الباب الأول

مقدمة

الفصل الأول: خلفية البحث

لقد أسهم تطوّر تكنولوجيا المعلومات في العصر الرقمي في إحداث تغيّراتٍ ملحوظةٍ في مجال التعليم. ويطالب التعليم في عصر المجتمع ٥,٠ بدمج التكنولوجيا في عمليّة التعلّم من أجل التكيّف مع خصائص متعلّمي القرن الحادي والعشرين (Annisa, ٢٠٢٢; Syagif, ٢٠٢٣). وتدلّ هذه الحالة على ضرورة تجديد مقاربات التعلّم بحيث لا تقتصر على التركيز على الجانب المعرفي فحسب، بل تمتدّ أيضًا إلى مراعاة الأبعاد الاجتماعية وتوظيف التكنولوجيا في عمليّة التعلّم.

وفي هذا السياق، تؤكّد منظّمة اليونسكو كذلك على أهميّة التحوّل في التعلّم نحو تطبيق البيداغوجيا الرقمية والتعاونية، ولا سيّما في الدول النامية التي تسعى إلى تطوير الكفايات اللغوية القائمة على التكنولوجيا (Ossiannilsson et al., ٢٠٢٣). ولذلك، يطالَب المربّون بتصميم استراتيجيات تعلّم لا تكون ملائمةً للمحتوى التعليمي فحسب، بل قادرة أيضا على دمج التكنولوجيا بصورة مثلى من أجل خلق بيئة تعلّمية تعزّز المشاركة الفعّالة والإبداع والتعاون بين المتعلّمين (Muhda & Syafi'i, ٢٠٢٥).

وغالبا ما ينظر إلى تعلّم النحو والصرف (القواعد) على أنّه صعب بالنسبة للمتعلّمين، نظرا لطبيعة مادّته المجرّدة وما تتطلّبه من فهم عميق لبنية اللغة العربية. وقد بيّن هادي أنّ هذه الحالة تؤدّي إلى انخفاض اهتمام الطلبة ودافعيتهم في تعلّم اللغة العربية .(Hadi, ٢٠٢١) ومن المؤسف أنّ الطرائق التقليدية في التدريس التي لا تزال شائعة الاستخدام، لم تتمكّن بعد من جذب انتباه الطلبة على النحو الأمثل(Ali et al., ٢٠٢٥)

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI

وقد لوحظت حالة مماثلة في تعليم اللغة العربية بالصف العاشر في مدرسة مسلمين الثانوية الإسلامية جيلاك، استنادا إلى نتائج الملاحظة والتقويم الأولي اللذين أجرتهما الباحثة. وبناء على نتائج الاختبار القبلي لفهم قواعد النحو، تبين أنه من أصل ٣٤ طالبا في الصف العاشر، لم يحقق الحد الأدنى للإتقان (KKM) إلا ١١ طالبا (٣١,٤٪)، في حين لم يحقق ٢٣ طالبا (٦٨,٦٪) معيار النجاح الذي حددته المدرسة. كما لم يتجاوز متوسط درجات الطلاب في الاختبار القبلي ٤١,١٠، وهو أقل من الحد الأدنى للإتقان.

بالإضافة إلى ذلك، أظهرت نتائج الملاحظة الأولية أن مستوى نشاط الطلاب في العملية التعليمية لا يزال منخفضًا، حيث لا يشارك في الأنشطة التعليمية مشاركةً فعالةً إلا نحو ٢٥٪ من الطلاب. كما يواجه معظم الطلاب صعوبة في فهم قواعد اللغة العربية وتطبيقها. وتؤكد هذه الحالة نتائج المقابلة مع معلم اللغة العربية، الذي أفاد بأن نحو ٦٥٪ من الطلاب لا يزالون يواجهون صعوبات في فهم قواعد اللغة العربية، ولا سيما في الموضوعات التي شملتها هذه الدراسة.

هذه البيانات تشير إلى أن فهم قواعد اللغة العربية لدى طلاب الصف العاشر في مدرسة مسلمين الثانوية الإسلامية جيلاك لا يزال غير مثالي. لذلك، هناك حاجة إلى ابتكار في استخدام وسائل تعليمية أكثر تفاعلية للمساعدة في تحسين فهم الطلاب. أحد أشكال هذا الابتكار هو استخدام وسائل تعليمية تعتمد على تطبيقات رقمية. هذا التطبيق يمكن أن يساعد في تصوير المفاهيم المجردة بشكل أكثر وضوحًا، مما يسهل على الطلاب فهمها (Rahman, ٢٠٢٢).

الابتكارات في وسائل التعليم التفاعلية، بما في ذلك تعليم اللغة العربية، تواصل تطورها مع تقدم التكنولوجيا (Muhda & Syafi'i, ٢٠٢٥). أحد وسائل التعليم التفاعلية التي يمكن الاستفادة منها هو منصة *LearningApps*. توفر منصة

LearningApps مجموعة متنوعة من الأنشطة التعليمية الممتعة، وسهلة الاستخدام، وقابلة للتخصيص وفقًا لاحتياجات عملية التعلم (Firmansyah, ٢٠٢٠). على الرغم من أن *LearningApps* تم تطويرها في الخارج، إلا أن اللغة المستخدمة فيها بسيطة كافية لفهمها من قبل الطلاب من مختلف المستويات التعليمية (Liwis et al., ٢٠١٧). مع ميزاتها التفاعلية وسهولتها، يُتوقع أن تساعد *LearningApps* الطلاب على فهم قواعد اللغة العربية بطريقة أكثر متعة وفاعلية.

أظهرت العديد من الدراسات السابقة أن استخدام الوسائط الرقمية التفاعلية القائمة على تطبيق *LearningApps* له تأثير إيجابي على عملية التعلم. وقد أثبتت دراسة (Nursyabani et al., ٢٠٢٥)أن تطبيق نموذج التعلم التعاوني من نوع *Word Square*، مقترناً بتطبيق *LearningApps*، قادر على زيادة نشاط الطلاب بشكل ملحوظ. كما أظهرت نتائج مماثلة (Pane et al., ٢٠٢٤b) في تطوير وسائل *LearningApps* لمفردات اللغة الألمانية أن هذه التطبيقات فعالة في تحسين إتقان المفردات. تشير هذه النتائج إلى أن الوسائط التفاعلية مثل *LearningApps* يمكن أن تساعد بشكل كبير في تحسين مشاركة الطلاب ونتائجهم التعليمية.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI

ومع ذلك، فإن معظم الدراسات القائمة تركز بشكل أكبر على تعزيز تفاعل الطلاب في التعلم أو إتقان المفردات، ولم يتم تحليل دور منصة *LearningApps* بشكل عميق في تحسين فهم قواعد اللغة العربية. وفي الواقع، فإن المعرفة بالقواعد التي تشمل علمي النحو والصرف تعد عنصرا أساسيا وغالبا ما تكون المشكلة الرئيسية لطلاب المدارس الدينية. بالإضافة إلى ذلك، وعلى الرغم مما تقدمه منصة *LearningApps*من ميزات مثل المرونة، وسهولة التكيف مع المادة العلمية، والاندماج في أنشطة التدريب والتقييم، إلا أن استخدامها في تدريس قواعد اللغة العربية في المدارس العالية لا يزال محدودا للغاية. وبناء على ذلك، تبرز الحاجة إلى بحث يدرس

خصيصًا استخدام *LearningApps* لرفع مستوى فهم القواعد لدى الطلاب، ولا سيما في مادة اللغة العربية لطلاب الصف العاشر بمدرسة مسلمون جيلاك العالية.

وبناء على ذلك، تهدف هذه الدراسة إلى تحليل تطبيق الوسائط التفاعلية *LearningApps* في تعلّم قواعد اللغة العربية، وكذلك التعرّف على مدى تحسّن فهم طلبة الصف العاشر في المدرسة مسلمين الثانوية الإسلامية جيلاك. وتكمن جدة هذه الدراسة في اتباعها نهجًا مختلفًا عن الدراسات السابقة، التي عادةً ما تركز بشكل أكبر على تعزيز المشاركة في التعلم، أو التحفيز، أو إتقان المفردات. يولي هذا البحث اهتمامًا خاصًا لتطبيق الوسائل التفاعلية *LearningApps* كأداة مساعدة لتعلم القواعد التي لطالما اعتبرها الطلاب صعبة ومجردة. ولذلك، من المتوقع أن يسهم هذا البحث بشكل تجريبي وعملي في تطوير تعليم اللغة العربية القائم على التكنولوجيا في المدارس، وأن يصبح مرجعًا للمعلمين في جهودهم الرامية إلى تحسين جودة تدريس اللغة العربية في إندونيسيا.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

الفصل الثاني: تحقيق البحث

بالاعتماد على الخلفية السابقة، فإن صياغة مشكلة البحث في هذا الدراسة هي كما يلي:

١. كيف كان مستوى فهم قواعد اللغة العربية لدى طلاب الصف العاشر بمدرسة مسلمون الثانوية الإسلامية جيلاك قبل استخدام الوسائل التفاعلية عبر منصة *LearningApps*؟
٢. كيف كان مستوى فهم قواعد اللغة العربية لدى طلاب الصف العاشر بمدرسة مسلمون الثانوية الإسلامية جيلاك بعد استخدام الوسائل التفاعلية عبر منصة *LearningApps*؟

٣. ما مدى فعالية استخدام الوسائل التفاعلية *LearningApps* في ترقية فهم قواعد اللغة العربية لدى طلاب الصف العاشر بمدرسة مسلمون الثانوية الإسلامية جيلاك؟

الفصل الثالث: أهداف البحث

بناء على تحقيق البحث السابق، فإنّ هدف هذا البحث هو كما يلي:

١. معرفة مستوى فهم قواعد اللغة العربية لدى طلاب الصف العاشر بمدرسة مسلمون الثانوية الإسلامية جيلاك قبل استخدام الوسائل التفاعلية عبر منصة *LearningApps*
٢. معرفة مستوى فهم قواعد اللغة العربية لدى طلاب الصف العاشر بمدرسة مسلمون الثانوية الإسلامية جيلاك بعد استخدام الوسائل التفاعلية عبر منصة *LearningApps*
٣. معرفة مدى فعالية استخدام الوسائل التفاعلية *LearningApps* في ترقية فهم قواعد اللغة العربية لدى طلاب الصف العاشر بمدرسة مسلمون الثانوية الإسلامية جيلاك.

الفصل الرابع: فوائد البحث

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

من المأمول أن تعود هذه الدراسة بالنفع على عالم التعليم، سواء من الناحية النظرية أو العملية. أما الفوائد المتوقعة من هذه الدراسة فهي كما يلي:

١. الفوائد النظرية :يُتوقع أن يساهم هذا البحث في إثراء المراجع العلمية وتوسيع الآفاق في مجال تعليم اللغة العربية، ولا سيما فيما يتعلق بفهم القواعد وتطوير مواد النحو والصرف.
٢. الفوائد العملية :أُجري هذا البحث لتقديم الفوائد التالية:

أ. للطلاب :يُتوقع أن يسهل تطبيق منصة *LearningApps* التفاعلية على الطلاب فهم قواعد اللغة العربية. كما يُتوقع أن ترفع هذه الوسيلة من دافعية التعلم، وتجعل العملية التعليمية أكثر جاذبية، وتمنع الشعور بالملل أثناء الدراسة.

ب. للمعلمين :يُتوقع أن توفر نتائج هذا البحث معلومات ومقترحات مفيدة تتعلق بتطبيق *LearningApps* في تعليم القواعد. كما يُرجى أن يكون هذا البحث مرجعاً للمعلمين في اختيار الوسائل والاستراتيجيات التعليمية الفعالة، لجعل تعليم القواعد أكثر تفاعلاً ومتعة.

ج. للمدرسة :يتوقع أن يقدم هذا البحث أفكاراً جديدة ومفيدة لرفع جودة تعليم اللغة العربية في المدرسة. بالإضافة إلى ذلك، يمكن أن تكون نتائج البحث مادة مرجعية لتطوير وسائل تعليمية رقمية أكثر إبداعا وابتكارا في المؤسسة التعليمية.

د. للباحث :يتوقع أن يمنح هذا البحث الباحث معارف وخبرات ومهارات مفيدة بصفته معلما مستقبليا للغة العربية. كما يهدف هذا البحث إلى استكمال متطلبات نيل درجة البكالوريوس (S١) كجزء من البحث التكميلي.

الفصل الخامس: أساس التفكير

يتطلب تعليم اللغة العربية، وخاصة في مادة القواعد، فهما مفاهيميا جيدا وتدريبا مستمرا ليتمكن الطلاب من إتقان القواعد بشكل صحيح. ومع ذلك، فإن واقع عملية تعليم القواعد في مدرسة مسلمون جيلاك العالية لا يزال يهيمن عليه أسلوب الإلقاء واستخدام الكتب الدراسية التقليدية. إن التعليم الذي يرتكز على المعلم ويفتقر إلى التفاعل يؤدي إلى سلبية الطلاب، وضعف مشاركتهم النشطة، وصعوبة استيعاب مادة القواعد. كما تساهم محدودية وقت التعلم في الفصل وقلة

تنوع الوسائل التعليمية في تفاقم هذه المشكلات. فالأنشطة التعليمية التي يغلب عليها نظام المحاضرة (الإلقاء أو التواصل من طرف واحد) وتفتقر إلى التفاعل تجعل الطلاب يشعرون بالملل (Adhari et al., ٢٠٢٢). وتؤدي هذه الحالة إلى انخفاض دافعية الطلاب للتعلم، مما يؤثر في النهاية على مستوى فهمهم لقواعد اللغة العربية. وهذا يتوافق مع رأي "ساردیمان" الذي ذكر أن دافعية التعلم تلعب دوراً مهماً في دفع مشاركة الطلاب، مما يؤثر على مستوى فهمهم للمادة التعليمية (Sardiman, ٢٠١٨).

بناء على تلك المشكلات، تبرز الحاجة إلى ابتكار وسائل تعليمية قادرة على خلق بيئة تعليمية أكثر تفاعلا وجذبا وتدفع الطلاب للمشاركة النشطة. ومن بين الوسائل البديلة التي يمكن استخدامها هي الوسائل التفاعلية القائمة على التكنولوجيا الرقمية، وهي منصة *LearningApps*. تُعد *LearningApps* منصة تعليمية قائمة على الويب توفر أنشطة تفاعلية متنوعة مثل الاختيار من متعدد، والتوصيل، والنصوص الناقصة، والألعاب التعليمية التي يمكن تكييفها مع مادة اللغة العربية، بما في ذلك القواعد. تتيح هذه الوسيلة للطلاب التعلم بشكل مستقل، والتدرب بشكل متكرر، والحصول على تغذية راجعة فورية.

إن الاستفادة من منصة *LearningApps* تتوافق مع النظرية البنائية التي تؤكد أن التعلم يكون أكثر فعالية عندما يشارك المتعلمون بفاعلية في بناء المعرفة من خلال تجارب تعليمية هادفة (Suparno, ٢٠١٣). فمن خلال الأنشطة التفاعلية التي توفرها المنصة، لا يتلقى الطلاب المعلومات بشكل سلبي فحسب، بل يشاركون أيضاً في عمليات التفكير والتجربة واكتشاف أنماط القواعد اللغوية بشكل مستقل.

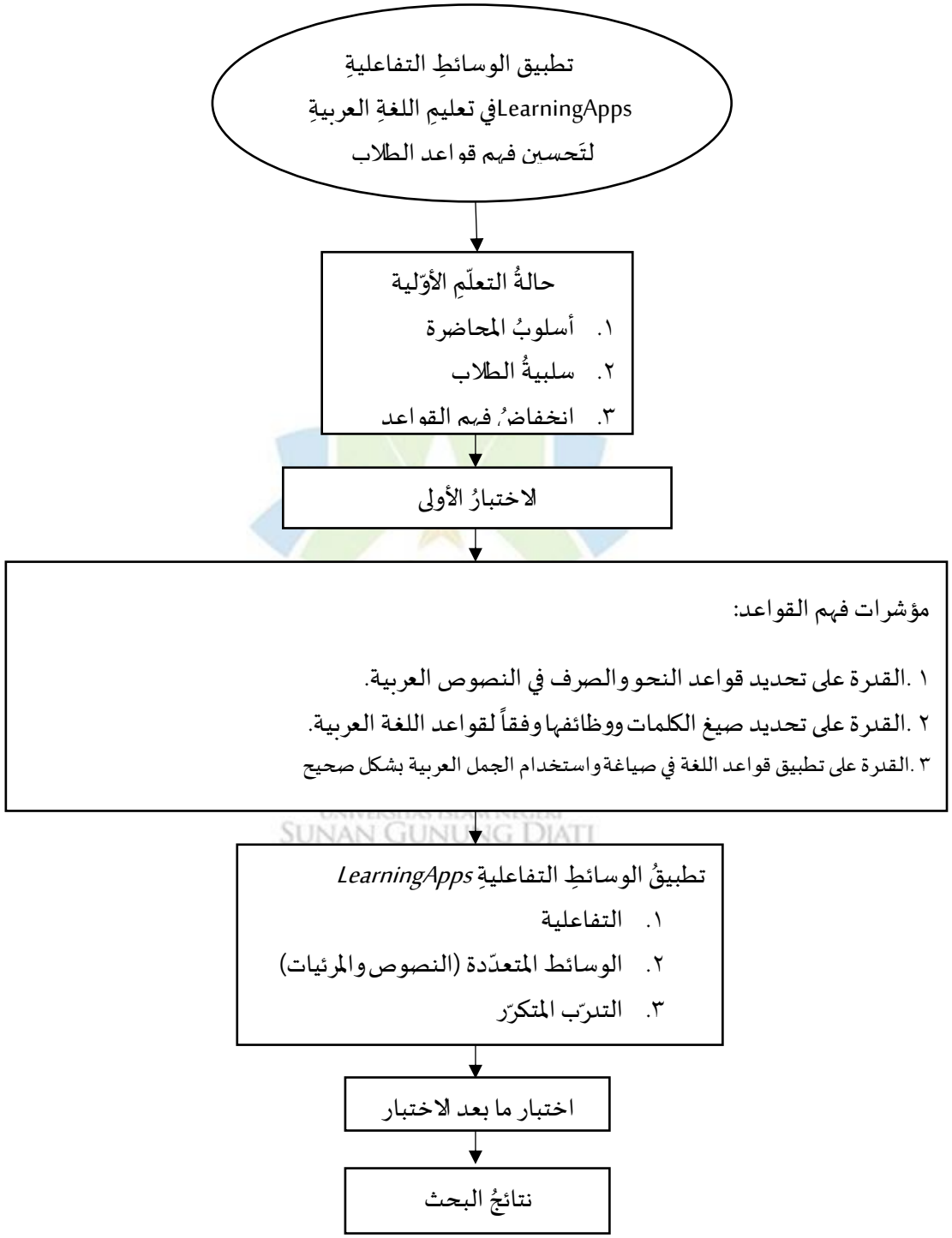
علاوة على ذلك، فإن استخدام الوسائل التعليمية التفاعلية مدعوم بنظرية التعلم بالوسائط المتعد *(Multimedia Learning)* والتي تنص على أن التعلم يكون

أكثر فعالية عندما تعرض المعلومات من خلال مزيج من النصوص والصور والأنشطة التفاعلية التي تزيد من انتباه الطلاب وفهمهم (Mayer, ٢٠٠٩). ويُقاس فهمُ الطلاب للقواعد من خلال اختبارٍ قبليّ (*pretest*) قبل تطبيق *LearningApps*، واختبار بعديّ (*posttest*) بعد التطبيق، وذلك وفق مؤشّرات فهم القواعد.

وبذلك، فإنّ استخدام الوسائط التفاعلية *LearningApps* يمتلك من الناحية النظرية قدرة على زيادة نشاط الطلاب ودافعيتهم للتعلّم، وتيسير التدريب المستمر على القواعد، ومساعدة الطلاب على بناء فهم لقواعد اللغة العربية. ويتجلّى هذا الفهم في قدرة الطلاب على تحديد قواعد النحو والصرف، وتعيين صيغ الكلمات ووظائفها، وتطبيق القواعد تطبيقا صحيحا في الجمل.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

أما صورة أساس التفكير كما يلي:



الجدول١. ١أساس التفكير

الفصل السادس: فروض البحث

الفرضية هي إجابة مؤقّتة عن مشكلة البحث يفترض من الناحية النظرية أنّها الأقرب إلى الصواب أو الأعلى احتمالا للصحة. ومن الناحية الفنية، تعدّ الفرضية عبارة عن بيان يتعلّق بحالة المجتمع الإحصائي يختبر صدقه من خلال البيانات المستمدّة من عيّنة البحث. أمّا من الناحية الإحصائية، فالفرضية هي بيان عن حالة معامل (*Parameter*) يختبر باستخدام إحصاءات العيّنة (Margono, ٢٠٠٤).

وتسمّى الفرضية إجابة مؤقّتة لأنها لا تزال في طور الافتراض، ولم تستند بعد إلى أدلّة تجريبية مستمدّة من تقنيات جمع البيانات. فالفرضية هي إجابة مؤقّتة عن مشكلة البحث، وتبقى درجة صحّتها ضعيفة إلى أن تختبر تجريبيا (وكلمة "*Hypothesis*" مشتقّة من "*Hypo*" بمعنى "تحت" و"*Thesa*" بمعنى "الحقيقة") (M. I. Hasan, ٢٠٠٢). وبذلك، فإنّ الفرضية تظلّ مؤقّتة لعدم اعتمادها على أدلّة إمبيريقية كافية.

وبناء على هذا المفهوم، يفترض وجود علاقة بين تطبيق الوسائط التفاعلية *LearningApps* ومستوى فهم قواعد اللغة العربية لدى الطلاب. وعليه، فإنّ الفرضيات المقترحة في هذا البحث هي كما يأتي:

١. H_0: لا يؤثّر تطبيق الوسائط التفاعلية *LearningApps* تأثيرا دالّا في فهم قواعد اللغة العربية لدى طلاب الصفّ العاشر في المدرسة مسلمين الثانوية الإسلامية جيلاك.

٢. H_1: يؤثّر تطبيق الوسائط التفاعلية *LearningApps* تأثيرا دالّ في فهم قواعد اللغة العربية لدى طلاب الصفّ العاشر في المدرسة مسلمين الثانوية الإسلامية جيلاك.

ولاختبار هذه الفرضية، سيستخدم اختبار (t) للعينات المرتبطة عند مستوى دلالة ٥٪ = (α). واعتمادا على ذلك، تستخدم معايير الحكم الآتية:

١. إذا كانت قيمة (t) المحسوبة أكبر من قيمة (t) الجدولية، فإنّ H_0 ترفَض وH_1 تقبل، وهذا يدلّ على أنّ تطبيق الوسائط التفاعلية *LearningApps* له تأثير دالّ في تحسين فهم قواعد اللغة العربية لدى طلاب الصفّ العاشر في المدرسة مسلمين الثانوية الإسلامية جيلاك.
٢. إذا كانت قيمة (t) المحسوبة أصغر من قيمة (t) الجدولية، فإنّ H_0 تقبل وH_1 ترفَض، وهذا يدلّ على أنّ تطبيق الوسائط التفاعلية *LearningApps* لا يؤثّر تأثيرا دالّا في فهم قواعد اللغة العربية لدى طلاب الصفّ العاشر في المدرسة مسلمين الثانوية الإسلامية جيلاك.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI

وبذلك، يعدّ اختبار هذه الفرضية أساسا لمعرفة ما إذا كانت الوسائط التفاعلية *LearningApps* قادرة على تقديم إسهام فعليّ في تحسين فهم قواعد اللغة العربية ضمن عمليّة تعلّم اللغة العربية لدى طلاب الصفّ العاشر في المدرسة مسلمين الثانوية الإسلامية جيلاك.

الفصل السابع: البحوث السابقة المناسبة

لتعزيز الأساس النظري والبحثي لهذا البحث، قامت الباحثة بمراجعة عدد من الدراسات السابقة ذات الصلة. ويهدف استعراض هذه الدراسات إلى تحديد

موقع البحث الحالي، والكشف عن الفجوات البحثية التي لا تزال قائمة، وتأكيد أهمية إجراء هذا البحث. وفيما يأتي عرض للدراسات السابقة المرتبطة بموضوع البحث:

١. أجري هذا البحث من قبل زهرو تولويون، وولان إنداه فاطمة الجميلة، وقمرين نور اللايلا (٢٠٢٥) بعنوان: "تطبيق التعلّم التعاوني القائم على الفيديو لتحسين فهم القواعد في MTsN ١ سورابايا". وهدف هذا البحث إلى وصف تطبيق نموذج التعلّم التعاوني القائم على الفيديو وتحليل فوائده وتحدّياته في تحسين فهم القواعد لدى الطلاب. واستخدم البحث المنهج الوصفي النوعي، مع تقنيات جمع البيانات المتمثّلة في الملاحظة والمقابلة والتوثيق. وأظهرت النتائج أنّ استخدام التعلّم التعاوني المدمج بوسائط الفيديو يسهم في زيادة مشاركة الطلاب، وتحسين فهم مفاهيم القواعد، وتنمية مهارات التفكير النقدي والتعاوني لديهم (Tuluyun et al., ٢٠٢٥).

وتعدّ هذه الدراسة ذات صلة بالبحث الحالي؛ إذ يشترك كلاهما في دراسة تعليم القواعد العربية واستخدام الوسائط التكنولوجية لتحسين فهم الطلاب. ويتمثّل وجه الشبه في التركيز على تحسين فهم القواعد واستخدام الوسائط التفاعلية في التعلّم. أمّا الاختلاف فيكمن في نوع الوسيلة وتصميم البحث؛ حيث استخدمت الدراسة السابقة وسائط الفيديو بمنهج تعاوني وتصميم نوعي، في حين يستخدم البحث الحالي وسائط *LearningApps* بتصميم شبه تجريبي (مجموعة واحدة باختبار قبلي–بعدي) لقياس التحسّن كمّيا. وبذلك، يسهم هذا البحث في استكمال الدراسات السابقة من حيث المنهجية ونوع الوسيلة، ويعزّز جانب الجدّة.

٢. أجري هذا البحث من قبل شيلفي مهدا سابيلا، وشافعي، وسوبرمانتو (٢٠٢٥) بعنوان: "أثر استخدام الوسائط التفاعلية *Kahoot* في تحسين مهارة القواعد العربية". وهدف البحث إلى اختبار فاعلية *Kahoot* في تنمية إتقان القواعد لدى طلاب الصف العاشر (N=٢٦) باستخدام تصميم شبه تجريبي (مجموعة واحدة باختبار قبلي–بعدي). وأظهرت النتائج تحسّنًا ملحوظًا في متوسط الدرجات من (٥٧,٣) في الاختبار القبلي إلى (٨٦,٥) في الاختبار البعدي، مع دلالة إحصائية (t=١٤,٣٣٥، p=٠,٠٠٠)، ممّا يدلّ على فاعلية *Kahoot* في تحسين مهارة القواعد (Sabila et al., ٢٠٢٥).

وتتجلّى صلة هذه الدراسة بالبحث الحالي في اشتراكهما في استخدام الوسائط التفاعلية الرقمية لتحسين فهم القواعد. ويكمن التشابه في الموضوع، وتصميم البحث شبه التجريبي، والنتائج التي تثبت فاعلية الوسائط الرقمية. أمّا الاختلاف فيتمثّل في المنصّة المستخدمة (*Kahoot* مقابل *LearningApps*)، وعدد العيّنة، وأسلوب التحليل (اختبار t مقابل N-Gain). وبذلك، يُكمّل هذا البحث الدراسات السابقة من خلال تنويع الوسائط وأساليب القياس.

٣. أجري هذا البحث من قبل مارياتي، ونور الزهرية، وسري واهيونينغسيه (٢٠٢٥) بعنوان: "استخدام تطبيق *Quizizz* لتحسين إتقان قواعد اللغة العربية لدى الطلاب". وهدف البحث إلى تحسين إتقان القواعد باستخدام *Quizizz* كوسيلة تعلّم تفاعلية. واستخدم البحث منهج البحث الإجرائي الصفي (PTK) في دورتين، مع أدوات جمع البيانات المتمثّلة في الاختبارات والملاحظة والتوثيق. وأظهرت النتائج تحسّنا ملحوظا في إتقان القواعد، إلى

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

جانب زيادة نشاط الطلاب ودافعيتهم (Zuhriyah & Wahyuningsih, ٢٠٢٥).

وتكمن صلة هذه الدراسة بالبحث الحالي في اشتراكهما في موضوع القواعد واستخدام الوسائط الرقمية التفاعلية. ويتمثّل الاختلاف في نوع الوسيلة (*Quizizz* مقابل *LearningApps*)، وتصميم البحث (بحث إجرائي مقابل شبه تجريبي)، وكذلك مستوى الصف. ومن ثمّ، يقدّم البحث الحالي إسهاما جديدا من خلال استخدام *LearningApps* وقياس التحسّن بصورة كمّية.

٤. أجري هذا البحث من قبل إيمي أنيسنايني (٢٠٢١) بعنوان: "جهود تحسين فهم قواعد اللغة العربية من خلال استخدام بطاقات الكلمات لدى طلاب الصف السابع ٨ MTsN كديري". واستخدم البحث تصميم البحث الإجرائي الصفي، وأثبتت نتائجه أنّ استخدام الوسائط التعليمية المتنوّعة يسهم في تحسين فهم القواعد وزيادة مشاركة الطلاب (Anisnaini, ٢٠٢١).

وتظهر علاقة هذه الدراسة بالبحث الحالي في الهدف المشترك، وهو تحسين فهم القواعد من خلال الوسائط التعليمية. ويكمن الاختلاف في نوع الوسيلة؛ إذ استخدمت الدراسة السابقة وسيلة تقليدية (بطاقات الكلمات)، بينما يستخدم البحث الحالي وسائط رقمية تفاعلية (*LearningApps*) مع تصميم شبه تجريبي، ممّا يتيح قياسا كمّيا أكثر دقّة. وبذلك، يعدّ هذا البحث تطويرًا للدراسات السابقة من حيث توظيف التكنولوجيا.

٥. أجري هذا البحث من قبل بوتري روغندا باني وآخرين (٢٠٢٤) بعنوان: "تطوير وسائط تعليمية رقمية تفاعلية قائمة على *LearningApps* لتحسين

إتقان مفردات اللغة الألمانية (A١)". واستخدم البحث منهج البحث والتطوير (R&D)، وبيّن أنّ *LearningApps* يسهم في تحسين إتقان المفردات وزيادة دافعية التعلّم ومشاركة المتعلّمين (Pane et al., ٢٠٢٤).

وتكمن صلة هذه الدراسة بالبحث الحالي في استخدام المنصّة نفسها (*LearningApps*) وهدف تحسين الكفايات اللغوية. أمّا الاختلاف فيكمن في مجال التطبيق (المفردات الألمانية مقابل القواعد العربية)، ونوع العيّنة، وتصميم البحث. وبذلك، يعدّ البحث الحالي تطويرا للدراسات السابقة من خلال تطبيق *LearningApps* في سياق جديد، وهو تعليم القواعد العربية، مع تقديم دليل كمّي على فاعليتها في المرحلة الثانوية.

وبناء على ما سبق، تُظهر الدراسات السابقة أنّ الوسائط التفاعلية الرقمية تُسهم بفاعلية في تحسين نتائج تعلّم القواعد، في حين يقدّم هذا البحث إضافة علمية من خلال دراسة استخدام *LearningApps* في تحسين فهم القواعد العربية بصورة كمّية ومنهجية.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG