الباب الأول

مقدمة

أ. خلفية البحث

تعتبر أنشطة التدريس والتعلم ممتعة إذا تم إنشاء جو مريح ومثير للاهتمام فيها، وكان هناك دافع للتعلم ويركز الطلاب على ما يتم نقله. ومع ذلك، فإن الوضع الموجود عادة ما يكون المعلمين يقدمون المواد للطلاب فقط دون التفكير فيما إذا كانوا مرتاحين للوضع الحالي. ينتهي الأمر بالعديد من الطلاب بعدم تلقي المواد بشكل صحيح لأن الوضع والظروف التي تم إنشاؤها في الفصل الدراسي ليست مواتية. من الأفضل للمعلمين بناء الجو الحالي أولا بحيث يكون مواتيا بحيث يمكن استقبال المواد المقدمة بشكل جيد ومركز .

بناء على الملاحظة الأولية التي أجراها الباحثة في المدرسة الابتدائية جا الحق الصف ٥، وجد الباحثة أن اهتمام الطلاب بتعلم المواد العربية لا يزال منخفضا. لا يزال هناك العديد من الجوانب التي لا تولي اهتماما عندما يشرح المعلم المادة. يشعر العديد من الطلاب بالملل عند المشاركة في عملية التدريس والتعلم، حيث يلعب الكثير منهم بمفردهم، ويدردشون مع الأصدقاء، ويؤثرون في النهاية على جو الفصل الدراسي غير المواتي. الظروف التي تحدث في هذه المدرسة هي نقاط ضعف في عملية التعلم يجب التغلب عليها على الفور. من المؤكد أن كل معلم مطالب بأن يكون أكثر إبداعا وابتكارا حتى يتمكن من إنشاء

عملية تعليم وتعلم فعالة. العلاقة بين الدافع والتعلم هي أنه في تحقيقه يجب استخدام طرق مختلفة، والابتكار والإبداع من أجل خلق دافع تعلم عالي للطلاب. إذا كان الطلاب متحمسين لمتابعة الدرس، استلام المواد المقدمة من قبلهم أثناء عملية التدريس والتعلم .

الشيء الذي كان عقبة حتى الآن في تعلم اللغة العربية يرجع إلى عدم تغليف تعلم اللغة الsعربية بأساليب شيقة وممتعة. غالبا ما يقدم المعلمون المواد كما هي (تقليدية)، لذلك يميل التعلم إلى أن يكون مملا وأقل جاذبية للطلاب الذين بدورهم تكون نتائج تعلم الطلاب أقل إرضاء .

من ناحية أخرى، هناك ميل إلى أن مشاركة الطلاب في التعلم لا تزال منخفضة. هناك ثلاثة مؤشرات على الأقل تشير إلى ذلك. [1] أولا ، يفتقر الطلاب إلى القدرة على نقل الآراء للآخرين. ثانيا ، يفتقر الطلاب إلى القدرة على صياغة أفكارهم الخاصة. ثالثا، لم يعتاد الطلاب على التنافس للتعبير عن آرائهم مع الأصدقاء الآخرين. المؤشرات الثلاثة المذكورة السابقه هي أيضا تجارب غالبا ما يختبرها المعلمون في كل مرة يتعلمون فيها اللغة العربية في المدرسة مدرسة ابتدائية جاء الحق يتضح هذا الشرط من خلال التفاعلات في التعلم والتي تحدث بشكل عام في اتجاه واحد فقط حيث يكون المعلم هو مانح المعلومات بينما يتم إعجاب الطلاب فقط كمستمعين للمعلومات التي يقدمها المعلم .

تميل هيمنة المعلم على الطلاب إلى أن تكون قوية مما يوفر فرصا أقل للطلاب لحل المشكلات التي يواجهونها. نتيجة لذلك، يبدو أن مخرجات المؤسسات التعليمية أقل قدرة على إظهار الموقف والموقف لأنها

[1] Ernawati. Septiwiharti,Dwi. & Palimbong Anthonius. Jurnal Kreatif Tadulako. *"Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Belajar Kelompok (Learning Group) Pada Pembelajaran Bahasa InggrisKelas V SDN 1 Palasa". Vol. 4 No. 2. ISSN 2354-614X*

مرتبطة جدا بالفهم الأولي الذي تم تلقيه دون أي موقف نقدي والتساؤل عما تتلقاه. ويستمر هذا الوضع بحيث تزداد مشاكل المجتمع الإندونيسي تعقيدا وتتغير بسرعة، ولا يمكن حلها أو لم يكن بالإمكان حلها .

أحد الحلول البديلة للمشاكل المذكورة السابقه التي يمكن أن ينفذها المعلمون هو تنفيذ تعلم اللغة العربية باستخدام طرق التعلم التي يمكن أن تزيد من نشاط الطلاب في التعلم. يتم استخدام الطريقة الصحيحة من أجل تحسين أنشطة تعلم الطلاب، أي باستخدام أساليب التعلم النشط. طريقة التعلم النشط هي منظور يعتبر التعلم نشاطا لبناء معنى أو فهم للتجربة والمعلومات التي يقوم بها المتعلم، وليس المعلم. مع أساليب التعلم النشط، من المتوقع أن تنتج عملية تعلم اللغة العربية أداء أكاديميا أفضل وتؤدي إلى قدرة أفضل على إقامة علاقات اجتماعية والقدرة على التحدث باللغة العربية بنشاط .

التعلم النشط هو جميع أشكال التعلم التي تسمح للطلاب بلعب دور نشط في عملية التعلم نفسها سواء في شكل تفاعل مع زملائهم الطلاب أو مع المعلمين في عملية التعلم[٢] يبدو أن التعلم النشط أصبح الخيار الأفضل في الممارسة التعليمية اليوم. في إندونيسيا، كانت حركة التعلم النشط هذه بارزة بشكل متزايد جنبا إلى جنب مع الجهود المبذولة لإصلاح التعليم الوطني، في نهاية ٩٠ .sتستمر حركة التغيير هذه اليوم ويتم تشجيع المعلمين باستمرار على أن يكونوا قادرين على تطبيق مفهوم التعلم النشط في كل ممارسة تعليمية لطلابهم. يجادل البعض بأن جوهر هذا الإصلاح التعليمي يكمن على وجه التحديد في تغيير نموذج التعلم من نموذج التعلم السلبي إلى نموذج التعلم النشط .

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

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO BENGKULU

كانت فكرة التعلم النشط موجودة منذ فترة طويلة منذ أن قدمها كونفوشيوس. هذا كما اقتبسه ملفين ل. سيبرمان مع البيان البسيط التالي: ما أسمعه، أنسى. ما رأيته، تذكرت. ما أفعله، أنا أفهم. تم تطوير العبارة البسيطة بواسطة Melvin L. Siberman كمفهوم في التعلم النشط، على النحو التالي: ما أسمعه، أنسى. ما أسمعه أو أراه أو أسأله أو أناقشه مع الأصدقاء أو الزملاء، أبدأ في فهمه. ما أسمعه وأراه وأناقشه وأفعله، أكتسب المعرفة والمهارات. ما أعلمه للآخرين، أتقنه[٣]

طريقة اللعبة هي واحدة من مجموعة واسعة من استراتيجيات التعلم النشط. طريقة لتقديم المواد التعليمية التي يؤدي فيها الطلاب ألعابا لاكتساب أو اكتشاف مفاهيم ومفاهيم معينة. من خلال هذه الطريقة، يقوم الطلاب بأنشطة (ألعاب) في إطار عملية التعليم والتعلم، سواء بشكل فردي أو في مجموعات. أنواع الألعاب التي هي محور هذه الدراسة هي الألغاز العربية. تعطي طريقة التعلم باللعب الأولوية للتعاون في حل المشكلات لتطبيق المعرفة والمهارات من أجل تحقيق أهداف التعلم. وفقا لنور، تتميز جميع طرق التعلم بوجود هيكل المهام وهيكل الهدف وهيكل المكافأة. ٢ يختلف هيكل المهمة وهيكل الهدف وهيكل المكافأة في طريقة تعلم اللعب عن هيكل المهمة وهيكل الهدف وهيكل المكافأة لطرق التعلم الأخرى. الغرض من طريقة التعلم باللعب هو زيادة نتائج التعلم الأكاديمي للطلاب ويمكن للطلاب الحصول على مجموعة متنوعة من التنوع من أقرانهم، فضلا عن تطوير المهارات الاجتماعية .

[3] Silberman, Melvin L. (2007). Active Learning: 101 Strategi Pembelajaran Aktif. Terj. Sarjuli. Yogyakarta: Insan Madani.

تخدم الألعاب اللغوية غرضا مزدوجا: اكتساب الإثارة كوظيفة للعب، وممارسة مهارات لغوية معينة كموضوع. ٣ إذا كانت هناك لعبة ممتعة ولكنها لا تمارس المهارات اللغوية، فلا يمكن تسميتها لعبة لغة. والعكس صحيح، إذا لم تكن اللعبة مبهجة، على الرغم من أنها تدرب مهارة لغوية معينة، فلا يمكن القول إنها لعبة لغة. لكي يطلق عليها لعبة لغة، يجب أن تفي بكلا الشرطين، وهما المهارات اللغوية المبهجة والممارسة .بناء السابقه الوصف السابقه، تهتم الباحثة بإجراء البحوث كخطوة لتحسين نتائج تعلم الطلاب، وخاصة في المواد العربية بعنوان "تطبيق لعبة اللغز العربية *(Arabic Puzzle)* للصف الخامس بمدرسة ابتدائية جاء الحق بنجكولو."

ب. أسئلة البحث

استنادا إلى خلفية المشكلة السابقه وتحديدها، فإن صياغة المشكلة هي:

١. كيف تطبيق لعبة اللغز العربية *(Arabic Puzzle)* للصف الخامس بمدرسة ابتدائية جاء الحق بنجكولو. ؟

٢. ما هي تطبيق لعبة اللغز العربية *(Arabic Puzzle)* للصف الخامس بمدرسة ابتدائية جاء الحق بنجكولو

ج. أهداف البحث

بناء على صياغة المشكلة السابقه، فإن أهداف الدراسة هي :

١. وصف تنفيذ الألعاب العربية في طلاب المدرسة الابتدعائية جا الحق في مدينة بنجكولو

٢. لمعرفة خطوات المعلمين في تطبيق نموذج التعلم النشط باستخدام وسائط تعلم الألعاب العربية

د. فوائد البحث

١) للباحثة

لمعرفة تطبيق العاب الالباز العربية للطلاب في المدرسة الابتداءية جا الحق

٢) للمعلمين

أ. للمؤسسات التعليمية

كمساهمة في التفكير والابتكار في التعلم مع نموذج التعلم نموذج التعلم النشط مع لعبة اللغة العربية للطلاب في المدرسة الابتداءية جا الحق

ب. للمعلمين

كمبدأ توجيهي في البحث، يمكن تقديم وسائل التعلم وأدوات البحث مقارنة في تنفيذ التعلم في المدرسة الابتداءية في جاءالحق

٣) للباحث القادم

كمرجع ومواد مقارنة للطلاب الذين يرغبون في إجراء نفس أبحاث وسائط التعلم .

ه. حدود البحث

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO BENGKULU

محدودية المشكلة في هذه الدراسة هي أن الباحثة فقط على رؤية تنفيذ نماذج التعلم النشط. كيف تتم عملية التنفيذ والاستخدام وكذلك استجابات الطلاب

والمعلمين أثناء عملية التعلم. لم يختبر الباحثة فعالية نموذج التعلم هذا.

و. الدراسة السابقة

في مجلة بعنوان "تنفيذ التعلم النشط باستخدام طريقة لعبة Bingo لتحسين نتائج تعلم الرياضيات". من الدروس التي يمكن أن تجذب انتباه الطلاب استخدام طريقة اللعب. باستخدام طريقة اللعبة، يشعر الطلاب بسعادة أكبر عندما يحدث التعلم. طريقة اللعبة التي يمكن تطبيقها هي طريقة لعب البنغو. لعبة البنغو هي لعبة على شكل جدول مرقّم، إذا تمكن الطلاب من الإجابة على خمسة أسئلة متتالية أفقيًا أو رأسيًا أو قطريًا، فستفوز مجموعتهم وستحصل على النقاط التي تؤثر على مجموعتهم. نتيجة. نتيجة.

تعتبر لعبة البنغو إحدى الطرق التي يمكن استخدامها في حل المشكلات في الدروس، مثل الرياضيات. باستخدام محاكاة الألعاب بين الدروس، من المأمول أن يكون الطلاب أكثر سعادة وأن يفهموا الدروس التي يتم نقلها. فائدة أخرى لألعاب البنغو في التعلم هي أنها يمكن أن تخلق تفاعلات إيجابية بين الطلاب والمعلمين ويمكن للطلاب تعلم التسامح واحترام آراء الآخرين. من خلال تطبيق طريقة التعلم النشط للعبة البنغو، من المأمول أن يتحول الطلاب الذين يجدون دروس الرياضيات صعبة ومملة إلى دروس ممتعة وليست مخيفة.

الطريقة التي سيتم استخدامها في هذه الدراسة هي التصميم قبل التجريبي، لأن هذا التصميم ليس تجربة فعلية بعد. لذا فإن النتائج التجريبية التي هي المتغير التابع لا تتأثر فقط بالمتغيرات المستقلة. تصميم البحث الذي سيتم تنفيذه في هذه الدراسة هو *One Group Pretest-Posttest Design*. في هذا التصميم يوجد اختبار مسبق قبل تلقي العلاج. في هذه الدراسة، سيتم استخدام أخذ العينات الهادف، أي تقنية أخذ العينات مع اعتبارات معينة. لذا فإن العينة التي سيتم استخدامها في هذا البحث هي ٣٠ طالبًا من فئة VC تم اختيارهم وفقًا لاعتبارات معينة.

استنادًا إلى البحث الذي تم إجراؤه في مدرسة Kedungjenar الابتدائية، Blora Regency، والتي تبدأ بالملاحظة، وتجميع خلفية المشكلة ثم المضي قدمًا في توزيع أدوات البحث لتحليل بيانات البحث، يمكن الاستنتاج أن تطبيق يمكن أن يؤدي التعلم باستخدام طريقة لعبة البنغو إلى تحسين نتائج تعلم الرياضيات للطلاب. مدرسة الصف الخامس Kedungjenar الابتدائية العامة، بلورا ريجنسي. حيث تم الحصول على نتائج حساب اختبار t حيث تكون قيمة t-count هي ٩،٤٨٨ وقيمة جدول t هي ٢٠٠٠. إذن، قيمة t table <count t. لذلك تم رفض Ho وتم قبول Ha مما أوضح أن التعلم النشط باستخدام طريقة لعبة البنغو يمكن أن يحسن نتائج تعلم الرياضيات لطلاب الصف الخامس في Negeri Kedungjenar SD، Blora Regency.

تعمل أوجه التشابه الموجودة في هذه الدراسة والبحث الذي أجراه Oktaviani على تحسين عملية تعلم الطلاب باستخدام وسائط الألعاب. باستخدام طريقة اللعبة، يشعر الطلاب بسعادة

أكبر عندما يحدث التعلم. والفرق الذي يمكن أن نجده في هاتين الدراستين هو أن كائن البحث الأول في مكان مختلف. كما أن نموذج اللعبة الذي يتم لعبه ليس هو نفسه.

في بحث أجراه oktaviani باستخدام ألعاب البنغو كوسائط تعليمية. كما تختلف طريقة البحث لأن الباحث يستخدم الوصف النوعي في شكل بحث ميداني، بينما يستخدم أوكتافياني أسلوب التصميم قبل التجريبي، لأن هذا التصميم لم يعد تجربة حقيقية بعد. لذا فإن النتائج التجريبية التي هي المتغير التابع لا تتأثر فقط بالمتغيرات المستقلة. والسبب في استخدام الباحثين لهذه المجلة كأبحاث سابقة هو أن طرق وطرق التدريس يتم تقييمها وفقًا لما يحتاجه الباحثة.[٤]

في مجلة بعنوان "فعالية طريقة اللعبة في تعليم القيمة والمهارات الاجتماعية في تعلم IPS في المدرسة الابتدائية"، ورد أنه بناءً على النتائج التي تم الحصول عليها قبل وبعد تلقي العلاج، تثبت هذه الدراسة أن طريقة اللعبة يمكن أن تحسن نتائج التعلم. قيمة مخرجات التعلم ونتائج تعلم المهارات الاجتماعية. بالنسبة لنتائج التعلم التربوي، تم قياس الدرجات باستخدام أداة استبيان بإجمالي ٢٠ عبارة ، مع درجة من ١ إلى ٤. وبالتالي تم الحصول على نطاق من ٢٠ إلى ٨٠. كان الوسيط ٥٣,٥٠ ، وكان الانحراف المعياري ٦,١٣٧.

[4] Oktaviani, T., & Dewi, E. (2019). Mimbar Ilmu. Penerapan Pembelajaran Aktif dengan Metode Permainan Bingo Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mate-Matika, 47-52.

هذا النوع من البحث تجريبي مع "تصميم تحكم مجموعة واحدة قبل الاختبار البعدي". من الناحية المفاهيمية، تضع هذه الدراسة طريقة اللعبة كمتغير مستقل (X). بينما المتغير التابع (Y1) هو نتيجة تعلم تعليم القيم الذي يتضمن ثلاثة أشياء، وهي طاعة العبادة والصدق والاهتمام، أما Y2 فهو نتيجة تعلم المهارات الاجتماعية التي تشمل المسؤولية والتعاون والتسامح. كان المشاركون في البحث من طلاب فصل IVB في SD Negeri Demangan ، يوجياكارتا. بناءً على نتائج البحث والمناقشة، يمكن استنتاج أن طريقة اللعبة فعالة لتحسين نتائج التعلم في تعليم القيم وأن طريقة اللعبة فعالة لتحسين نتائج تعلم المهارات الاجتماعية.

تعمل أوجه التشابه الموجودة في هذه الدراسة والبحث الذي أجراه Kawuryan على تحسين عملية تعلم الطلاب باستخدام وسائط الألعاب. تثبت هذه الدراسة أن طريقة اللعبة يمكن أن تحسن نتائج التعلم في تعليم القيم ونتائج تعلم المهارات الاجتماعية. والفرق الذي يمكن أن نجده في هاتين الدراستين هو أن كائن البحث الأول في مكان مختلف. كما أن نموذج اللعبة الذي يتم لعبه ليس هو نفسه.

كما أن طريقة البحث مختلفة لأن الباحث يستخدم الوصف النوعي في شكل بحث ميداني، بينما يستخدم كووريان تجربة ما قبل التجريبية مع "تصميم مجموعة واحدة قبلية للاختبار البعدي". من الناحية المفاهيمية ، تضع هذه الدراسة طريقة اللعبة كمتغير مستقل. والسبب في استخدام الباحثين لهذه المجلة كأبحاث سابقة هو أن طرق وطرق التدريس يتم تقييمها وفقًا لما يحتاجه الباحثة.

البحث السابق له أوجه تشابه مع هذا البحث حيث كل شيء عن كيفية تأثير الألعاب الإنجليزية على الاهتمام بالتعلم، وتحسين نتائج التعلم نفسها. والأبحاث السابقة لها اختلافات مع هذا البحث، أي أن هناك اختلافات عديدة في طرق البحث، وكذلك في الموضوعات البحثية. سبب اختيار الباحث للدراسات الأربع السابقه كبحث سابق هو أنه يوجد في هذه الدراسة العديد من الأساليب والتفسيرات التي تكمل هذا البحث.[٥]

في مجلة بعنوان "تحقيق التعلم النشط في تعلم اللغة الإنجليزية في سياق تعليم التمريض" تن على أنه يمكن ذكر نموذج التعلم النشط كنموذج تعليمي استراتيجي لذلك يوصى بتطبيقه خاصة في التعليم العالي وفي سياق التعليم ما بعد الحداثي حيث المشاركون هم جيل الألفية. وبشكل أكثر تحديدًا ، يوصى بهذا النموذج التعليمي للتعلم في قطاع الصحة على مستوى التعليم العالي. مثال على التأثير الإيجابي لتنفيذ نموذج التعلم النشط هو أن نموذج التعلم هذا قادر على زيادة درجات الاختبار وكفاءة طلاب التمريض.

كانت أدوات البحث المستخدمة هي أوراق الملاحظات والمبادئ التوجيهية للمقابلات بناءً على خصائ نموذج التعلم النشط. تتكون خصائ نموذج التعلم النشط من خمسة ، وهي أن عملية التعلم تركز على أنشطة أخرى غير الاستماع، والتعليمات المعطاة تركز على تطوير

[5] Kawuryan, & Purbarini, S. (2013). Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan. Efektifitas Metode Bermain dalam Pendidikan Nilai Keterampilan Sosial dalam Pembelajaran IPS Sekolah Dasar, 6.

المهارات، ويتم توجيه الطلاب / الطلاب إلى تكوين مهارات التفكير العليا ؛ تهيمن مشاركة الطلاب في أنشطة التعلم، ويتم توجيه الطلاب لاستكشاف المواقف والقيم.

يتكون إجراء تحليل البيانات في هذه الدراسة من ثلاث خطوات. تتمثل الخطوة الأولى في مراقبة الأنشطة التعليمية التي يتم إجراؤها في الفصل وعبر الإنترنت. تم تنفيذ هذه الملاحظة من خلال توفير قائمة مرجعية على ورقة الملاحظة فيما يتعلق بأنشطة التعلم المستمرة. سيتم التحقق من أنشطة التعلم التي تحتوي على خصائ نموذج التعلم النشط. تتمثل الخطوة الثانية في استبعاد الأنشطة التعليمية التي لها خصائ أخرى غير "التعلم الذي يحمل مشاركة الطلاب للسيطرة على أنشطة التعلم". الخطوة الثالثة هي التأكيد مع المحاضر لاستكشاف أهداف التعلم والمواد المقدمة في التعلم باستخدام نموذج التعلم النشط. من خلال الخطوات الثلاث للتحليل، ستؤدي إلى نتائج التحليل في شكل نظرة عامة على أنشطة التعلم التي تحتوي على خصائ التعلم النشط جنبًا إلى جنب مع المواد التي يمكن تقديمها مع نموذج التعلم. وبالتالي، من المأمول أن تكون نتائج هذه الدراسة مصدر إلهام لمدرسي اللغة الإنجليزية لأغراض خاصة.

فيما يتعلق بالتفسير السابقه، تشمل الاستنتاجات التي يمكن استخلاصها نماذج التعلم النشط التي لديها القدرة على تطبيقها في التثقيف الصحي وإتقان كفاءات اللغة الإنجليزية لدعم الكفاءة العلمية لطلاب التعليم الطبي / الصحي.

المعادلات التي حصل عليها الباحثة من هذه المجلة هي نفسها رؤية كيفية عمل التعلم النشط في الفصل والذي يمكن أن يحسن عملية تعلم اللغة الإنجليزية. يعتبر هذا النموذج أيضًا فعالًا في جذب اهتمام الطلاب بالتعلم. كما تستخدم هذه الدراسة نفس طريقة البحث النوعي مع المواصفات الوصفية. تركز هذه الدراسة أيضًا على التعلم القائم على الملاحظة في أنشطة التعلم التي تستخدم نماذج التعلم النشط.

يكمن الاختلاف الموجود في مكان البحث أو موضوعه. المكان الذي تمت دراسته في هذه المجلة هو برنامج دراسة التمريض في إحدى جامعات إندونيسيا. بينما تزامن البحث الذي أجراه الباحث مع المدرسة الإبتدائية جا الحق بنجكولو. هناك أيضًا اختلافات في الموضوعات البحثية حيث تركز هذه المجلة على محاضر واحد فقط. بينما في هذه الدراسة كان للباحثين موضوعات بحثية، وهي ٣٠ طالبًا ومعلم واحد كمستجيبين. والسبب الذي جعل الباحثين يستخدمون هذه المجلة كبحث سابق هو أن طرق وطرق التدريس يتم تقييمها وفقًا لما يحتاجه الباحثة.

ز. تحديد المصطلحات

أ. التعلم النشط

التعلم النشط هو جميع أشكال التعلم التي تسمح للطلاب بلعب دور نشط في عملية التعلم نفسها سواء في شكل تفاعل مع زملائهم الطلاب أو مع المعلمين في عملية التعلم.

ب. الألعاب العربية

وفقا لفتح الموجب في كتابه ، فإن طريقة الألعاب التعليمية في تعلم اللغة العربية، وتعلم اللغة العربية التي تستخدم وسائل الإعلام تصبح أكثر تشويقا ويمكن أن تسهل عملية التعلم. الوسائط التي يمكن استخدامها كأحد الجهود المبذولة لزيادة دافعية الطلاب، وإثارة الشعور بالمتعة والفرح، ورفع الحماس وإضفاء الحيوية على الدرس، تتيح التفاعل والمشاركة النشطة من الطلاب لتعلم اللغة العربية بشكل فعال[6]

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO
BENGKULU

[6] Fathul Mujib, Nailur Rahmawati, *Metode permainan-permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab)* (Jogjakarta: Diva Press,2011). hal 63-64

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO
BENGKULU