الباب الاول
المقدمة

الفصل الأول: خلفية البحث

تعد اللغة العربية إحدى اللغات الدولية التي تحظى بمكانة خاصة في العالم الإسلامي لكونها لغة القرآن والحديث. ولا تقتصر وظيفة هذه اللغة على كونها أداة للتواصل فحسب، بل تُعدّ أيضًا الوسيلة الرئيسية لفهم تعاليم الدين الإسلامي والأدب العلمي الكلاسيكي. من الناحية اللغوية، يعرّف الخولي (٢٠١٦) اللغة العربية بأنها نظام صوتي منظم يستخدمه المجتمع العربي لتوصيل المعاني والأفكار والقيم الثقافية. وفي سياق التعليم الإسلامي، يُعد إتقان اللغة العربية أمرًا بالغ الأهمية؛ لأنها تمثل البوابة الرئيسية لفهم مصادر التعاليم الإسلامية بشكل مباشر. ولذلك، فإن تعليم اللغة العربية في المؤسسات التعليمية، ولا سيما المدارس الدينية، يلعب دورًا استراتيجيًّا في تنمية قدرات التواصل والفهم الديني لدى الطلاب.

يذكر تاريغان ٢٠٠٨ أن اللغة هي نظام رموز صوتية يستخدمه المجتمع للتعاون والتفاعل والتعريف بالذات. وفي تعلم اللغة العربية، هناك أربع مهارات أساسية يجب على الطلاب إتقانها، وهي :مهارة الاستماع، ومهارة التحدث، ومهارة القراءة، ومهارة الكتابة. ومن بين هذه المهارات الأربع، تُعد مهارة الاستماع الأساس الرئيسي في عملية اكتساب اللغة، حيث إن الطلاب، من خلال أنشطة الاستماع، يمكنهم فهم المفردات والنطق وتركيب اللغة قبل أن يتمكنوا من استخدام اللغة بشكل فعال. ويشير ريتشاردز وشميدت (٢٠١٠) إلى أن مهارة الاستماع تُعد أساسًا لفهم الرسالة والاستجابة للتواصل بشكل صحيح.

استنادًا إلى نتائج المراقبة التي أُجريت خلال أنشطة برنامج الخبرة الميدانية بمدرسة الرشيدية المتوسطة الإسلامية، تبيّن أن طلاب الصف الثامن د ما زالوا يواجهون صعوبة في فهم المحادثات البسيطة باللغة العربية شفهيًا. وتعزز هذه

الحالة البيانات المستمدة من التقييم الأولي التي تشير إلى أن متوسط درجات الطلاب في مهارة الاستماع لم يتجاوز ٦٢، وهو ما يظل أقل من معيار الحد الأدنى للكفاءة *(KKM)* الذي حددته المدرسة عند ٧٥. علاوة على ذلك، من بين ٢٥ طالبًا، لم يحقق ١٧ طالبًا (٦٨٪) معيار الحد الأدنى للكفاءة. وتشير هذه البيانات بشكل ملموس إلى أن مهارة الاستماع للغة العربية لدى طلاب الصف الثامن "د "بمدرسة الرشيدية المتوسطة الإسلامية باندونج لا تزال منخفضة وتحتاج إلى جهود تحسين منهجية.

تتأثر ضعف مهارة الاستماع لدى هؤلاء الطلاب بعدة عوامل. أولاً، لا تزال عملية التعلم تعتمد على أسلوب المحاضرة والكتب المدرسية، مما يحرم الطلاب من الحصول على تدريب منظم على الاستماع إلى المقاطع الصوتية باللغة العربية. ثانياً، لم يصل استخدام الوسائط التكنولوجية في تعليم اللغة العربية إلى المستوى الأمثل بسبب محدودية المرافق وفهم المعلمين للتكنولوجيا التعليمية. ونتيجة لذلك، يصبح الطلاب أقل تحفيزًا ولا تتطور قدراتهم السمعية إلى أقصى حد. ويؤكد أرشد, ٢٠٢٠ أن الاستفادة من الوسائط التعليمية المناسبة يمكن أن تعزز انتباه الطلاب وتحفيزهم ومشاركتهم في عملية التعلم بشكل أكثر فعالية.

مع تطور تكنولوجيا التعليم، أصبح تطبيق أساليب التعلم المبتكرة أحد الحلول لتحسين جودة تعليم اللغة العربية. ومن بين هذه الأساليب ذات الصلة طريقة التعليم التلعيبي .وقد عرّف ديتردينغ وآخرون ٢٠١١ هذا الأسلوب بأنه منهج تعليمي يدمج عناصر تصميم الألعاب، مثل النقاط والتحديات والمكافآت والمنافسة، في عملية التعلم، مما يساهم في تعزيز دافعية الطلاب ومشاركتهم. وأضاف فيوريلا وماير (٢٠١٥) أن التعلم التوليدي الذي ينطوي على أنشطة تفاعلية أثبت قدرته على تحسين الفهم واستيعاب المعلومات بشكل ملحوظ. وأكد (ماير ٢٠٢١) في نظريته حول التعلم المتعدد الوسائط أن التعلم من خلال مزيج من العناصر الصوتية والمرئية والتفاعلية يؤدي إلى فهم أعمق.

في هذه الدراسة، تم تطبيق طريقة التعليم التلعيبي باستخدام وسيلة

الفحص*Quizalize*. وقد أشار فاتوني وأينيّة (٢٠٢٤) إلى أن أداة *Quizalize* أثبتت ملاءمتها للاستخدام في تدريس اللغة العربية في المدارس المتوسطة الإسلامية، وذلك لقدرتها على خلق جو تعليمي جذاب، وتعزيز الحافز، ومساعدة الطلاب على الفهم. وفي هذه الدراسة، استُخدمت أداة *Quizalize* كأداة تقييم لقياس مهارة الاستماع للغة العربية من خلال أسئلة تفاعلية تعتمد على الصوت.

تدعم بعض الدراسات السابقة فعالية هذا النهج. فقد أثبتت تيني وآخرون (٢٠٢٣) أن الوسائط الصوتية الرقمية لها تأثير إيجابي على مهارات الاستماع للغة العربية لدى طلاب المدارس الدينية. وأشارت حفيظة وفبرياني (٢٠٢٣) إلى أن *Quizalize* قادر على تحسين نتائج التعلم لدى الطلاب بشكل ملحوظ مقارنة بالتعلم التقليدي. كما أثبت خيراني و اخرون, (٢٠٢٤) و نوغروهو و اخرون, (٢٠٢٣) أن *Quizalize*قادر على تعزيز مشاركة الطلاب ودوافعهم للتعلم في المدرسة المتوسطة الإسلامية.

بناءً على نتائج مراجعة الدراسات السابقة، يتضح أن معظم الدراسات المتعلقة الدراسات المتعلقة بـ التعليم التلعيبي *(Gamified Learning)* ومنصة *Quizalize*قد ركزت بشكل أكبر على تنمية دافعية التعلم، وزيادة نشاط الطلاب، أو تحسين نتائج التعلم بصورة عامة. وفي المقابل، ما زالت الدراسات التي تبحث بشكل خاص في تطبيق طريقة التعليم التلعيبي باستخدام وسيلة الفحص *Quizalize* لترقية مهارة الاستماع في اللغة العربية لدى طلاب المرحلة المتوسطة محدودة للغاية. بالإضافة إلى ذلك، لم تقم العديد من الدراسات السابقة بدمج استخدام التسجيلات الصوتية بوصفها وسيلة لتقديم المادة التعليمية مع منصة *Quizalize* بوصفها وسيلة للتقويم ضمن سلسلة تعليمية متكاملة. لذلك، جاء هذا البحث لسد هذه الفجوة العلمية.

بناءً على نتائج مراجعة الدراسات السابقة، يتضح أن معظم الدراسات المتعلقة بـ التعليم التلعيبي *(Gamified Learning)* ومنصة *Quizalize* قد ركزت بشكل أكبر على تنمية دافعية التعلم، وزيادة نشاط الطلاب، أو تحسين نتائج التعلم

بصورة عامة. وفي المقابل، ما زالت الدراسات التي تبحث بشكل خاص في تطبيق طريقة التعليم التلعيبي باستخدام وسيلة الفحص *Quizalize* لترقية مهارة الاستماع في اللغة العربية لدى طلاب المرحلة المتوسطة محدودة للغاية. بالإضافة إلى ذلك، لم تقم العديد من الدراسات السابقة بدمج استخدام التسجيلات الصوتية بوصفها وسيلة لتقديم المادة التعليمية مع منصة *Quizalize* بوصفها وسيلة للتقويم ضمن سلسلة تعليمية متكاملة. لذلك، جاء هذا البحث لسد هذه الفجوة العلمية.

واستناداً إلى الإطار النظري والدراسات السابقة، تتمثل جدة هذا البحث *(Novelty)*في تطبيق طريقة التعليم التلعيبي *(Gamified Learning)* في تعليم مهارة الاستماع باللغة العربية من خلال الاستفادة من التسجيلات الصوتية كوسيلة لتقديم المادة التعليمية، في حين تُستخدم منصة *Quizalize* كوسيلة تقويم تفاعلية. ولا يقتصر هذا البحث على دمج عناصر الألعاب في عملية التقويم فحسب، بل يجمع أيضاً بين أنشطة الاستماع القائمة على الصوت والتقويم الرقمي التفاعلي بما يتوافق مع مؤشرات مهارة الاستماع باللغة العربية. ومن ثم، يقدم هذا البحث بديلاً تطبيقياً يجمع بين التعلم القائم على الصوت والتقويم الرقمي التفاعلي بهدف تحسين مهارة الاستماع باللغة العربية لدى طلاب المدرسة المتوسطة الإسلامية.

وعلى الرغم من ذلك، فإن الدراسات التي تدمج بصورة خاصة بين طريقة التعليم التلعيبي *(Gamified Learning)* بمساعدة منصة *Quizalize* وتركز على قياس تنمية القدرة على الاستماع باللغة العربية باستخدام التصميم شبه التجريبي *(Quasi-Experimental Design)*لا تزال محدودة جداً. ولذلك، يأتي هذا البحث لسد هذه الفجوة، ومن المتوقع أن يقدم إسهاماً حقيقياً في تطوير تعليم اللغة العربية بصورة أكثر ابتكاراً واعتماداً على التكنولوجيا.

وبناءً على العرض السابق، يهتم الباحث بإجراء بحث بعنوان" :تطبيق طريقة التعليم التلعيبي باستخدام وسيلة الفحص *Quizalize* لترقية مهارة الاستماع في تعليم اللغة العربية (تجربة شبه تجريبية على طلاب الصف الثامن "د" بمدرسة الرشيدية المتوسطة الإسلامية باندونج)."

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI

الفصل الثان: تحقيق البحث

استناداً إلى الخلفية السابقة، تتمحور أسئلة هذا البحث حول المحاور الآتية:

١. كيف كانت مهارة الاستماع في تعليم اللغة العربية لدى طلاب الصف الثامن "د "بمدرسة الرشيدية المتوسطة الإسلامية باندونج قبل تطبيق طريقة التعليم التلعيبي باستخدام وسيلة الفحص *Quizalize*؟

٢. كيف كانت مهارة الاستماع للغة العربية لدى طلاب الصف الثامن "د "بمدرسة الرشيدية المتوسطة الإسلامية باندونج بعد تطبيق طريقة التعليم التلعيبي باستخدام وسيلة الفحص *Quizalize*؟

٣. كيف ترقية مهارة الاستماع في تعليم اللغة العربية لدى طلاب الصف الثامن "د "بمدرسة الرشيدية المتوسطة الإسلامية باندونج بعد تطبيق طريقة التعليم التلعيبي باستخدام وسيلة الفحص *Quizalize*؟

الفصل الثالث: أهداف البحث

بناءً على صياغة المشكلة التي تم وضعها، تتمثل أهداف هذا البحث فيما يلي:

١. لمعرفة مهارة الاستماع في تعليم اللغة العربية لدى طلاب الصف الثامن "د " بمدرسة الرشيدية المتوسطة الإسلامية باندونج قبل تطبيق طريقة التعليم التلعيبي باستخدام وسيلة الفحص *Quizalize*.

٢. لمعرفة مستوى مهارة الاستماع للغة العربية لدى طلاب الصف الثامن "د " بمدرسة الرشيدية المتوسطة الإسلامية باندونج بعد تطبيق طريقة التعليم التلعيبي باستخدام وسيلة الفحص *Quizalize*.

٣. لمعرفة تأثير تطبيق طريقة التعليم التلعيبي باستخدام وسيلة الفحص *Quizalize* في ترقية مهارة الاستماع في تعليم اللغة العربية لدى طلاب الصف الثامن "د "بمدرسة الرشيدية المتوسطة الإسلامية باندونج.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

الفصل الرابع: فوائد البحث

أ. الفوائدالنظرية

من الناحية النظرية، يُتوقع أن تثري هذه الدراسة الرصيد العلمي في مجال تعليم اللغة العربية، لا سيما فيما يتعلق بفعالية تطبيق طريقة التعليم التلعيبي باستخدام وسيلة الفحص *Quizalize*. ومن المتوقع أن تثبت نتائج هذه الدراسة تجريبياً أن الوسائط التفاعلية القائمة على التلعيب قادرة على تحسين مهارة الاستماع لدى الطلاب. بالإضافة إلى ذلك، تساهم هذه الدراسة في تطوير النظرية المتعلقة بفعالية التعليم التلعيبي في سياق تعليم اللغة العربية في المدارس الدينية، كما تشكل مرجعاً للباحثين ومطوري المناهج الدراسية في تصميم برامج تعليم اللغة العربية الأكثر ابتكاراً.

ب. الفوائد العملية

١. **للمعلمين والمدرسين :من المأمول أن تشكل هذه الدراسة مرجعاً لمعلمي اللغة العربية في تطوير أساليب ووسائل تعليمية أكثر جاذبية وتفاعلية. ومن خلال استخدام طريقة التعليم التلعيبي باستخدام وسيلة الفحصQuizalize ، يمكن للمعلمين تسهيل عملية تقييم مهارة الاستماع لدى الطلاب، فضلاً عن خلق جو تعليمي ممتع وتنافسي. كما يمكن أن تساعد نتائج هذه الدراسة المعلمين على فهم أهمية الاستفادة من التكنولوجيا الرقمية في تعزيز فعالية تعليم اللغة العربية في العصر الحديث.**

٢. **للتلاميذ** :من المأمول أن تساعد هذه الدراسة الطلاب على تحسين مهارة **الاستماع** للغة العربية من خلال أنشطة تعليمية أكثر نشاطًا ومتعةً وأقل مللًا. وبفضل **وسيلة الفحص** *Quizalize*، يمكن للطلاب التعلم أثناء اللعب، وتعزيز فهمهم للمواد الدراسية من خلال تمارين الاستماع المنظمة، فضلاً عن تنمية ثقتهم بأنفسهم في فهم اللغة العربية شفهيًا.

٣. للمدرسة: بالنسبة للمدارس، يمكن أن تشكل نتائج هذا البحث مدخلات تساهم في تحسين جودة عملية تعليم اللغة العربية من خلال الاستفادة من

الوسائط القائمة على التكنولوجيا. ويمكن للمدارس أن تجعل من *Quizalize* أحد الوسائط التعليمية المبتكرة التي تدعم برنامج رقمنة التعليم، فضلاً عن تشجيع المعلمين على أن يكونوا أكثر إبداعاً وقدرة على التكيف مع التطورات التكنولوجية الحديثة في مجال التعليم.

الفصل الخامس: الإطار الفكري

تعد اللغة العربية لغة دولية تحتل مكانة استراتيجية في عالم التعليم الإسلامي. ويهدف تعليم اللغة العربية إلى تنمية أربع مهارات لغوية مترابطة، وهي مهارة الاستماع والتحدث والقراءة والكتابة. وقد ذكر (تاريغان، ٢٠٠٨) أن هذه المهارات الأربع تشكل وحدة لا يمكن فصلها. ومن بين هذه المهارات الأربع، تحتل مهارة الاستماع المرتبة الأولى والأساسية في تسلسل اكتساب اللغة، لأن الطالب يحصل من خلال نشاط الاستماع على مدخلات لغوية تشكل المادة الأولية في عملية إتقان اللغة بشكل شامل.

تعد مهارة الاستماع مهارة استقبالية تشكل الأساس الرئيسي لاكتساب اللغة. وقد عرّفها (ريتشاردز وشميدت، ٢٠١٠) بأنها القدرة على فهم وتفسير الرسائل الشفوية التي يوجهها المتحدث في سياق تواصل معين. في إطار تدريس اللغات الأجنبية، تلعب مهارة الاستماع دورًا بالغ الأهمية؛ لأن الطلاب يحصلون، من خلال أنشطة الاستماع، على مدخلات لغوية *(language input)* تُعد المادة الأولية في عملية إتقان اللغة.

يذكر (Krashen, 1982a) في نظريته حول فرضية المدخلات *(Input Hypothesis)* أن اكتساب اللغة يتم على النحو الأمثل عندما يحصل المتعلم على مدخلات لغوية أعلى بقليل من مستواه الحالي، وهو ما يُعرف بمصطلح المدخلات المفهومة\ *(comprehensible input) (i+1)*. بمعنى أنه من أجل تحسين مهارة الاستماع للغة العربية، يحتاج الطلاب إلى التعرض المستمر لمدخلات صوتية باللغة العربية ذات مغزى وتكون أعلى بقليل من مستواهم الحالي. وفي سياق التعلم في المدارس الدينية،

فإن توفير مدخلات صوتية ذات مغزى عبر الوسائط الرقمية أمر بالغ الأهمية لتعزيز اكتساب مهارة الاستماع لدى الطلاب بشكل طبيعي وفعال.

أما مؤشرات القدرة على فهم اللغة العربية المستخدمة كمرجع في هذا البحث فتشمل: (١) القدرة على تحديد الأصوات أو الحروف أو المفردات العربية التي يتم سماعها؛ (٢) القدرة على فهم معاني الكلمات والجمل البسيطة؛ (٣) القدرة على استخلاص الفكرة الرئيسية من النص الشفوي؛ (٤) القدرة على فهم المعلومات التفصيلية من المحادثات أو المواد الصوتية؛ و(٥) القدرة على الإجابة عن الأسئلة بناءً على المعلومات المسموعة. وقد استُخدمت هذه المؤشرات الخمسة كأساس لوضع أداة اختبار مهارة الاستماع المستخدمة في هذا البحث.

طريقة التعليم التلعيبي هو أسلوب تعليمي يدمج عناصر تصميم الألعاب *(game design elements)* في سياقات غير متعلقة بالألعاب، بما في ذلك الأنشطة التعليمية داخل الفصل الدراسي. وقد عرّف (Deterding et al., 2011a) التلعيب بأنه استخدام عناصر تصميم الألعاب في سياقات لا تتعلق بالألعاب، بهدف تعزيز دوافع المستخدمين ومشاركتهم وسلوكهم. وتشمل هذه العناصر النقاط *(points)*، والشارات *(badges)*، ولوحة المتصدرين *(leaderboard)*، والتحديات *(challenges)*، والتغذية الراجعة الفورية *(immediate feedback)* في سياق تعلم اللغة العربية، يشجع تطبيق طريقة التعليم التلعيبي الطلاب على التعلم بشكل نشط وتنافسي وممتع (Mayer & Fiorella, 2021) يذكران أن التعلم التوليدي الذي يتضمن أنشطة تفاعلية وجذابة أثبت أنه يعزز الفهم واستيعاب المعلومات بشكل ملحوظ مقارنة بالتعلم السلبي. علاوة على ذلك، يؤكد (Mayer, 2021a) في نظريته حول التعلم متعدد الوسائط أن التعلم من خلال الجمع بين العناصر السمعية والبصرية والتفاعلية في آن واحد يؤدي إلى فهم أعمق لأنه يشرك قناتين لمعالجة المعلومات في الوقت نفسه، وهما القناة السمعية والقناة البصرية. وفي ظل أجواء تعليمية ممتعة ومليئة بالتحديات، يصبح الطلاب أكثر تحفيزًا ونشاطًا وحماسًا في متابعة عملية تعلم اللغة العربية.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI

فيما يلي الخطوات المتبعة لتطبيق منهجية طريقة التعليم التلعيبي في تعليم مهارة الاستماع للغة العربية، والتي استُخدمت في هذه الدراسة:

١. التحضير *(Preparation)* يقوم المعلم بإعداد المواد التعليمية في شكل تسجيلات صوتية باللغة العربية وفقًا لأهداف التعلم. بالإضافة إلى ذلك، يقوم المعلم بإعداد أسئلة التقييم على منصة*Quizalize* استنادًا إلى محتوى المواد الصوتية التي سيتم عرضها على الطلاب.

٢. المقدمة *(Introduction)* يشرح المعلم أهداف التعلم وآلية نشاط التعلم القائم على الألعاب، بما في ذلك كيفية الوصول إلى*Quizalize* عبر الأجهزة الخاصة بكل طالب، بالإضافة إلى نظام التقييم ولوحة الترتيب التي سيتم استخدامها.

٣. نشاط الاستماع *(Listening Activity)* يقوم المعلم بتشغيل التسجيل الصوتي باللغة العربية كمواد للاستماع. بعد الانتهاء من الاستماع، يدخل الطلاب إلى منصة*Quizalize* عبر أجهزتهم الخاصة لحل الاختبار بناءً على محتوى التسجيل الذي استمعوا إليه.

٤. تقديم التقييم *(Feedback)* تعرض منصة*Quizalize* تلقائيًا النتائج، والتقييم لكل إجابة، ولوحة المتصدرين *(leaderboard)* حتى يتمكن الطلاب من معرفة ترتيبهم وإنجازاتهم في الوقت الفعلي. وهذا يشجع على المنافسة الصحية ويعزز دافع الطلاب.

٥. التفكير والتعزيز *(Reflection & Reinforcement)*. يناقش المعلم الأسئلة التي أخطأ الطلاب في الإجابة عليها كثيرًا، ويقدم تعزيزًا للمواد ذات الصلة، ويشجع الطلاب على تحسين فهمهم في جلسة التعلم التالية.

*Quizalize*هي منصة تعليمية رقمية تعتمد على التعلم القائم على الألعاب، طورتها شركة Zzish Ltd. تتيح هذه المنصة للمعلمين إنشاء وتوزيع اختبارات تفاعلية على الطلاب عبر الإنترنت. صُممت *Quizalize* لخلق تجربة تعليمية ممتعة من خلال آليات الألعاب مثل النقاط، والحد الزمني لإكمال الاختبار، ولوحة ترتيب الطلاب في الفصل. وقد أثبت (Fatoni & Ainiyah, 2024b)أن *Quizalize* أثبتت ملاءمتها

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

للاستخدام في تعليم اللغة العربية في المدارس المتوسطة الإسلامية لأنها قادرة على خلق جو تعليمي جذاب، وغير ممل، ويحفز على تحقيق أقصى قدر من النتائج التعليمية، ويساعد الطلاب على فهم المادة الدراسية.

في هذه الدراسة، استُخدمت*Quizalize* كوسيلة تقييم قائمة على التلعيب لقياس مهارة الاستماع للغة العربية لدى الطلاب. يقوم المعلم بتشغيل التسجيلات الصوتية في مرحلة نشاط الاستماع، بينما تُستخدم*Quizalize* بعد هذا النشاط كوسيلة لإجراء الاختبار بناءً على المعلومات التي استمع إليها الطلاب. وفيما يلي بعض الميزات الرئيسية لـ*Quizalize* ذات الصلة بهذه الدراسة:

١. الاختبار التفاعلي

وهي ميزة تتيح للمعلم إعداد أسئلة تقييم بناءً على المواد التي تم الاستماع إليها، بحيث يتمكن الطلاب من الإجابة على الأسئلة وفقًا لنتائج نشاط الاستماع.

٢. نظام النقاط ولوحة المتصدرين *(leaderboard)*

يتم عرضها في الوقت الفعلي أثناء انعقاد جلسة الاختبار، مما يشجع على المنافسة الشريفة بين الطلاب ويعزز دافعهم في الإجابة على الأسئلة.

٣. التعليقات التلقائية

تُقدم فور إجابة الطالب على كل سؤال، مما يتيح للطلاب معرفة صحة إجاباتهم والتعلم من أخطائهم مباشرةً دون انتظار تصحيح المعلم.

٤. تقارير نتائج التعلم

تتوفر تلقائيًا للمعلم بعد انتهاء جلسة الاختبار، مما يسهل عملية تحليل إنجازات التعلم للطلاب على المستوى الفردي والجماعي.

أولاً، تنص نظرية التعلم متعدد الوسائط(Mayer, 2021a) على أن فهم التعلم سيكون أكثر فعالية إذا تلقى الطلاب المعلومات عبر قناتين في آن واحد، وهما القناة السمعية (الكلمات المنطوقة) والقناة البصرية (الصور أو النصوص)، مقارنةً بتلقيها عبر قناة واحدة فقط. ويُعرف هذا المبدأ باسم المعالجة ثنائية القنوات. في سياق هذا البحث، تم تطبيق مبدأ التعلم متعدد الوسائط من خلال الجمع بين

التسجيلات الصوتية باللغة العربية التي يقوم المعلم بتشغيلها والعرض المرئي للاختبارات على منصة *Quizalize*. وبالتالي، يُتوقع أن يؤدي استخدام التسجيلات الصوتية المقترنة بالتقييم باستخدام منصة *Quizalize*إلى فهم أعمق مقارنةً بالاختبارات التقليدية القائمة على النص وحده.

ثانياً، تنص نظرية فرضية المدخلات *(Input Hypothesis)* لـ (كراشن، ١٩٨٢) على أن اكتساب اللغة يتم على النحو الأمثل من خلال التعرض لمدخلات لغوية أعلى بقليل من مستوى الطالب (i+1). ويوفر استخدام التسجيلات الصوتية باللغة العربية التي يعرضها المعلم مدخلات مفهومة للطلاب قبل قيامهم بإجراء التقييم عبر منصة *Quizalize*. وبعد التعرض للمدخلات الصوتية باللغة العربية التي يعرضها المعلم، يقوم الطلاب بحل أسئلة التقييم على*Quizalize*، مما يؤدي بشكل تراكمي إلى تحسين قدراتهم في الاستماع.

ثالثًا، يؤكد نهج تدريس اللغة التواصلي *(CLT)* (ليتلوود، ١٩٨١؛ ريتشاردز، ٢٠٠٦) على أن الهدف الرئيسي لتعلم اللغة هو قدرة الطالب على فهم المعنى والتعبير عنه بفعالية في سياقات ذات مغزى، وليس مجرد إتقان القواعد النحوية. يدعم*Quizalize*، باعتباره أداة تقييم تفاعلية، مبدأ *CLT* لأنه يساعد الطلاب على إظهار فهمهم للرسائل الشفوية التي استمعوا إليها. بعبارة أخرى، فإن نشاط الإجابة على الأسئلة القائمة على الصوت في*Quizalize* ليس مجرد اختبار، بل هو أيضًا تمرين تواصلية ذات مغزى.

بناءً على النظريات التي تم عرضها، يُتوقع أن يؤدي تطبيق منهج التعلم القائم على الألعاب *(Gamified Learning)* بمساعدة أداة *Quizalize*إلى تحسين مهارات الاستماع للغة العربية لدى الطلاب. تُعد التسجيلات الصوتية التي يعرضها المعلم بمثابة مصدر مدخلات لغوية *(language input)*، بينما يعمل *Quizalize*كوسيلة تقييم قائمة على التلعيب توفر النقاط، ولوحة المتصدرين *(leaderboard)*، والحد الزمني لإكمال المهام، والتغذية الراجعة التلقائية. ومن المتوقع أن يؤدي الجمع بين الاثنين إلى تعزيز دوافع الطلاب ومشاركتهم ونتائج تعلمهم في مهارة الاستماع للغة العربية.

بناءً على العرض النظري أعلاه، يمكن شرح إطار التفكير في هذا البحث على النحو التالي. في البداية، كانت مهارة الاستماع للغة العربية لدى طلاب الصف الثامن "د "بمدرسة الرشيدية المتوسطة الإسلامية باندونج لا تزال منخفضة، وهو ما أثبتته البيانات التجريبية للتقييم الأولي: حيث بلغ متوسط درجات الطلاب ٦٢ فقط من الحد الأدنى المطلوب للنجاح البالغ ٧٥، ولم يحقق ١٧ طالبًا من أصل ٢٥ (٦٨٪) الحد الأدنى المطلوب للنجاح. ويُعزى هذا الوضع إلى ثلاثة عوامل رئيسية: (١) لا يزال التعلم يهيمن عليه الأسلوب التقليدي القائم على المحاضرات والكتب المدرسية؛ (٢) قلة التدريب المنظم على الاستماع إلى التسجيلات الصوتية باللغة العربية؛ (٣) قلة الاستفادة من الوسائط التعليمية الرقمية التفاعلية.

كحل لهذه الحالة، طريقة التعليم التلعيبي باستخدام وسيلة الفحص Quizalizeفي الصف التجريبي. ويستند تطبيق هذا الحل إلى ثلاث نظريات تم توضيحها: تدعم نظرية التعلم متعدد الوسائط (Mayer, 2021a) استخدام الوسائط السمعية البصرية التفاعلية؛ وتبرر نظرية فرضية المدخلات (Krashen, 1982a) توفير مدخلات صوتية باللغة العربية منظمة وذات مغزى؛ كما يضمن نهج التعلم اللغوي التواصلي (Littlewood, 1981a; J. C. Richards, 2006a) *(CLT)* أن تكون أنشطة التقييم تواصلية وسياقية. وفي الوقت نفسه، استمر الصف الضابط في استخدام أسلوب التعلم التقليدي دون الاستعانة بوسيلة *Quizalize*.

تم تنفيذ التجربة من خلال خمس خطوات تم توضيحها سابقًا، بدءًا من مرحلة التحضير *(preparation)* وصولاً إلى مرحلة التأمل والتعزيز *(reflection & reinforcement)*. ومن خلال كل خطوة من هذه الخطوات، حصل طلاب الصف التجريبي على تجربة تعليمية أكثر نشاطًا وتفاعلية ومتعة من خلال نشاط الاستماع إلى التسجيلات الصوتية المقترنة بتقييم قائم على الألعاب باستخدام تطبيق *Quizalize*.

بعد تطبيق المعاملة، أُجريت قياسات من خلال الاختبار اللاحق لمقارنة قدرات الاستماع للغة العربية بين الصف التجريبي والصف الضابط. ثم تم تحليل نتائج

القياس باستخدام اختبارات إحصائية (اختبار تي واختبار*N-Gain*) لتحديد مدى دلالة التحسن. وفي حال وجود فرق ذي دلالة إحصائية بين الفصلين، فإن تطبيق طريقة التعليم التلعيبي باستخدام وسيلة الفحص *Quizalize* يثبت فاعليته وتأثيره في ترقية مهارة الاستماع للغة العربية لدى طلاب الصف الثامن "د "بمدرسة الرشيدية المتوسطة الإسلامية باندونج. ويظهر إطار التفكير في هذا البحث في الشكل ١,١.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

الصورة ١,١ الإطار الفكري

الفصل السادس: فروض البحث

تُعد فرضية البحث إجابة مؤقتة على صياغة المشكلة، ولا يزال يتعين إثبات صحتها من خلال جمع البيانات وتحليلها. وتُصاغ الفرضية استنادًا إلى الأسس النظرية ونتائج الأبحاث السابقة وإطار التفكير الذي تم طرحه مسبقًا.

يُعتقد أن تطبيق طريقة التعليم التلعيبي باستخدام وسيلة الفحص *Quizalize* قادر على تحسين مهارة الاستماع للغة العربية لدى الطلاب، وذلك لدمجها بين العناصر الصوتية والمرئية والتفاعلية وعناصر اللعب في عملية التعلم. يوضح Deterdingوآخرون (٢٠١١) أن التلعيب *(gamification)* يمكن أن يعزز دوافع الطلاب ومشاركتهم وانخراطهم في عملية التعلم. بالإضافة إلى ذلك، يذكر ماير (٢٠٢١) من خلال نظرية التعلم المتعدد الوسائط *(Multimedia Learning)* أن التعلم سيكون أكثر فعالية إذا تم تقديم المعلومات عبر القنوات البصرية والسمعية في آن واحد. وفي الوقت نفسه، يؤكد (Krashen, 1982a) من خلال نظرية فرضية المدخلات (*Input Hypothesis*) أن اكتساب اللغة سيحدث على النحو الأمثل إذا حصل المتعلمون على مدخلات لغوية مفهو *(comprehensible input)* .

وتدعم هذه النتائج الأبحاث التي أجراها فاتوني وأينياه (٢٠٢٤)، وحفيظة وفيبرياني (٢٠٢٣)، ونوغروهو وروهماواتي (٢٠٢٣)، بالإضافة إلى خيراني وآخرون (٢٠٢٤)، والتي أظهرت أن استخدام *Quizalize* وطريقة التعليم التلعيبي قادران على تحسين دوافع الطلاب ومشاركتهم ونتائجهم التعليمية. بناءً على هذه الأسس النظرية والتجريبية، يُفترض أن تطبيق طريقة التعليم التلعيبي باستخدام وسيلة الفحص*Quizalize* يمكن أن يحسّن مهارة الاستماع للغة العربية لدى طلاب الصف الثامن "د "بمدرسة الرشيدية المتوسطة الإسلامية باندونج.

بناءً على ما سبق، صيغت فرضية البحث على النحو التالي:

١. الفرضية الصفرية(H_0) : لا يوجد تأثير معنوي (أو لا توجد فاعلية) لـ تطبيق طريقة التعليم التلعيبي باستخدام وسيلة الفحص *Quizalize* في ترقية مهارة

الاستماع للغة العربية لدى طلاب الصف الثامن "د "بمدرسة الرشيدية المتوسطة الإسلامية باندونج.

٢. الفرضية البديلة(H_1) : يوجد تأثير معنوي (أو توجد فاعلية) لـ تطبيق طريقة التعليم التلعيبي باستخدام وسيلة الفحص *Quizalize* في ترقية مهارة الاستماع للغة العربية لدى طلاب الصف الثامن "د "بمدرسة الرشيدية المتوسطة الإسلامية باندونج.

الفصل السابع: البحوث السابقة المناسبة

أُجريت العديد من الأبحاث في السنوات الأخيرة حول استخدام الوسائط الرقمية وطريقة التعليم التلعيبي في تعليم اللغات، ولا سيما اللغة العربية. وأظهرت نتائج هذه الأبحاث أن دمج التكنولوجيا وعناصر الألعاب في عملية التعلم يؤثر بشكل إيجابي على دوافع الطلاب ومشاركتهم ونتائجهم التعليمية. ولذلك، قام الباحث بدراسة خمسة أبحاث سابقة ذات صلة كأساس تجريبي، وكذلك لتأكيد الطابع المبتكر لهذا البحث.

١. (فاتوني وآينية، ٢٠٢٤) أجريا بحثًا بعنوان استخدام الوسائط التعليمية القائمة على منصة *Quizalize*في تدريس اللغة العربية لطلاب الصف السابع في مدرسة MTs N 2 بولانغ مونغوندو، نُشر في مجلة المصادر: مجلة تعليم اللغة العربية وآدابها، المجلد ٤، العدد ١، IAIN مانادو (ISSN: 2809-6274). استخدمت هذه الدراسة المنهج الوصفي النوعي بهدف وصف استخدام منصة *Quizalize*في تدريس اللغة العربية على مستوى المدارس المتوسطةالإسلامية. وأظهرت نتائج الدراسة أن منصة *Quizalize*أثبتت ملاءمتها للاستخدام في تدريس اللغة العربية لأنها قادرة على خلق جو تعليمي جذاب وغير ممل، كما أنها تحفز على تحقيق أقصى قدر من النتائج التعليمية، وتساعد الطلاب على الفهم. تكمن أوجه التشابه مع هذه الدراسة في استخدام منصة *Quizalize*في تدريس اللغة العربية في المرحلة المتوسطة. أما أوجه الاختلاف، فتكمن في أن

دراسة فاتوني وعينيّة استخدمت نهجًا وصفيًا نوعيًا وركزت على تصورات الطلاب بشكل عام، في حين أن هذه الدراسة استخدمت تصميمًا شبه تجريبي وقامت بشكل خاص بقياس تحسن مهارة الاستماع من خلال طريقة التعليم التلعيبي بمساعدة *Quizalize*.

٢. (تيني وآخرون، ٢٠٢٣) أجروا بحثًا بعنوان تطبيق الوسائط السمعية البصرية القائمة على الرسوم المتحركة باللغة العربية في تعليم مهارة الاستماع، نُشر في مجلة المعيار: المجلة العلمية لتعليم اللغة العربية واللغويات العربية، المجلد ٦، العدد ٢، كلية العلوم الإسلامية والتقنية في أمونتاي. استخدمت هذه الدراسة نهجًا وصفياً نوعياً ووجدت أن استخدام الوسائط السمعية البصرية القائمة على الرسوم المتحركة باللغة العربية له تأثير إيجابي على تحسين مهارة الاستماع لدى الطلاب، وذلك لأنها تدمج العناصر السمعية والبصرية في آن واحد، مما يجعل التعلم أكثر فائدة وجاذبية. ويكمن التشابه بين هذه الدراسة والدراسة التي سيتم إجراؤها في التركيز على تنمية مهارة الاستماع في اللغة العربية من خلال الاستفادة من الوسائط الرقمية القائمة على الصوت. أما الفرق، فهو أن تيني وزملاؤها استخدموا الوسائط السمعية البصرية المتحركة كوسيلة تعليمية رئيسية مع اتباع نهج نوعي، في حين تستخدم هذه الدراسة طريقة التعليم التلعيبي بمساعدة *Quizalize* كأداة تقييم قائمة على الصوت مع تصميم شبه تجريبي يقيس التحسن بشكل كمي.

٣. (حفيظة وفبرياني، ٢٠٢٣) أجروا بحثًا بعنوان استخدام *Quizalize* كوسيلة تعليمية رقمية قائمة على الألعاب في تحسين نتائج التعلم لدى طلاب المدارس الابتدائية، نُشر في مجلة Cahaya Mandalika (E-ISSN: 2809-5955). استخدمت هذه الدراسة منهجية البحث الإجرائي الصفي (PTK) ووجدت أن استخدام *Quizalize* كوسيلة تعليمية رقمية قائمة على الألعاب أثبت قدرته على تحسين نتائج تعلم طلاب المدارس الابتدائية بشكل ملحوظ مقارنة بالتعلم التقليدي، وذلك لأن ميزات التلعيب في *Quizalize* تحفز حماس الطلاب ومشاركتهم

النشطة. ويكمن التشابه بين هذه الدراسة والدراسة التي سيتم إجراؤها في استخدام وسيلة *Quizalize* القائمة على الألعاب وقياس فعاليتها في تحسين إنجازات الطلاب التعليمية. أما الفرق، فيكمن في أن (حفيظة وفبرياني، ٢٠٢٣) أجروا بحثًا على طلاب المدارس الابتدائية باستخدام منهجية البحث التربوي العملي *(PTK)* في المواد الدراسية العامة، بينما يركز هذا البحث على طلاب الصف الثامن في مدرسة الرشيدية المتوسطة الإسلامية باندونج باستخدام تصميم شبه تجريبي يركز بشكل خاص على تحسين مهارة الاستماع للغة العربية.

٤. (نوغروهو وروهماواتي، ٢٠٢٣) أجريا بحثًا بعنوان تطبيق نموذج ASSURE باستخدام وسيلة *Quizalize*في تعليم تحديد بنية وخصائص اللغة في النصوص الإخبارية للصف السابع، نُشر في مجلة دراسات أبحاث التعليم والثقافة، المجلد ١، العدد ٢ .(E-ISSN: 2964-0342) استخدمت هذه الدراسة منهجية البحث التربوي *(PTK)* ووجدت أن تطبيق وسيلة *Quizalize* مع نموذج *ASSURE* قادر على تحسين نشاط الطلاب في الصف السابع ونتائجهم التعليمية، لأنه يشجع المشاركة النشطة ويقدم تغذية راجعة مباشرة للطلاب. تكمن أوجه التشابه بين هذه الدراسة والدراسة التي سيتم إجراؤها في استخدام وسيلة *Quizalize*مع طلاب المرحلة المتوسطة وتحليل فعاليتها في تحقيق أهداف التعلم. أما الاختلاف، فيكمن في أننوغروهو واخرون طبقوا نموذج *ASSURE* في تدريس اللغة الإندونيسية باستخدام منهجية البحث التربوي *(PTK)*، بينما تطبق هذه الدراسة طريقة التعليم التلعيبي في مهارة الاستماع للغة العربية باستخدام تصميم شبه تجريبي يضم مجموعتين :الصف الضابط والصف التجريبي.

٥. (خيراني، ٢٠٢٤) أجرت بحثًا بعنوان تعزيز اهتمام الطلاب بالتعلم من خلال استخدام الوسائط الرقمية *Quizalize*القائمة على الألعاب في مادة اللغة الإندونيسية للصف السابع-١ في المدرسة الإعدادية الحكومية رقم ٣ في كيساران، نُشر في مجلة «باهاسترا: مجلة تعليم اللغة والأدب الإندونيسي،

جامعة سومطرة الشمالية الإسلامية. استخدمت هذه الدراسة منهجية البحث التربوي *(PTK)* ووجدت أن استخدام الوسيلة الرقمية *Quizalize*القائمة على الألعاب أدى إلى زيادة ملحوظة في اهتمام طلاب الصف السابع بالتعلم، وهو ما تجلى في زيادة نشاط الطلاب وحماسهم خلال عملية التعلم. يكمن التشابه بين هذه الدراسة والبحث الذي سيتم إجراؤه في استخدام وسيلة *Quizalize*القائمة على الألعاب (التعلم القائم على الألعاب) مع طلاب الصف السابع في المدارس المتوسطة وتحليل تأثيرها على إنجازات التعلم. أما الاختلاف فيكمن في أن خيراني ركزت على تعزيز الاهتمام بالتعلم في مادة اللغة الإندونيسية باستخدام منهجية البحث التربوي *(PTK)*، في حين تركز هذه الدراسة على تحسين مهارة الاستماع للغة العربية باستخدام تصميم شبه تجريبي مع الصف الضابط والصف التجريبي اللتين يتم قياسهما إحصائيًا.

استنادًا إلى هذه الدراسات الخمس، يمكن ملاحظة أن الأبحاث السابقة ركزت بشكل أكبر على استخدام*Quizalize* لتعزيز الحافز على التعلم، ونتائج التعلم، ومشاركة الطلاب في مختلف المواد الدراسية. لا تزال الأبحاث التي تركز على **مهارة الاستماع** في اللغة العربية محدودة للغاية. علاوة على ذلك، لم يتم العثور حتى الآن على أي بحث يجمع بين **طريقة التعليم التلعيبي** *(Gamified Learning)*، واستخدام التسجيلات الصوتية كوسيلة تعليمية، وبرنامج *Quizalize*كوسيلة تقييم في تصميم تجربة شبه تجريبية مع طلاب مدرسة الرشيدية المتوسطة الإسلامية باندونج وتشير هذه الظروف إلى وجود فجوة بحثية لا تزال بحاجة إلى مزيد من الدراسة.

تكمن جدة هذه الدراسة في **تطبيق طريقة التعليم التلعيبي** في تعليم **مهارة الاستماع** للغة العربية باستخدام التسجيلات الصوتية كوسيلة لتقديم المادة، بينما يُستخدم برنامج *Quizalize* كوسيلة تقييم قائمة على الألعاب. كما تستخدم هذه الدراسة تصميمًا شبه تجريبي يضم **الصف التجريبي (الثامن د)** و**الصف الضابط** (الثامن ج) لاختبار فعالية المعاملة بشكل كمي. وبذلك، تقدم هذه الدراسة نموذجًا تعليميًّا بديلاً يختلف عن الدراسات السابقة