الباب الأول
المقدمة

الفصل الأول: خلفية البحث

اللغة العربية هي إحدى اللغات الأجنبية المهمة التي ينبغي تعلمها. كما تعتبر اللغة العربية اللغة الدولية الثانية بعد اللغة الإنجليزية، وتستخدم في مختلف الدول الإسلامية. ومع ذلك، لا يزال كثير من الطلاب ينظرون إلى اللغة العربية على أنها مادة دراسية صعبة ومعقدة، فقد تكون ناجمة عن أخطاء يرتكبها المعلمون في تطبيق الاستراتيجيات والأساليب المستخدمة في تعليم اللغة العربية. فمثلا، ينصح الطلاب بحفظ الكثير من المفردات كل يوم، أو يتم التركيز بشكل أكبر على قواعد اللغة دون مراعاة السياق، مما يؤدي إلى عدم تحقيق قدرة الطلاب على الكلام والتواصل مع زملائهم، في حين أن كل لغة لها مستويات مختلفة من الصعوبة والسهولة اعتمادًا على طبيعة نظام اللغة نفسها. ولتحقيق النجاح التعليمي الذي يتوافق مع الأهداف المرجوة، يجب استخدام مكونات تعليمية مترابطة (Ratnaningtyas et al., 2024).

يذكر Tarigan في (Yunus, 2018) أن مهارة اللغة في المناهج الدراسية تشمل عادةً أربعة جوانب، وهي الاستماع والكلام والقراءة والكتابة. ومن بين هذه المهارات الأربع، تُعد مهارة الاستماع هي المهارة التي تمكّن مستخدم اللغة من فهم اللغة المستخدمة شفوياً. وبدون قدرة جيدة على الاستماع، ستواجه عملية التواصل الكثير من سوء الفهم بين مستخدمي اللغة، مما قد يؤدي في النهاية إلى عوائق في القيام بالأنشطة.

تلعب مهارة الاستماع دورًا مهمًا في تطوير مهارة الكلام لأن الشخص يتعلم من خلال الاستماع كيفية التعرف على معنى الكلام والنبرته والتعبير

الصحيح. يميل الشخص الذي يتمتع بمهارة الإستماع جيدة إلى الكلام بطلاقة ودقة وتواصلية أكبر. يؤكد Tarigan أن "القدرة على الكلام تعتمد بشكل كبير على مهارة الاستماع، لأن الكلام هو متابعة لفهم ما تم سماعه" .

مهارة الاستماع والكلام هما مهارتان إنتاجيتان واستقباليتان وثيقتا الصلة ببعضهما البعض في اكتساب اللغة وتعلمها. وبطبيعة الحال، تبدأ عملية اكتساب اللغة دائمًا بالاستماع قبل أن يتمكن الشخص من الكلام. وهذا يتماشى مع نظرية فرضية المدخلات التي اقترحها (Krashen, 1982, pp. 20–22)، والتي تنص على أن اكتساب اللغة يحدث عندما يتلقى المتعلمون مدخلات مفهومة أو مدخلات لغوية يمكن فهمها. من خلال عملية الاستماع المتكرر والهادف، يكتسب المتعلمون أنماطًا صوتية وتراكيب جملية ومفردات تشكل أساس مهاراتهم في الكلام.

في سياق تعلم اللغة العربية، تعتبر العلاقة بين مهارة الاستماع ومهارة الكلام مهمة للغاية لأن كلاهما وسيلة أساسية لتنمية مهارات التواصل اللغوي. من خلال الاستماع إلى المحادثات أو القصص أو المواد الصوتية باللغة العربية، يكتسب الطلاب نماذج صحيحة للكلام ويمكنهم تقليدها في أنشطة الكلام.

وبالتالي، يمكن استنتاج أن مهارة الاستماع والكلام لها علاقة وظيفية قوية وتكمل بعضها البعض. تعمل مهارة الاستماع كأساس استقبالي يوفر مدخلات لغوية للطلاب، في حين أن مهارة الكلام هي نتيجة تعبيرية تظهر مهارة إنتاج اللغة بناءً على المدخلات التي تم الحصول عليها. كلما كانت مهارة الاستماع لدى الشخص أفضل، زادت مهاراته في الكلام باللغة التي يتعلمها. فمهارة الاستماع هي القدرة على سماع الكلمات والجمل والعبارات سماعًا سليمًا من الناطق ويعبرها بمهارة الكلام (فيصل, ٢٠٢٣).

ومع ذلك، فإن الواقع الميداني يظهر أن تعلم اللغة العربية في المرحلة الإعدادية لا يزال يهيمن عليه الأساليب التقليدية التي تركز على المعلم. وتركز أنشطة التعلم بشكل أكبر على قراءة النصوص وحفظ المفردات، في حين لا

تحظى تمارين الاستماع والكلام بالاهتمام الكافي. ونتيجة لذلك، يواجه الطلاب صعوبة في فهم المحادثات العربية ويفتقرون إلى الثقة عند مطالبتهم بالكلام. وتوجد هذه الحالة أيضًا لدى طلاب الصف الثامن في المدرسة المتكاملة الغفاري، حيث لا تزال مهارة الاستماع والكلام منخفضة ومشاركة الطلاب في ممارسات التواصل غير مثالية بعد. أظهرت الأبحاث السابقة أن محدودية وسائل التعلم هي أحد العوامل الرئيسية التي تساهم في ضعف مهارة الاستماع والكلام لدى الطلاب (Choirunisa, 2025).

مع تطور التكنولوجيا، بدأت وسائل التعلم الرقمية تستخدم لخلق عمليات تعلم تفاعلية وممتعة. أحد أشكال الوسائط الرقمية التي يمكن استخدامها هي لعبة تفاعلية *Educaplay*، وهو منصة على شبكة الإنترنت تسمح للمعلمين بإنشاء أنشطة تعليمية تفاعلية متنوعة، مثل الاختبارات القصيرة والألغاز وألعاب الكلمات والحوارات الصوتية التفاعلية. يمكن لوسائل التعلم الرقمية مثل لعبة تفاعلية *Educaplay* أن تسهل العلاقة بين مهارة الكلام والاستماع لأنها توفر تمارين استماع تفاعلية تليها مهام الكلام أو الاستجابة الشفوية. تدمج لعبة تفاعلي *Educaplay* عناصر الألعاب في التعلم، بحيث يكون الطلاب أكثر تحفيزًا للمشاركة بنشاط في أنشطة التعلم. تتيح هذه الوسيلة للطلاب أيضًا ممارسة الاستماع والكلام بشكل متكرر، مما يحسن مهاراتهم في الاستماع والكلام (Amaliah, 2025).

أظهرت الدراسات السابقة أن استخدام وسيلة لعبة تفاعلية *Educaplay* يمكن أن يحسن نتائج تعلم اللغة، خاصة فيما يتعلق بمهارة الاستماع والكلام. على سبيل المثال، تظهر الأبحاث التي أجراها (Rachmawati & Liza, 2024) أن لعبة تفاعلية *Educaplay "Frogy Jumps"* فعالة في تحسين طلاقة الكلام لدى الطلاب. وفي الوقت نفسه، وجد (Khotimah & Nasution, 2025) أن وسيلة لعبة تفاعلية *Educaplay* يمكن استخدامها أيضًا لتدريب فهم الاستماع وإثراء المفردات بشكل تفاعلي. تثبت هذه النتائج أن لعبة تفاعلية *Educaplay* قادر على

خلق تجربة تعليمية جذابة مع تعزيز ثقة الطلاب في الكلام باللغة العربية.

في سياق تعلم اللغة العربية، تتطلب مهارة الاستماع والكلام ممارسة نشطة من خلال الاستماع إلى المحادثات والمشاركة في الحوار. يحتاج الطلاب إلى فهم النغمة والنطق وسياق الجملة من أجل الرد بشكل مناسب. التعلم الذي يركز فقط على النظرية والقراءة لا يكفي لتطوير مهارات التواصل الشفوي. لذلك، فإن وسائل الإعلام مثل لعبة تفاعلية *Educaplay* ذات صلة وثيقة بالموضوع لأنها توفر أنشطة صوتية وتمارين تفاعلية تمكن الطلاب من التعلم بطريقة ممتعة وفعالة، مع تعزيز مهاراتهم في الاستماع والكلام.

أظهرت العديد من الدراسات السابقة أن استخدام لعبة تفاعلية *Educaplay* في تعلم اللغة له تأثير إيجابي على نتائج تعلم الطلاب. ومع ذلك، ركزت معظم هذه الدراسات على تحسين نتائج التعلم بشكل عام أو اكتفت بدراسة مهارة لغوية واحدة فقط. بالإضافة إلى ذلك، لا تزال الدراسات التي اختبرت بشكل خاص فعالية لعبة تفاعلية *Educaplay* على مهارة الاستماع والكلام في وقت واحد على مستوى المدرسة الإعدادية، وخاصة في الصف الثامن، محدودة للغاية. كما أن هناك القليل من الدراسات التي تستخدم تصميمًا شبه تجريبي لمجموعتين لاختبار تأثير هذه الوسيلة على مهارتين تواصلية في وقت واحد.

بناءً على هذه الظروف، يمكن تحديد فجوة بحثية، وهي عدم وجود بحث تجريبي يختبر تأثير استخدام لعبة تفاعلية *Educaplay* على تحسين مهارة الاستماع والكلام في وقت واحد لدى طلاب الصف الثامن في المرحلة الإعدادية من خلال تصميم شبه تجريبي مع مجموعات مراقبة ومجموعات تجربة. في الواقع، هاتان المهارتان هما من الكفاءات الأساسية في تعلم اللغة التي يجب تطويرها بطريقة متكاملة.

لذلك، فإن هذه الدراسة مهمة لاختبار تأثير استخدام وسائط لعبة تفاعلية *Educaplay* على تحسين مهارة الاستماع والكلام باللغة العربية لدى طلاب

الصف الثامن في المدرسةالمتوسطة المتكاملة الغفاري. ومن المتوقع أن تساهم نتائج هذه الدراسة نظريًا في تطوير تعلم اللغة العربية القائم على التكنولوجيا، وكذلك عمليًا في مساعدة المعلمين على تصميم تعليم أكثر تفاعلية وتواصلية وفعالية.

الفصل الثاني: تحقيق البحث

بناءً على خلفية البحث، صاغ الباحثة عدة أسئلة، منها ما يلي.

١. كيف كانت قدرة طلاب على مهارة الاستماع والكلام في الصف الثامن في المدرسة المتوسطة المتكاملة الغفاري قبل استخدام وسيلة لعبة تفاعليةEducaplay ؟
٢. كيف كانت قدرة طلاب على مهارة الاستماع والكلام في الصف الثامن في المدرسة المتوسطة المتكاملة الغفاري بعد استخدام وسيلة لعبة تفاعلية Educaplay ؟
٣. كيف كان ارتفاع قدرة طلاب على مهارة الاستماع والكلام باستخدام وسيلة لعبة تفاعلية Educaplay في الصف الثامن في المدرسة المتوسطة المتكاملة الغفاري ؟

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

الفصل الثالث: أهداف البحث

بناءً على تحقيق البحث، اقترح الباحثة الأهداف البحثية التالية.

١. لمعرفة قدرة طلاب على مهارة الاستماع والكلام في الصف الثامن في المدرسة المتوسطة المتكاملة الغفاري قبل استخدام وسيلة لعبة تفاعلية Educaplay.
٢. لمعرفة قدرة طلاب على مهارة الاستماع والكلام في الصف الثامن في المدرسة المتوسطة المتكاملة الغفاري بعد استخدام وسيلة لعبة تفاعلية Educaplay.
٣. لمعرفة ارتفاع قدرة طلاب على مهارة الاستماع والكلام باستخدام وسيلة لعبة تفاعلية Educaplay في الصف الثامن في المدرسة المتوسطة المتكاملة

الغفاري.

الفصل الرابع: فوائد البحث

١. الفوائد النظرية

من المتوقع أن تساهم هذه الدراسة في تطوير العلوم التربوية، لا سيما في مجال تعلم اللغة العربية باستخدام التكنولوجيا. ويمكن أن تثري نتائج هذه الدراسة الدراسات النظرية حول استخدام الوسائط التفاعلية مثل لعبة تفاعلية *Educaplay* في تحسين مهارة الاستماع والكلام، فضلاً عن توفير أساس لمزيد من البحوث المتعلقة بفعالية الوسائط الرقمية في عملية تعلم اللغة.

٢. الفوائد العملية

أ) للمعلمين والمدرسين

من المتوقع أن تقدم هذه الدراسة مساهمات عملية لمعلمي اللغة العربية في تصميم وتنفيذ التعلم القائم على التكنولوجيا بطريقة أكثر ابتكارًا وفعالية. يتيح استخدام المنصات الرقمية مثل لعبة تفاعلية *Educaplay* للمعلمين تطوير أدوات ممارسة الاستماع الكلام الأكثر تنوعًا وتفاعلية.

من الناحية العملية، يمكن للمعلمين تصميم أنشطة فهم الاستماع القائمة على الصوت، مثل اختبارات الاستماع، وتمارين إكمال الحوار، والألعاب التي تربط المفردات بالصوت. بالإضافة إلى ذلك، يمكن للمعلمين أيضًا تسهيل تمارين الكلام من خلال أنشطة لعب الأدوار التفاعلية المصممة في المنصة.

وبالتالي، لم يعد عملية التعلم أحادية الاتجاه (تركز على المعلم)، بل أصبحت أكثر تشاركية وتواصلية وموجهة نحو التطوير النشط لمهارات اللغة.

ب) للطلاب

بالنسبة للطلاب، يوفر استخدام وسائل التعلم الرقمية مثل لعبة تفاعلية *Educaplay* فرصًا للتعلم المستقل والمستمر. تتيح هذه المنصة للطلاب الوصول إلى المواد والتمارين في أي وقت وتكرار أنشطة التعلم وفقًا لاحتياجاتهم الفردية

ومستويات فهمهم.

من خلال تمارين الاستماع التفاعلية القائمة على الصوت، يمكن للطلاب تحسين قدرتهم تدريجيًا على فهم المفردات العربية وتركيب الجمل ومحتوى المحادثة. بالإضافة إلى ذلك، تشجع تمارين الكلام وألعاب الحوار الطلاب على أن يكونوا أكثر نشاطًا في التعبير عن أفكارهم شفهيًا، وبالتالي تحسين طلاقتهم ونطقهم وثقتهم في التواصل باللغة العربية.

بفضل التعليقات الفورية من النظام، يمكن للطلاب تحديد أخطائهم بسرعة وتصحيحها بشكل مستقل، مما يجعل عملية التعلم أكثر انعكاسية وفعالية.

ج) للمدارس

من المتوقع أن تكون هذه الدراسة بمثابة مرجع للمدارس في وضع سياسات التعلم القائمة على التكنولوجيا الرقمية، لا سيما في مواد اللغة العربية. يمكن أن يدعم استخدام وسائل التعلم التفاعلية مثل لعبة تفاعلية *Educaplay* في خلق بيئة تعليمية مبتكرة قادرة على التكيف مع التطورات في تكنولوجيا التعليم.

علاوة على ذلك، يمكن استخدام نتائج هذه الدراسة كأساس لاتخاذ القرارات المتعلقة بتحسين جودة التعلم، وتطوير كفاءات المعلمين في استخدام الوسائط الرقمية، وتعزيز صورة المدارس كمؤسسات تعليمية تستجيب للتحولات التعليمية في العصر الرقمي.

الفصل الخامس: الإطار المفكري

الهدف الرئيسي من تعليم اللغة العربية لغير الناطقين بها هو قدرة المتعلم على التواصل والكلام باللغة العربية (رشيدي, ٢٠٢٢). بشكل عام, تهدف عملية تعليم اللغة العربية إلى تنمية المهارات اللغوية الأربع، وهي مهارة الاستماع، ومهارة الكلام، ومهارة القراءة، ومهارة الكتابة. ومن بين هذه المهارات الأربع، تُعد

مهارة الاستماع والكلام من المهارات التواصلية المترابطة في عملية التواصل الشفهي. وتُعتبر هاتان المهارتان أساسا مهما في تعليم اللغة العربية، لأن المتعلمين مطالبون بفهم الكلام والتعبير عن الأفكار شفهيا باستخدام اللغة العربية (Zahirah Yaqut Assyifa, 2023).

ولا يتحدد نجاح تعليم اللغة العربية بإتقان القواعد النحوية والصرفية فقط، بل يعتمد أيضا على قدرة المتعلمين على استخدام اللغة بصورة نشطة. ولذلك، فإن المدخل التعليمي الذي يركز على الأنشطة التواصلية واستخدام الوسائل التعليمية يُعد أمرا مهما جدا (Amin, 2021).

وتُعرّف مهارة الاستماع بأنها القدرة على فهم الكلام العربي من خلال عملية استماع نشطة، وتشمل القدرة على تمييز الأصوات، وفهم المفردات، واستيعاب مضمون الرسالة، وفهم المعنى وفقا للسياق. وتُعد مهارة الاستماع أساسا في اكتساب اللغة، لأن الإنسان يكتسب اللغة من خلال عملية السماع قبل أن يتمكن من إنتاج الكلام شفهيا.

فكل كلام يتضمن عناصر صوتية ومفردات ينبغي فهمها بصورة متكاملة حتى يمكن إدراك المعنى الصحيح للرسالة. ولذلك، فإن القدرة الجيدة على الاستماع تُعد مؤشرا مهما في قياس مستوى الفهم والقدرة اللغوية لدى المتعلم. ومن خلال مهارة الاستماع، يستطيع المتعلم التعرف على أنماط النطق، والتنغيم، واللهجات، والتراكيب اللغوية التي يستخدمها الناطقون الأصليون (Aziza & Muliansyah, 2020).

ويتوافق هذا مع نظرية *Input Hypothesis* التي طرحها (Krashen, 1982)، والتي تنص على أن اكتساب اللغة يحدث عندما يتلقى المتعلم مدخلات لغوية (*comprehensible input*) يمكن فهمها. فكلما زادت وتيرة تلقي المتعلم للمدخلات اللغوية ذات المغزى من خلال أنشطة الاستماع، زادت قدراته على الكلام. وتشير هذه النظرية إلى أن كثرة تعرض المتعلم للمدخلات اللغوية عبر أنشطة الاستماع تؤدي إلى تنمية قدرته الكلامية.

أما مهارة الكلام هي القدرة على التعبير الشفهي عما يدور في ذهن المتعلم باستخدام اللغة العربية بصورة صحيحة (قهارالدين, ٢٠١٨), مع مراعاة صحة النطق، واستخدام المفردات، والتراكيب اللغوية، والطلاقة، والجرأة في الكلام. وفي تعليم اللغة العربية، لا يمكن أن تتطور مهارة الكلام بصورة مثالية دون وجود قدرة جيدة على الاستماع.

من خلال إتقان مهارة الاستماع والكلام بشكل متوازن، يُتوقع من الطلاب أن يكونوا قادرين على التواصل جيدًا باللغة العربية، وفهم معنى الكلام، والقدرة على التعبير عن أفكارهم ومشاعرهم شفهيًا بثقة. يوضح (Khonsa, 2025) أن مهارة الكلام تغطي ثلاثة جوانب رئيسية: الدقة والطلاقة والثقة. لتحقيق هذه المهارات، يحتاج الطلاب إلى ممارسة مكثفة في سياق تواصل.

وفقًا لـ (Ferawati, 2023)، ستكون ممارسة الكلام أكثر فعالية إذا سبقتها أنشطة الاستماع. العلاقة بين الاستماع والكلام علاقة سببية, فالطلاب الذين اعتادوا على الاستماع إلى اللغة العربية جيدًا سيكون لديهم نطق أكثر دقة ومفردات أكثر ثراءً عند التحدث. وكما أوضح (لوبيس, ٢٠٢٠) أيضًا, لأن المتعلم إذا أحسن هذه المهارة ونجح في التفاعل معها واستثمار آليتها، سيؤثر هذا حتما في باقي المهارات اللغوية من حديث وقراءة وكتابة. وهذا يدل على أن مهارة الاستماع تلعب دورًا مهمًا في دعم تطور مهارات الكلام لدى الطلاب في تعلم اللغة العربية.

ويرى (Brown, 2004) أن مهارة الاستماع والكلام مهارتان مترابطتان في عملية التواصل. فمهارة الاستماع تُعد عملية استقبالية لفهم المدخلات اللغوية، بينما تُعد مهارة الكلام عملية إنتاجية لإنتاج الكلام بناء على المدخلات المستقبلة. ولذلك، يكون تعليم اللغة أكثر فاعلية عندما يشارك المتعلمون بصورة نشطة في التفاعل التواصلي.

كما أوضح (Tarigan, 2008) أن مهارة الاستماع تشمل القدرة على فهم معنى الكلام، وتحديد الفكرة الرئيسة، والتعرف على التنغيم والتعبير، وتقديم

الاستجابة المناسبة للكلام. أما مهارة الكلام فتشمل القدرة على نطق الأصوات بصورة صحيحة، واستخدام التراكيب اللغوية بدقة، واختيار المفردات المناسبة، والكلام بطلاقة، والجرأة في التعبير عن الرأي.

وبناء على هذه النظريات، صيغت مؤشرات مهارة الاستماع والكلام في هذا البحث كما يلي:

١. مهارة الاستماع

أ) فهم المفردات: قدرة الطلاب على التعرف على معنى الكلمات والعبارات في التسجيلات الصوتية العربية التي يتم تشغيلها عبر لعبة تفاعلية *Educaplay*. على سبيل المثال، يخمن الطلاب معنى الكلمات بعد الاستماع إلى محادثة قصيرة.

ب) فهم محتوى الرسالة: قدرة الطلاب على فهم المعنى العام أو الأفكار الرئيسية للمحادثات المسجلة أو النصوص المنطوقة باللغة العربية. يدرّب اختبار الاستماع في لعبة تفاعلية *Educaplay* الطلاب على الإجابة عن أسئلة الفهم.

ج) إدراك اللهجة والنغمة: قدرة الطلاب على تمييز الأصوات واللهجات والنغمات للمتحدثين باللغة العربية، مما يساعد على تحسين حساسيتهم الصوتية.

د) الاستجابة السمعية: قدرة الطلاب على الاستجابة للتعليمات أو الأسئلة باللغة العربية، سواء شفهياً أو من خلال إجابات متعددة الخيارات في لعبة تفاعلية *Educaplay* .

٢. مهارة الكلام

أ) النطق: قدرة الطلاب على نطق الحروف والكلمات العربية بالمخرج الصحيح والتجويد الصحيح. في لعبة تفاعلية *Educaplay*، يستمع الطلاب إلى أمثلة صوتية ويقلدونها بشكل تفاعلي.

ب) الطلاقة: قدرة الطلاب على الكلام دون توقفات كثيرة، باستخدام مفردات ذات صلة بموضوع اللعبة. تساعد الأنشطة مثل لعب الأدوار أو إكمال الحوار في لعبة تفاعلية *Educaplay* الطلاب على ممارسة الكلام بشكل

عفوي.

ج) دقة البنية اللغوية: دقة الطلاب في بناء الجمل وفقًا لقواعد النحو والشرف. تعمل ألعاب ترتيب الجمل واختبارات القواعد النحوية في لعبة تفاعلية *Educaplay* على تدريب هذه المهارة.

د) الثقة في التواصل: ثقة الطلاب في التعبير عن أفكارهم والإجابة على الأسئلة ومناقشة الموضوعات باللغة العربية من خلال الأنشطة الشفوية على لعبة تفاعلية *Educaplay* . يظهر الطلاب زيادة في الحافز والثقة للتحدث أمام زملائهم.

وتُعد هذه المؤشرات أساسا في إعداد أدوات تقويم مهارة الاستماع والكلام في هذا البحث.

وبناء على النظريات والمؤشرات السابقة، يمكن بناء إطار فكري مفاده أن تعليم اللغة العربية الفعال ينبغي أن يدمج بين مهارة الاستماع والكلام بصورة تواصلية.

إلا أن واقع تعليم اللغة العربية في المدارس لا يزال يهيمن عليه الأسلوب التقليدي القائم على المعلم، حيث يركز التعلم على قراءة النصوص وحفظ المفردات، بينما لا تزال تدريبات الاستماع والكلام محدودة. ونتيجة لذلك، تبقى قدرة الطلاب على فهم المحادثات العربية الكلام شفهيا منخفضة، كما أن الطلاب يميلون إلى قلة النشاط وضعف الثقة بالنفس في استخدام اللغة العربية أثناء التعلم.

وللتغلب على هذه المشكلات، هناك حاجة إلى وسائل تعليمية قادرة على خلق بيئة تعلم تفاعلية وتواصلية. ومن بين الوسائل التي يمكن استخدامها وسيلة إديوكابلاي، وهي منصة تعليمية رقمية قائمة على الألعاب التعليمية،

توفر أنشطة تفاعلية متنوعة مثل اختبارات الاستماع، وألعاب الحوار، والإملاء، وألعاب المطابقة، واختبارات الفيديو.

لعبة تفاعلية *Educaplay* هي منصة تعليمية عبر الإنترنت قائمة على الألعاب تتيح للمعلمين إنشاء أنشطة تعليمية تفاعلية مثل اختبارات الاستماع وألعاب المطابقة والبحث عن الكلمات وإكمال الحوار واللعب التفاعلي للأدوار. هذه الوسيلة فعالة للغاية في تطوير مهارة الاستماع والكلام لأنها تتضمن صوت متحدث أصلي، وتصور السياق، وتقييم تلقائي يوفر ملاحظات فورية للطلاب. كما تدعم (Wina Arsita, Hikmah, 2024) مبدأ استقلالية المتعلم لأن الطلاب يمكنهم الوصول إلى المواد وتكرارها بشكل مستقل. وبالتالي، لا تساعد هذه الوسيلة في التعلم داخل الفصل الدراسي فحسب، بل توسع أيضًا فرص التعلم خارج ساعات الدوام المدرسي.

في سياق تعلم اللغة العربية، يستخدم لعبة تفاعلية *Educaplay* كلا القناتين على النحو الأمثل من خلال اختبارات الاستماع وألعاب الحوار والأنشطة التفاعلية الأخرى. يساعد العنصر الصوتي على تقوية مهارة الاستماع، بينما يعزز العنصران البصري والنصي فهم المفردات وتركيب الجمل. وهذا يتماشى مع النتائج (Rachmawati & Liza, 2024) التي تثبت أن لعبة تفاعلية *Educaplay "Frogy Jumps"* تحسن طلاقة الكلام لأنها تنشط المعالجة السمعية والبصرية للطلاب في وقت واحد.

كما يستند استخدام إديوكابلاي إلى نظرية التعلم بالوسائط المتعددة (*Cognitive Theory of Multimedia Learning*) التي قدمها (Mayer, 2001)، والتي ترى أن التعلم يكون أكثر فاعلية عندما تُعرض المعلومات من خلال الجمع بين العناصر البصرية والسمعية، لأن الدماغ البشري يعالج المعلومات عبر قناتين: بصرية وسمعية.

وفقًا لـ (Arsyad, 2020)، فإن وسائل التعلم هي أي شيء يمكن استخدامه لنقل الرسائل لتحفيز عقول الطلاب وانتباههم واهتمامهم بأنشطة التعلم. تعمل

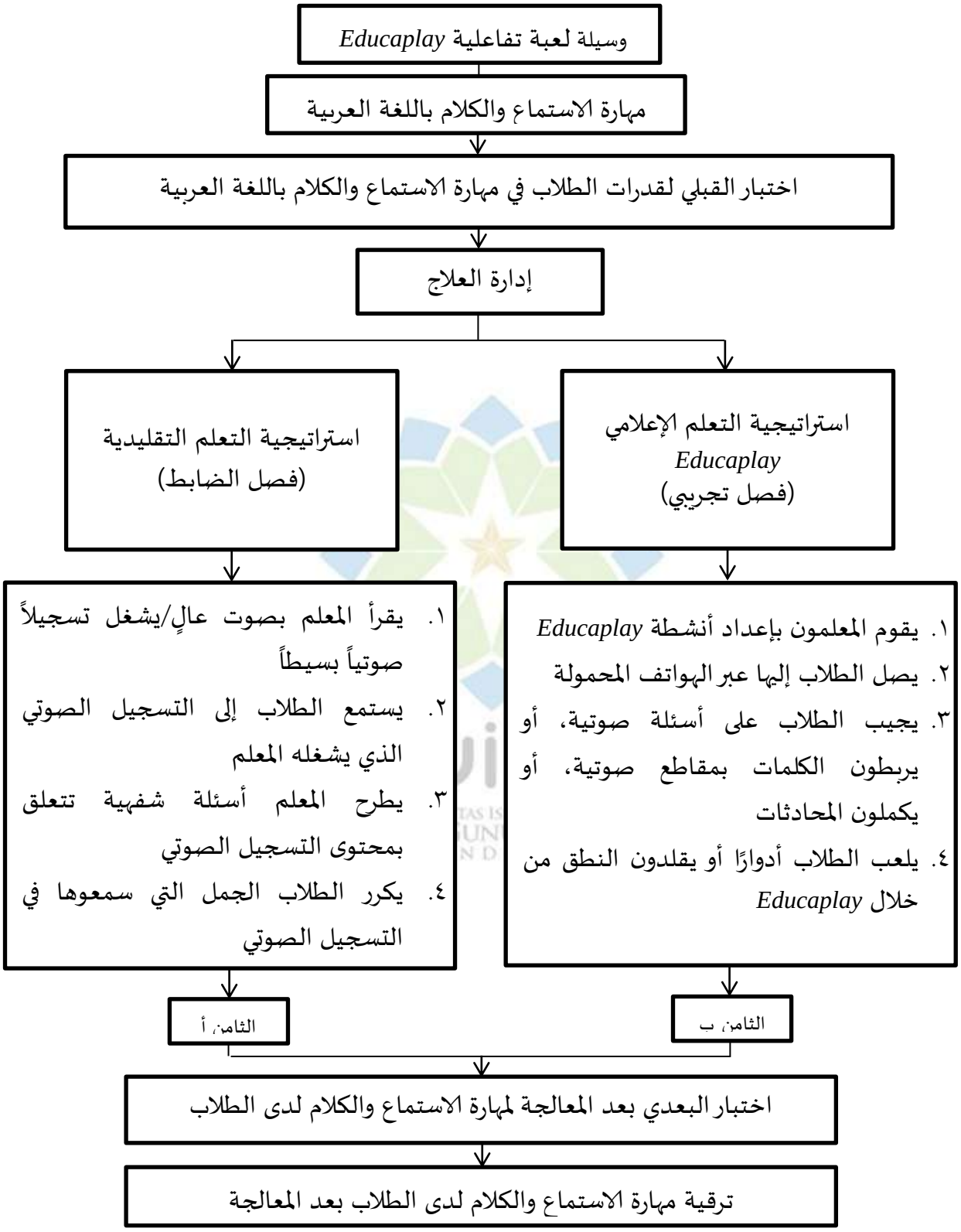
الوسائط على توضيح الرسائل وزيادة الدافع للتعلم والتغلب على قيود المكان والزمان. يضيف (Sudirman, 2018) أن اختيار الوسائط يجب أن يتناسب مع خصائص المتعلمين وأهداف التعلم والسياق الاجتماعي والتكنولوجي. تفي الوسائط الرقمية مثل لعبة تفاعلية *Educaplay* بجميع المبادئ الثلاثة لأنها تتيح التفاعل الثنائي الاتجاه، وتوفر ردود فعل فورية، وتدعم التعلم المستقل القائم على التكنولوجيا.

ومن خلال استخدام إديوكابلاي، يستطيع الطلاب الاستماع إلى المقاطع الصوتية العربية، وفهم محتوى المحادثات، والتدرب على الكلام من خلال الأنشطة الحوارية التفاعلية. فاختبارات الاستماع والإملاء تسهم في تنمية مهارة الاستماع، بينما تساعد ألعاب الحوار في تدريب الطلاب على النطق والطلاقة والجرأة في التواصل باللغة العربية.

وبذلك، فإن استخدام وسيلة لعبة تفاعلية *Educaplay* يمنح الطلاب خبرة تعليمية أكثر نشاطا وتفاعلا ومتعة، مما يساعد على تنمية مهارة الاستماع والكلام بصورة مثالية.

وبناء على ما سبق، يمكن افتراض أن استخدام وسيلة لعبة تفاعلية *Educaplay* يؤثر في تنمية مهارة الاستماع ومهارة الكلام لدى طلاب الصف الثامن بمدرسة المتوسطة المتكاملة الغفاري.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG



الصورة ١,١ إطار التفكير

الفصل السادس: الفروض البحث

الفرضية هي إجابة مؤقتة على سؤال بحثي، ولا يزال يتعين اختبار صحتها من خلال جمع البيانات وتحليلها. في البحوث الكمية، عادة ما يتم صياغة الفرضيات على شكل افتراضات حول العلاقة بين متغيرين أو أكثر. وفقًا ل (Sugiyono, 2013)، "الفرضية هي إجابة مؤقتة على سؤال بحثي، حيث يتم طرح السؤال في شكل سؤال. ويقال إنها مؤقتة لأن الإجابة المعطاة تستند فقط إلى حقائق تجربة تم الحصول عليها من خلال جمع البيانات." وفي الوقت نفسه، يذكر (Arikunto Suharsimi, 2013) أن "الفرضية هي عبارة أو افتراض مؤقت لا تزال صلاحيته ضعيفة وتحتاج إلى إثبات من خلال مزيد من البحث."

بناءً على الخلفية وصياغة المشكلة أعلاه، تهدف هذه الدراسة إلى اختبار الفرضية المتعلقة بتأثير استخدام وسيلة لعبة تفاعلية *Educaplay* على مهارة الاستماع والكلام لدى طلاب الصف الثامن ب في المدرسة المتوسطة المتكاملة الغفاري. سيتم اختبار هذه الفرضية من خلال تحليل البيانات التي تم الحصول عليها من نتائج الاختبار التمهيدي والاختبار النهائي لمهارة الاستماع والكلام، مدعومة بتوثيق أنشطة الطلاب أثناء عملية التعلم باستخدام وسيلة لعبة تفاعلية *Educaplay* .

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI

بناءً على الخلفية وصياغة المشكلة المذكورة أعلاه، تستند هذه الدراسة إلى الفرضيات التالية:

١. الفرضية الصفرية (H_0): عدم تأثير كبير لاستخدام وسيلة لعبة تفاعلية *Educaplay* في تعليم اللغة العربية على مهارة الاستماع والكلام لطلاب الصف الثامن ب في المدرسة المتوسطة المتكاملة الغفاري.
٢. الفرضية البديلة (H_1): وجود تأثير كبير بين استخدام وسيلة لعبة تفاعلية *Educaplay* في تعليم اللغة العربية على مهارة الاستماع والكلام لطلاب الصف الثامن ب في المدرسة المتوسطة المتكاملة الغفاري.

الفصل السابع: البحوث السابقة المناسبة

استمدت مراجعة الأدبيات من مجموعة من الأوراق العلمية التي تم تجميعها نتيجة للأبحاث التي أجراها باحثون سابقون. ووجد أن العديد من الدراسات السابقة مفيدة في توفير رؤى لتطوير البحث الحالي. كانت الدراسات السابقة ذات صلة من حيث أحد جوانب المتغيرات المراد دراستها، وهي المتغير المستقل في شكل وسيلة لعبة تفاعلية *Educaplay* والمتغير التابع في شكل مهارة الاستماع والكلام. فيما يلي قائمة بالدراسات السابقة مع أوجه التشابه والاختلاف بينها، والتي توفر صورة أكثر اكتمالاً عن علاقتها بالدراسة الحالية:

١. ددیه وحیدین وهلدان مصباح المنیر (٢٠٢٣) بعنوان "استخدام وسيلة الفيديو الكرتوني في تعليم اللغة العربية لترقية مهارة الاستماع والكلام". وأظهرت نتائج الدراسة أن استخدام وسيلة الفيديو الكرتوني في تعليم اللغة العربية أسهم في ترقية مهارة الاستماع والكلام لدى الطلاب. وتتفق هذه الدراسة مع البحث الحالي في تركيزهما على تنمية مهارة الاستماع والكلام في تعليم اللغة العربية، كما أنهما يعتمدان على المنهج الكمي. أما الاختلاف بينهما فيكمن في الوسيلة التعليمية المستخدمة, إذ استخدمت الدراسة السابقة وسيلة الفيديو الكرتوني، في حين يستخدم البحث الحالي وسيلة لعبة تفاعلية *Educaplay* . كما يختلف البحثان في مجتمع الدراسة وعينتها ومكان إجرائها. لذلك، تتمثل جدة هذا البحث في توظيف منصة لعبة تفاعلية *Educaplay* بوصفها وسيلة تعليمية تفاعلية لترقية مهارة الاستماع والكلام لدى الطلاب (وحيدين & المنير, ٢٠٢٣).

٢. فاديلا وفانريزا (٢٠٢٥) بعنوان "تطبيق ألعاب لعبة تفاعلية *Educaplay* التعليمية لتحسين نتائج تعلم اللغة العربية لطلاب الصف الحادي عشر في مادة العلوم في MAS Al-Manar Medan". تُظهر هذه الدراسة أن استخدام ألعاب لعبة تفاعلية *Educaplay* التعليمية له تأثير كبير وإيجابي على نتائج تعلم اللغة العربية لدى الطلاب. ويكمن التشابه مع بحثي في استخدام

وسائط لعبة تفاعلية *Educaplay* في التعلم. لكن الاختلاف هو أن الدراسة تهدف إلى تحسين نتائج التعلم، بينما يهدف بحثي إلى تحسين مهارة الاستماع والكلام (Fadilla & Fanreza, n.d.).

٣. موفاروتون نيسا (٢٠٢٥) بعنوان "تطبيق تقييم تعلم مهارة الكلام باستخدام وسيلة لعبة تفاعلية *Educaplay* في MA Negeri Purbalingga". تظهر هذه الدراسة أن وسيلة لعبة تفاعلية *Educaplay* فعالة كأداة لتقييم تعلم مهارة الكلام. التشابه مع بحثي هو استخدام وسائل *Educaplay* كوسيلة تعليمية. لكن الاختلاف هو أن الدراسة تركز على تنفيذ تقييم تعلم مهارة الكلام، بينما يركز بحثي على تحسين مهارة الاستماع والكلام (Nisa, 2025).

٤. فاتحة وأمين (٢٠٢٥) بعنوان "استخدام وسيلة لعبة تفاعلية *Educaplay* كجهد لزيادة الاهتمام بتعلم اللغة العربية بين طلاب الصف الحادي عشر في MAN 2 Polewali Mandar". تُظهر هذه الدراسة أن استخدام وسيلة لعبة تفاعلية *Educaplay* التعليمية يمكن أن يزيد من اهتمام الطلاب بتعلم اللغة العربية. ويكمن التشابه مع بحثي في استخدام وسيلة لعبة تفاعلية *Educaplay* في تعلم اللغة العربية. لكن الفرق هو أن الدراسة تركز على زيادة اهتمام الطلاب بالتعلم، بينما يركز بحثي على تحسين مهارة الاستماع والكلام (Fatiha & Amin, 2025).

٥. ألفيانور (٢٠٢٢) بعنوان "إدارة تعلم مهارة الاستماع والكلام من قبل جمعية الطلاب في برنامج دراسة PBA STIQ Amuntai". تُظهر هذه الدراسة أن إدارة تعلم مهارة الاستماع والكلام جيدة جدًا ومنظمة. التشابه مع بحثي هو أن كلاهما يدرس مهارة الاستماع والكلام في تعلم اللغة العربية. لكن الاختلاف هو أن هذه الدراسة تركز على إدارة التعلم، وليس على تأثير أو فعالية وسائط معينة، بينما يركز بحثي على استخدام وسيلة لعبة تفاعلية *Educaplay* (Alfianor, 2022).

٦. نوربيتي (٢٠٢٤) بعنوان "استراتيجيات فعالة لتحسين مهارة الاستماع لدى الطلاب في تعلم اللغة العربية". تظهر هذه الدراسة أن مهارة الاستماع لدى الطلاب يمكن تحسينها من خلال استراتيجيات تعلم منهجية ومستمرة. التشابه مع بحثي هو أن كلاهما يناقش مهارة الاستماع وعلاقتها بمهارة الاستماع. لكن الفرق هو أن الدراسة تركز فقط على مهارة الاستماع، بينما يبحث بحثي في مهارتين، هما الاستماع والكلام، ويستخدم بحثي وسيلة لعبة تفاعلية *Educaplay*، بينما تستخدم الدراسة وسائط سمعية وبصرية تقليدية (Nurbaiti, 2024).

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG