ملخص البحث

فقيه مولانا منصور: **استخدام وسيلة الألعاب التعليمية التفاعلية لترقية قدرة التلاميذ على فهم نصوص القراءة العربية** (دراسة شبه تجربة على تلاميذ الصف الرابع في مدرسة مفتاح الهدى الابتدائية الإسلامية باندونج)

لا شك في أن الوسائل التعليمية مهمة في عملية التعليم والتعلم، وبخاصة في تعليم مهارة القراءة باللغة العربية. وفي الواقع، أن هناك مشكلات يواجهها التلاميذ في تعلم هذه المهارة، مثل ضعف دافعيتهم، واستعمال الطرق التقليدية الرتيبة، وانخفاض صلة النصوص بحياتهم اليومية. هذه المشكلات جعلت عملية تعليم القراءة أقل جاذبية وأقل فعالية بالنسبة لهم .لذلك يحتاج المعلم إلى وسيلة مناسبة تستطيع أن تسهّل على التلاميذ فهم النصوص القرائية وتشجعهم على المشاركة النشطة في الصف. وقد أظهرت الدراسات السابقة أهمية إدماج عناصر اللعب في عملية التعليم لجعلها أكثر متعة وتفاعلية. ومن بين الوسائل الممكنة التي تلبي هذا الهدف، تعد وسيلة الألعاب التعليمية التفاعلية خيارا فعالا لمعالجة تلك المشكلات، إذ تسهم في تحفيز التلاميذ، وزيادة دافعيتهم، وتنمية قدرتهم على فهم نصوص القراءة العربية بشكل أفضل.

يهدف هذا البحث إلى معرفة فعالية استخدام وسيلة الألعاب التعليمية التفاعلية لترقية قدرة التلاميذ على فهم نصوص القراءة باللغة العربية. ويركز البحث على ثلاث نقاط رئيسية، هي: (١) واقعية قدرة التلاميذ على فهم النصوص قبل استخدام الوسيلة، (٢) واقعية استخدام الوسيلة في عملية التعليم، و(٣) مستوى ترقية قدرة التلاميذ بعد استخدام الوسيلة. وقد أُجري هذا البحث على تلاميذ الصف الرابع في مدرسة مفتاح الهدى الإسلامية باندونج.

اعتمد هذا البحث على الأساس النظري الذي يرى أن الألعاب التعليمية التفاعلية تُسهم في رفع مستوى الفهم والتحصيل، وزيادة الحماس والدافعية، وتنمية مهارات التفكير النقدي. ويستند الباحث إلى نظريات التعلّم النشط ونظرية التحفيز، وكذلك الأبحاث السابقة التي أثبتت فاعلية في بيئات تعليمية مختلفة، لذلك يفترض أن هذه الوسيلة لها دورها البالغ في ترقية قدرة التلاميذ على فهم نصوص القراءة العربية.

استخدم الباحث طريقة شبه التجربة بتصميم صفين: الصف التجريبي باستخدام وسيلة الألعاب التعليمية التفاعلية، والصفّ الضابط باستخدام الطريقة الأخري. تم جمعت البيانات الكمية من خلال الاختبار القبلي والبعدي، تم جمعت البيانات النوعية عبر المقابلات والملاحظات. بلغ عدد التلاميذ في كل صفّ ١٨ تلميذا، مما يوفر أساسا إحصائيا لتحليل تأثير الوسيلة على ترقية القدرة على فهم النصوص العربية.

من نتائج هذا البحث: (١) أن قدرة التلاميذ على فهم نصوص القراءة العربية قبل استخدام وسيلة الالعاب التعليمية التفاعلية كانت متقاربة بين الصف الضابط والصف التجريبي، حيث بلغ متوسط نتائج الصف الضابط (٣٩,٦١) ومتوسط نتائج الصف التجريبي (٤٧,٣٩)، وقد اظهرت نتائج اختبار شابيرو-ويلك أن البيانات موزعة توزيعا طبيعيا، وكانت متجانسة بين الصفين وفق اختبار التجانس. (٢) وأن قدرة التلاميذ على فهم نصوص القراءة العربية بعد استخدام وسيلة الالعاب التعليمية التفاعلية في مدرسة مفتاح الهدى الاسلامية باندونج تدل على درجة عالية، حيث ارتفع متوسط نتائج الصف التجريبي الى (٨٤,٠٦) مقارنة بالصف الضابط الذي بلغ متوسطه (٦٨,٩٤)، كما اظهرت الحصص الدراسية حيوية وتفاعلا اكبر من التلاميذ، وتحسنا في تركيزهم ومشاركتهم الفعالة، وهو ما اكدته نتائج اختبار "ت" بان القيمة المحسوبة اكبر من القيمة الجدولية، مما يدل على وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين الصفين. (٣) وأن قيمة "ن-د" لتلاميذ الصف التجريبي بلغت (٨١,٢٤) وهو ما يصنف في فئة "فعالية جدا"، بينما بلغت لدى الصف الضابط (٥٣,٢٤) فقط ضمن فئة "قليالة الفعالية"، مما يدل على ان استخدام وسيلة الالعاب التعليمية التفاعلية أسهم بفعالية في الارتقاء قدرة التلاميذ على فهم نصوص القراءة العربية على حساب بالطريقة الأخرى.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN GUNUNG DJATI BANDUNG