الباب الأول

مقدمة

أ. خلفية

التعليم هو أحد الأسس التي تحدد مرونة الأمة وتقدمها. يبدأ تقدم الأمة بالتقدم في مجال التعليم. من المتوقع أن يكون تعليم الموارد البشرية الجيد محركًا لتقدم وازدهار الأمة.[١]

التعليم هو جهد واع ومخطط لخلق جو من التعلم وعملية التعلم حتى يتمكن الطلاب بنشاط من تطوير إمكاناتهم ليكون لديهم الروحانية والدينية والتحكم في النفس والشخصية والذكاء والشخصية النبيلة والمهارات التي يحتاجونها بأنفسهم والمجتمع والأمة والدولة.[٢] لا يجعل التعليم الجيد الطلاب أذكياء أكاديميًا فحسب، بل يتمتع أيضًا بشخصية نبيلة. وهذا يتماشى مع أهداف التعليم الوطني حيث يُتوقع من الطلاب تطوير إمكاناتهم إلى أقصى حد وأشمل ذكي ونبيل.

الوضع الحالي للتعليم يختلف كثيرًا عن الظروف المتوقعة. لم يتحقق هدف التعليم الوطني بشكل مثالي. جودة التعليم لا تزال منخفضة. أحد الأسباب هو جودة التعلم التي لا تزال أقل من المستوى المطلوب تحقيقه. يرجع انخفاض جودة التعلم إلى عدة عوامل، من بين عوامل أخرى بسبب ضعف إدارة (يدير) الفصل / المدرسة والقيادة والتمويل ودعم المجتمع ومشكلات الفقر. سبب آخر مهم هو احتراف المعلم الذي لا يزال متخلفًا. يهيمن التعلم على تعلم حفظ كلمات الحقائق أو الإجراءات ونتيجةلذلك، فإن الخريجين ضعفاء في اللغة والمهارات في التعامل مع المشاكل اليومية الصعبة.[٣] ستكون أنشطة التدريس والتعلم ذات

---

[1] Dian Surya Ningsih, *Pengaruh Teknik Pembelajaran Round Robin (merespon bergiliran) terhadap Kemampuan Menulis Puisi Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Kisaran Tahun Pembelajaran 2013/2014*,(Kisaran:2013).

[2] Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 *tentang Sistem Pendidikan Nasional* (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2003).

[3] Zainal Aqib, *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)* (Bandung: Yrama Widya, 2013), 36.

فعالية عالية إذا لم يركز التعلم فقط على إتقان المعرفة حول ما يتم تدريسه، بل يركز على استيعاب ما يتم تدريسه بحيث يتم تضمينه ويعم

كضمير ويتم استيعابه وممارسته في الحياة اليومية من قبل الطلاب. بناءً على ركائز التعلم مثل تعلم المعرفة (تعلم أن تعرف)، تعلم العمل (تعلم القيام)، تعلم العيش معًا، وتعلم أن تكون نفسك (تعلم أن تكون)، جسديًا ونفسيًا، (التعلم النشط والإبداعي والفعال و المبهج).[٤]

سيكون التعلم أكثر فائدة إذا كان الطلاب يشاركون بشكل مباشر في التعلم. ليس فقط يجلس بهدوء يراقب المعلم يشرح المادة، ولكن يلعب الطلاب أيضًا دورًا نشطًا مع المعلم أو مع الطلاب الآخرين للحصول على المعرفة بناءً على التعلم. إن مشاركة الطلاب في التعلم ستكون تجربة تعليمية من قبل الطلاب وسيكون من الأسهل على الطلاب فهم مفهوم المواد التعليمية. كما هو الحال مع علم الأحياء التعليمي الذي يعد أحد الدروس التي سيكون من الأسهل فهمها إذا كان الطلاب يشاركون بشكل مباشر في عملية التعلم. لإشراك الطلاب في التعلم يجب تأسيس اتصال جيد بين الطلاب والمعلمين.

تسمح أنشطة الاتصال بين الطلاب والمعلمين لهم بتبادل الأفكار لتطوير الأفكار والفهم. بالتأكيد سيكون للتواصل الراسخ تأثير إيجابي على التعلم. في حين أن التواصل غير الراسخ يمكن أن يكون له تأثير معاكس. يمكن أن يحدث هذا بسبب انحراف يحدث في الاتصال. وتسمى وسائل الاتصال في التعلم أيضًا وسائل التعلم.

لعبة هي أداة أو أداة مساعدة يستخدمها المعلمون أو المعلمون في سياق التواصل مع الطلاب أو الطلاب.[٥] من المتوقع أن تكون وسائل التعليمية قادرة على مساعدة المعلمين على نقل أهداف التعلم بشكل فعال وعملي وجذاب ، بحيث يكون الطلاب أو الطلاب أكثر سعادة في عملية التعلم.

ملاحظات الباحثين في المدرسة الثانوية الإسلامية معارف سوكارجافي العام الدراسي ٢٠١٩\٢٠٢٠ تم الحصول على معلومات تفيد بأن معلمي اللغة العربية هناك يستخدمون بالفعل العديد من لعبة التي تم إعدادها بالفعل من قبل المدارس مثل شاشات الكريستال السائل. تم تطبيق وسائل التعلم في شكل وسائل لعبة ولكن لم تعد تستخدم بسبب الوقت والمال المحدود ويفضل المعلم استخدام الوسائل التي تم إعدادها بالفعل من قبل المدرسة.

---

[4] Zainal Aqib, *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*, 36.

[5] Sigit Priatmoko, dkk., *Pengaruh Media Permainan Truth And Dare Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa Sma Dengan Visi Sets*, Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia 2, no. 1 (2008): 23.

لعبة القائمة على اللعبة التي تم تطبيقها سابقًا في المدرسة هي ألعاب موجودة في أوراق عمل الطلاب. هذه الوسائل أقل فعالية في الاستخدام لأنها لا تستوفي أحد معايير الوسائل الفعالة. تعتبر أنشطة تعلم الطلاب أحد معايير وسائل الإعلام الفعالة. الألعاب الإعلامية التي تم تطبيقها أقل قدرة على زيادة أنشطة تعلم الطلاب لأن اللعبة سلبية. لا يوجد تفاعل متبادل بين الطلاب والطلاب الآخرين أو الطلاب والمعلمين.

إحدى وسائل في شكل ألعاب يمكن أن تعزز أنشطة تعلم الطلاب هي وسائل الألعاب *Truth or Dare*. لعبه *Truth or Dare* التي تأتي من الكلمة *Truth* الحقيقة التي تعني في إندونيسيا الحقيقة و *Dare* وهو ما يعني الشجعان. لذا فهي لعبة *Truth or Dare* هذه لعبة يتم فيها الإجابة على الأسئلة بصدق وتحتوي على تحديات يجب القيام بها بجرأة. لعبة *Truth or Dare* استخدم نوعين من البطاقات. البطاقة الأولى *Truth* والبطاقة الثانية *Dare*.[٦] عادة ما تتم اللعبة هذه في مجموعات. ومع ذلك ، في هذه الدراسة قمت بتطبيقه بشكل فردي.

لعبة *Truth or Dare* وقد تم ذلك من قبل باحثين آخرين في مواضيع أخرى ، ولكن لا تزال هناك بعض أوجه القصور. وبناء على ذلك يهتم الباحث بعمل لعبة *Truth or Dare* على المواد العربية. من المتوقع أن تكون اللعبة قادرة على إنتاج منتجات ألعاب ذات جودة أفضل من المنتجات السابقة. فيما يتعلق بالأهداف والمقاصد ، حدد الباحث عنوان الدراسة " أثار استخدام لعبة الحقيقة أو الجرأة *(Truth Or Dare)* في ترقية القوة الجاذبية لحفظ المفردات في المدرسة الثانوية الإسلامية معارف سوكارجا ".

ب. مشكلات البحث

بناءً على الخلفية الموصوفة ، تم العثور على بيانات المشكلة التالية:

١. كيفية أثار استخدام لعبة الحقيقة أو الجرأة *(Truth Or Dare)* في ترقية القوة الجاذبية لحفظ المفردات في المدرسة الثانوية الإسلامية معارف سوكارجا.

٢. هل هناك تأثيرات استخدام لعبة الحقيقة أو الجرأة *(Truth Or Dare)* في ترقية القوة الجاذبية لحفظ المفردات في المدرسة الثانوية الإسلامية معارف سوكارجا.

ج– أهداف البحث

[6] Mutham Mimmah, dkk, *Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Sains IPA Fisika Siswa dengan Menerapkan Media Permainan Truth And Dare*. (Pekanbaru: 2013),5.

١. لتعرف استخدام لعبة الحقيقة أو الجرأة (*Truth Or Dare*) في ترقية القوة الجاذبية لحفظ المفردات في المدرسة الثانوية الإسلامية معارف سوكارجا.

٢. لتعرف تأثيرات استخدام لعبة الحقيقة أو الجرأة (*Truth Or Dare*) في ترقية القوة الجاذبية لحفظ المفردات في المدرسة الثانوية الإسلامية معارف سوكارجا.

د. أهمية البحث

أ. نظريا

من المتوقع أن تكون نتائج هذه الدراسة إحدى إسهامات التفكير في استخدام لعبة الحقيقة أو الجرأة (*Truth Or Dare*) في ترقية القوة الجاذبية لحفظ المفردات في المدرسة الثانوية الإسلامية معارف سوكارجا.

ب. عمليا

١. بالنسبة للطلاب ، مع وجود وسائل اللعبة هذه ، من المتوقع أن تكون وسائل تعلم ممتعة ويمكن أن تزيد من نشاط الطلاب, ويمكن أن تجذب الطلاب لمواصلة التعلمو سواء بشكل مستقل أو معًا حتى يتمكنوا من توسيع آفاقهم.

٢. بالنسبة للمعلمين ، من المتوقع أن تكون وسائل التعلم هذه قادرة على إضافة مراجع وأن تصبح وسائل بديلة للمعلمين في تطبيق أساليب التعلم الفعالة والفعالة.

٣. بالنسبة للمدارس ، من المتوقع أن يكون خيارًا بديلاً يجب أن تنظر فيه المدرسة في تحديد وسائل تعلم اللغة العربية.

٤. بالنسبة لعالم التعليم ، من خلال وسائل التعلم ، من المتوقع أن تكون وسيلة اتصال فعالة في عملية التعلم من أجل تحسين نتائج تعلم الطلاب واهتماماتهم.

٥. حدود البحث

أما حدود البحث الموصوف في هذه الدراسة ، فهناك حدود زمنية ، ثم نطاق البحث كما يلي:

١. المستخدمة لعبة الحقيقة أو الجرأة *Truth or Dare* فقط.

٢. الغرض من هذا التعلم هو زيادة جاذبية المشاركة في أنشطة التدريس والتعلم.

٣. النقاش هو فقط نطاق المفردات.

ف. تعريف المصطلحات

الألعاب هي أي مسابقة بين اللاعبين الذين يتفاعلون مع بعضهم البعض باتباع قواعد معينة لتحقيق أهداف معينة أيضًا.

لعبة *Truth or Dare* مستمدة من الكلمة *Truth* وهو ما يعني باللغة الإندونيسية الحقيقة و *Dare* وهو ما يعني الشجعان.[٧] لذا فهي لعبة *Truth or Dare* هي لعبة تحتوي على أسئلة يجب الإجابة عليها بصدق وتحتوي على تحديات يجب القيام بها بجرأة.[٨]

المفردات حسب قاموس المفردات الإندونيسية. المفردات هي مفردات اللغة.

*اختبار T*هو *اختبار مقارن* لتقييم الفرق بين قيمة معينة ومتوسط المجموعة السكانية. *اختبار T* يسمى أيضا المصطلح *One Sample T Test* أو *اختبار T* عينة واحدة لذلك يستخدم *اختبار T* هنا عينة واحدة.

---

[7] Ananda *Laca.Apa arti Truth or Dare?*.2019.1.

[8] Sigit Priatmoko, dkk. *Pengaruh Media Permainan Truth And Dare Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa Sma Dengan Visi Sets*. (Semarang: Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia 2008), Vol. 2, No. 1. 230-235.