الفصل الأول

مقدمة

أ. خلفية البحث

التعليم هو جهد في أنشطة التدريس والتعلم التي يقوم بها المعلمون للتلاميذ بشكل رسمي وغير رسمي(Khodijah, 2019). في أنشطة التدريس والتعليم ، يقوم المعلم بتعليم التلاميذ مادة التعليم ويتعلم التلاميذ المادة التي يقدمها المعلم. في عملية التعليم ، يحدث الاتصال بين المعلمين والتلاميذ، حتى يكون هناك متبادل بين المعلمين والتلاميذ. في تعليم اللغة العربية، يقوم المعلم بتدريس المادة التعلمية حول تعليم اللغة العربية ومهارات اللغة العربية. كمدرس اللغة العربية، يجب على المعلم إتقان وفهم مادة تعليم اللغة العربية. ليس هذا فقط، يجب أن يكون المعلم أيضًا قادرًا على جعل بيئة التدريس والتعليم أكثر تشويقًا. لأنه كما وجد أن اكثر من التلاميذ لا يحبون المادة اللغة العربية. لأنه وفقًا للتلاميذ ، فإن المادة اللغة العربية أمر صعب. إذا مدرس اللغة العربية، يجب ان اختفى ذلك رأي التلاميذ بتغيير تعليم اللغة العربية ليكون افرحا.

أحد المادة في تعليم اللغة العربية هو علم الصرف. علم الصرف مرتبط بعلم النهوى. يبحث علم النهوى قواعد اللغة العربية. وانما علم الصرف يبحث أشكال الكلمات وتغييرات الكلمات وإضافة الأحرف في الكلمات وغير ذلك. تعلم علم الصراف مهم. يؤكد الإمام جرجي أنه يجب تعلّم علم الصرف أولا قبل تعلّم علم النحو، لأن علم الصرف يبحث الكلمات الأساسية. و اما علم النهوى يبحث ان صفة الكلمات التي تم تكوينها. كما نعرف أن الشيء المفرد له الأسبقية من الشيء الذي تم تأليفه. والأساس له الأسبقية على الصفة(Sulaikho, 2021). في التعليم طبعا هناك تقويم للتعليم.

تقويم التعلم والتعليم هو نشاط لتقويم وقياس التعلم والتعليم لتحديد قيمة التعلم المنفذ (Muhimmatul Choiroh, 2021). في تقويم التعليم يجب أن تشير إلى ٣ مجالات ، وهي المعرفية والعاطفية والنفسية الحركية. يرى بي إس بلوم (١٩٥٦) أن الغرض من التعليم يجب أن يشير إلى ثلاثة مجالات ، وهي عملية التفكير (المعرفية) ، والاهتمام أو المواقف (العاطفية) ، والمهارات (النفسية) (Kasenda et al., 2016). من أجل التمكن من تقويم هذه المجالات الثلاثة ، يمكن استخدام التعليم على أساس المهارات القرن الحادي والعشرين. *National Education Associantion* مهارات القرن الحادي والعشرين على أنها *"The 4Cs"* ، يعني *"Critical Thinking,*

Creativity, Communication, and Collaboration" وهو التفكير الناقد و الإبداع و الاتصال والتعاون (Redhana, 2019). من خلال التفكير النقدي ، يمكن تقويم كيفية استيعاب التلاميذ وتحليل شيء جديد. باستخدام المهارات الإبداعية ، يمكن تقويم كيفية إنشاء التلاميذ لشيء جديد. .بمهارات الاتصال ، يمكن تقويم كيفية تواصل التلاميذ مع الآخرين. وباستخدام مهارات التعاون ، يمكن تقويم كيفية عمل التلاميذ معًا واحترام آراء الآخرين.

بناء على الملاحظة الأولية التي أجرتها الباحثة في تاريخ ٢٥ أبريل ٢٠٢١ في معهد نور السلام للتربية الإسلامية الحديثة، يقوم معظم المعلمين بتقويم نتائج تعلم التلاميذ فقط من حيث المعرفة أو المعرفية. من المهم للمعلمين تقويم نتائج تعلم التلاميذ من حيث المعرفة (المعرفية) والاهتمام أو المواقف (العاطفية) والمهارات (النفسية). لأن من خلال تقويم ذلك ، يمكن للمعلمين اكتشاف تنمية معرفة التلاميذ أو اهتماماتهم أو مواقفهم ومهاراتهم. لذلك ، تريد الباحثة تطوير الأسئلة في كتاب علم الصرف على أساس المهارات القرن الحادي والعشرين حتى يتمكنوا من تقتيم ثلاثة مجالات للتقويم ، وهي المعرية والعاطفية والنفسية. استخدمت الباحثة وسيلة لعبة إيدوكندي في هذه البحث. لأن لعبة إيدوكندي تستخدمت على مختلف التعليم. .ومن الأمثلة على البحث الذي أجرته مزية علي، ويقال إن

هذه اللعبة العديد من المزايا مثل وجود أنواع مختلفة من لعبة ، بحيث يمكنها أيضًا زيادة اهتمام التلاميذ بالتعلم (Ulya, 2021). لهذا السبب تريد الباحثة تستخدم هذه لعبة إيدوكندي .في تطوير الأسئلة علم الصرف على أساس المهارات القرن الحادي والعشرين.

من البيانات أعلاه، رفعت الكاتبة عنوان هذا البحث بعنوان **"تطور الأسئلة في الكتاب علم الصرف على أساس مهارات القرن الحادي و العشرين بوسيلة لعبة إيدوكندي في معهد نور السلام للتربية الإسلامية الحديثة سيدوكيدى بليتانج"**.

ب.أسئلة البحث

١. كيف يتم تطوير الأسئلة في كتاب علم الصرف على أساس مهارات القرن الحادي و العشرين بوسيلة لعبة إيدوكندي في معهد نور السلام للتربية الإسلامية الحديثة سيدوكيدى بليتانج؟
٢. كيف فعالية تعليم مادة الصرف بإستخدام الأسئلة المطورة لمادة الصرف على أساس مهارات القرن الحادي و العشرين بوسيلة لعبة إيدوكندي في معهد نور السلام للتربية الإسلامية الحديثة سيدوكيدى بليتانج؟

ج. أهداف البحث

١. لمعرفة يتم تطوير الأسئلة في كتاب علم الصرف على أساس مهارات القرن الحادي و العشرين بوسيلة لعبة إيدوكندي في معهد نور السلام للتربية الإسلامية الحديثة سيدوكيدى بليتانج.

٢. لمعرفة فعالية تعليم مادة الصرف بإستخدام الأسئلة المطورة لمادة الصرف على أساس مهارات القرن الحادي و العشرين بوسيلة لعبة إيدوكندي في معهد نور السلام للتربية الإسلامية الحديثة سيدوكيدى بليتانج.

د. فوائد البحث

١. فائدة نظرية

أ. يمكن أن تكون نتائج هذه البحث قدم خدمة لبيانات العلمية حول تطوير الأسئلة في كتاب علم الصرف على أساس مهارات القرن الحادي و العشرين بوسيلة لعبة إيدوكندي لزيادة فهم التلاميذ واهتمام تعلم التلاميذ على المادة علم الصرف.

٢. الفوائد العملية

أ. الفوائد للمعلمين، يمكن استخدام نتائج تطوير الأسئلة في كتاب علم الصرف على أساس مهارات القرن الحادي و العشرين بوسيلة تعلمية لعبة إيدوكندي لمرجع المعلمين على وسيلة تعليم لعبة علم الصرف .

ب.الفوائد للتلاميذ، يمكن استخدام نتائج تطوير الأسئلة في كتاب علم الصرف على أساس مهارات في القرن الحادي بوسيلة لعبة إيدوكندي كمصادر تعلمية من قبل التلاميذ كوسيلة تساعد التلاميذ في تدريب الفهم وزيادة اهتمام التلاميذ بتعلم مادة علم الصرف.

ه . الدراسات السابقة

يتعلق هذا البحث ببحوث قام بها باحثون سابقون وهي :

١. مجلة كتبها عبد المجير بعنوان "التعليم المدمج في تطوير التعليم لكسب مهارات القرن الحادي والعشرين". نتائج هذه البحث من مهارات الطالب، أن يمكن للتلاميذ التعلم بشكل مستقل وجهاً لوجه، والقدرة على حل المشكلات

بشكل مستقل، والبحث عن المواد التعلمية والعثور عليها، والانضباط الزمني، ويمكن أن تجعل العلاقة بين التلاميذ والمعلمين و الآباء متناسق(Majir, 2019).

تشابه بحث عبد المجير وبحث الكاتبة هي انهما يبحث مهارات القرن الحادي والعشرين. أما إختلافه هو بحث عبد المجير يبحث التعليم المدمج في تطوير التعليم لاكتساب مهارات القرن الحادي والعشرين، و أما بحث الكاتبة يبحث تطوير الأسئلة في كتاب علم الصرف على أساس مهارات القرن الحادي و العشرين.

٢. كتبت المجلة بواسطة أريني كومالا ساري و وندا ترسناواتي بعنوان "تكامل مهارات القرن الحادي والعشرين في وحدة قياسية علم اللغة الاجتماعي: مهارات 4C *(Collaboration, Communication, Critical Thinking, Dan Creativity)*". نتيجة هذا البحث هي وحدة قياسية علم اللغة الاجتماعي التي تكامل مهارات 4C في ترتيب جيدة جدًا. ويمكن أبصر من الملاحظة أن التلاميذ أحرار في التعبير عن آرائهم واستكشافها ، ويمكن للتلاميذ البحث عن المفاهيم واستخلاص النتائج من مشكلة معطاة في الوحدة قياسية ، ولا يشعر التلاميذ بالملل بسهولة وهم متحمسون للعمل على الوحدة قياسية (Sari & Trisnawati, 2019).

التشابه بين بحث أريني كومالا ساري و وندا ترسناواتي مع بحث الكاتبة هو أنهما يطوران شيئًا متعلقًا بمهارات القرن الحادي والعشرين. و أما إختلافه هو أما بحث أريني كومالا ساري و وندا ترسناواتي يبحث إنشاء وحدة قياسية علم اللغة الاجتماعي التي تتكامل مع مهارات القرن الحادي والعشرين ، و أما بحث الكاتبة تبحث تطور لأسئلة في كتاب علم الصرف على أساس المهارات القرن الحادي والعشرين.

٣. مجلة كتبها مزية الأليا بعنوان "استخدام إيدوكندي في تقويم تعلم اللغة الإندونيسية". ونتائج هذه الإستقراء هي أن مستوى تكرار المربين في تقديم التدريب ٩٥٪ ، ومستوى تكرار استخدام المربين لعبة لتقويم ٩٠٪ ، ومستوى إرتياح عن استخدام لعبة إيدوكندي ٩٥٪. الميزة لعبة إيدوكندي هي وجود أنواع مختلفة من لعبة بحيث يسهل على المعلمين أثار مسئلة تدريبية متنوعة بحيث تبدو أسئلة التدريب ممتعة. إنما عيوب لعبة إيدوكندي هي الحاجة إلى شبكة إنترنت ثابت ولا يستطيع صانع نظر نتائج اللاعبين(Ulya, 2021).

على البحث أعلاه ، يمكن ملاحظة أن أوجه التشابه بين بحث مزية الأليا وبحث الكاتبة هي أنهما يبحث لعبة إيدوكندي. بينما الاختلافه هو أن بحث مزية الأليا يبحث استخدام لعبة إيدوكندي لتقويم في تعليم اللغة

الإندونيسية وبحث الكاتبة هو تطوير الأسئلة في كتاب علم الصرف باستخدام لعبة إيدوكندي.

٤. مجلة كتبها إيتا فيترياتي وراماضني بورناماساري ونور فيتريانينجسي وإيكا إيراواتي بعنوان "تنفيذ التعلم القائم على الألعاب الرقمية باستخدام التطبيق إيدوكندي لتقويم وتحفز التعلم لتلاميذ بيما". في هذه البحث، تم توضيح حينما فترة كوفض-١٩ ، تم التعلم عبر الإنترنت. بالطبع ، من الصعب التعلم عبر الإنترنت لأنك لم تتقن التكنولوجيا الآن. لذلك، في هذه البحثء ، قمنا بتطوير لعبة تسمى إيدوكندي كأداة لتقويم نتائج تعلم التلاميذ وكذلك تحفز تعلم التلاميذ. بعد اختبار فعالية هذه لعبة إيدوكندي ، الحصول على النتائج من خلال ٧ مؤشرات وبمعدل ٨٨.٠٦٪فئة عالية. أخذ البيانات من خلال الاختبارات والاستبيانات والملاحظات(Fitriati et al., 2021).

التشابه بين بحث هذه المجلة وبحث الكاتبة هي أن كلاهما يناقش تطوير لعبة إيدوكندي لوسيلة تعلمية لتحفز تعلم التلاميذ. و أما الاختلافه هو أن في هذه البحث استخدام لعبة إيدوكندي لتقويم تعلم التلاميذ بينما في بحث الكاتبة، استخدامه لزيادة اهتمام التلاميذ بالتعلم على مستوى مدرسة التسناوية.

٥. مجلة كتبها سيجيت بورناما بعنوان "تطوير لعبة وزن على نظام أندرويد". توضيح أهمية تعليم اللغة العربية في هذه البحث ، لأن اللغة العربية هي لغة القرآن. لكن بالنسبة للإندونيسيين ، فإن تعليم اللغة العربية ليس بالأمر السهل. في تعليم اللغة العربية هناك مادة النحوى و الصرف. في هذا العصر ، تتطور العديد من التقنيات. لهذا السبب تم إنشاء لعبة وزن على نظام أندرويد. هذه اللعبة تجعل التعلم أسهل وأكثر إثارة للاهتمام. تقدير هذه اللعبة تأثير جيد .(Purnama, 2015)

التشابه بين بحث سيجيت بورناما و بحث الكاتب هي أن كلاهما يناقش الألعاب التعلمية وهي لعبة الصرف. أما الاختلاف بين بحث سيجيت بورناما و بحث الكاتبة هو أن بحث سيجيت بورناما يناقش لعبة الصرف لمادة وزن فقط. و أما بحث الكاتبة ، يناقش اللعبة الصرف التي تتضمن كل المادة الصرف.