Ta'lim al-'Arabiyyah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab & Kebahasaaraban 7 (1): 72-87 (2023)
DOI: https://doi.org/10.15575/jpba.v7i1.23894

Ta'lim al-'Arabiyyah
JURNAL PENDIDIKAN BAHASA ARAB & KEBAHASAARABAN
P-ISSN: 2721-5237 | E-ISSN: 2549-208X // Vol. 7 No. 1 | 72-87
https://journal.uinsgd.ac.id/index.php/Talim/index

Received: 02, 2022. Accepted: 05, 2023. Published: 06, 2023.

THE USE OF GAMIFICATION IN TEACHING WRITING SKILLS TO JUNIOR HIGHT STUDENTS

استخدام التلعيب في تعليم مهارة الكتابة لدى طلاب المدارس المتوسطة

ISTIKHDĀM AL TAL'ĪB FĪ TA'LĪM MAHĀRAH AL KITĀBAH LADA THULLĀB AL MADĀRIS AL MUTHAWASSITHAH

Abdul Mutholib[1], Ma'rifatul Munjiah[2], Syamfa Agny Anggara[3]
[1]IAIN Kudus, Indonesia
[2]UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, Indonesia
[3]IAI Dalwa Pasuruan, Indonesia
Corresponding E-mail: abdmutholib@iainkudus.ac.id

ABSTRACT

Writing as a language skill is still considered a language skill that is categorized as very difficult. Various kinds of problems arise in learning to write Arabic because writing skills are skills that combine various disciplines. Therefore, teachers must continually innovate in the learning process, such as choosing a learning model or using various learning methods, one of which is gamification-based Arabic learning. Gamification is a modern educational strategy popular in the West, namely educational stimulation by applying game elements and principles in non-game contexts. This article describes Gamification's use in teaching high school students writing skills. The research method used is the descriptive method with the desk research method. The results of the study show that the use of Gamification in teaching writing skills can improve the quality of learning, especially in Arabic, so that students can master writing skills in an easy and fun way, and can lead to the development of teaching writing skills in a social context following their interests, motivations, and needs Student. This study recommends further research to test the effectiveness of Gamification on other Arabic language skills with a more varied research method.

Keywords: Arabic Learning, Gamification, Junior High School, Writing Skill

ملخص البحث

لا تزال الكتابة كمهارة لغوية تعتبر مهارة لغوية مصنفة على أنها صعبة للغاية. تنشأ أنواع مختلفة من المشاكل في تعلم الكتابة العربية لأن مهارات الكتابة هي مهارات تجمع بين مختلف التخصصات. لذلك ، يجب على المعلمين أن يبتكروا باستمرار في عملية التعلم ، مثل اختيار

نموذج تعليمي أو استخدام طرق تعلم مختلفة ، أحدها هو تعلم اللغة العربية القائم على التلعيب *Gamification* هي استراتيجية تعليمية حديثة شائعة في الغرب ، وهي التحفيز التعليمي من خلال تطبيق عناصر ومبادئ اللعبة في سياقات غير لعبة. توضح هذه المقالة استخدام *Gamification*في تعليم مهارات الكتابة لطلاب المدارس الثانوية. طريقة البحث المستخدمة هي المنهج الوصفي بأسلوب البحث المكتبي. تظهر نتائج البحث أن استخدام *Gamification* في تدريس مهارات الكتابة يمكن أن يحسن من جودة التعلم ، وخاصة اللغة العربية ، بحيث يمكن للطلاب إتقان مهارات الكتابة بطريقة سهلة وممتعة ، ويمكن أن يؤدي إلى تنمية مهارات التدريس في الكتابة. في سياق اجتماعي بعد اهتماماتهم ودوافعهم واحتياجات الطالب. توصي هذه الدراسة بإجراء مزيد من البحث لاختبار فعالية التلعيب على مهارات اللغة العربية الأخرى باستخدام طرق بحث أكثر تنوعًا.

الكلمات المفتاحية: التلعيب ، المدرسة المتوسطة، تعلم اللغة العربية، مهارة الكتابة

المقدمة

تعد مهارة الكتابة من القدرات البشرية الأساسية الثلاث في العصر الحديث، بالإضافة إلى القدرة على القراءة والحساب (Sa'diyah, 2019). وهي تعد في مجال تعليم اللغة العربية وتعلمها من إحدى المهارات اللغوية الأربع بالإضافة إلى الاستماع والكلام والقراءة (Hermawan, 2018). وفي الواقع، هي تعتبر مهارة لغوية مهمة جدًا وجزءًا مهمًا يجب تدريسه من أجل تدريب الطلاب على التواصل كتابيًا باللغة العربية (Syahhatah, 2015).

توجد في مهارة الكتابة ثلاث مهارات يجب على الطلاب إتقانها، وهي رسم الحروف العربية، كتابة الكلمات وفق قواعد الإملاء، ثم تكوين الجمل والفقرات التي تعبر معانى الأفكار(Yusuf dkk., 2019). فهذه المهارات الثلاث هي التي تجعل الكتابة تعتبر من أصعب المهارات اللغوية. لذلك، "في الكتابة ، يُطلب من المتعلمين إتقان القدرات أكثر من القدرات التي يجب إتقانها في مهارات الاستماع والكلام والقراءة" .

ويظهر الواقع أن تحريك القلم للكتابة على الورق بشكل منتج هو من مهمات صعبة حتى للكتاب المحترفين. قال أندي بولاسكي، وهو كاتب محترف في EduGeeksClub، "أنه بصرف النظر عن الجهد الذهني والبحث الذي ينطوي عليه الأمر، عليك أن تمر بعدة مسودات، مع

التركيز دائمًا على الموعد النهائي الخاص بك. تحتاج إلى إجراء عمليات تحرير وتصحيح دقيقة، وفي نهاية اليوم، لا يكون العميل سعيدًا بذلك" (Namaziandost dkk., 2018). كما قال منورة و ذولكفل: "لا أحد يدرّب ويعلّم الكتابة إلا إذا وجد صعوبات توجه الطلاب إلى إتقان ما يكتبونه ، سواء من حيث الترتيب بين الأفكار المعبر عنها ومن الجانب الخالي من الأخطاء المطبعية. في كتاباتهم" (Munawarah & Zulkiflih, 2021).

إذا كان الكاتب المحترف يشعر في كثير من الأحيان أن "الكتابة ليست من مهارة سهلة"، فماذا عن الطلاب الذين يجلسون حاليًا في مقعد المدارس المتوسطة ، والذين لا يزالون في الواقع يتعلمون الكتابة باللغة العربية؟ يكشف عدد من الدراسات أن "نقاط الضعف الشائعة في كتابة اللغة العربية لدى الطلاب على جميع المستويات تشمل: جودة تفكير متوسطة، وطريقة ضعيفة للتعبير، بعيدة عن الحقيقة، وجمل غامضة مستخدمة، وسوء اختيار الكلمات الصحيحة، والعديد من القواعد النحوية والصرفية، الأخطاء اللغوية، وغالبًا ما تستخدم لغة غير قياسية، وكتابة أحرف ليست جيدة أو حتى خاطئة، واستخدام علامات ترقيم خاطئة وعدم الالتفات إلى قواعد كتابة الفقرات" (Muradi, 2016).

لذلك، فإن الجهود المبذولة لتحسين وترقية جودة تعليم مهارة الكتابة أصبحت ضرورة. لهذا السبب، فمن الضروري استخدام استراتيجيات تعليم نشطة ومبتكرة وإبداعية وفعالة وممتعة لتحقيق أهداف التعليم المتوقعة في مهارة الكتابة، ومن هذه الاستراتيجيات هي استخدام التلعيب في التعليم. والتلعيب هو إستراتيجية تعليم حديثة شائعة الآن في الغرب. وهو يعد في الأساس إستراتيجية تعليم تعتمد على نظرية الفرح أو "نظرية المرح" (Kolosova, 2022)، وهو الذي يهدف إلى تغيير سلوك الناس بشكل طبيعي للأفضل (أي لتغيير سلوك الناس إلى الأفضل). لذلك، فإن تطبيق التلعيب في سياق تعليم مهارة الكتابة يهدف أيضًا إلى تغيير سلوك الطلاب للأفضل في عملية التعليم، أي تقديم حلول لمشاكل مهارة الكتابة التي تتعلق بالمواد التعليمية، وكذلك لتقديم حلول للمشاكل المتعلقة بالجانب النفسي للطلاب مثل اهتماماتهم ودوافعهم واحتياجاتهم في تعليم مهارة الكتابة.

ويعتمد اختيار التلعيب واستخدامه في تعليم مهارة الكتابة في المدارس المتوسطة أيضًا على نظرية فيجوتسكي *Vygotsky* التي ذهبت إلى أن "تنمية الإنسان وتعلمه يحدثان في سياق اجتماعي ، أي في عالم مليء بالأشخاص الذين يتفاعلون مع الأطفال منذ الولادة. يلعب هؤلاء الأشخاص دورًا فعالاً في مساعدة الأطفال على التعلم من خلال إظهار الأشياء والتحدث أثناء اللعب وقراءة القصص وطرح الأسئلة وما إلى ذلك" لذلك ، تماشياً مع ما ذهب إليه فيجوتسكي، ومن خلال تطبيق التلعيب، من المأمول أن يتمكن طلاب المدارس المتوسطة من تعلم مهارة الكتابة وأن يكونوا قادرين على تطويرها في سياق اجتماعي يتناسب مع اهتماماتهم ودوافعهم واحتياجاتهم.

هناك العديد من الدراسات السابقة المتعلقة بعنوان هذه الدراسة ، بما في ذلك: ١. (Pendekatan Gamifikasi dalam Pembelajaran Bahasa Arab: Gamification Approach in Learning Arabic Language) تظهر النتائج أن التلعيب يمكن أن يعزز الإيجابية المواقف من خلال أنشطة الألعاب التعليمية. إن الآثار المترتبة على هذه الدراسة سوف تمهد الطريق لدراسة تصاميم تعلم اللغة العربية على أساس التلعيب عالي الإمكانات ليتم تطبيقها في سياق تعليم اللغة العربية (Jasni dkk., 2019); ٢. (Gamifikasi Bahasa Arab dengan Model Blended Learning). تظهر نتائج الدراسة أن أنواعًا مختلفة من ألعاب تعلم اللغة العربية تم تطويرها واستخدامها من قبل المعلمين. تتيح اللعبة للطلاب ممارسة اللغة بتجربة ممتعة. يوفر هذا الراحة ويزيد من الاهتمام للطلاب ، بحيث يمكن تحقيق أهداف التعلم بشكل أكثر فعالية (Lutfiyatun, 2021)؛ ٣. (The Effectiveness of Gamification in Learning Arabic Cohesive Devices) من نتائج البحث تظهر أن Gamification تعطي انطباعًا إيجابيًا للطلاب ذوي المراتب العالية ، خاصة في تعلم اللغات الأجنبية ومن خلالها تزيد عملية تعلم أدوات الاقتران العربية من تحفيز الطلاب. أخيرًا ، يوفر التلعيب فرصًا للطلاب للتفاعل مع المحتوى في بيئات تعليمية غير رسمية لا تُنسى (Mohd Ismath dkk., 2022)؛ ٤. (Assessing the Impact of Gamification on Academic Achievement and Student Perceptions of Learning Arabic Grammar: A Quasi-Experimental Study) أظهرت الدراسة أن التلعيب يمكن أن يلهم المتعلمين الفقراء الذين يكافحون ليصبحوا متفوقين. بالإضافة إلى ذلك ، يمكن أن تساهم الدراسة الحالية في فائدة متعلمي اللغة من خلال تعزيز مهاراتهم في حل المشكلات واستعادة معرفتهم بممارسة القواعد أثناء عملية التعلم (Abdelhamid dkk., 2023)؛ ٥. (Persepsi Pelajar terhadap

(Pemanfaatan Gamifikasi dalam Pembelajaran Bahasa Arab) تظهر النتائج أن تصورات الطلاب حول استخدام التلعيب في تعلم اللغة العربية كانت على مستوى عالٍ بمتوسط قيمة = ٤,٣١. وبالتالي ، من المتوقع أن تفيد هذه الدراسة معلمي المحتوى الذين يقومون بتدريس اللغة العربية من خلال تنويع استخدام الوسائط في تعلم اللغة العربية. كما تم توضيح النتائج أيضًا أن بعض المستجيبين يشعرون بالحرج أو الخوف من ارتكاب الأخطاء. يرى الباحث أن هذا قد يكون مجالًا محتملاً للبحث (Yahaya dkk., 2022).

بناء على الأفكار المذكورة أعلاه، في هذا البحث استخدام التلعيب في تعليم مهارة الكتابة لدى طلاب المدارس المتوسطة. ويركز على فحص الأسئلة التي تشمل: ما هي مهارة الكتابة التي يجب إتقانها على طلاب المدارس المتوسطة؟ وما هو الغرض من تعليمها؟ وما هو التلعيب؟ وكيف يتم استخدامه في تعليم مهارة الكتابة لدى الطلاب بالمدارس المتوسطة؟

طريقة البحث

إن منهج البحث الذي استخدمه الباحث هو منهج وصفي مع أسلوب البحث المكتبي. ويتم تنفيذ تقنيات جمع البيانات من خلال إجراء دراسة مراجعة للكتب والآداب والمذكرات والتقارير الموجودة المتعلقة بأهداف البحث، وهي للكشف عن مهارة الكتابة التي يجب إتقانها على طلاب مدارسة متوسطة، وللكشف عن التلعيب واستخدامه في تعليم مهارة الكتابة لدى الطلاب بمدارسة متوسطة. وأما الخطوات لهذا البحث فهي تشتمل على ثلاث مراحل، وهي تحديد النظريات تحت الإطار النظري المنظم، واكتشاف المراجع وإبرازها، ثم تحليل السنادات التي تحتوي على البيانات أو المعلومات المتعلقة بموضوع البحث. فأما أسلوب تحليل البيانات المستخدم فهو "تحليل المحتوى"، يعني أن الباحث قام بمناقشة عميقة على محتويات المعلومات المكتوبة التي تتعلق بموضوع التلعيب واستخدامه في تعليم مهارة الكتابة لدى طلاب المدارس المتوسطة.

محصولات البحث وتحليلها

تعليم مهارة الكتابة لدى طلاب المدارس المتوسطة

إن الكتابة لغة مصدر كتب بمعنى "التدوين، والتسجيل، والرسم، والتجميع" (Martias, 2021)، واصطلاحا يقصد بها رسم الحروف وكتابتها بشكل واضح، بحيث يسمح للقارئ التعرف عليها وفهم مدلولها ومضامينها (Ulum & Hadawiah, 2022). وهناك تعريفات أخرى ذكرها اللغويون والتربويون وهي (١) أن "الكتابة هي تغيير الأفكار المعقولة إلى الرموز المكتوبة" (Zawawi, 2021)؛ (٢) وأن "الكتابة هي تعبير الأفكار خطيا وتحريريا وقابل للقراءة بملاحظة قواعد الإملاء ومتابعة أفكار ما فيها" (Khoiri, 2022).

عملية الكتابة ذات شقين، شق تقني وشق عقلي. وأما الشق التقني فيشمل مهارة تقنية خاصة تتعلق بالقدرة على كتابة الحروف الأبجدية، ومعرفة أصوات الحروف والكلمات، ومعرفة علامة الترقيم في اللغة الأجنبية؛ وأما الشق العقلي يشمل مهارة تتعلق بمعرفة التراكيب والمفردات واستعمال اللغة جيدا"(Setiadi, 2017). فمن هذه التعريفات، تبين أن الكتابة هي رسم الحروف والكلمات بتركيب معين يتناسب مع قواعد اللغة العربية المعتمدة.

بجانب ذلك، على المتعلمين أن يعرف أن الكتابة عادة تساوي معناها بلفظ الخط، و الإملاء، و الإنشاء، و التعبير التحريري. وفيما يلي بيان تعريف هذه الألفاظ لتجنب الأخطاء الشائعة في فهم معنى الكتابة على وجه صحيح.

أما "الخط فهو أشكال الحروف التي تدل على كلمات مسموعة تشير إلى أشياء المتساوية" (Ni'mah, 2019)، أو هو "رسم الحروف برسم صحيح عند اللغويين وحفظ صيغتها في صيغة صحيحة". وأما "الإملاء فهي عملية العقل الأدائي المتكامل التي قام بها المتعلمون من أجل كتابة الكلمات والجمل والعبارات اللغوية برسم الحروف الهجائية وفقا لما عرفه اللغويون" (Asrofi & Halim, 2021). وأما "الإنشاء فهو أخذ المعنى وتعبيره باللفظ المناسب" (Nufus, 2015). وذهب ابن خلدون إلى أن "الكتابة من خواص الإنسان التي تميزه عن البهيمة وإنما تكون بالتعليم". وأكد عبد الرحمن عبد الهاشمي وفائزة محمد فخري على وجوب تعليم مهارة الكتابة بالرأي أنه "لكي يتمكن المتعلم من أن يكتب بوضوح وقوة وحسن عرض ودقة وتصور الأفكار

وكتابتها ضمن تراكيب صحيحة ولغة صافية وأساليب متنوعة مناسبة، ومراعاة الوضوح والتسلسل في عرض الأفكار ثم تنقيحها، يتطلب كل هذا، ويدعو إلى تعليم مهارة الكتابة وتعلمها وتقويمها وفق مستويات متدرجة." (Muradi, 2016).

لذلك ، تماشياً مع الأفكار السابق ذكرها، فينعقد تعليم مهارة الكتابة في المدارس المتوسطة وفق المنهج المعتمد في المؤسسات التربوية تحت إدارة وزارة الشؤون الدينية بإندونيسيا. و هذه المهارة هي "من إحدى المهارات اللغوية التي يتعلمها الطلاب في المدارس المتوسطة تكامليا مع مهارة الاستماع والكلام والقراءة لكي يتمكنوا من التواصل باللغة العربية كتابيا"(Ramah & Rohman, 2018). فيهدف تعليم هذه المهارة إلى تنمية قدرة الطلاب على التواصل باللغة العربية تحريريا وتنمية ميولهم ودوافعهم و وعيتهم بأهمية اللغة العربية، وتنمية فهمهم بأن هناك علاقة وثيقة بين اللغة العربية والثقافات المختلفة. وأما مجالات تعليم اللغة العربية في المدارس المتوسطة فهي تشمل الموضوعات المعينة المقدمة بالعبارات الشفوية والكتابية على شكل الفقرات أو الحوارات البسيطة عن البيانات الشخصية، والحياة المدرسية، والحياة المنزلية، والأسرة، والهويات، والمهنة، والأنشطة الدينية، والبيئات (Nurkholis, 2019).

التلعيب: عناصره وخطوات تطبيقه في مجال التعليم.

إنّ مصطلح التلعيب *gamification* ذكره نيك بيلينج Nick Pelling في الوهلة الأولى سنة ٢٠٠٢م، ثم ظهر وانتشر شائعة في سنة ٢٠١٠م. وذكر سيباستيان ديتردينج تعريف التعليب بأنه"استخدام تصميم اللعبة في سياقات غير متعلقة باللعبة" (Yaccob dkk., 2022). وعرف السهمحري بأن "التلعيب هو استخدام عناصر اللعبة المدمجة في برنامج تدريبي لتعزيز التغيير في السلوك"(T. Alshammari, 2020).

من ذلك التعريف، يتضح أن التلعيب هو تطبيق عناصر ومبادئ اللعبة في السياقات غير اللعبة. ويقصد باستخدامه لتحسين وترقية جهود المستخدمين، وإنتاج المنظمة، وسير العمل، والتعليم والتعلم، واحتقان الموارد البشرية، وتجنيد وتقييم العامل، واستعمال سهل، وإجراء النظام، وممارسة جسدية، وتحسين المخالفات المرورية، وترقية اهتمام ومتابعة الناخبين وغير ذلك.

وقد كثر استخدام التلعيب في مجال التعليم والتعلم من أجل تشجيع المتعلمين في عملية الدراسة وترقية اشتراكهم في البرامج الأكاديمية المنعقدة. فقامت باستخدامه في البداية جامعة واشينتان، ثم جامعة بون، حتى انتشر استخدامه في التربية عبر الانترنت التي بدأها خان الأكاديمي The Khan Academy (Laine & Lindberg, 2020).

من الناحية المنهجية ، يستخدم تصميم التلعيب تصميمًا يركز على المستخدم، والذي يهدف إلى تعزيز علاقات أكبر وتغيير إيجابي في السلوك بين مستخدمي التكنولوجيا، أو لتحفيز الطلاب في عملية التعليم وتعظيم مشاعر الاستمتاع والمشاركة في عملية التعليم، بالإضافة إلى التقاط الأشياء التي تهم الطلاب وإلهامهم لمواصلة التعليم (Arifin, 2017).

بشكل عام ، هناك خمس خطوات لتطبيق التلعيب في التعليم ، وهي: أولا، التعرف على المستخدمين؛ ثانيا، تحديد الأهداف التعليمية؛ ثالثا، فهم دوافعهم؛ رابعا، تطبيق الجهاز، ففي الخطوة الرابعة على المعلّم أو المدرّب أن يفكّر الإجابات على السؤالين الأساسيين، وهما: ما هي السياقات التعليمية التي تم تطبيق التلعيب عليها؟ وما هي عناصر اللعبة التي تم استخدامها في ألعاب الأنظمة التعليمية؟؛ خامسا، إدارة ومراقبة و تقييم طريقة المستخدمين في أداء أنشطة مُلعبة للتأكد من أن الجهاز أو النشاط قادر بالفعل على مساعدة المستخدمين في تحقيق الأهداف المرجوة وأن هذه الأهداف محددة وملموسة (Anastasiadis dkk., 2018).

وعند رأي هني يوسف، هناك ست خطوات لتنفيذ التلعيب في التعليم، وهي: (١) تحديد أهداف التعليم، (٢) تحديد الفكرة الكبيرة، (٣) إنشاء سيناريوهات التعليم، (٤) تصميم أنشطة التعليم، (٥) بناء المجموعات من المستخدمين، (٦) تطبيق ديناميكيات اللعبة (Jusuf, 2016).

وأما عناصر اللعبة التي يتم تطبيقها في المواقف غير المتعلقة باللعبة هي: النقاط، أي الدرجات أو أرقام الاستحواذ، والمستوى، أي مستوى القدرة التي يجب على المتعلمين إتقانها، ولوحة الزعيم، وهي لوحة ترتيب الفائزين، والتحديات وهي مستوى الصعوبة، والمكافآت، وهي جوائز للمستخدمين الذين أكملوا المهمة بالكامل، وشارات وهي علامات حسب الإنجازات المحققة.

إن تطبيق عناصر اللعبة الستة هذه يعتبر عاملا يجعل التعليم يتمتع بإحساس قوي باللعبة، مما يجعل سياق التعلم يتدفق بشكل طبيعي ممتعًا (مثيرًا) دون أن يدرك الطلاب أنهم يتعلمون شيئًا كان في البداية شيئًا ثقيلًا أو صعبًا أو صعب. رتيبا وغير ملهم. هذا هو جوهر تطبيق التلعيب الذي تتمثل مهمته في تغيير سلوك الناس نحو الأفضل. وفي الواقع ، "يعد التلعيب الناجح قادرًا على تقديم عشرة مشاعر يشعر بها الطلاب (المستخدمون) ، وهي: مبدع ، راضٍ ، مندهش ، مندهش ، مليء بالبهجة (مثير) ، فضولي ، فخور ، متفاجئ ، مرتاح ومريح"(Fawzani & Nurjannah, 2022).

لذلك، لكي يكون التلعيب ناجحًا حقًا، يقترح أنا منزو قائلا: "مع ملاحظة كل هذه المقترحات وافتراض أن السلوك البشري يمكن توجيهه وفقًا لتجارب حسية معينة في البيئة، يمكن القول أنه يجب على المصمم تجاوز النماذج والبرنامج والألوان ؛ يجب أن ينتقل من مبدع إلى مترجم لمشاعر الناس ومشاعرهم ، بقصد العمل كدليل لبيئة حضرية أفضل (Uliyah & Isnawati, 2019). إذا بدأ في هذه العملية أيضًا في تقدير المتعة وبدأ في جلب الطفولة إلى مرحلة البلوغ، فقد تتحرك الهندسة المعمارية نحو اتجاه جديد. فلماذا لا نخطو خطوة إلى الأمام في المهنة ونجعل وظائفنا أكثر متعة؟"(Ali, 2018).

فمن البيان السابق، يتضح أن التلعيب له مميزات عند استخدامه في مجال التعليم، منها: "يكون التعليم أكثر متعة، وتشجيع الطلاب على إكمال أنشطة التعليم، ومساعدتهم على أن يهتموا بالتعليم أكثر اهتماما وأن يفهموا المواد الدراسية، وتوفير الفرص لهم للمنافسة والاستكشاف والتميز في الفصل"(Jusuf, 2016).

استخدام التلعيب في تعليم مهارة الكتابة لدى طلاب المدارس المتوسطة

انطلاقا من البيان السابق، فلا بد للمعلّم أو المدرّب من مراعاة الخطوات الخمس عند استخدام التلعيب في تعليم مهارة الكتابة لدى طلاب المدارس المتوسطة. وتفصيل ذلك كما يلي:

في الخطوة الأولى، أي معرفة المستخدمين، وهم طلاب المدارس المتوسطة (مثل الفصل السابع). وبشكل مميز، طلاب المدارس المتوسطة هم عمومًا تتراوح أعمارهم بين ١١ و ١٥ عامًا. في هذا العمر، يدخل الطلاب في مرحلة من التطور تسمى المرحلة التشغيلية الرسمية ، وهي

المرحلة الأخيرة من التطور المعرفي في نظرية بياجيه (Miaw, 2023). في هذه المرحلة ، يعاني الطلاب من سن البلوغ ويستمرون في التطور إلى مرحلة البلوغ. تتمثل خصائص المرحلة التشغيلية الرسمية في أن الطلاب يبدأون في امتلاك القدرة على التفكير المجرد، والقدرة على التفكير المنطقي، والقدرة على استنتاج المعلومات التي يتعلمونها. ومن ناحية مستوى الكفاءة، كما تمت صياغته في قرار وزارة التربية والثقافة رقم ٦٤ لعام ٢٠١٣م، فيدخل هؤلاء الطلابة في مستوى الكفاءة الرابعة أو مستوى الملخص الممتد. ومعايير تحقيق الكفاءة على مستوى الكفاءة الرابعة التي يجب أن يستوفيها طلاب المدارس المتوسطة هي: القدرة على تقدير وفعل تعاليم دينهم؛ والقدرة على إقامة الأعمال بصدق، ومنضبط، ومسؤول، ورعاية، وسلوك مهذب، وموقف اجتماعي من الثقة بالنفس، في التفاعل الفعال مع البيئة الاجتماعية والطبيعية في متناول الجمعية ووجودها؛ والقدرة على فهم و تطبيق المعرفة بناءً على الفضول حول العلوم والتكنولوجيا والفن والثقافة المتعلقة بالظواهر والأحداث المرئية؛ والقدرة على المعالجة والتقديم والتفكير في عالم العوالم الملموسة والمجردة وفقًا لما يتم تعلمه في المدرسة.

وفي الخطوة الثانية، وهي تحديد الأهداف تعليم مهارة الكتابه والأهداف من استخدام التلعيب في التعليم. فورد في منهج ٢٠١٣ أن أهداف تعليم مهارة الكتابة لدى طلاب المدارس المتوسطة هي "بعد الملاحظة وتقديم السؤال والمحاولة والاستدلال والتواصل حول الموضوع الذي تتم دراسته (على سبيل المثال: من يوميات الأسرة)، يمكن للطلاب إكمال الجمل مع التعبيرات الصحيحة وترتيب الكلمات عشوائيًا حتى تكون جملة مفيدة"(Susanti, 2022). وأما الأهداف من استخدام التلعيب في تعليم مهارة الكتابة لدى طلاب المدارس المتوسطة فهي تغيير سلوك الطلاب بشكل طبيعي ليكونوا لهم أفضل سلوك، وذلك لزيادة اهتمامهم وتحفيزهم في تعليم مهارة الكتابة، بحيث يشعروا سعيدة وسهلة في تحقيق أهداف التعليم المرجوة.

وفي الخطوة الثالثة، فهم دوافع الطلاب، أي على المعلم معرفة روح الطلاب، بما في ذلك العوامل الداخلية والخارجية التي تؤثر على مد وقصير حماسهم في تعليم مهارة الكتابة. فإن فهم دوافع الطلاب أمر مهم للغاية، وهذا بأن "ميول الطلاب ودوافعهم هي العوامل التي لها التأثير الأكبر في تعليم اللغات الأجنبية". ويمكن تطبيق الدافع في تعليم اللغة من خلال (١)

تسهيل عملية التعليم، أي يجب أن يكون المعلّم قادرًا على توليد الحافز لدى الطلاب من خلال البدء من شيء سهل وجعل المواد سهلة الفهم؛ و(٢) غرس موقف احتياج وموقف متكامل، أي يجب أن يكون المعلم قادرًا على غرس موقف الحاجة إلى لغة أجنبية، وغرس موقف متكامل (الدافع التكاملي) في روح الطلاب، بحيث يمكن لنجاح تعلم اللغة تتحقق (Dhayfullah dkk., 2022).

الطلاب الذين لديهم حافز تكاملي هم أكثر نجاحًا في تعليم اللغات الأجنبية من أولئك الذين تحركهم دوافع آلية فقط". لذلك، يجب أن يكون المعلم قادرًا على إثارة دافع الطلاب من خلال تنمية هذا الموقف ، لأن الدافع لدى الطلاب يتأثر بشدة بأمرين، وهما: موقف الطلاب من عملية التعليم وتجاه اللغة الأجنبية نفسها، ومعايير التقييم الذاتي، أي يجب على الطلاب تقييم مهاراتهم اللغوية وتقدمهم في التعلم، بحيث يرغبون في تعلم لغة من خلال البدء من شيء لم يتقنه وفقًا لمستوى قدرتهم (Putri, 2017).

وفي الخطوة الرابعة، القيام بتطبيق الجهاز، أي يجب على المعلم الإجابة على سؤالين أساسيين، وهما: ما هي السياقات التعليمية التي تم تطبيق التلعيب عليها؟ وما هي عناصر اللعبة التي تم استخدامها في ألعاب الأنظمة التعليمية؟ والمقصود بالسياقات التعليمية هي النشاطات التعليمية العامة لمهارة الكتابة لدى طلاب المدارس المتوسطة. والمقصود بعناصر اللعبة التي سيتم تطبيقها في سياق التعليم هي النقاط والمستويات ولوحات المتصدرين والتحديات والمكافآت والشارات.

وبعد ذلك، يتم تطبيق عناصر اللعبة في سياق غير اللعبة، وهو سياق تعليم مهارة الكتابة، على النحو التالي: أولاً، يجب على المعلم إعداد وتقديم مادة مهارة الكتابة في أقسام أو مستويات متدرجة وفقًا لمستويات الصعوبة الموجودة؛ ثم يعطي المعلم تمارين في شكل اختبارات قصيرة كتحديات في نهاية كل مستوى؛ ثم يعطي المعلم نقاطًا (درجات) للطلاب القادرين على أداء التمارين بشكل صحيح؛ ثم يسجل المعلم إنجاز الطالب في كل مستوى من المواد التي تمت دراستها على لوحة الصدارة لإظهار رتبة الطالب في كل مستوى؛ ثم يمنح المعلم مكافأة للطلاب

القادرين على إكمال التمرين بسرعة وبشكل صحيح (بأعلى درجة)، ولا ينسى أيضًا إرفاق شارة كمكافأة لتحقيق كل مستوى بشكل أكمل

وفي الخطوة الخامسة، أو الخطوة الأخيرة من التلعيب، هي إدارة ومراقبة وتقييم الطريقة التي ينفذ بها المستخدمون الأنشطة التي تم التلاعب بها. هذه هي مرحلة المراقبة والتقييم لرؤية فعالية وكفاءة تنفيذ التلعيب كمرجع لتحسين التلعيب في مناسبات أخرى، أو لمعرفة الاستخدامات الممكنة المختلفة للتلعيب في مواد إتقان اللغة العربية الأخرى.

الاستنتاج

يمكن أن يقوم معلمو اللغة العربية باستخدام التلعيب في تعليم مهارة الكتابة لدى طلاب المدارس المتوسطة عن طريق تطبيق عناصر اللعبة في السياقات التعليمية باتباع خمس الخطوات المعينة، وهي: أولاً، عرض مادة مهارة الكتابة على شكل المستويات؛ ثانيًا، تقديم تحديات في شكل اختبارات قصيرة في نهاية كل مستوى؛ ثالثًا، إعطاء النقاط (الدرجات) للطلاب القادرين على أداء التمارين بشكل صحيح؛ رابعًا، تسجيل تصنيفات الطلاب على لوحة المتصدرين لكل مستوى؛ خامساً: منح مكافآت أو جوائز وتضمين شارات للطلاب الحاصلين على أعلى مرتبة كمكافأة على تحقيق كل مستوى على أكمل وجه. فيرجى من معلمي اللغة العربية أن يستخدم هذا التلعيب لكونه حلا لمشاكل تعليم مهارة الكتابة التي تتعلق بجوانب المواد التعليمية والجوانب النفسية للطلاب حتى يصبح تعليم مهارة الكتابة نشطًا ومبتكرًا ومبدعًا وفعالًا وممتعًا.

الشكروالتنويه

الشكر والتنويه لجميع المؤلفين الذين ساعدوا وساهموا في هذا البحث. نشكر كل فريق تحرير مجلة تعليم العربية الذين ساعدوا في معالجة ونشر هذه الورقة البحثية. كما لا ننسى أن نقول لكل من ساعد وساهم في استكمال البحث وإعداد مخطوطة هذه المجلة.

المراجع

Abdelhamid, I. Y., Yahaya, H., & Shaharuddin, H. N. (2023). Assessing the Impact of Gamification on Academic Achievement and Student Perceptions of Learning Arabic Grammar: A Quasi-Experimental Study. *International Journal of Research in Business and Social Science*, *13*(5), 760–773. http://dx.doi.org/10.6007/IJARBSS/v13-i5/16862

Ali, J. (2018). Outbound as The Alternative Method to Have Fun Arabic Learning. *Alsinatuna*, *3*(2), 244–261. https://doi.org/10.28918/alsinatuna.v3i2.1276

Anastasiadis, T., Lampropoulos, G., & Siakas, K. (2018). Digital Game-Based Learning and Serious Games in Education. *International Journal of Advances in Scientific Research and Engineering*, *4*(12), 139–144. https://doi.org/10.31695/IJASRE.2018.33016

Arifin, A. (2017). Peranan Permainan Bahasa Dalam Proses Kegiatan Belajar Mengajar Mata Pelajaran Bahasa Arab. *An Nabighoh*, *19*(2), 302–318. https://doi.org/10.32332/an-nabighoh.v19i2.1005

Asrofi, I., & Halim, A. (2021). Efektivitas Metode Imla'terhadap Peningkatan Kemampuan Siswa dalam Menulis Bahasa Arab. *EL-IBTIKAR: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, *10*(2), 113–125. https://doi.org/10.24235/ibtikar.v10i2.9304

Dhayfullah, F. A., Priyatna, O. S., & Hamdani, I. (2022). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Pelajaran Bahasa Arab dengan Menggunakan Metode Peer Teaching. *JPG: Jurnal Pendidikan Guru*, *3*(3), 187–191. https://doi.org/10.32832/jpg.v3i3.7330

Fawzani, N., & Nurjannah, N. (2022). Pengenalan dan Pembinaan Bahasa Arab melalui Game Edukatif di TKA/TPA. *Mangente: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *1*(2), 160–166. http://dx.doi.org/10.33477/mangente.v1i2.2676

Hermawan, A. (2018). *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab (Edisi Revisi)*. Remaja Rosdakarya.

Jasni, S. R., Zailani, S., & Zainal, H. (2019). Pendekatan Gamifikasi dalam Pembelajaran Bahasa Arab: Gamification Approach in Learning Arabic Language. *Journal of Fatwa Management and Research*, *13*(1), 358–367. https://doi.org/10.33102/jfatwa.vol13no1.165

Jusuf, H. (2016). Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal TICom*, *5*(1), 1–6. Retrieved from http://ejurnal.net/portal/index.php/ticom/article/view/1666

Khoiri, K. (2022). Implementasi Tahapan Pembelajaran Bahasa Arab Maharah Kitabah. *Religious Journal of Islamic Education*, *5*(1), 1–7. https://doi.org/10.47902/religius.v5i1.625

Kolosova, I. (2022). Fun and Game Theory as Motivation in Waste Sorting Process at an Individual Level. *23rd International Scientific Conference. "Economic Science for Rural Development 2022," 56*, 34–40. https://doi.org/10.22616/ESRD.2022.56.003

Laine, T. H., & Lindberg, R. S. N. (2020). Designing Engaging Games for Education: A Systematic Literature Review on Game Motivators and Design Principles. *IEEE Transactions on Learning Technologies*, *13*(4), 804–821. https://doi.org/10.1109/TLT.2020.3018503

Lutfiyatun, E. (2021). Gamifikasi Bahasa Arab dengan Model Blended Learning. *Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Ilmiah*, *6*(2), 117–128. https://doi.org/10.55187/tarjpi.v6i2.4534

Martias, D. (2021). Tathwir Mawad Ta'lim al-Lughah al-'Arabiyyah fi al-Madrasah al-Tsanawiyyah al-Hukumiyyah 1 Bayakumbuh. *Lisaanuna Ta`lim Al-Lughah Al-Arabiyah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, *4*(1), 47–68. https://doi.org/10.15548/lisaanuna.v4i1.3249

Miaw, M. (2023). Karakteristik Perkembangan Peserta Didik. *EDU-RILIGIA: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam dan Keagamaan*, *6*(4), 351–371. https://doi.org/10.47006/er.v6i4.5794

Mohd Ismath, N. H., Jalil, S. Z., & Tg Abdul Rahman, T. A. F. (2022). The Effectiveness of Gamification in Learning Arabic Cohesive Devices: Keberkesanan Gamifikasi dalam Mempelajari Kata Penyambung dalam Bahasa Arab. *Attarbawiy: Malaysian Online Journal of Education*, *6*(2), 28–36. https://doi.org/10.53840/attarbawiy.v6i2.96

Munawarah, M., & Zulkiflih, Z. (2021). Pembelajaran Keterampilan Menulis (Maharah al-Kitabah) dalam Bahasa Arab. *Loghat Arabi: Jurnal Bahasa Arab dan Pendidikan Bahasa Arab*, *1*(2), 22–34. https://doi.org/10.36915/la.v1i2.15

Muradi, A. (2016). *Pembelajaran Menulis Bahasa Arab: Dalam Perspektif Komunikatif*. Prenada Media.

Namaziandost, E., Saray, A. A., & Esfahani, F. R. (2018). The Effect of Writing Practice on Improving Speaking Skill among Pre-intermediate EFL Learners. *Theory and Practice in Language Studies*, *8*(12), 1690–1697. https://doi.org/10.17507/tpls.0812.16

Ni'mah, K. (2019). Khat dalam Menunjang Kemahiran Kitabah Bahasa Arab. *Dar el-Ilmi: jurnal studi keagamaan, pendidikan dan humaniora*, *6*(2), 263–284. https://doi.org/10.52166/dar%20el-ilmi.v6i2.1724

Nufus, H. (2015). Pembelajaran Insya (Kitabah) dengan Media Strip Story. *Jurnal Horizon Pendidikan*, *10*(2), 213–220. http://dx.doi.org/10.33477/hp.v10i2.708

Nurkholis, N. (2019). Evaluasi Implementasi Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Bahasa Arab di Madrasah Tsanawiyah (MTs). *Al-Fathin: Jurnal Bahasa dan Sastra Arab*, *2*(02), 233–258. https://doi.org/10.32332/al-fathin.v2i02.1907

Putri, W. N. (2017). Pengaruh Media Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa Madrasah Tsanawiyah. *LISANIA: Journal of Arabic Education and Literature*, *1*(1), 1–16. https://doi.org/10.18326/lisania.v1i1.1-16

Ramah, S., & Rohman, M. (2018). Analisis Buku Ajar Bahasa Arab Madrasah Aliyah Kurikulum 2013. *Arabiyatuna: Jurnal Bahasa Arab*, *2*(2), 141–160. http://dx.doi.org/10.29240/jba.v2i2.552

Sa'diyah, H. (2019). Pembelajaran Maharah Al-Kitabah Berbasis Blended Learning di Tingkat Perguruan Tinggi. *Lugawiyyāt*, *1*(1), 39–48. https://doi.org/10.18860/lg.v1i1.7880

Setiadi, S. (2017). Peningkatan Keterampilan Kitabah Arabiyah Mahasiswa melalui Metode Tutor Sebaya. *Jurnal Al Bayan: Jurnal Jurusan Pendidikan Bahasa Arab*, *9*(1), 31–39. https://doi.org/10.24042/albayan.v9i1.1094

Susanti, E. (2022). Efektivitas Pembelajaran Insya'Muwajjah untuk Meningkatkan Maharotul Kitabah dalam Pembelajaran Bahasa Arab pada Siswa Kelas VIII MTs Negeri 8 Muaro Jambi. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Budaya Islam*, *3*(02), 80–91. Retrieved from https://online-journal.unja.ac.id/Ad-Dhuha/article/view/19986

Syahhatah, H. (2015). *Al-Marji' fi Funūn al-Kitābah al-Arabiyah Li Tasykīl al-'Aqli al-Mubdi*. Darul Alam 'Arabi.

T. Alshammari, M. (2020). Evaluation of Gamification in E-Learning Systems for Elementary School Students. *TEM Journal*, *9*(2), 806–813. https://doi.org/10.18421/TEM92-51

Uliyah, A., & Isnawati, Z. (2019). Metode Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Shaut Al-Arabiyah*, *7*(1), 31–43. https://doi.org/10.24252/saa.v1i1.9375

Ulum, M., & Hadawiah, L. (2022). Pendekatan Andragogi dalam Pembelajaran Maharah Al-Kitabah di LPBA Nurul Jadid. *Al-Fusha: Arabic Language Education Journal*, *4*(2), 37–44. https://doi.org/10.36835/alfusha.v4i2.826

Yaccob, N. S., Abd. Rahman, S. F., Azlan Mohamad, S. N., Abdul Rahim, A. A., Khalilah Abdul Rashid, K., Mohammed Abdulwahab Aldaba, A., Md Yunus, M., & Hashim, H. (2022). Gamifying ESL Classrooms through Gamified Teaching and Learning. *Arab World English Journal*, *Special Issue* (8), 177–191. https://doi.org/10.24093/awej/call8.12

Yahaya, H., Shaharuddin, H. N., Abdul Raup, F. S., Ahmad, N. Z., & Shafri, M. H. (2022). Persepsi Pelajar terhadap Pemanfaatan Gamifikasi dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Journal of Modern Language and Applied Linguistics*, *6*(2), 1–13. https://ir.uitm.edu.my/id/eprint/63624/1/63624.pdf

Yusuf, J., Alhafidz, A. Z., & Luthfi, M. F. (2019). Menulis Terstruktur sebagai Urgensi Pembelajaran Maharah Al-Kitabah. *An Nabighoh: Jurnal Pendidikan dan*

Pembelajaran Bahasa Arab, *21*(02), 203-214. https://doi.org/10.32332/an-nabighoh.v21i02.1683

Zawawi, M. (2021). Istirātījiyyatu al-Ta'allum al-Dzāti fī Ta'līmi Mahārati al-Kitābati 'abra al-Ta'allum al-Iliktronī. *Ta'lim al-'Arabiyyah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab & Kebahasaaraban*, *5*(2), 205–218. https://doi.org/10.15575/jpba.v5i2.14516