الباب الأول

مقدمة

الفصل الأول : خلفية البحث

من الواقع أنّ اللغة العربية هي اللغة من اللغات العالمية والإنسان لا تخلّص من اللغة لآنها مهمة لحياة الإنسان في الأنشطة اليومية . اللغة العربية هي الجمل يستخدمها العرب للتعبير عن أهدافهم يكشف الأفكار والمشاعر (الغلايين ، ٢٠٠٥: ٧). اللغة العربية هي أكبر لغة من حيث عدد المتحدثين في عائلة اللغة سيمتيك. وقيل أن اللغة هي نظام لرموز صوتية تستخدم مجموعة معينة من الناس أو المجتمعات للتواصل والتفاعل (أحمد عزان، ٢٠١١ : ٢). من البيان السّابق، تستنتج الباحثة أن اللغة نظام إعتباطي لرموز تستخدم مجموعة للحصول على معلومات معينة من خلال التواصل والتفاعل.

بدأت دراسة اللغة العربية واستخدامها من قبل الناس في جميع أنحاء العالم. وكانت اللغة العربية هي مفتاح من المفاتيح نوافذ البصيرة والمعرفة بالعالم، خاصة للمسلمين لأن فيها كثير من الكتب التي كتبها العلماء باللغة العربية. تعليم اللغة العربية في إندونيسيا على احتمالين، أولاً، اللغة العربية كلغة أجنبية، وثانيًا، اللغة العربية كلغة ثانية. كلغة أجنبية، اللغة العربية هي واحدة من المواد في مستوى معين من التربية. أما اللغة الثانية فتستخدم اللغة العربية كمقدمة للمواد أخرى. (نانانغ كوسيم ، ٢٠١٦: ١٦).

أما بالنسبة لتعليم اللغة الأجنبية هي أنشطة التعليم والتعلم التي يقوم بها المدرسون للطلاب إلى أقصى حد، بحيث يتعلم الطلاب الذين يتعلمون اللغة الأجنبية جيدة ، و يصبح جو التعلم مواتًا وتكون أهداف تعلم اللغات الأجنبية تم تحقيقه (أشيف هيرماوان ، ٢٠١١ : ٣٢). إحدى تعلم اللغات الأجنبية هي تعليم اللغة العربية. أغراض تعليم اللغة العربية هي تمكين الأشخاص الذين يتعلمونها

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

Protected with free version of Watermarkly. Full version doesn't put this mark.

من التواصل مع بيئتهم بشكل صحيح وجيد شفهيًا وكتابيًا. تتكون هذه اللغة العربية من جمل على شكل حروف هجائية يستخدمها العرب للتعبير عن مقاصدهم وأهدافهم من خلال التواصل والتفاعل الاجتماعي شفهيًا وكتابيًا. ولذلك, يحتاج الناس إلى كيفية تعلم اللغة الدقّة والجيّدة. من المستحسن تعلم اللغة يبدأ منذ مرحلة مبكرة وباستمرار لأن الناس يُمنحون القدرة على اكتساب اللغة جيدًا في مرحلة الطفولة.

كانت مادة اللغة العربية هي إحدى اللغات الأجنبية للطلاب في إندونيسيا. وفيها أربعة جوانب المهارات منها مهارة الاستماع وهي مهارة تقابلة في عملية تغيير وجود الصوت في اللغة إلى وجود المعنى التي تستقبل المعل ومات من الآخرين؛ والثاني مهارة الكلام كالمهارة الإنتاجية، أي أو تنقلها المعلومات للآخرين بوجود أصوات اللغة في أشكال الكلام؛ والثالث مهارة القراءة التي تستقبل المعلومات في المكتوبة التي تصبح المعنى؛ والرابع مهارة الكتابة كالمهارة الإنتاجية التي تنقلها المعلومات للآخرين في المكتوبة . تعتبر مادة اللغة العربية التي مملة وتصعب لفهمها. ولهذه بسبب المدرس في عملية التعلم باستخدام نموذج المحاضرة أو العرضة حيث تكون عملية التدريس والتعلم التي تتمحور حول المدرس فقط، ولا توفر فرصة للطلاب أكثر نشاطًا لهم في وعملية التعلم. فكانت المعيار للباحثة أن نموذج التعلم سيؤثر على التحصيل الدراس ي للطلاب.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

وجدت المشكلة من المشكلات التي تظهر عندما يجري تعلم اللغة العربية خاصة في الصف الثامن "أ" في المدرسة الاستقامة المتوسطة المتوسطة الإسلامية باندونج هي لم يستطيع الطلاب تكوين الجمل بشكل صحيح لأنهم لم يفهموا علم التراكيب. ولا يزال هناك كثير من الطلاب الذين بتقسيم الكلمات في اللغة العربة مثل لم يعلموا بالفرق بين الاسم والفعل حتى لم يستطيعوا من تغيير شكل الكلمة من فعل ماض إلى فعل مضارع, أو اسم مصدر, أو تغييرات في آخر الشكل. وهكذا، أدى افتقار المدرس إلى الإبتكار في اختيار النموذج الصحيح والوسائل التعليم

Protected with free version of Watermarkly. Full version doesn't put this mark.

المحدودة. فلذلك نحتاج إلى الإبتكار في اختيار النموذج واستخدامه لترقية التحصيل الدراس ي للطلاب، خاصة في مادة التراكيب.

اللعبة هي نشاط تسلي وزجابة، وتميل إلى تقديم التحديات وفيها الطلاب يتفاعلون مع الطلاب الآخرين. وقال طرينتي، أن التعلم القائم على اللعبة هو استخدام الألعاب بذات الأغراض التعليمية، كأداة تدعم عملية التعلم بشكل كبير. وعندها دورًا مهمًا في التأثير على جعل الطلاب يشعرون بالسعادة، والمزيد من الحماس، والتحدي، وإقامة تعاون بينهم (أنجاني : ٢٠١٦). كما في الأبحاث الأخرى أن التعلم القائم على اللعبة، وخاصة لعبة بطاقة المفردات تمكن أن تزيد الانتباه والتحفيز والفضول. وذلك لأن بيئات التعلم القائم على اللعبة تمكن أن تلهم الطلاب وتزودهم بفرصة التعليم رائعة لتعزيز عملية التعلم الممتعة. فلذلك تريد الباحثة أن تعرف التأثير هذا النموذج على تحصيل الدراسي في مادة اللغة العربية.

ومما سبق بيانه، فستقوم الباحثة بتجارب تطبيق نموذج التعلم القائم على اللعبة وتبحث عنها بالموضوع :

"استخدام نموذج التعلم القائم على اللعبة في تعليم اللغة العربية وأثره في التحصيل الدراسي لمادة التراكيب

(دراسة شبه تجربة على طلاب الصف الثامن "أ" في المدرسة الاستقامة المتوسطة الإسلامية باندونج)"

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

الفصل الثاني : تحقيق البحث

اعتماد على خلفية البحث السابقة فتحقيق البحث كما يلي:

١. كيف يكون التحصيل الدراسي للطلاب في مادة التراكيب قبل استخدام نموذج التعلم القائم على اللعبة للطلاب الصف الثامن "أ" في المدرسة الاستقامة المتوسطة الإسلامية باندونج ؟

Protected with free version of Watermarkly. Full version doesn't put this mark.

٢. كيف يكون التحصيل الدراسي للطلاب في مادة التركيب بعد استخدام نموذج التعلم القائم على اللعبة للطلاب الصف الثامن "أ" في المدرسة الاستقامة المتوسطة الإسلامية باندونج ؟

٣. كيف يكون مستوى أثر نموذج التعلم القائم على اللعبة في التحصيل الدراسي لمادة التراكيب في الصف الثامن "أ" في المدرسة الاستقامة المتوسطة الإسلامية باندونج ؟

الفصل الثالث : أغراض البحث

مناسبا تحقيق البحث السابق, فإن أغراض البحث كما يلي:

١. لمعرفة التحصيل الدراسي للطلاب في مادة التراكيب قبل استخدام نموذج التعلم القائم على اللعبة للطلاب الصف الثامن "أ" في المدرسة الاستقامة المتوسطة الإسلامية باندونج

٢. لمعرفة التحصيل الدراسي للطلاب في مادة التراكيب بعد استخدام نموذج التعلم القائم على اللعبة للطلاب الصف الثامن "أ" في المدرسة الاستقامة المتوسطة الإسلامية باندونج

٣. لمعرفة مستوى أثر نموذج التعلم القائم على اللعبة في التحصيل الدراسي لمادة التراكيب في الصف الثامن "أ" في المدرسة الاستقامة المتوسطة الإسلامية باندونج

الفصل الرابع : فوائد البحث

بناء على مشاكل البحث وأهدافه المذكور من قبل, تتمنى الباحثة على أن لهذا البحث فوائده كما يلي:

أ. الفوائد النظرية

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

Protected with free version of Watermarkly. Full version doesn't put this mark.

من الناحية النظرية, يوفر هذا البحث تطويرا بديلا لمنهجيات تعليم اللغة, خاصة في تعلم اللغة العربية, ومن المتوقع أن يؤدي تطوير العلوم عن نموذج التعلم القائم على اللعبة في تعليم اللغة العربية على التحصيل الدراسي للطلاب.

ب. الفوائد العملية

١. بالنسبة للطلاب, عسى أن يكون هذا البحث فعالا وايجابيا للطلاب مجتهدين. وكذالك أن يشعروا بالسعادة ويفهموا بالسرعة عندما يتعلمون باستخدام النموذج التي تمكن بها أن تجعلهم ناشطين في المشاركة.
٢. بالنسبة للمدرسين, عسى أن يرقي دور المدرسين كميسرين في عمالية التعليم ويكون الاستخدام البديل لنموذج التعلم القائم على اللعبة لترقية التحصيل الدراسي للطلاب في مادة اللغة العربية. وهكذا تحفيز المدرسين على إدارة عملية التعليم وأن يجعل التعلم الساري والفعّال. وليمكن قياس مستوى فهم الطلاب وتدريب ذاكرهم والتفكير فيهم بعد التعلم بأكثر سهولة.
٣. بالنسبة للمدارس, عسى أن يكون هذا البحث متوفرا لتحسين جودة التعلم في المدارس.
٤. بالنسبة للباحثين الآخرين, عسى أن يمكن استخدام نتائج هذه الدراسة كمواد مقارنة في إجراء بحث مماثل، أو للتعمق في هذه الدراسة حتى تكون نتائج البحث الجديدة أكثر دقة.
٥. بالنسبة للباحثة نفسها, كمشروع نهائي لاستيفاء متطلبات الحصول على درجة البكالوريوس في تعليم اللغة العربية.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

الفصل الخامس : أساس التفكير

إنّ نموذج التعليم هو شكل من أشكال التعليم الموصوف من البداية إلى النهاية والذي يقدمه المدرس بشكل خاص. بمعنى آخر، نموذج التعليم هو حزمة أو إطار لتطبيق مدخل وطريقة واستراتيجية وتقنية من التعليم. (حلميتي ، ١٩

Protected with free version of Watermarkly. Full version doesn't put this mark.

:٢٠١٢). ومن المعروف أنّ نماذج التعليم بأنه مجموعة كاملة من جوانب التعلم التي يقوم بها المدرس وجميع المرافق المستخدمة بشكلمباشرة أو غير مباشرة في عملية التعليم .

أما أنواع نماذج التعلم كما يلي:

١. نموذج التعلم التعاوني هو نموذج تعليمي يشير إلى عدة أنواع من طرق التعلم حيث يستطيع عدد من الطلاب العمل في مجموعات صغيرة ليتمكنوا من مساعدة بعضهم البعض في تعلم مادة في الدرس المقدم.

٢. نموذج التعلم الوحدة هو التعلم الذي يجعل جميع الطلاب إما بشكل فردي أو في مجموعات ليكونوا قادرين على البحث والاستكشاف ثم العثور على مفهوم وكذلك مبدأ كلي. وبالإضافة إلى ذلك, يمكن لهذا النموذج محاولة الجمع بين نقاط مختلفة من المناقشة.

٣. نموذج التعلم السياقي هو مفهوم تعليمي يمكن أن يشجع الطلاب عللى إنشاء علاقة بين المعرفة التي لديهم والتطبيق في حياتهم كالمعتاد.

٤. نموذج التعلم الكمي بشكل متعمد مع الكثير من النظريات ووجهات النظر في علم النفس المعرفي الذي يزيل حواجز التعلم المختلفة من خلال استخدام الطرائق والأدوات المناسبة, بحيث لا يمكن للطلاب التعلم بشكل طبيعي وبسهولة.

٥. نموذج التعلم القائم على حال المشكلات هو نموذج تعليمي يمكنه تقديم مشكلة في سياقها, بحيث يمكن أن يحفز الطلاب ليكونوا قادرين على التعلم بشكل جيد. لا ينصب تركيز هذا نموذج التعلم على ما يفعله الطلاب ولكن على ما يعتقده الطلاب عند قيامهم بذلك. وسيعمل المدرس بنفسه كميسر وموجه حتى يتمكن الطلاب من تعلم التفكير وحل مشكلاتهم الخاصة.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

Protected with free version of Watermarkly. Full version doesn't put this mark.

كثير من نماذج التعليم منها نموذج التعلم القائم على اللعبة. اللعبة هي نشاط تسلي وكجاذبية، وتميل إلى تقديم التحديات وفيها الطلاب ويتفاعلون مع الطلاب الآخرين. وقال طرينتي، أن التعلم القائم على اللعبة هو استخدام الألعاب بذات الأغراض التعليمية، كأداة تدعم عملية التعلم بشكل كبير. وعندها دورًا مهمًا في التأثير على على جعل الطلاب يشعرونبالسعادة، والمزيد من الحماس، والتحدي، وإقامة تعاون بينهم (أنجاني ٢٠١٦).

فيتكون نموذج التعلم القائم على اللعبة من الوسائل التقليدية وألعاب الفيديو. وتتضمن من التوصيات للوسائل القائمة على ألعاب الفيديو منها تطبيق في برنامج التعليمي وتطبيق في برنامج الكلمة الجدار وتطبيق في برنامج الرخام الثقافة الإندونيسية وتطبيق في برنامج الخيزران وتطبيق في برنامج الأطفال الأكاديمية الخان.

فيما يلي خطوات عامة استخدام نموذج التعلم القائم على اللعبة :

١) التحضير لجلسة نموذج التعلم القائم على اللعبة ، أي إعداد المواد التي ما سيعلّم بالطلاب وكيفية يعلّ مها بهم. ويجب على المدرس تحضير الوسائل المستخدمة ، مثل ما طباعة والمقص مسبقًا.

٢) ويبدأ بقصة شيقة، يمكن للمدرس أن يخبر قليلاً عن المادة التي ما يعلمها بطريقة مثيرة لجذب الانتباه وأن تجعل الطلاب المتحمسين. وهكذا شرح المدرس الطلاب عن شاكلة أو إجراءات أو نظام في اللعبة مثل دور الطلاب في هذه اللعبة.

٣) وجلسة اللعب، في هذه الجلسة يمكن للمدرس أن يراقب الجلسة ويتدخل ويحرسها. الملاحظة هي مراقبة أي شخص يفهم بالفعل ولا يزال مرتبكًا.
التدخل هو التدخل لمساعدة الط لاب الذين لا يفهمون. ويستطيع استمرار في الجلسة حتى يتمكن جميع الطلاب من اللعب بهدوء والاستمتاع.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

Protected with free version of Watermarkly. Full version doesn't put this mark.

٤) وختام المناقشة ، لاستكشاف طريقة تفكير الطلاب مما هم يفعلون في جلسة اللعب أو يمكن بناء جلسة مناقشة أكثر تعمقًا من خلال طرح الأسئلة التي تم تعلمها من اللعبة.

٥) وجلسة التقييم، إما التقييم المدرس نفسه في إعطاء القصة حتى تقديم يعلم المواد أو تقييم جميع جلسات التعلم القائم على اللعبة. فمن المستحسن للمدرس لأن يكتب من الأشياء الجيدة بالفعل منها حتى يتم صيانتها وتحسينها بحيث يكون التعلم أفضل من قبله.

وفيما يلي خطوات التي ستقوم الباحثة استخدام نموذج التعلم القائم على اللعبة:

١. يشرح المدرس مادة التراكيب المراد دراستها

٢. يقوم المدرس بتوفير الوسائل التي سيتم استخدامها للطلاب للعبها

٣. يشرح المدرس القواعد والإجراءات الخاصة باللعبة التي سيتم لعبها

٤. شكل المدرس مجموعات صغيرة من ٥-٦ أشخاص

٥. يمش ي كل طالب على رجل واحدة على حصيرة مربعة بينما يبحث عن طاقة مكتوب عليها الجملة الصحيحة والطلاب آخرين بغناء عربي.

٦. يمنح المدرس الطلاب خمس دقائق لاختيار الجملة الصحيحة بهذه اللعبة

٧. يطلب من الطلاب قراءة الجمل التي تعتبر صحيحة وشرح موضع كل كلمة في الجملة

٨. بعد انتهاءاللعبة, يعلن المدرس المجموعة الفائزة في اللعبة ويراجع المدرس إجابات الطلاب

٩. يوفر المدرس فرصًا للطلاب ليسألوا عما لم يفهموه أو يتعمقوا في المادة

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

Protected with free version of Watermarkly. Full version doesn't put this mark.

١٠. بعد انتهاء اللعبة ، يقوم المدرس بتقييم الطلاب وإعطاء الهبة للمجموعة الفائزة.

قال اودين وبناتافوترا (٢٠٠٧ : ١١٠)، إن تحصيل الد راس ي هي دليل على النجاح الذي حققه الط لاب حيث يمكن أن يؤدي كل عملية التعليم إلى تغيير مميز. في هذه الحالة ، تشمل عملية التعليم مهارات العملية والنشاط والتحفيز والإنجاز التعليمي. الإنجاز هو قدرة الشخص على إتمام أنشطة. و من المعروف أنّ التراكيب هي إحدى عناصر اللغة الهامة. و يقصد بالتراكيب هي الصيغة أو النمط أو القاب الذي عليه الجمل. ولفظ التراكيب لغة مأخوذ
من كلمة رَكَّبَ – يُرَكِّبُ – تَرْكِيْبًا، والتراكيب جمعة تراكيب بمعنى نظام أو ترتيبا (المنوّر، ١٩٩٧ : ٥٢٥).

إذا تم تنفيذ ش يء ما يجعل الطلاب يبقون في اللعبة لتعلم ويشعروا بسعادة ونشاط حتى يفهموا بما يتعلم خاصة في مادة التراكيب، فبالطبع سيتم التحصيل الدراسي بنموذج التعلم القائم على اللعبة. وكذلك فسيزيد للطلاب المعرفة والقدرة خاصة في مادة التراكيب.

مؤشرات التحصيل الدراسي باستخدام نموذج التعلم القائم على اللعبة منها يمكن للطلاب التعرف على نمط الجمل البسيطة, ويمكن للطلاب شرح موضع الكلمات في أنماط جمل بسيطة, ويمكن للطلاب إعطاء أمثلة على جمل بسيطة, ويمكن للطلاب مطابقة الكلمات حسب أزواجهم في التراكيب, ويمكن للطلاب تحليل ترتيب الكلمات في الجمل وفقًا لوظيفتها, ويمكن للطلاب التمييز بين تراكيب الجمل الصحيحة والجمل غير الصحيحة أو الجمل الخطيئة.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

Protected with free version of Watermarkly. Full version doesn't put this mark.

خطة ١.١ أساس التفكير من البحث

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

Protected with free version of Watermarkly. Full version doesn't put this mark.

الفصل السادس : الفرضية

هذالبحث كما يلي:

إنّ الفرضية هي إجابة مؤقتة على تحقيق البحث ، حيث تم ذكر تحقيق البحث في شكل جملة الاسإلة. يقال إنها مؤقتة لأن الإجابات تستند إلى النظريات ذات الصلة، وليس على أساس الحقائق التج ربية التي تم الحصول عليها من خلال جمع البيانات (سوغييونو ٢٠٠٧).

فسيوجه هذا البحث إلى الجهد المبذول لمعرفة أثر نموذج التعلم القائم على اللعبة للطلاب في التعليم اللغة العربية لمادة التراكيب قبل وبعد استخدامه على التحصيل الدراسي للطلاب.

الفرضية المطبقة في الفرضية المقت رحة : يوجد ترقية تحصيل الدراسي في تعليم اللغة العربية لمادة التراكيب باستخدام نموذج التعلم القائم على اللعبة .

الفرضية الصفرية : لا يوجد أثر على تحصيل الدراسي لمادة التراكيب باستخدام نموذج التعلم القائم على اللعبة .

بالمستوى الدلالة ٥٪ فالفرضية، لذلك لاختبار حقيقة الفرضية، يتم استخدام معايير الحساب التالية:

- إذا كانت قيمة "ت" الحسابية أكبر من "ت" الجدولية فالفرضية الصفرية مردودة وهذه يوجد أثره.
- إذا كانت قيمة "ت" الحسابية أصغر من "ت" الجدولية فالفرضية الصفرية مقبولة و هذه لايوجد أثره .
- إذا هـ٠ مقبول أو هـ١ مردود فلا يوجد أثره.
- إذا هـ٠ مردود أو هـ١ مقبول فيوجد أثره.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

Protected with free version of Watermarkly. Full version doesn't put this mark.

الفصل السابع : البحوث السابقة المناسبة

فيما يتعلق بالموضوع الذي تم اختيار في هذا البحث، تدرك الباحثة أن هناك تحصيل البحث المتعلقة بالموضوع التي قام بها الباحثون . من بينها على النحو التالي:

١. **نينديان فوسفا انداه ليستيووارني (٢٠١٩) مقدم في الجامعة مادورا لشعبة تربية للمدرسات على مدرسة الإبتدائيّة الحكومية بوجورغربية, تحت الموضوع "تطبيق التعلم القائم على اللعبة في التعليم اللغة الإنجليزية، جامعة مادورا.** كما نتائج البحث عن تعلم اللغة الإنجليزية باستخدام طريقة التعلم القائم على اللعبة في المدرسة الإبتدائيّة الحكومية بوجور غربية، يمكن استنتاج أن هذا البحث يمكن أن ينتج ألعابًا تعليمية يمكنها تقديم المواد والأسئلة كتقييم لتعلم الطلاب، بحيث يمكن أن يكون وسيلة بديلة لدعم التعلم. تظهر نتائج الأبحاث والتجارب أنه من خلال جعل الألعاب التعليمية التفاعلية للغة الإنجليزية، يجد المستخدمون تعلم اللغة الإنجليزية أكثر متعة.

٢. **لوطفيا نينجتياس و رينا هاريمورتي (٢٠١٨) مقدم في جامعة الحكومية سورابايا لشعبة تربية للمدرسات على المدرسة الثانوية المهينة موجوكيورطو, تحت الموضوع "تطوير التعلم القائم على اللعبة لترقية التحصيل الطلاب الدراسي في مادة تقنية الرسوم المتحركة ثنائية الأبعاد على الطلاب الصف الحادي عشر في المدرسة الثانوية المهينة الحكومية موج وكيورطو, جامعة الحكومية سورابايا.** كما نتائج البحث حول تعلم تقنيات الرسوم المتحركة ثنائية الأبعاد باستخدام وسيلة التعلم القائم على اللعبة لطلاب الصف الحادي عشر في المدرسة الثانوية المهينة الحكومية موجوكيورطو ، يمكن الاستنتاج أن وسائل التعلم القائمة على اللعبة التي تم تطويرها يمكن استخدامها في عملية التعلم. يعتمد هذا على النتائج التي تم الحصول عليها للتحقق من صحة الوسائل بنسبة ٩١٪. بينما أظهرت قيمة الاختبار البعدي للفئة الضابطة والفئة التجريبية بناءً على نتائج اختبار المكون من عينتين ، قيمة P بقيمة ٠,٠٠٠ حيث ٠,٠٠٠ <٠,٠٥

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
Protected with free version of Watermarkly. Full version doesn't put this mark.

مما يعني أن اختبار الفرضية يقبل ١ = هناك اختلاف في نتائج التعلم بين الطلاب الذين يستخدمون الوسائل التقليدية والطلاب الذين يستخدمو ن وسائل الألعاب.التعلم القائم على مادة تقنية الرسوم المتحركة ثنائية الأبعاد. نتائج استجابات الطلاب لوسائل الإعلام التعليمية القائمة على الألعاب المبنية على ألعاب فلاش بمتوسط درجات الاستبيان تؤدي إلى متوسط درجات الإجابات> ٢,٥ إلى ٣,٢٥ مع تصنيف المواقف المقبولة مما يشير إلى أن هذه اللعبة القائمة على الفلاش تلقت وسائل الإعلام التعليمية استجابة جيدة من طلاب الفصل الحادي عشر في المدرسة الثانوية المهينة الحكومية موجوكيورطو.

٣. **قامانج ريدي ويناتها, إي مادي ديدي سيتياوان (٢٠٢٠) مقدم في شعبة تربية للمدرسات على كلية إدارة المعلوماتية وهندسة الحاسبات اندونيسيا, تحت الموضوع أثر التعلم القائم على اللعبة على الدفعية الطلاب و إنجازه, كلية إدارة المعلوماتية وهندسة الحاسبات إندونيسيا.** كما نتائج البحث حول تحفيز الطلاب وإنجازهم في دورات مهارات التعامل مع الآخرين باستخدام نموذج التعلم القائم على اللعبة لطلاب برنامج دراسة أنظمة الكمبيوتر للصف الدراس ي الثالث في كلية إدارة المعلوماتية وهندسة الحاسبات اندونيسيا ، يمكن الاستنتاج أن هناك اختلافات كبيرة في التحفيز والتعلم التحصيل بين الفصول باستخدام النموذج.التعلم المباشر مع الفصول باستخدام نماذج التعلم القائم على اللعبة وتحفيز الطلاب وإنجازهم زاد بشكل كبير بسبب تطبيق نموذج التعلم القائم على اللعبة.

٤. **عائشة جينتا فوتري ويباوا, حاصينا قيام ممتزية, ولطفية النساء الصليحة , و سيد رزقي حكماوان (٢٠٢١) مقدم في شعبة تربية للمدرسات على الجامعة التربية الحكومة إندونسيا جامعة فورواكارتا, تحت الموضوع التعلم القائم على اللعبة بابتكارا وحلاً لتسريع التكيف مع التعلم في الزمان الطبيعي الجديد ، جامعة الجامعة التربية الحكومة إندونسيا جامعة فورواكارتا.** كما نتائج البحث في شكل استبيان لطلاب الصف الواحد "أ"على طريقة التعلم القائم على اللعبة

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

Protected with free version of Watermarkly. Full version doesn't put this mark.

باعتبارها ابتكارًا وحلاً لتسريع تكيف التعلم في الزمان الطبيعي الجديد ، بشكل عام ، يعد التعلم القائم على اللعبة مناسبًا باعتباره ابتكارًا في التعلم بالإضافة إلى حل لتسريع التكيف مع التعلم في العصر الجديد. طبيعي لأن نتائج الدراسة الأولية تظهر أن التعلم القائم على اللعبة فعال ويستند إلى دراسة الأدبيات، فإن التعلم القائم على اللعبة له كثير من الفوائد والمزايا. إذا تم تنفيذ ش يء ما يجعل الأشخاص يبقون في اللعبة لساعات في طريقة التعلم ، فبالطبع ستكون النتائج مرضية وستصبح اختراقًا جديدًا. لذلك ، يمكن لأعضاء هيئة التدريس تطبيق التعلم المستند إلى اللعبة للتكيف من التعلم عبر الإنترنت إلى وضع عدم الاتصال.

كما قد بيانت البحوث السابقة يسوى البحث عن نموذج التعلم القائم على اللعبة. البحث الأوّ ل, استخدام وسيلة التعلم القائم على اللعبة أو الألعاب التعليمية في مدرسة الإبتدائيّة الحكومية بوجور غربية. يمكن أن تكون وسيلة للتعلم وتظهر نتائج التجربة وبادة في التعلم التفاعلي و زيادة الحب في تعليم اللغة الإنجيليزية. وهكذا البحث الثاني, استخدام طريقة و وسيلة التعلم القائم على اللعبة على الطلاب الصف الحادي عشر في المدرسة الثانوية المهينة الحكومية موجوكيورطو تكون الحصول على استجابة جيدة منهم حتى زيادة التحصيل الطلاب الدراس ي عليهم. وهكذا البحث الثالث، يمكن الاستنتاج أن هناك اختلافات كبيرة في التحفيز والتعلم التحصيل بين الفصول باستخدام النموذج.التعلم المباشر مع الفصول باستخدام نماذج التعلم القائم على اللعبة وتحفيز الطلاب وإنجازهم زاد بشكل كبير بسبب تطبيق نموذج التعلم القائم على اللعبة في كلية إدارة المعلوماتية وهندسة الحاسبات اندونيسيا. وهكذا البحث الرابع, التعلم القائم على اللعبة مناسب باعتباره ابتكارا في التعلم في زمان الطبيعي الجديد لأنه فعال وله كثير من الفوائد والمزايا.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

Protected with free version of Watermarkly. Full version doesn't put this mark.

الرقم	الاسم	الموضوع	نتائج البحث	مقارنة البحث
١	نينديان فوسفا انداه ليستيووارني	تطبيق التعلم القائم على اللعبة في التعليم اللغة الإنجليزية، جامعة مادورا	تعلم اللغة الإنجليزية باستخدام طريقة التعلم القائم على اللعبة في المدرسة الإبتدائيّة الحكومية بوجور غربية ، يمكن استنتاج أن هذا البحث يمكن أن ينتج ألعابًا تعليمية يمكنها تقديم المواد والأسئلة كتقييم لتعلم الطلاب ، بحيث يمكن أن يكو ن وسيلة بديلة لدعم التعلم. تظهر نتائج الأبحاث والتجارب أنه من خلال جعل الألعاب التعليمية التفاعلية للغة الإنجليزية ، يجد المستخدمون تعلم اللغة الإنجليزية أكثر متعة.	بحثت الباحثة السابقة عن هذا البحث عن تطبيق التعلم القائم على اللعبة ك وسيلة التي تستخدم في تعليم اللغة الإنجيليزية بمدرسة الإبتدائيّة الحكومية بوجور غربية. وتخصص الباحثة عن استخدام نموذج التعلم القائم على اللعبة في تعليم اللغة العربية لمادة التراكيب بمدرسة الاستقامة المتوسطة الإسلامية باندونج

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

Protected with free version of Watermarkly. Full version doesn't put this mark.

٢	لوطفيا نينجتياس و رينا هاريمورتي	تطوير التعلم القائم على اللعبة لترقية التحصيل الطلاب الدراسي في مادة تقنية الرسوم المتحركة ثنائية الأبعاد على الطلاب الصف الحادي عشر في المدرسة الثانوية المهينة الحكومية موجوكيورطو، جامعة الحكومية سورابايا .	باستخدام وسيلة التعلم القائم على اللعبة لطلاب الصف الحادي عشر في المدرسة الثانوية المهينة الحكومية موجوكيورطو ، يمكن الاستنتاج أن وسائل التعلم القائمة على اللعبة التي تم تطويرها يمكن استخدامها في عملية التعلم. يعتمد هذا على النتائج التي تم الحصول عليها للتحقق من صحة الوسائل بنسبة 91٪. بينما أظهرت قيمة الاختبار البعدي للفئة الضابطة والفئة التجريبية بناءً على نتائج اختبار المكون من عينتين ،	بحثت الباحثة السابقة عن هذا البخث عن تطوير التعلم القائم على اللعبة كطريقة و وسيلة في مادة تقنية الرسوم المتحركة ثنائية الأبعاد بمدرسة الثانوية المهينة الحكومية موجوكيورطو. وتخصص الباحثة عن يكون هذا البحث استخدام نموذج التعلم القائم على اللعبة في تعليم اللغة العربية لمادة التراكيب بمدرسة الاستقامة المتوسطة الإسلامية باندونج

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

Protected with free version of Watermarkly. Full version doesn't put this mark.

٣	قامانج ريدي ويناتها, إي مادي ديدي سيتياوان	أثر التعلم القائم على اللعبة على الدفعية الطلاب وإنجازه, كلية إدارة المعلوماتية وهندسة الحاسبات إندونيسيا.	باستخدام نموذج التعلم القائم على اللعبة لطلاب برنامج دراسة أنظمة الكمبيوتر للصف الدراس ي الثالث في كلية إدارة المعلوماتية وهندسة الحاسبات اندونيسيا ، يمكن الاستنتاج أن هناك اختلافات كبيرة في التحفيز والتعلم التحصيل بين الفصول باستخدام النموذج.التعلم المباشر مع الفصول باستخدام نماذج التعلم القائم على اللعبة وتحفيز الطلاب وإنجازهم زاد بشكل كبير بسبب تطبيق نموذج التعلم القائم على اللعبة.	بحث الباحث السابق عن هذا البحث مقارنة بين نموذج التعلم القائم على اللعبة و نماذج أخر في كلية إدارة المعلوماتية وهندسة الحاسبات إندونيسيا. وتخصص الباحثة عن استخدام نموذج التعلم القائم على اللعبة في تعليم اللغة العربية لمادة التراكيب بمدرسة الاستقامة المتوسطة الإسلامية باندونج
٤	عائشة جينتا فوتري ويباوا, حاصينا قيام ممتزية, و لطفية النساء الصليحة , و	التعلم القائم على اللعبة بابتكارا وحلاً لتسريع التكيف مع التعلم في الزمان الطبيعي	يعد التعلم القائم على اللعبة مناسبًا باعتباره ابتكارًا في التعلم بالإضافة إلى حل لتسريع التكيف مع التعلم في العصر الجديد .طبيعي لأن نتائج الدراسة الأولية تظهر أن التعلم القائم على اللعبة فعال ويستند إلى دراسة الأدبيات	بحثت الباحثة السابقة عن هذا البخث عن التعلم القائم على اللعبة مناسب باعتباره ابتكارا في التعلم في زمان الطبيعي الجديد.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

Protected with free version of Watermarkly. Full version doesn't put this mark.

	سيد رزقي حكماوان	الجديد، جامعة الجامعة التربية الحكومة إندونسيا جامعة فورواكارتا.	، فإن التعلم القائم على اللعبة له كثير من الفوائد والمزايا.	وتخصص الباحثة عن استخدام نموذج التعلم القائم على اللعبة في تعليم اللغة العربية لمادة التراكيب بمدرسة الاستقامة المتوسطة الإسلامية باندونج

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

Protected with free version of Watermarkly. Full version doesn't put this mark.