الباب الثاني

الأطار النظري

أ. تعريف التنفيذ

بشكل عام، التنفيذ في القاموس الإندونيسي الكبير يعني التطبيق أو التنفيذ. عادة ما يرتبط المصطلح في التنفيذ بنشاط يتم تنفيذه لتحقيق هدف معين. التنفيذ هو ارتباط الأفكار أو المفاهيم أو الابتكارات أو السياسات في عمل ما بحيث يكون له تأثير، سواء في شكل تغييرات في المعرفة والرؤى والمهارات وكذلك القيم والمواقف. كما هو مفهوم السابقة، يمكن تفسير التنفيذ على أنه تكييف أو تفعيل نشاط لتحقيق هدف أو غاية[1]

يعد التنفيذ أيضا جانبا مهما في عملية السياسة العامة وهو جهد لتحقيق أهداف معينة مع المرافق والبنية التحتية القائمة في غضون فترة زمنية معينة[2]. في الأساس، التنفيذ هو جهد لتحقيق أهداف محددة مسبقا من خلال البرامج بحيث يمكن تحقيقها وتنفيذها بشكل صحيح .

[1] Arinda Firdianti, *Implementasi Manajemen Berbasis Sekolah Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa,* (Yogyakarta: CV. Gre Publishing, 2018), hal. 19.

[2] Aunurrahman, *Belajar dan Pembelajaran* (Bandung: Alfabeta, 2012), hal 37

ب. تعريف التعلم النشط

يمكن تفسير مفهوم التعلم النشط أو التعلم النشط للطلاب على أنه دور تعليمي يؤدي إلى تحسين المشاركة الفكرية والعاطفية للطلاب في عملية التعلم، ويهدف إلى تعليم الطلاب كيفية تعلم اكتساب ومعالجة مكتسباتهم التعليمية حول المعرفة والمهارات والمواقف والقيم[3]

في المناهج الدراسية التي تركز على الطفل، يلعب الطلاب دورا مهما للغاية في تحديد المواد التعليمية. لذلك، يعد النشاط الطلابي عاملا مهيمنا في التدريس، لأن الطلاب أنفسهم قادرون على تخطيط وتحديد المواد التعليمية والنمط المطلوب لعمليات التدريس والتعلم. يعتمد تطبيق التعلم النشط نفسه على نظرية الجشطالت (نظرية التعلم الثاقب) التي تؤكد على أهمية التعلم من خلال عملية لاكتساب الفهم .

المشاركة النشطة للطلاب في عملية التدريس المتوقعة هي المشاركة العقلية (الفكرية والعاطفية) والتي يتبعها في بعض الحالات نشاط بدني. بحيث يشارك

[3] Mudjiono Dimyanti, belajar dan pembelajran,(jakarta:PT Rineka Cipta, 1999),115.

الطلاب حقا ويشاركون بنشاط في عملية التدريس، من خلال وضع موقف الطلاب كمواد، وكأطراف مهمة وهم جوهر أنشطة التعليم والتعلم[٤]

التعلم هو نتيجة لعملية التفاعل بين الفرد نفسه والبيئة المحيطة. التعلم ليس مجرد محاولة للاستجابة للحافز ولكن أكثر من ذلك. يتم التعلم من خلال أنشطة مختلفة مثل التجربة والقيام وفهم التعلم من خلال العملية (التعلم عن طريق العمليات) وبالتالي سيتم الحصول على نتائج التعلم بشكل جيد إذا كان الطلاب نشطين[٥]

١. الخصائص في التعلم النشط

يتميز التعلم النشط بالخصائص التالية :

١. لا ينصب تركيز عملية التعلم على تقديم المعلومات من قبل المعلمين ولكن على تطوير مهارات التفكير التحليلي والنقدي حول الموضوع أو المشكلة التي تمت مناقشتها .

٢. لا يستمع الطلاب إلى الدرس بشكل سلبي فحسب، بل يفعلون شيئا متعلقا بالموضوع .

[4] Ahmad rohani HM, pengelolahan pengajaran,(Jakarta: PT Rineka cipta, 1995),61-62
[5] Muhammad ali, guru dalam proses belajar mengajar,(bandung: sinar baru algesindo,1996),68.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO BENGKULU

٣. التركيز على استكشاف القيم والمواقف فيما يتعلق بالموضوع .

٤. الطلاب أكثر حاجة للتفكير النقدي والتحليل

٥. ستحدث ردود فعل أسرع في عملية التعلم[٦]

من المؤكد أن أنشطة التدريس في سياق التعلم النشط تشرك الطلاب دائما بنشاط لتطوير القدرات والتفكير مثل الفهم والملاحظة وتفسير المفاهيم وتصميم البحوث وإجراء البحوث وتوصيل النتائج وما إلى ذلك، باتباع الإجراءات أو الخطوات المنتظمة والمتسلسلة

٢. مزايا التعلم النشط

أ. يتم تحفيز الطلاب لأنه من الأسهل التعلم أثناء الاستمتاع

ب. تحدث في بيئة هادئة لأن التجربة والفشل مقبولان

ت. المشاركة من جميع الفئات

ث. كل شخص مسؤول عن تعلمه

ج. مرنة وذات صلة

ح. شيء مكتسب يضيف ما يصل

[6] Umi Mahmudah, Abdul Wahab Rosyidi, *Active Learning dalam Pembelajaran Bahasa Arab.* (Malang : UIN Malang Press,2008). Hal.64

خ. التفكير الاستقرائي المدفوع

د. أعرب الجميع عن أفكارهم

ذ. يوفر كل تصحيح إذا كانت هناك أخطاء

ر. يوفر مخاطر أكبر

ج. تعريف ممارسة الألعاب باللغة العربية

ليتم تنفيذ الأنشطة من أجل المصلحة الذاتية، ويتم تنفيذها بطرق ممتعة، وليست موجهة إلى النتيجة النهائية، ومرنة ونشطة وإيجابية. هذا يعني أن اللعب ليس نشاطا يتم القيام به لإرضاء الآخرين، ولكن فقط بسبب رغبات المرء. لذلك، اللعب ممتع ويتم بطرق ممتعة للاعبين. في اللعب، لا يفكر الأطفال في النتائج لأن العملية أكثر أهمية من الهدف النهائي. اللعب مرن أيضا، بحيث يمكن للأطفال تكوين مجموعات جديدة أو التصرف بطرق جديدة مختلفة عن ذي قبل .

اللعب ليس نشاطا جامدا. اللعب نشط أيضا لأن الأطفال يشاركون حقا ولا يتظاهرون بأنهم نشطون. اللعب إيجابي أيضا ويجلب آثارا إيجابية لأنه يجعل اللاعبين يبتسمون ويضحكون لأنهم يستمتعون بما يفعلونه. وبالتالي، فإن اللعب هو تأثير ممتع وشخصي وموجه نحو العملية ومرن وإيجابي. يمكن أيضا تفسير اللعب

على أنه نشاط يتم إجراؤه من أجل المتعة ودون النظر إلى النتيجة النهائية. يتم تنفيذ هذه الأنشطة طواعية ، دون إكراه أو ضغط من أطراف خارجية[٧]

الألعاب هي حاجة تنشأ بشكل طبيعي في كل فرد.[٨] كل إنسان لديه غريزة الحصول على المتعة والرضا والاستمتاع والإعجاب والسعادة في الحياة. من خلال إبراز الروح والمرح لدى الطلاب، من المأمول أن تساعد طريقة اللعب هذه الطلاب على فهم المواد التعليمية بشكل أفضل. يسمى لعب سامبال بيلاجار أيضا لعبة تعليمية. الألعاب التعليمية هي الألعاب التي تحتوي على عناصر تعليمية يتم الحصول عليها من شيء موجود ومتأصل ويصبح جزءا من اللعبة نفسها. عندما ينخرط الطلاب في اللعب الجاد والمجهد ، تظهر سمات عفوية فيهم مثل التحفيز والتطوع

التعلم. يسمى لعب سامبال بيلاجار أيضا لعبة تعليمية. الألعاب التعليمية هي ألعاب تحتوي على عناصر تعليمية يتم الحصول عليها من شيء موجود وملازم ويصبح جزءا من اللعبة نفسها[٩]

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO BENGKULU

[7] Musfiroh, Tadkiroatun. 2008. Cerdas Melalui Bermain. Jakarta: Grasindo.

[8] Fathul Mujib, Nailur Rahmawati, *Metode permainan-permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab)* (Jogjakarta: Diva Press,2011). hal 25

[9] Fathul Mujib, Nailur Rahmawati, *Metode permainan-permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab)* (Jogjakarta: Diva Press,2011). hal 29

هناك ألعاب متنوعة في النظام العربي، ويمكن تسمية نشاط ما بلعبة لغة إذا كان النشاط يحتوي على عناصر من المرح ويدرب مهارات لغوية أو عناصر لغوية معينة[١٠] بناء على الاقتباس السابقه ، يمكن استنتاج أن كل نشاط يتضمن ألعابا وفيه يتعلق بالمهارات اللغوية فإن النشاط هو لعبة لغة تعليمية .

في الألعاب التي تشرك الطلاب والمعلمين بنشاط، يكونون قادرين على التفكير النقدي وقادرين على التعبير عن الآراء وأخيرا يتم تشكيل نظام تدريس نشط .

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO
BENGKULU

مزايا تطبيق لعبة اللغة هذه هي :

١) ألعاب اللغة هي واحدة من وسائل الإعلام التعليمية ذات المستويات العالية من CBSA

٢) يمكن أن يقلل من ملل الطلاب في الفصل الدراسي

[10] Fathul Mujib, Nailur Rahmawati, *Metode permainan-permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab)* (Jogjakarta: Diva Press,2011). hal 33

٣) مع المنافسة بين الطلاب ، يمكن أن يعزز حماس الطلاب ليكونوا أكثر تقدما

٤) يمكن للألعاب اللغوية أن تعزز العلاقات الجماعية وتطور الكفاءة الاجتماعية للطلاب

٥) يمكن أن تترك المواد التي يتم توصيلها انطباعا في قلوب الطلاب بحيث يصعب نسيان تجربة المهارات المدربة[11].

ج. لغز وسائل الإعلام

وسائل الإعلام هي الأدوات والمواد والأساليب والتقنيات المستخدمة في أنشطة التعلم ، بهدف زيادة كثافة التفاعلات التواصلية والتعليمية بين المعلم والطالب التي تحدث بفعالية وفعالية. وفقا للقاموس الكبير اللغز الإندونيسي يعني "لغز". في قواميس أكسفورد الحية الإنجليزية، يمكن أن يعني اللغز لعبة أو لعبة أو لعبة بها مشكلة لحلها بهدف شحذ ذكاء اللاعب. وفي الوقت نفسه، وفقا ل Situmorangأن اللغز هو لعبة تتكون من قطع من الصور أو الصناديق أو الحروف أو الأرقام مرتبة كما هو الحال في لعبة تشكل في النهاية نمطا معينا لجعل الطلاب متحمسين لحل اللغز بشكل مناسب ودقيق .

يذكر أيضا أن اللغز يعني لعبة لها قواعد معينة من خلال إظهار جانب المشكلة المراد حلها من خلال البراعة والصبر. الصورة هي شيء يتجسد بصريا في

[11] Fathul Mujib, Nailur Rahmawati, *Metode permainan-permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab)* (Jogjakarta: Diva Press,2011). hal 39

بعدين. يمكن أن يساعد استخدام الوسائط التصويرية في شكل ألغاز عملية التعلم للطلاب على أن يكونوا أكثر نشاطا ومهارة في حل المشكلات التي يواجهونها

وسائط الألغاز هي وسائط صور يتم تضمينها في الوسائط المرئية لأنه لا يمكن هضمها إلا من خلال حاسة الرؤية. شكل هذا اللغز على شكل قطع رقيقة تتكون من قطع من المواد المصنوعة من الخشب أو ألواح من الورق المقوى. لذلك، يمكن القول أن المقصود بوسائط الألغاز هو مكون تعليمي أو مركبة مادية تحتوي على مواد تعليمية في شكل قطع أو قطع من الصور أو المفردات التي يمكن ترتيبها (تفكيكها) .

الخطوات التي نقلها دياس نور فكرياساري في بحثه هي :[12]

١. الخطوة ١ :

١) يقوم المعلم بتدريب المفردات العربية من خلال تقديم صورة مناسبة

٢) يطلب أورو من الطلاب اتباع ما يقوله المعلم

٣) يطلب المعلم من الطلاب تخمين معنى مفردات الصورة المعروضة

٤) طلب المعلم من عدد قليل من الطلاب التقدم لقيادة التمرين أمام الفصل

٥) الوقت المقدم حوالي ٤٥ دقيقة

٢. لخطوة ٢ :

١) المعلم ينقل قواعد اللعبة

٢) يقسم المعلم الطلاب إلى مجموعات. تتكون كل مجموعة من ٢-٣ أشخاص

٣) يعطي المعلم لوحة قاعدة اللغز مع قطع اللغز التي يجب ترتيبها في مظروف

[12] Dias Nur Fikriasari.(2020). *Penggunaan Puzzle sebagai media evaluasi penguasaaan mufrodat dalam pembelajaran bahasa arab*.malang. hal 201-202

٤) الوقت المقدم حوالي ١٥ دقيقة

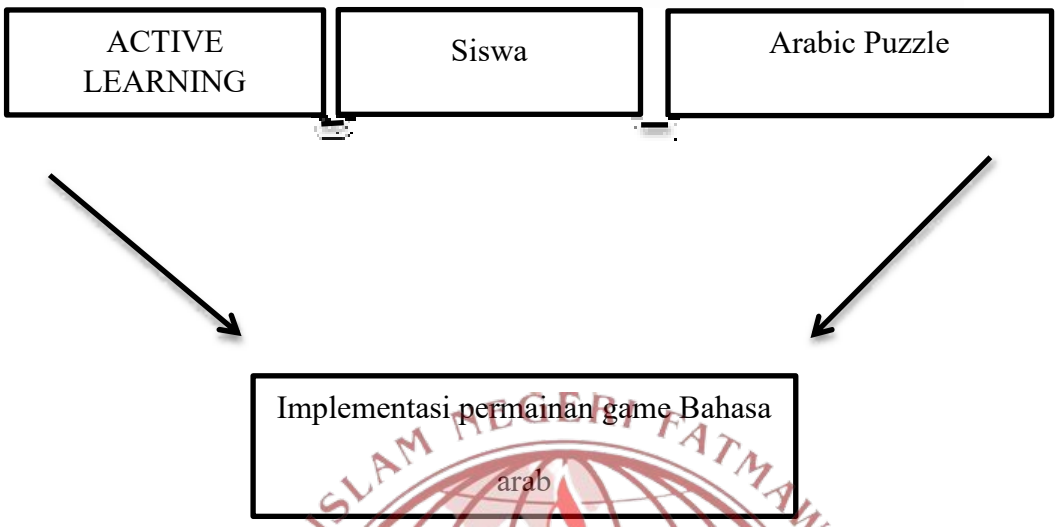
٥) تتوقف مجموعة الطلاب عن العمل إذا نفد الوقت المخصص

٦) يتحقق المعلم من نتائج عمل كل مجموعة ، حيث يتم إعطاء الطلاب الذين قاموا بترتيبها بشكل صحيح درجات ، بينما سيتم إعطاء أولئك الذين لم ينهوا الأمر إرشادات لإكمالها

د. الإطار الذهني

يوضح الإطار الذي يصف هذا النمط البحثي، في هذه الدراسة ، تطبيق نماذج التعلم النشط التي سيتم تدريسها من قبل المعلمين للطلاب في الفصل الدراسي. وفقا للملاحظات الأولية بحيث يتم إجراء البحوث، بحيث يصبح المعلمون الهدف الرئيسي بسبب دورهم في تحسين أنشطة تعلم الطلاب. في اقتراح البحث هذا، يتم تحديد الإطار الذهني على النحو التالي.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO BENGKULU



Gambar 2.1

في الإطار الذهني السابقه، يمكن ملاحظة أن هذه الدراسة ترى وتقيم وتراقب عملية المعلم في تطبيق نماذج التعلم النشط من خلال الملاحظة والمقابلات والتوثيق أو البيانات الموجودة مثل نتائج تعلم الطلاب في الدروس التي تم تنفيذها. بها. بالإضافة إلى ذلك، لاحظ الباحثة أيضا اهتمام الطلاب بالمواد التي يتم تدريسها باستخدام أساليب العزف العربية. يجمع هذا البحث بين نماذج التعلم النشط والألعاب العربية كوسيلة والطلاب كمواد بحثية .