

الباب الأول

مقدمة

الفصل الأول : خلفية البحث

التعليم هو الأساس الرئيسي للتقدم في بلد ما. يمكن استخدام التعليم لتشجيع إمكانات الموارد البشرية لخلق جيل متقدم. يعد تسهيل ودعم أنشطة تعليم التلاميذ إحدى الطرق لدعم عالم التعليم، التعليم في أساسها هو عملية تفاعل بين المعلمين والتلاميذ، سواء التفاعلات المباشرة أو غير المباشرة، مثل التعليم الذي يتم وجها لوجه والتعليم الذي يتم باستخدام الوسائط عبر الإنترنت (ريكا ويديانيتا، ٢٠٢٣).

تعليم اللغة العربية هو تعليم مهم جدا للتلاميذ. فهو يتطلب تعليم العصر العربي لديه الآن مجموعة متنوعة من الأساليب التي سيكون لها بالتأكيد نتائج مختلفة فيما بعد. هذا يمثل تحديات للمعلمين في إيجاد طرق تعليم تتوافق مع ما هو مطالب في الفصل الدراسي وفقا للحاجة إليها (نُعْمَان، ٢٠٢٣).

في مواد التعلم في اللغة العربية، يوجد عدة مواعيد تعليم، وهي: القراءة لتعلم نوعية قراءة النصوص، والكتابة لتدريب التلاميذ على كتابة الكلمات والجمل، والمحادثة للتمكن من التكلم، والاستماع لفهم الكلام المسموع، والنحو لفهم قواعد تركيب الجمل، والصرف لمعرفة تغيير أشكال الكلمات، والإملاء للتدريب على كتابة الكلمات بشكل صحيح، والخط لتحسين الكتابة اليدوية، والمفردات لتوسيع المحصول اللغوي، والترجمة لبيان المعاني بين اللغات.

وجد المؤلف عدة مشاكل في تعليم مهارة القراءة ، منها:

١. قلة اهتمام التلاميذ بتعلم القراءة باللغة العربية.
يشعر كثير من التلاميذ أن قراءة النصوص العربية صعبة ومملة، مما يؤدي إلى ضعف اهتمامهم ورغبتهم في تعلمها. ونتيجة لذلك، لا يشاركون بفعالية في أنشطة القراءة ويواجهون صعوبة في فهم المحتوى.
٢. واستخدام الطرق التقليدية والرتيبة دون تنوع في وسائل التعليم.
إن استخدام أساليب تعليم القراءة التقليدية والمكررة فقط، مثل الإلقاء والقراءة المتكررة دون تنوع، يجعل التلاميذ يشعرون بالملل بسرعة. وعدم استخدام وسائل تعليمية مثل الصور أو الصوتيات أو الفيديو أو النصوص الجذابة يجعل عملية التعلم غير ممتعة.
٣. وكذلك ضعف دافعية التلاميذ لقراءة النصوص العربية لأنها تعد صعبة أو غير مرتبطة بحياتهم.
يعتقد التلاميذ أن النصوص العربية المستخدمة في التعليم لا تتناسب مع واقعهم. فغالبا ما لا تكون مضامين النصوص مرتبطة بحياتهم اليومية، فيظنون أنه لا حاجة لتعلمها. كما أن صعوبة اللغة المستخدمة تجعلهم يستسلمون بسرعة. تجعل وسائل الألعاب التعليمية التفاعلية خيارا مناسباً في التعليم لأنها تتسم بالتفاعل والمتعة، وتساعد على تحفيز التلاميذ للتعلم بشكل أنشط. وتساهم هذه الألعاب في التقليل من الملل الناتج عن طرق التعليم التقليدية الرتيبة. كما أنها تعزز من اهتمام التلاميذ وتفاعلهم، خصوصا في تعليم القراءة باللغة العربية التي يعتبرها كثير من التلاميذ صعبة. ويمكن تصميم الألعاب بما يتناسب مع حياة التلاميذ اليومية، مما يجعلها أكثر صلة ومعنى لهم.

من الممكن ، فإن أحد العوامل التي تجعل التلاميذ غير مهتمين بتعليم اللغة العربية هو إدراكهم السلبي. يعد بعض التلاميذ اللغة العربية درسا صعبا لإتقانه أو أقل فائدة في الحياة اليومية. كما أنهم لا يرون أي فائدة أخرى من تعليم اللغة العربية، وهذا هو السبب في أنهم ليسوا متحمسين ي متابعة عملية التعليم. بالإضافة إلى ذلك، يمكن أن تكون طريقة التعليم غير فعالة لجلب اهتمام التلاميذ بها. إذا استخدم المعلمون طرقا ووسائط غير مثيرة للاهتمام أو غير تفاعلية، فمن المحتمل أن يشعر التلاميذ بالملل ويفقدون الاهتمام بعملية التعليم. من المؤكد أن طريقة التعليم السلبي ستجعل الفصل يشعر بعدم الرضا، بحيث ينخفض اهتمام التلاميذ بالتعليم (ستيوريني وآخرون، ٢٠٢٤).

طريقة التعليم هي استراتيجيات يستخدمها المعلمون لنقل الموضوع وتنظيم التفاعل بين المعلمين والتلاميذ في عملية التعليم. طريقة التعليم مهمة جدا لتحقيق أقصى قدر من التعليم والنتائج الجيدة، لذلك هناك حاجة إلى طريقة تعليم جيدة في كل جدول أعمال تعليمي. تنقسم طرق التعليم إلى ثلاث (٣) مجموعات كبيرة، وهي الطرق التي تركز على اللغة، والطرق التي تركز على التعليم، والطرق التي تركز على الطالب (حمدي وآخرون، ٢٠٢٣).

طرق التعليم الجيدة هي طرق قادرة على تشجيع التلاميذ على تحقيق الأهداف التعليمية وتدريب قدراتهم المختلفة في الأنشطة المختلفة. تتم مناقشة طرق مثل الطريقة المباشرة والقراءة وجورو ديان في سياق المهارات الاستقبالية باللغة العربية (زهرياتول أطيرة، سكار بدي، ٢٠٢٣).

بالإضافة إلى طرق التعليم، تعد وسائط التعليم أيضا مهمة جدا في عملية التعليم وعملية تحقيق نتائج التعليم. تتضمن وسائط التعليم كل ما يمكن استخدامه في عملية التعليم. يتم تضمين التكنولوجيا أيضا في وسائط التعليم، لأنه

يمكن استخدام التكنولوجيا في عملية تقديم المواد التعليمية. تعمل وسائل الإعلام التعليمية كوسيط بين المعلمين والتلاميذ، ويمكن لهذه الوسائط أن تحفز مشاعر التلاميذ واهتمامهم واستعدادهم للتعليم (نصرالله، ٢٠١٧).

في تعليم اللغة العربية، هناك العديد من المهارات المهمة التي يجب امتلاكها لتلبية معايير التعليم الجيدة. لذلك، فإن اللغة العربية لها أربع مهارات، وهي مهارة كتابة، ومهارة القراءة، ومهارة استماع، ومهارة كلام. كل مهارة لها لاستخدامها في تعليمه. القراءة، والمعروفة أيضا باسم مهارة القراءة، وهي نشاط يتضمن التواصل اللفظي واللغة. أي أن أنشطة مهارة القراءة تتطلب التواصل اللفظي.

المهام اللازمة لفهم محتوى النص أن تحدث بصوت عال أو ببساطة عن ظهر قلب. في العصر الحديث، لا يزال الاهتمام بالقراءة في إندونيسيا منخفضا جدا، بل يمكن القول إنه حالة طارئة. بصفتنا الجيل القادم من الأمة، من المهم بالنسبة لنا زيادة الاهتمام بالقراءة، خاصة بين التلاميذ. تتمثل إحدى الطرق في الاستفادة من الوسائط الرقمية، والتي يمكن الوصول إليها بسهولة وأكثر جاذبية للأطفال مقارنة بالكتب المادية. تعمل وسائل الإعلام التعليمية على نقل المواد من خلال عرض وسيط يستخدم في عملية التعليم والذي مع وجود مثل هذه الوسائط سيزيد من جاذبية التلاميذ في التعليم، لأنه مع وسائل الإعلام الممتعة، سيكون لها بالتأكيد تأثير جيد على روح التعليم لدى الطالب (أسيلة، ٢٠٢٣).

في البحث الذي أجراه الباحث، استخدم الباحث عدة مقاربات لتحسين قدرة التلاميذ في قراءة اللغة العربية، مثل المناقشة، والمحاضرة، وطريقة "فكر-شارك-تبادل"، والألعاب التعليمية التفاعلية (GBL). ومن خلال هذه التجربة، ثبت أن GBL هو الأسلوب والوسيلة المفضلة لدى التلاميذ لأنه يجعل التعليم أكثر تفاعلاً وممتعة، ويسمح للتلاميذ بالمشاركة بشكل أكثر فاعلية. كما أظهرت نتائج

التقييم أن التلاميذ الذين استخدموا GBL ارتكبوا أخطاء أقل مقارنة بالتلاميذ الذين استخدموا طرقاً ووسائل أخرى. إن GBL لا يجعل عملية التعليم أكثر جاذبية فحسب، بل يساعد التلاميذ أيضاً على فهم ما يدرس بشكل أفضل. وتشير النتائج إلى أن هذا البحث يهدف إلى تطوير واختبار وسيلة GBL في تعليم اللغة العربية لتلاميذ مدرسة مفتاح الهدى الإسلامية في الصف الرابع. ومن المحتمل أن تصبح هذه الوسيلة ابتكاراً ناجحاً في مجال التعليم.

إن عملية التعليم باستخدام وسيلة الألعاب التعليمية التفاعلية هي عملية تعليمية تستفيد من عناصر اللعبة لخلق تجربة تعليمية جذابة وتفاعلية، تركز على المتعة في التعليم، مما يزيد من حماس ودافعية التلاميذ نحو التعليم (هيرماوان ، ٢٠٢٤).

إن تطبيق وسيلة الألعاب التعليمية التفاعلية الذي قام به الباحث يتمثل في تقديم ألعاب أو مسابقات من إعداد الباحث ومن منصة Wordwall الألعاب التي أنشأها الباحث مبنية على الإبداع ومناسبة للموضوع، بينما تستخدم Wordwall كوسيلة للتقييم وفي الوقت نفسه كوسيلة تعليمية للتلاميذ. وقد تم تنفيذ هذه الوسيلة بشكل جيد وحقت نتائج مرضية؛ فبالإضافة إلى كون التلاميذ أكثر نشاطاً ومتعة أثناء التعليم، فإن وجود هذه الوسيلة سهل على الباحث عملية التعليم.

تدعم هذه العبارة بناءً على استطلاع حول كل طريقة تعليمية تم اعتمادها ومدى ملاءمة تطبيقها والنتائج التي تم الحصول عليها. إن وجود طريقة ووسيلة الألعاب التعليمية التفاعلية يساهم أيضاً في حل العديد من المشكلات في التعليم، مثل قلة اهتمام التلاميذ بتعليم اللغة العربية، وطرق التعليم الرتيبة، وانخفاض دافعية التلاميذ في التعليم. بالإضافة إلى ذلك، يمكن لوسيلة Wordwall أن تلعب

دورا كأداة تقييم تستخدم لقياس قدرة التلاميذ بعد انتهاء عملية التعليم (كوستاتي ٢٠٢٤).

من خلال اكتشاف المشكلات في الميدان، تحفز الباحث لإجراء بحث حول قدرة التلاميذ على قراءة اللغة العربية قبل وبعد تطبيق وسيلة الألعاب التعليمية التفاعلية. وسيتم تحقيق هذا الجهد من خلال بحث بعنوان : "استخدام وسيلة الألعاب التعليمية التفاعلية لترقية قدرة التلاميذ علي فهم نصوص القراءة العربية" (دراسة شبه تجربة على تلاميذ الصف الرابع في مدرسة مفتاح الهدى الإسلامية باندونج).

الفصل الثاني : تحقيق البحث

بناء على البيان المذكور، إن صياغة مشكلة البحث تحقق في الأسئلة الآتية :

١. كيف قدرة التلاميذ على فهم نصوص القراءة العربية قبل استخدام وسيلة

الألعاب التعليمية التفاعلية في مدرسة مفتاح الهدى الإسلامية باندونج؟

٢. كيف قدرة التلاميذ على فهم نصوص القراءة العربية بعد استخدام وسيلة

الألعاب التعليمية التفاعلية في مدرسة مفتاح الهدى الإسلامية باندونج؟

٣. كيف كان الارتقاء في قدرة التلاميذ على فهم نصوص القراءة العربية بعد تطبيق

استخدام وسيلة الألعاب التعليمية التفاعلية في مدرسة مفتاح الهدى

الإسلامية باندونج؟

الفصل الثالث : أغراض البحث

١. معرفة قدرة التلاميذ على فهم نصوص القراءة العربية قبل استخدام وسيلة الألعاب التعليمية التفاعلية في مدرسة مفتاح الهدى الإسلامية باندونج.
٢. معرفة قدرة التلاميذ على فهم نصوص القراءة العربية بعد استخدام وسيلة الألعاب التعليمية التفاعلية في مدرسة مفتاح الهدى الإسلامية باندونج.
٣. معرفة الارتقاء في قدرة التلاميذ على فهم نصوص القراءة العربية بعد تطبيق استخدام وسيلة الألعاب التعليمية التفاعلية في مدرسة مفتاح الهدى الإسلامية باندونج.

الفصل الرابع : فوائد البحث

- من المتوقع أن يوفر هذا البحث فوائد وتأثيرات إيجابية على التعليم، نظرية كانت أوعملية. فيما يلي فوائد البحث النظرية والعملية:
- أ. الفوائد النظرية
 ١. تطوير وسيلة تعليم اللغة العربية لتكون أكثر فاعلية من خلال استخدام وسيلة الألعاب التعليمية التفاعلية (GBL).
 ٢. زيادة المعرفة حول فاعلية وسيلة الألعاب التعليمية التفاعلية (GBL) في تعزيز مهارة القراءة باللغة العربية.
 ٣. تطوير نموذج تعليم اللغة العربية ليكون أكثر جاذبية وابتكاراً.

ب. الفوائد العملية

وأما بعض الفوائد العملية المتعلقة بهذا البحث، فتتمثل في الفائدة التي تعود على التلاميذ، والمعلمين، والمدرسة، والباحثين الآخرين، وعلى الباحث نفسه. وفيما يلي بعض هذه الفوائد:

١. للتلاميذ

سيوفر هذا البحث أثرا إيجابيا للتلاميذ، وخاصة في تنمية قدرتهم على فهم نصوص القراءة في اللغة العربية. وبالإضافة إلى ذلك، فإن استخدام هذه الوسيلة سيحفز التلاميذ ويزيد من رغبتهم في تعليم اللغة العربية، مما يساهم في تنمية مهاراتهم الفكرية وغيرها من الجوانب.

٢. للمعلمين

يقدم بديلا لطريقة تعليمية تفاعلية وممتعة، مما يمكن تطبيقه في تعليم اللغة العربية لزيادة دافعية التلاميذ ومشاركتهم في التعلم.

٣. للمدرسة

سيوفر هذا البحث أثارا إيجابية للمدرسة، مثل تحسين جودة تعليم اللغة العربية فيها، وتطوير منهج دراسي ملائم لمادة اللغة العربية، ورفع سمعة المدرسة بوصفها مدرسة تضم تلاميذا بارعين في اللغة العربية.

الفصل الخامس: أساس التفكير

تعليم اللغة العربية هو عملية تفاعل تحدث بين المتعلمين والمعلمين الذين يهدفون إلى تحسين مهارات الاتصال باستخدام اللغة العربية، شفويا وكتابيا. يمكن تقسيم طرق التعليم إلى طرق تدرس تقليدية، والتي تركز على جوانب الثقافة والعلوم، وكذلك طرق التعليم الحديثة التي تؤكد أو تؤكد على اللغة كوسيلة

للتواصل في الحياة اليومية. يمكن أن يكون لكلتا طريقتي التعليم تأثيرات مختلفة ولكلتا طريقتي التعليم عدة طرق أو تقنيات مختلفة يتم تنفيذها أثناء عملية التعليم (نورديانتو، ٢٠٢٠). تعليم اللغة العربية هو أحد الدروس المهمة للغاية، خاصة بالنسبة للمسلمين، لأنه إذا كان إتقان اللغة العربية، فسوف يسهل فهم الكتاب المقدس للقرآن وهو كتاب مقدس أو إرشاد للمسلمين (ناسوتيون ولوبيس، ٢٠٢٣). التعليم هو عملية لها تغطية لأمرين، وهما: المعلم الذي يعلم المعرفة لتلاميذه لتعليم التعليم الذي يتم القيام به. في اللغة الإنجليزية "لتعليم" يدل على معنى: لإظهار شيء لشخص ما عن طريق علامة (رمز). في اللغة العربية، غالبا ما يشار إلى التعليم باسم التعليم، وهو مصدر العلامة مما يعني المعرفة أو الفهم. مصطلح تعليم له معنى نشاط أو نشاط يحتوي على إيصال المعرفة في نطاق الفصل الدراسي باستخدام طرق ووسائل تعليمية مختلفة (عزيزة وموليانياسيا، ٢٠٢٠).

يتطلب تعليم اللغة العربية أساليب تعليم نشطة ومبتكرة، ومن المؤكد أن اختيار طريقة تعليم جيدة سيكون له نتائج أفضل. طريقة التعليم الجيدة سوف تسهل عملية التعليم وتحقيق أهداف التعليم. لذلك، هناك حاجة إلى إبداع المعلم في التعليم، ويمكن أن يكون لأساليب التعليم التي يتم استخدامها غالبا مستويات مختلفة من الإنجاز، في حين أن أمثلة بعض طرق التعليم التي يتم استخدامها غالبا هي طرق المحاضرات والمناقشات، *make a match*، *think-pair-share*، و الألعاب التعليمية التفاعلية.

الألعاب التعليمية التفاعلية هي استراتيجية تحتوي على وسائط تعليمية تتضمن عناصر من اللعبة وتهدف إلى إضفاء الحيوية على جو التعليم ليكون أكثر نشاطا وابتكارا ومتعة. يمكن أن يوفر استخدام طريقة تعليم اللعبة الحافز في تعليم التلاميذ لأنه أثناء عملية التعليم سيحصل التلاميذ على شعور بفرحة ومتعة

للتعليم، لأنه في عملية التعليم هناك عملية دمج بين اللعبة أو اللعبة مع عملية التعليم. سيكون لهذا بالتأكيد تأثير جيد على عملية التعليم ونتائجه، لأنه إذا كان التلاميذ مهتمين بالتعليم بالسعادة مع التعليم، فسيكونون متحمسين وأكثر حماسا في التعليم، وبالطبع سيكون لهذا تأثير إيجابي على جميع جوانب التعليم (ناسوتيون ولوبيس، ٢٠٢٣). وبالإضافة إلى ذلك، (GBL) أيضا بمثابة أداة لدعم التعليم والتقييم، سواء من خلال الألعاب الرقمية والتقليدية (وحيينغ، ٢٠٢٢) تتضمن مؤشرات التعليم الألعاب التعليمية التفاعلية (GBL) في سياق مهارة القراءة عدة جوانب مهمة، وهي:

١. يمكن قياس نشاط التلاميذ من خلال مشاركتهم أثناء عملية التعليم، مثل المشاركة أثناء الألعاب وجلسات المناقشة المشتركة.
 ٢. يمكن تحسين دافع تعليم التلاميذ وهو أمر مهم جدا في التعليم باستخدام هذه الطريقة لأنها تتضمن ألعابا في عملية التعليم.
 ٣. تطبيق أساليب التعليم التفاعلية.
 ٤. تنفيذ التقييمية أكثر تشويقا وفعالية.
- بناء على مؤشرات التعليم باستخدام وسائل الألعاب التعليمية التفاعلية، والتي يرغب الباحثون في تحقيقها في تطبيق هذه الوسائل تشمل:

١. يستطيع التلاميذ أن يقرأوا نص القراءة جيدة وصحيحة
 ٢. يستطيع التلاميذ أن يترجموا نص القراءة
 ٣. يستطيع التلاميذ أن يحددوا المعلومات المهمة في مضمون النص
 ٤. يستطيع التلاميذ أن يستنتجوا الرسائل الموجودة في نص القراءة
- تعد تلك الإنجازات من الجوانب المهمة في عملية التعليم، ولذلك إن تطبيق الألعاب التعليمية التفاعلية يساهم في تسهيل بلوغ تلك الإنجازات (نوررحمة، ٢٠٢٣)

كما ان وسائل الإعلام والأساليب في التعليم هما شيئان مهمان جدا للعملية ونتائج التعليم. لذلك، من الضروري تطبيق وسائل وأساليب تعليمية فعالة ومبتكرة.

تأتي الوسائط من اللاتينية مما يعني الوسط، أو يمكن تفسيره على أنه وسيط. بشكل عام، الوسيط هو قناة تستخدم لنقل المعلومات بين المرسل والمستلم للرسالة. في سياق التعليم، تشتمل وسائط التعليم على أدوات ومواد مختلفة تستخدم لدعم عملية التعليم والتعليم، مثل الكتب والوسائل البصرية والتكنولوجيا الرقمية. تعمل وسائل الإعلام على تحفيز انتباه واهتمام التلاميذ، بحيث تصبح عملية التعليم أكثر فعالية وكفاية (ادم وسياسترا، ٢٠١٢). تعمل وسائط التعليم على نقل المواد بشكل فعال، بحيث يمكن التلاميذ فهم المعلومات واستيعابها بسهولة أكبر في وقت التعليم. تتضمن هذه الوسائط أنواعا مختلفة، مثل الكتب ومقاطع الفيديو والتكنولوجيا الرقمية، والتي تم إنشاؤها لجذب انتباه واهتمام التلاميذ بالتعليم، فضلا عن دعم عملية التعليم والتعليم بشكل تفاعلي وفعال (أنجيلي، ٢٠٢٣).

اشتقاقيا، تشتق كلمة "الطريقة" من الكلمة اليونانية (*meta*) التي تعني اجتاز و(*hados*) التي تعني المسار، من هذا الفهم يمكن تفسير أن الطريقة هي المسار الذي يجب اجتيازه. طريقة التعليم هي سياسة يتبعها المعلمون من أجل تسليم المواد التعليمية للمتعليمين. طرق التعليم لها أنواع مختلفة، مثل طرق المحاضرات والعروض التوضيحية والمناقشات *make a match*، *think-pair-share*، والألعاب التعليمية التفاعلية وغيرها. يعتمد تحديد استخدام طرق التعليم على المتعليمين (*student oriented*)، عندما تعتبر طريقة التعليم مرضية ولها نتائج جيدة بما يكفي،

يمكن تحديد الطريقة كطريقة مناسبة في التعليم والسماح بتطبيقها (هاليك , ٢٠١٢).

في هذا البحث، تعد الألعاب التعليمية التفاعلية (wordwall) وسيلة تعليمية تمت دراستها. ويعد توظيف التكنولوجيا أمرا بالغ الأهمية لتصميم العملية التعليمية وتنفيذها وتقييمها وتطويرها. تعليم مهارة القراءة باستخدام وسيلة الألعاب التعليمية التفاعلية (GBL) يكون فعال جدا ويجعل التلاميذ أكثر تحفيزا في التعليم. وينقسم تطبيق الألعاب التعليمية التفاعلية (GBL) هنا إلى قسمين، أحدهما يكون على شكل وسيلة تعليمية، والآخر على شكل لعبة غير مبنية على وسيلة معينة.

أما الألعاب المبنية على الوسائل، فقد استخدم الباحث منصة Wordwall، وذلك لأن هذه المنصة تحتوي على العديد من الخصائص التي يمكن استعمالها في عملية التعليم والتقويم، مثل فتح الصناديق، مسابقة الألعاب، التوصيل، العجلة العشوائية، تهجئة الكلمات، وغيرها الكثير. إن الألعاب الموجودة في Wordwall لها آثار إيجابية على التعليم، فهي لا تزيد من دافعية التلاميذ وحماسهم للتعليم فحسب، بل يمكن استخدامها أيضا كوسيلة تقييم جذابة للمتعلمين (سانثاليا، ٢٠٢٤).

إن تعليم مهارة القراءة باستخدام وسيلة الألعاب التعليمية التفاعلية يمكن أن يجعل المتعلمين أكثر حماسا في التعليم، لأن التلاميذ في هذا النوع من التعليم يستطيعون التعليم من خلال الألعاب، حيث يتعلمون وهم يلعبون، وهذا ما يجعل العملية التعليمية أكثر تشويقا. تحتوي وسيلة Wordwall على أنواع مختلفة من الألعاب الجذابة للمتعلمين، مما يمنع شعورهم بالملل أثناء التعليم بسبب تكرار

الألعاب. وإذا ترسخت في نفوس المتعلمين مشاعر السعادة أثناء التعليم، فإن ذلك سيزيد من حماسهم ويؤثر إيجابيا على عملية التعليم ونتائجها.

وفقا لبايزال الدين وأوشاليندا (٢٠١٤)، إن نتائج التعليم هي الإنجازات التي حصل عليها التلاميذ بعد متابعة عملية التعليم. تعكس نتائج التعليم نجاح التلاميذ في فهم المادة، والتي يمكن رؤيتها من قيمة التقييم (التقييم). وأضاف سوبريجونو (٢٠٠٩) أن نتائج التعليم هي النتيجة النهائية للتغيرات السلوكية التي تشمل الجوانب المعرفية والعاطفية والنفسية الحركية. ترتبط الجوانب المعرفية بالمعرفة والفهم الذي يكتسبه المتعلمون، وتشمل الجوانب العاطفية المواقف والقيم التي تتطور، بينما ترتبط الجوانب النفسية الحركية بالمهارات البدنية والقدرات العملية. وبالتالي، فإن نتائج التعليم لا تعكس فقط إتقان المواد التعليمية، ولكن أيضا التغيرات الشاملة في سلوك التلاميذ كأثر إيجابي لتجربة التعليم التي يقومون بها (سودجانا، ٢٠٠٢).

يمكن تفسير نتائج التعليم على أنها أقصى النتائج التي حققها التلاميذ بعد التعليم، والنتائج ليست فقط في شكل قيم، ولكن أيضا في المهارات والانضباط والتفكير الذي يتغير للأفضل. وسائل التعليم تعد من المكونات الأساسية في العملية التعليمية، حيث تعمل كوسيلة أو وسيط بين المعلم والتلاميذ في إيصال الرسائل أو المعلومات أو محتوى الدروس.

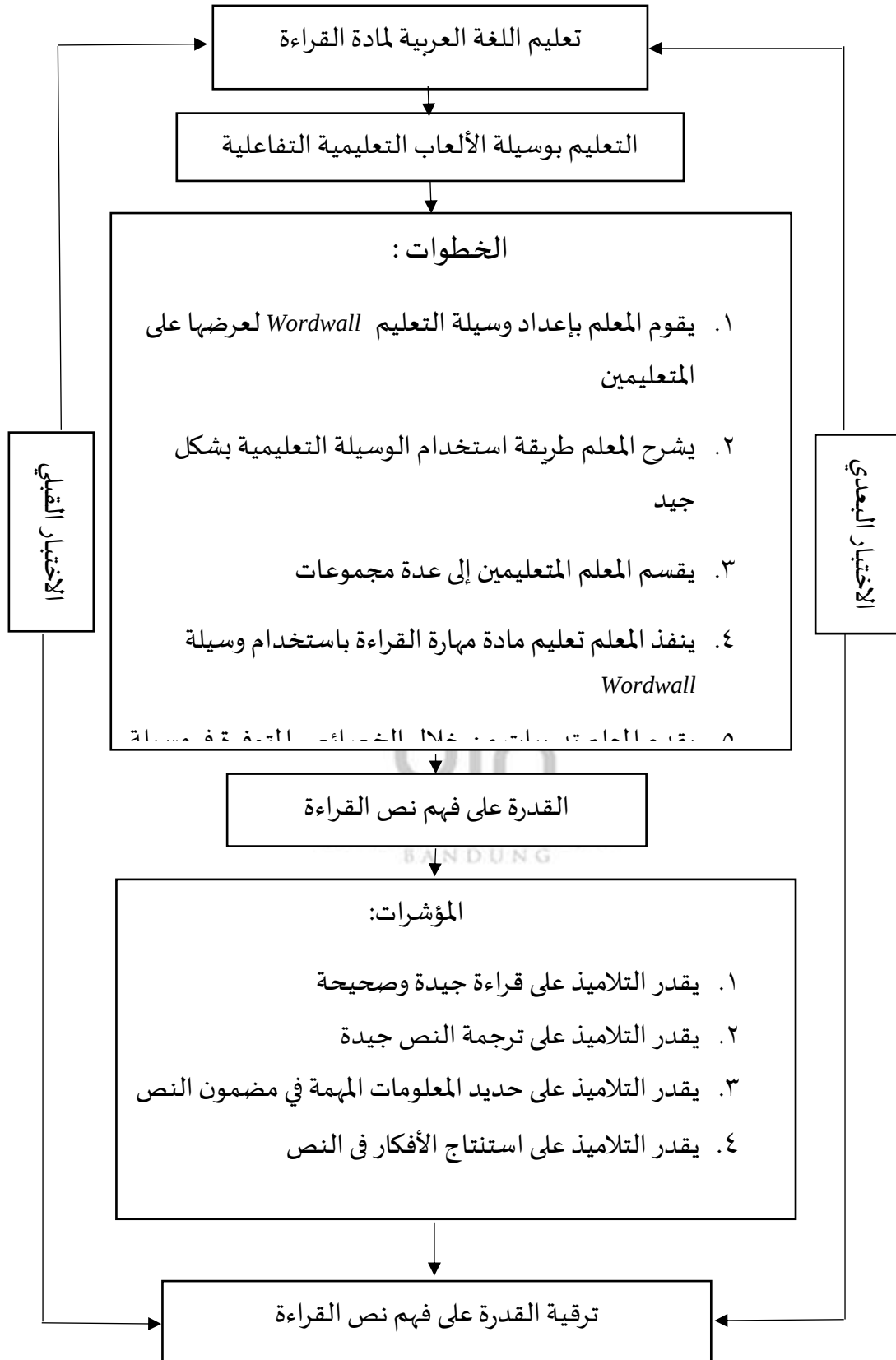
في سياق التعليم، تلعب الوسائل دورا في تحفيز حواس التلاميذ، وتنشيط عملية التفكير، وتنمية المهارات الحركية والمعرفية لديهم. ويمكن للمعلم تقديم المادة التعليمية من خلال عدة أنواع من الوسائل مثل الوسائل البصرية (كالصور، والفيديوهات، والرسوم البيانية)، والسمعية (كالتسجيلات الصوتية، والأنشيد)،

والسمعية البصرية (كالأفلام التعليمية)، إضافة إلى الوسائل المعتمدة على تكنولوجيا المعلومات والاتصالات.

مع التفصيل الذي تم تقديمه في هذه الدراسة، من المتوقع أن تكون قادرة على تقديم دروس إيجابية تتعلق بوسائل التعليم المختلفة التي تنمو، وخاصة وسائل الإعلام (Wordwall) يمكن استخدامها كوسائط تعليمية قائمة على التكنولوجيا يمكنها تحسين نتائج التعليم. لذلك بشكل منهجي استخدام وسائل الإعلام (Wordwall) في تعليم اللغة العربية في هذه الدراسة يمكن وصفها على النحو التالي:



مخطط تطبيق وسيلة الألعاب التعليمية التفاعلية لترقية قدرة التلاميذ في مهارة القراءة



الفصل السادس : الفرضية

الفرضية هي إجابة مؤقتة للمشكلة التي يراد حلها من خلال البحث، وقد صيغت على أساس المعرفة المتوفرة والمنطق، وسيتم اختبار صحتها من خلال البحث الذي سيتم إجراؤه (مصطفىوهرماوان ، ٢٠١٨). ورأى إسماعيل نوردين وسري هرتاتي (٢٠١٩)، أن الفرضية ليست إلا تصورا أوليا ينتظر الإثبات أو النفي (ويدياتيكا، ٢٠١٥). ومن جهة أخرى، يرى سوهارسيمي أريكونتو أن الفرضية هي إجابة مؤقتة لمسألة البحث، حتى يتم إثبات صحتها من خلال البيانات التي تم جمعها، يجب التحقق من صدقها من خلال اختبار البيانات التجريبية.

يشمل هذا البحث، على المتغيرين من المتغير س١ وس٢، حيث يشير المتغير س١ إلى قدرة التلاميذ على فهم نصوص القراءة قبل تطبيق وسيلة الألعاب التعليمية التفاعلية، بينما يشير المتغير س٢ إلى قدرتهم على فهم نصوص القراءة بعد تطبيق هذه الوسيلة باستخدام Wordwall. ويهدف الباحث من خلال مقارنة هذين المتغيرين إلى معرفة مدى تأثير استخدام الألعاب التعليمية التفاعلية في ترقية فهم نصوص القراءة لدى التلاميذ. وبناء على ذلك، يمكن صياغة الفرضية في هذا البحث على النحو التالي:

H₀: لا يوجد الارتقاء في تعليم التلاميذ في مادة مهارة القراءة بعد استخدام وسيلة الألعاب التعليمية التفاعلية.

H₁: يوجد الارتقاء في نتائج تعليم التلاميذ في مادة مهارة القراءة بعد استخدام وسيلة الألعاب التعليمية التفاعلية.

ثم يختبر الفرض باستخدام مستوى الدلالة مقداره ٥٪، حيث يستخدم القانون التالي:

١. إذا $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ فإن الفرضية الصفرية (H_0) تُرفض وتُقبل الفرضية البديلة (H_1) مما يعني وجود تأثير دالّ إحصائيًا.

٢. إذا $t_{hitung} < t_{tabel}$ فإن الفرضية الصفرية (H_0) تُقبل وتُرفض الفرضية البديلة (H_1)، مما يعني عدم وجود تأثير دالّ إحصائيًا.

الفصل السابع : البحوث السابقة المناسبة

١. تناولت دراسة نوردينسياه (٢٠٢٢) في مجلة التربية فعالية استخدام الألعاب التعليمية الرقمية في تحسين فهم التلاميذ لنصوص القراءة باللغة العربية. استخدمت الدراسة مجموعتين: مجموعة ضابطة استخدمت الطريقة التقليدية، ومجموعة تجريبية استخدمت الألعاب الرقمية. أظهرت النتائج أن التلاميذ الذين استخدموا الألعاب كانت لديهم قدرة أفضل على الفهم وزاد تفاعلهم وتحفيزهم. يتشابه هذا البحث مع بحث الباحث في هدف تحسين مهارة القراءة، لكن الفرق في نوع اللعبة؛ حيث لم تستخدم هذه الدراسة منصة وورد وول، بينما استخدم الباحث هذه الوسيلة الحديثة والمتنوعة. (نوردينسياه ٢٠٢٢).

٢. يركز بحث منشور في مجلة أبديمسكو (هاستوتي، ٢٠٢٣) على تقييم فعالية الألعاب التعليمية في تعليم اللغة العربية باستخدام منهج المسح والتحليل الإحصائي. أظهرت النتائج أن الألعاب التعليمية ترفع دافعية التلاميذ وتزيد من فهمهم وتجعل التعليم أكثر تفاعلاً. يتشابه هذا البحث مع بحث الباحث في هدف تقييم فعالية التعليم، لكن الفرق في نوع الوسيلة؛ حيث لم يستخدم هذا

البحث منصة وورد وول، بينما استخدم الباحث هذه المنصة كوسيلة تعليمية وتقييمية تحتوي على ألعاب متنوعة تزيد من جاذبية التعليم (هاستوتي ، ٢٠٢٣).

٣. أجرى وارداني وألمانا (٢٠٢٢) بحثا عن استخدام الألعاب التعليمية التفاعلية لزيادة الحماسة في تعلم اللغة العربية. باستخدام المنهج الكمي والتجريبي، أظهرت النتائج زيادة في دافعية وفهم التلاميذ. يتفق هذا البحث مع هدف الباحث في تحسين دافعية التعلم، لكن الفرق في نوع اللعبة، حيث استخدم هذا البحث ألعابا عامة، بينما استخدم الباحث منصة Wordwall التي تحتوي على ألعاب متنوعة لتجنب الملل (دوستوريا، ٢٠٢٢).

٤. أجرت مجلة نورحكيم (٢٠٢٢) بحثا عن نموذج تعليم اللغة العربية القائم على التلعيب لرفع دافعية التلاميذ وتحسين نتائجهم. باستخدام المنهج الكمي والتجريبي، أظهرت النتائج أن التلعيب يحسن فهم التلاميذ ويزيد من مشاركتهم في الصف. يتشابه هذا البحث مع بحث الباحث في هدف رفع الدافعية، لكن الفرق في نوع الوسيلة، حيث لم تستخدم هذه الدراسة أداة تحتوي على ميزات متنوعة، بينما استخدم الباحث منصة Wordwall التي تضم أنواعا متعددة من الألعاب لتجنب الملل وجعل التعلم أكثر تشويقا (نورحكيم، ٢٠٢٢).

٥. أجرى هداية الله (٢٠٢٤) بحثا يهدف إلى تطوير تطبيق تعليمي لتعليم مفردات اللغة العربية لتلاميذ الصف الثالث الابتدائي من خلال لعبة تعليمية على الهاتف المحمول. استخدم البحث تقييم الخبراء وتجربة المستخدم. وأظهرت النتائج فعالية التطبيق في تحسين فهم المفردات وتعزيز المهارات اللغوية بأسلوب تفاعلي. يشابه هذا البحث بحث الباحث في هدف تنمية المهارات اللغوية، لكن الفرق في تركيز البحث، حيث ركز هذا البحث على المفردات، بينما

ركز بحث الباحث على فهم النصوص. وتتمثل ميزة بحث الباحث في التركيز الشامل على إتقان المفردات وفهم النصوص في آن واحد (أكرم، ٢٠٢٤).

تتفق الدراسات السابقة مع بحث الباحث في الهدف العام المتمثل في تحسين مهارات اللغة العربية لدى التلاميذ من خلال استخدام الألعاب التعليمية، حيث استخدم نوردينسيه ٢٠٢٢ تصميمًا تجريبيًا مشابهًا لكن بدون استخدام Wordwall، بينما استخدمت هاستوتي ٢٠٢٣ منهجًا مسحياً دون تجريب فعلي أو توظيف للمنصة. وبدوره، استخدم وارداني وألمانا ٢٠٢٢ ألعاباً تعليمية عامة تختلف عن Wordwall التي اعتمدها الباحث لتنوعها وقدرتها على جذب التلاميذ. أما دراسة نورحكيم ٢٠٢٢ فقد اعتمدت التلعيب دون الاستفادة من وسيلة تعليمية تفاعلية كـ Wordwall. وأخيراً، ركز أكرم ٢٠٢٤ على المفردات فقط باستخدام تطبيق هاتفي، في حين دمج بحث الباحث بين تنمية المفردات وفهم النصوص، مما يمنحه شمولية وتميزاً في الأهداف والمحتوى.

انطلاقاً من المقارنة السابقة، يمكن التأكيد على أن الدراسات السابقة تشترك في الأهداف التعليمية مثل تحسين الفهم القرائي ورفع الدافعية باستخدام الألعاب التعليمية، ولكنها تختلف في الأساليب والوسائل. يتميز بحث الباحث عن غيره بتركيزه المزدوج على المفردات وفهم النصوص، واستخدامه لمنصة Wordwall كوسيلة تعليمية تفاعلية متنوعة وغنية بالألعاب.

وبناءً على ذلك، فإن هذا البحث يعد إضافة نوعية في تطوير وسائل تعليم اللغة العربية للمرحلة الابتدائية. حيث تسهم منصة Wordwall في تحفيز المتعلمين وزيادة تفاعلهم، فضلاً عن تعزيز فهمهم للنصوص بأسلوب ممتع وشيق. وتعد تنوعات الألعاب في هذه المنصة عاملاً أساسياً في كسر الروتين وجعل التعلم أكثر فاعلية وارتباطاً باهتمامات التلاميذ.