الرقمية البديلة في تعليم اللغة العربية.

٣) لترقية قدرة التعلّم الطلاب في تعليم التراكيب في الصف الثامن بمدرسة مطلع الهدى المتوسطة الإسلامية باندونج.

ج) للمدرسة

تكون مادة في تطوير الكامل البرنامج العمل على اللغة العربية في المدارس ثما استخدام المختبر الكمبيوتر.

د) للباحثين

يفتح هذا البحث رؤى للآراء المختلفة والأفكار الجديدة ، و استخدامه كإرشاد الأبحاث أخرى مماثلة. ثما تكون مادة بحثية متقدمة محسنة.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

هـ. الإطار الفكري

التعليم هو وجه الذي لا يمكن مشتّت من التطورات التكنولوجية بما تكييف في عصر الثورة الصناعية ٤,٠. يجب أن يتحول التعليم أيضًا وفقًا لاحتياجات العصر. لقد تحول النموذج التعليمي في القرن الحادي والعشرين عما كان عليه من قبل، أي في الاختلافات في توجه التعليم. يشير التعليم في القرن الماضي إلى محو الأمية في القراءة والكتابة والرياضيات، بينما يستخدم هؤلاء الثلاثة في القرن الحادي والعشرين كعاصمة أساسية لتطوير معرفة القراءة والكتابة الجديدة، وهي معرفة القراءة والكتابة والبيانات والتكنولوجيا. التعليم المبتكر في القرن الحادي والعشرين موجه على أنشطة لتدريب المهارات الأساسية وفقًا إطار لمهارات القرن

الإحدى والعشرين, هو المهارات الحياتية والوظيفية، ومهارات الابتكار والتعليم، والمهارات المعلومات، الوسيلة, وتكنولوجيا المعلومات والاتصالات.

اللعبة ليست شيئًا غريبًا، كل من الأطفال والكبار على دراية كبيرة بمصطلح اللعبة. الألعاب هي الأساس مزيج من اللعب والفرح. وفقًا لرومي ساتريا واهونو، تعتبر اللعبة هي الانشطاة منظمَّة أو شبه منظمة عادةً مخصصًا للترفيه واستخدامه أحيانًا كوسيلة التعليم. الخصائص اللعبة الممتعة والمشوقة والإدمان والتعاونية تجعل هذه النشاطة محبوبًة من الأشخاص البشرية. تُعرَّف اللعبة أيضًا بأنها لعبة منظمة وقادرة على توفير الراحة والمتعة لمستخدميها (*Prensky*، ٢٠٠١).

أنواع من الألعاب مختلفة، نوع واحد من الألعاب هو الألعاب التعليمية الرقمية. الألعاب التعليمية الرقمية هي اللعبة ذات محتوى تعليمي التي مصمّمة متعمّد لتحقيق أهداف تعليمية معينة. الألعاب التعليمية لها خصائص ومبادئ مختلفة مقارنة بأنواع الألعاب الأخرى، وذلك لأن الألعاب التعليمية مصمّمة خصيصًا لأغراض التعليم. التعليم القائم على الألعاب التكنولوجية هو استراتيجيّة لدمج استخدام التكنولوجيا (خاصة الألعاب التكنولوجية) لتحقيق أهداف التعليم. يستخدم هذا التعليم الرقمي القائم على الألعاب على الكمبيوتر أو الكمبيوتر المحمولة أو الهواتف كوسائط لبلّغ المواد التعليمية، وكذلك ارتقاء فهم الطلاب وقدراتهم المعرفية، بالإضافة إلى وسيلة لتقييم المواد التعليمية التي دريسها.

WORDWALL هو تطبيق قائم على موقع الويب. يهدف هذا التطبيق لمصدر تعلّم، ووسيلة، وأداة تقييم منفرح للطلاب. توفر صفحة *WORDWALL* أيضًا موجد أمثلة على إبداعات المدرس حتى حصل المستخدمون الجدد على ينال الصورة كيف شكل ما صنعه عليه. *WORDWALL* هو تطبيق مثير للاهتمام عندما يتعلق الأمر بالبرامج. يهدف هذا التطبيق صراحةً أن يكون أصلًا تعليميًا ووسيلة وأداة تقييما منفرحا للطلاب. توفر صفحة *WORDWALL* أيضًا أمثلة على مظاهر المعلم حتى يعرف العملاء الجدد ما هو ١٦ نوعًا من الإنشاءات التي سيتم إنشاؤها (*Sherianto*. ٢٠٢٠). *WORDWALL* هو تطبيق ويب الذي استخدامه لجعل

التعليم ممتعًا للطلاب ويمكن استخدامه أيضًا كوسيلة تعليمية يمكن أن يجعل الطلاب نشطين. يكون هذا الموقع مناسبًا للتخطيط واستكشاف تقييمات التعليم النشط (إرهام هليك ، ٢٠٢٠).

من خلال تغير الطريقة والأساليب التدريس، يكون الطلاب غير مشبعين عند التعلم. يفتح استخدام التطبيقات مثل *WORDWALL* مساحة للطلاب ليكونوا مبدعين ومبتكرين عمدما التعلم. بالإضافة إلى ذلك ، يؤدي العرض الجيد للتعليم زيادة سلطة المدرسين وثقتهم في داخل الفصل . أحدى هذه الجهود هي استخدام اللعبة التعليمية الرقمية *WORDWALL*. فيما يلي وظائف ومزايا *WORDWALL* كلعبة في تعليم :

١. تحفيز تنمية عقل وحساسية الطلاب
٢. جعل بيئة تعليمية ممتعة ومبتكرة وخلاقة
٣. تحسين منطق الطلاب وفهمهم
٤. وسيلة تعليمية تفاعلية ثنائية الاتجاه
٥. تقوم التقييم وقدرة الطالب.

التعليم هو جهد المدرس لفعله في إنشاء أنشطة تعليمية مادية معينة تساعد على تحقيق الأهداف (هيرماوان ٢٠١٤ : ٣٢). وبالمثل مع تعليم اللغة العربية وهو نشاط تفاعلي للمدرس والطالب في علم اللغة لتحقيق أهداف معينة. في تعليم اللغة العربية، هناك ثلاثة مصطلحات يجب فهمها بالمعاني والمفاهيم الصحيحة ، وهي المناهج والطريقة والتقنيات. وفقًا لـ م. إدوارد أنتوني، فإن المناهج والطريقة والتقنيات لها علاقة هرمية (نانانج قاسم، ٢٠١٦ : ٣٨). مع ذلك، فإن تعليم اللغة العربية هو عملّية تغيير المعرفة والموقف العقلي وسلوك اللغة العربية التي متوقعة أن تستطع ليفعل باحترافي لأغراض معين.

جزء واحد من مادة تعليم اللغة العربية التي تشير إلى منهج ٢٠١٣ هو مادة التراكيب . تعليم التراكيب لطلاب اللغة العربية مهما. التراكيب هو مزيج من كلمتين أو أكثر تنبؤية أو غير تنبؤية (مفيد أ.ر ، ٢٠١٧: ٧٩). التراكيب هو علم ينظم في

ترتيب الكلمات. موقف التراكيب كأحد النقاط الرئيسية للنقاش بشأن مواضع الكلمات في بنية الجملة ، مما يجعل التراكيب النحوية مرتبا ومحتويا. (فتح المجيب و نيلور الرحمواتي ، ٢٠١٣: ١٦١). ذكرالجارم وأمين (١٩٥٤: ١٢) التراكيب هو ترتيب الكلمات التي تقدم الفواءد أو الفهم الكامل تسمى الجملة المفيدة أو تسمى إليها بالكلام. يتكون الجمل المفيدة أو الجمل الكاملة من كلمتين أو أكثر (حتى يتم فهم المعنى) وكل كلمة في الجملة الكاملة جزء منها.

الغرض من تعليم التراكيب ليس ليكونوا الطلاب قادرين على حفظ مجموعة من تركيب الجمل فقط، ولكن أيضًا لفهم جيد ويستطع على إعطاء الفهم الصحيح. إتقان بنية الجملة العربية هو الأساس لإتقان كل أنواع المهارات في اللغة العربية، سواء في مهارات الاستماع و القراءة و الكلام والكتابة.

تعليم التراكيب أحد أصعب مواد تعليم اللغة العربية وأكثرها مملا لمعظم الطلاب. لذلك يحتاج إلى المساعدة من استخدام اللعبة التعليمية الرقمية *WORDWALL* في تعليمه. أما بالنسبة لهذا البحث إن خطوات تعليم التراكيب باستخدام اللعبة التعليمية الرقمية *WORDWALL* ثما تساعد في استخدام الطريقة الاستقرائية هي :

١. المرحلة الأولى، يقدم المدرس حوارًا خفيفًا ثما طرح الأسئلة وشرح الموضوع المراد دراسته
٢. مرحلة التقديمي، في هذه المرحلة يكون المدرس قادرًا على تقديم المواد يعطى أمثلة في *WORDWALL* من خلال تقديم قواعد النحوو الصرف بطريقة ممتعة
٣. مرحلة الربطة هي مرحلة المقارنة بين الدرس يريد أن دراسته والدرس السابق حتى يستطع الطلاب من تقديم الاستنتاجات.
٤. يعطى المدرس الفرصة للطلاب لاستخلاص استنتاجاتهم الخاصة وفقًا بلأمثلة والتحليلات التي قد مناقشتها مسبقًا

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

٥. بعد ذلك، القواعد التي قد تبسيطها وفهمها يستطع بتطبيق الطلاب في شكل تمرينات تم توفيرها في لعبة *WORDWALL*.

جادل هامماليك بأن القدرة على التعلم هي "شكل من أشكال النمو أو التغيير في الشخص الذي يتم التعبير عنه بطرق جديدة في التصرف بفضل الخبرة والممارسة". علاوة على ذلك، أوضح أن السلوك الجديد على سبيل المثال، من الجهل إلى المعرفة، وظهور مفاهيم جديدة ، والتغيرات في المواقف، والعادات، والمهارات، والقدرة على تقدير تطور الصفات الاجتماعية والعاطفية والجسدية. وقال سمياوا، "فإن القدرة هي نتيجة التغيرات في سلوك الطفل بعد تلقيه الدرس. عادة ما توصف القدرة بقيمة رقم أو حرف." فذلك الاستنتاج من هذا الفهم أن المقصود بالقدرة هو إنجاز الطفل في أنشطة التدريس والتعلم والتي يمكن قياسها من قدرة الطفل الخاصة. تركز القدرة بشكل أكبر على قدرة الشخص على تعريف و تفسير و ترجمة وإعادة صياغة المعرفة إلى كلمات جديدة وفقًا لطريقته الخاصة.

وبناءً على ذلك، فإن مؤشرات قدرة الطلاب في تعليم التراكيب هي:

١. معرفة معنى الجمل حسب عناصر قاعدة الجمل المفيدة.
٢. تغيير الجمل العربية (الجملة الفعلية إلى الجملة الإسمية والعكس).
٣. التعرّف على الجمل وفقا بعناصر قاعدة الجمل المفيدة.
٤. قادرين على التعبير عن الجمل شفهياً وكتابياً وفقاً لعناصر الجمل المفيدة.

بناءً على الشرح أعلاه أن استخدام اللعبة التعليمية الرقمية *WORDWALL* في تعليم التراكيب الجمل المفيدة بمساعدة استخدام الطريقة الاستقرائية حيث يُعطى مثالا بناءً على المادة المأمولة أولاً ثم يشرح المدرس قواعد المادة أنه يرجوأن يساعد في ترقية قدرة التعليم لدى الطلاب لأنه باستخدام هذه اللعبة تجعل التعليم مؤثرا و فعّالاً ثما أكثر إثارة للاهتمام و لا يضخر في التعليم. إطار التفكير في هذا البحث يستطع مصور من خلال المخطط اليالي :

استخدام اللعبة التعليمية الرقمية "*WORDWALL*" في تعليم التراكيب لترقية قدرة الطلاب على تركيب الجمل

خطوات تعليم التراكيب باستخدام اللعبة التعليمية الرقمية *WORDWALL* ثما تساعد في استخدام الطريقة الاستقرائية هي :

١. **المرحلة الأولى ، يقدم المدرس حوارًا خفيفًا ثما طرح الأسئلة وشرح الموضوع المراد دراسته**
٢. **مرحلة التقديمي ، في هذه المرحلة يكون المدرس قادرًا على تقديم المواد يعطى أمثلة في *WORDWALL* من خلال تقديم قواعد النحوو الصرف بطريقة ممتعة**
٣. **مرحلة الربطة هي مرحلة المقارنة بين الدرس يريد أن دراسته والدرس السابق حتى يستطع الطلاب من تقديم الاستنتاجات.**
٤. **يعطى المدرس الفرصة للطلاب لاستخلاص استنتاجاتهم الخاصة وفقًا بلأمثلة والتحليلات التي قد مناقشتها مسبقًا**
٥. **بعد ذلك، القواعد التي قد تبسيطها وفهمها يستطع بتطبيق الطلاب في شكل تمرينات تم توفيرها في لعبة *WORDWALL*.**

اختبار قبلي

اختبار بعديّ

مؤشرات قدرة الطلاب في تعليم التراكيب هي:

١. **معرفة معنى الجمل حسب عناصر قاعدة الجمل المفيدة.**
٢. **تغيير الجمل العربية (الجملة الفعلية إلى الجملة الإسمية والعكس).**
٣. **التعرّف على الجمل وفقا بعناصر قاعدة الجمل المفيدة.**
٤. **قادرين على التعبير عن الجمل شفهياًوكتابياًوفقاً لعناصر الجمل المفيدة.**

ارتقاء قدرة الطلاب على تركيب الجمل المفيدة

و. الفرضية

الفرضية هي إجابة مبدئية لمشكلة يريد حلها من خلال البحث ، والتي تتم صياغتها على أساس المعرفة والمنطق الحاليين والتي سيتم بعد ذلك اختبار صدقها من خلال البحث الذي سيتم إجراؤه. (Izzuddin & Acep Hermawan ، ٢٠١٨: ١٢٤). سيوجه هذا البحث إلى الجهود لينظر مقارنة استخدام اللعبة التعليمية الرقمية *WORDWALL* على الطلاب بمراجعة قدرة التعلّم التراكيب قبل وبعد استخدام اللعبة التعليمية الرقمية *WORDWALL*. لذلك يمكن استنتاج أن الفرضية هي حقيقة مؤقّتة يمكن استخلاصها من الحقائق التي لا يزال يتعين إثبات صحتها عن طريق الاختبار.

وبالتالي ، فإن صياغة الفرضية التي يمكن أخذها في هذا البحث هي:

الفرضية الصفرية (H_0) : لا يوجد ارتقاء قدرة التعلم الطلاب باستخدام اللعبة التعليمية الرقمية *WORDWALL* في تعليم التركيب.

الفرضية المقترحة (H_1) : يوجد ارتقاء قدرة التعلم الطلاب باستخدام اللعبة التعليمية الرقمية *WORDWALL* في تعليم التركيب.

ثم يتم اختبار الفرضية باستخدام مستوى أهمية ٥٪ ، ثم يتم استخدام الصيغة: إذا كان "ت" الحسابية اكبر من "ت" الجدولية فهو الفرضية الصفرية (H_0)مرضوض، مما يعني وجود ارتقاء كبير. إذا كان "ت" الحسابية اصغر من "ت" الصفرية قبول الفرضية الصفرية فهي الفرضية الصفرية (H_0) مسموح ، فلن تكون هناك تأثير كبير.

ز. البحوث السابقة المناسبة

١. فاني ميستيانا بوتري (٢٠٢٠) بعنوان "فعالية استخدام تطبيق *WORDWALL* في تعليم الرياضيات (عبر الإنترنت) في مادة أرقام العد للفئة ١ في المدرسة ٢ الإبتدائية الإسلامية الحكومية ، جنوب مدينة *Tangerang*." البحث المستخدم عبارة عن بحث تركيبي من خلال الجمع بين تقنيات جمع البيانات الكمية والنوعية. مع موضوع هذا البحث ، هناك ٥٦ طالبًا في الصف الأول في المدرسة ٢ الإبتدائية الإسلامية الحكومية جنوب تانجيرانج. في هذا البحث تم استخدام أدوات مختلفة لجمع البيانات مثل: (١) استبيانات إجابات الطلاب (٢) المقابلات لدعم نتائج استبيانات استجابة الطلاب (٣) أسئلة من خلال وسائط *WORDWALL* وأسئلة الاختبار. كان نتائج هذا البحث استبيانًا لإجابات الطلاب في استخدام وسائط *WORDWALL* في ختام أنشطة تعليم الرياضيات عبر الإنترنت وكانت فعالة جدًا بمتوسط درجة استبيان ٣٢,٣. أنتجت نتائج التكرار في الدراسات السابقة التي أجراها الطلاب نسبة اكتمال بلغت ٨٨,٠٤ و ٧٥٪ من عدد الطلاب حتى تم الإعلان عن فعاليتها. يتمثل الاختلاف بين البحث السابق وهذا البحث في أن تركيز البحث السابق ينصب بشكل أكبر على اكتشاف مدى فعالية استخدام تطبيق *WORDWALL* في تعليم الرياضيات عبر الإنترنت (عبر الإنترنت) على مادة العدد الصحيح ، بينما يركز هذا البحث على البحث في تركيب الجمل المفيدة.

٢. رحما ينتي السالمة (٢٠٢٢) بعنوان "تنفيذ وسيطة التعليمية " *WORDWALL* "المستندة إلى الألعاب لترقية قدرة التلاميذ على الترجمة العربية" (دراسة شبه تجربة لتلاميذ الصف السابع في المدرسة المتوسطة الإسلامية ياسيفا باندونج.)" الطريقة المستخدمة في هذا البحث هي طريقة شبه تجربة من خلال تصميم مجموعة بالاختبار القبلي والبعدي. مدخل

هذا البحث هو البحث الكمي. طرق جمع البيانات المستخدمة هي الملاحظة والمقابلات والاختبارات ودراسة الأدبيات والتوثيق. النتائج التي تم الحصول عليها من هذه الدراسة هي ١(أن مهارات الترجمة لدى التلاميذ في تعلم اللغة العربية باستخدام وسائط التعلم *WORDWALL* القائمة على الألعاب تظهر درجة ناقص في الاختبار التمهيدي لأن متوسط القيمة يقع بين ٦٠-٦٩، أي مقياس ٦٤,٤٢ ؛ ٢(تُظهر درجة جيد جدًا بعد الاختبار لأن متوسط القيمة يتراوح بين ٩٠-١٠٠ ، أي ٩٥,٧٦ ؛ ٣(وأن استخدام وسائط التعلم *WORDWALL* القائمة على اللعبة لتحسين مهارات الترجمة في اللغة العربية، وهو ما تدل عليه النتائج التي تم الحصول عليها من متوسط قيمة)ن – د(٨٨,٠ أو ٨٨٪، وهذا يشير إلى أن الزيادة في مهارات الترجمة لدى التلاميذ مصنفة .مرتفعة لأن القيمة < ٠,٧٠ . الفرق بين هذا البحث و البحث السابق في الغرض من البحث, تهدف البحث السابق إلى تحديد قدرة التلاميذ على الترجمة من العربية إلى الإندونيسية أو العكس قبل و بعد تطبيق هذه الوسائط . بينما هذا البحث إلى تحديد قدرة الطلاب على تركيب الجمل المفيدة. أوجه التشابه بين الاثنين هي الطريقة المستخدمة في هذا البحث هي طريقة شبه تجربة من خلال تصميم مجموعة بالاختبار القبلي والبعدي. مدخل هذا البحث هو البحث الكمي.

٣. أديليا سافيتري وكوسنارتو (٢٠٢١) بعنوان " استخدام الألعاب *WORDWALL* التعليمية كتقييم عبر الإنترنيت لتعليم اللغة الإندونيسية في الجامعة." طريقة هذا البحث هو وصفية نوعية. البيانات في هذا البحث هي نتيجة استبيان تقييم من خلال لعبة *WORDWALL* التعليمية. مصدر بيانات البحث كان طلاب برنامج دراسات اتصالات المحاربين القدامى *UPN* في جاوة الشرقية الذين كانوا يأخذون دورات في اللغة الإندونيسية. تقنيات جمع البيانات باستخدام الاستبيانات والمراقبة. تشير نتائج هذا

البحث إلى أن مستوى فهم الطلاب باستخدام *WORDWALL* هو ٩٦,٨٪. من خلال استخدام *WORDWALL* ، ثبت أن اهتمام الطلاب بتعليم المواد الإندونيسية في تزايد. استغلال *WORDWALL* ، يقويم التعليم لا يفعل بشكل رتيب فقط من خلال أسئلة الممارسة وقد أثبت فعاليته في قمع ملل الطلاب. الفرق بين هذا البحث والبحث الذي سيتم فحصه ، من أساليب البحث المستخدمة بين البحث النوعي والكمي. بالإضافة إلى تركيز البحث على تقويم التعليم الإندونيسي عبر الإنترنت في الطلاب الجامعة ، في حين يركز البحث الذي سيتم فحصه على قدرة تركيب الجمل المفيدة على الطلاب المتوسطة الإسلامية.

٤. سيرلي أيوندا. (٢٠٢٢). بعنوان "تطوير لعبة *WORDWALL* التفاعلية في تعليم التربية الدينية الإسلامية على مادة الطهارة في المدرسة *Purwodadi* المتوصطة." طريقة هذا البحث هو البحث والتطوير (r & d) بالإشارة إلى نموذج بحث *Addie*. نتائج من الصدق الوسائل الى خبراء الوسائل حصل نسبة متوسطة من الأهلية لوسيلة التعليمية بلغت ٨٥,٣٪ بفئة جيدة جدًا. تُرى فعاليّة على الأسئلة الطلاب. العرض الاكتمال حصل عليها الطلاب بنسبة وسيلة الألعاب التفاعلية*Wordwall* من النسبة المئوية لكمل العمل ٨٠٪ في فئة جيدة. الفرق بين البحث السابق مع هذا البحث هو طريقة و تحصل الأخر, يستخدم البحث السبق بطريقة البحث والتطوير (r & d) بالإشارة إلى نموذج بحث *Addie*, و حصل البحث إلى تطوير وتصميم لعبة تفاعلية*Wordwall* في تعليم التربية الدينية الاسلامية مادة طهارة . و يستجدم هذا البحث طريقة شبه تجربة من خلال تصميم مجموعة بالاختبار القبلي والبعدي. مدخل هذا البحث هو البحث الكمي, بحصول على ارتقاء قدرة الطلاب على تركيب الجمل المفيدة.

الجدول ١,١

البحوث السابقة المناسبة

نمرة	اسماء الباحثين	الموضوعات	نتائج البحث	اختلاف البحث
١	فاني ميستيانا بوتري	فعالية استخدام تطبيق *WORDWALL* في تعليم الرياضيات (عبر الإنترنت) في مادة أرقام العد للفئة ١ في المدرسة ٢ الإبتدائية الإسلامية الحكومية ، جنوب مدينة *Tangerang*.	كان نتائج هذا البحث استبيانًا لإجابات الطلاب في استخدام وسائط *WORDWALL* في ختام أنشطة تعليم الرياضيات عبر الإنترنت وكانت فعالة جدًا بمتوسط درجة استبيان ٣٢,٣. أنتجت نتائج التكرار في الدراسات السابقة التي أجراها الطلاب نسبة اكتمال بلغت ٨٨,٠٤ و ٧٥٪ من عدد الطلاب حتى تم الإعلان عن فعاليتها.	الاختلاف بين البحث السابق وهذا البحث في أن تركيز البحث السابق ينصب بشكل أكبر على اكتشاف مدى فعالية استخدام تطبيق *WORDWALL* في تعليم الرياضيات عبر الإنترنت (عبر الإنترنت) على مادة العدد الصحيح ، بينما يركز هذا البحث على البحث في تركيب الجمل المفيدة.
٢	رحما ينتي السالمة	تنفيذ وسيطة التعليمية *WORDWALL*" "المستندة إلى الألعاب	النتائج التي تم الحصول عليها من هذه الدراسة هي ١(	الفرق بين هذا البحث و البحث السابق في الغرض من البحث,

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

		لترقية قدرة التلاميذ على الترجمة العربية" (دراسة شبه تجربة لتلاميذ الصف السابع في المدرسة المتوسطة الإسلامية ياسيفا باندونج.)	أن مهارات الترجمة لدى التلاميذ في تعلم اللغة العربية باستخدام وسائط التعلم *WORDWALL* القائمة على الألعاب تظهر درجة ناقص في الاختبار التمهيدي لأن متوسط القيمة يقع بين ٦٠-٦٩، أي مقياس ٦٤,٤٢ ؛ ٢(تُظهر درجة جيد جدًا بعد الاختبار لأن متوسط القيمة يتراوح بين ٩٠-١٠٠ ، أي ٩٥,٧٦ ؛ ٣(وأن استخدام وسائط التعلم *WORDWALL* القائمة على اللعبة لتحسين مهارات الترجمة في اللغة العربية، وهو ما تدل عليه النتائج التي تم الحصول عليها من متوسط قيمة)ن –	تهدف البحث السابق إلى تحديد قدرة التلاميذ على الترجمة من العربية إلى الإندونيسية أو العكس قبل و بعد تطبيق هذه الوسائط . بينما هذا البحث إلى تحديد قدرة الطلاب على تركيب الجمل المفيدة. أوجه التشابه بين الاثنين هي الطريقة المستخدمة في هذا البحث هي طريقة شبه تجربة من خلال تصميم مجموعة بالاختبار القبلي والبعدي. مدخل هذا البحث هو البحث الكمي.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

			د(٨٨,٠ أو ٨٨٪، وهذا يشير إلى أن الزيادة في مهارات الترجمة لدى التلاميذ مصنفة مرتفعة لأن القيمة > ٠,٧.	
٣	أديليا سافيتري وكوسنارتو	استخدام الألعاب التعليمية *WORDWALL* كتقييم عبر الإنترنيت لتعليم اللغة الإندونيسية في الجامعة	نتائج هذا البحث إلى أن مستوى فهم الطلاب باستخدام *WORDWALL* هو ٩٦,٨٪. من خلال استخدام *WORDWALL*، ثبت أن اهتمام الطلاب بتعليم المواد الإندونيسية في تزايد. استغلال *WORDWALL*، يقويم التعليم لا يفعل بشكل رتيب فقط من خلال أسئلة الممارسة وقد أثبت فعاليته في قمع ملل الطلاب.	الفرق بين هذا البحث والبحث الذي سيتم فحصه ، من أساليب البحث المستخدمة بين البحث النوعي والكمي. بالإضافة إلى تركيز البحث على تقويم التعليم الإندونيسي عبر الإنترنت في الطلاب الجامعة ، في حين يركز البحث الذي سيتم فحصه على قدرة تركيب الجمل المفيدة على الطلاب المتوسطة الإسلامية.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

٤	سيرلي ، أيوندا	تطوير لعبة *WORDWALL* التفاعلية في تعليم التربية الدينية الإسلامية على مادة الطهارة في المدرسة *Purwodadi* المتوصطة	نتائج من الصدق الوسائل الى خبراء الوسائل حصل نسبة متوسطة من الأهلية لوسيلة التعليمية بلغت ٨٥,٣٪ بفئة جيدة جدًا. تُرى فعاليّة على الأسئلة الطلاب. العرض الاكتمال حصل عليها الطلاب بنسبة وسيلة الألعاب التفاعلية *WORDWALL* من النسبة المئوية لكمل العمل ٨٠٪ في فئة جيدة.	الفرق بين البحث السابق مع هذا البحث هو طريقة و تحصل الأخر, يستخدم البحث السبق بطريقة البحث والتطوير (r & d) بالإشارة إلى نموذج بحث *Addie*, و حصل البحث إلى تطوير وتصميم لعبة تفاعلية *WORDWALL* في تعليم التربية الدينية الاسلامية مادة طهارة . و يستجدم هذا البحث طريقة شبه تجربة من خلال تصميم مجموعة بالاختبار القبلي والبعدي. مدخل هذا البحث هو البحث الكمي, بحصول على ارتقاء قدرة الطلاب على تركيب الجمل المفيدة.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG