الباب الأول

مقدمة

أ. خلفية البحث

تحتل اللغة العربية مكانة مهمة في التعليم الإسلامي، خاصة من منظور المفردات باعتبارها عنصراً أساسياً في إتقان اللغة، لأن اللغة العربية هي لغة القرآن الكريم والمصدر الرئيسي لمختلف الفروع العلمية الإسلامية. في تعلم اللغة العربية، يعد إتقان المفردات أو المفردات الأساسية هو الأساس الذي يحدد نجاح الطلاب في تطوير مهارات لغوية أخرى، مثل الاستماع والتحدث والقراءة والكتابة. ويشمل إتقان المفردات هنا القدرة على التعرف على المفردات وفهمها واستخدامها في سياقها، وليس مجرد حفظها. فبدون إتقان كافٍ للمفردات، سيجد الطلاب صعوبة في فهم النصوص وتكوين جمل بسيطة بشكل مستقل.

وقد تناولت العديد من الدراسات السابقة تعلم المفردات العربية باستخدام وسائل ونهج مختلفة. وتشير الدراسة التي أجرتها عائشة (٢٠١٩) بعنوان ''تحسين إتقان المفردات العربية من خلال استخدام بطاقات الكلمات لدى طلاب المدارس الثانوية الدينية'' إلى أن استخدام الوسائل البصرية البسيطة يمكن أن يساعد الطلاب على تذكر المفردات الجديدة. علاوة على ذلك، وجد فوزي (٢٠٢٠) في دراسته ''تأثير الألعاب التعليمية على نتائج تعلم المفردات العربية'' أن عناصر اللعبة يمكن أن تزيد من دافعية الطلاب للتعلم. أثبتت دراسة أخرى أجرتها حسنة (٢٠٢١) بعنوان "تطوير لعبة السلم والمدرج لتعليم المفردات العربية لطلاب الصف الثامن

في المدارس الإعدادية" أن والوسائل '' الثعبان والسلم '' حسنت بشكل فعال نتائج تعلم المفردات لدى الطلاب بشكل كبير.

بناءً على مراجعة الدراسات السابقة، يمكن ملاحظة أن الأبحاث حول إتقان المفردات العربية واستخدام الوالوسائل القائمة على الألعاب قد أجريت على نطاق واسع. ومع ذلك، لا تزال هناك ثغرات في الأبحاث، لا سيما في تطوير والوسائل الألعاب الرقمية التي تركز على إتقان مفردات محددة، مع الأخذ في الاعتبار عدد الكلمات كرأس مال أولي للإتقان. بالإضافة إلى ذلك، لم يتم إجراء الكثير من الأبحاث التي تربط بين استخدام والوسائل الألعاب الرقمية

من نوع " الثعبان والسلم " وتعلم المفردات في مادة الهوايات للصف العاشر في المدارس الثانوية الإسلامية، وكذلك التي تم تطويرها من خلال أنشطة التعليم الجماعي كجهد لزيادة مشاركة الطلاب وتفاعلهم. لذلك، تهدف هذه الدراسة إلى استكمال الأبحاث السابقة من خلال تطوير والوسائل " الثعبان والسلم " الرقمية المصممة لتكون سياقية وتعاونية وتركز على إتقان المفردات كأساس لمهارات الطلاب في اللغة العربية.

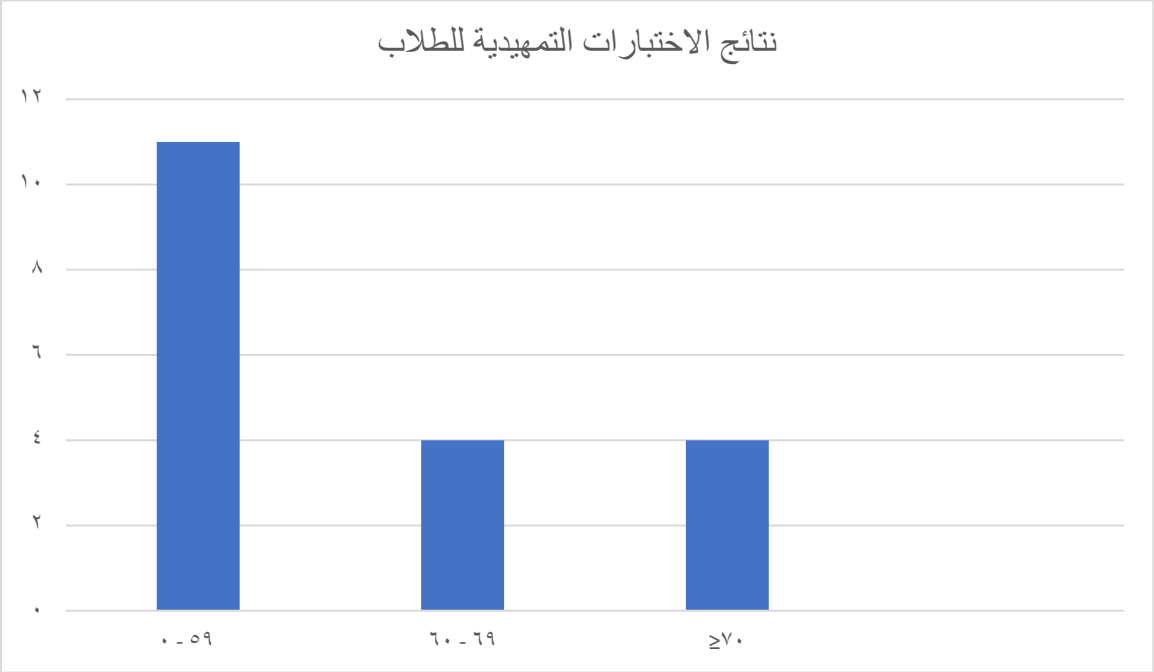
استنادًا إلى كتاب اللغة العربية للصف العاشر من منهج ميرديكا الذي ألفه سيف الله (٢٠٢٥) والمستخدم في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ٢ بمدينة شربون، تتكون مواد تعليم اللغة العربية للصف العاشر من ستة فصول موضوعية. يحتوي كل فصل على حوالي ٤٠ كلمة من المفردات الأساسية، بحيث يبلغ إجمالي عدد المفردات حوالي ٢٤٠ كلمة، والتي تشكل بشكل مثالي رأس المال الأولي لطلاب الصف العاشر في تعلم اللغة العربية. من بين هذه المفردات، تركز هذه الدراسة على المفردات الواردة في الفصل الخاص بالهوايات ، والذي يحتوي على حوالي ٤٠ كلمة. تشمل المفردات في هذا الفصل الأسماء والأفعال والتعبيرات الشائعة والعناصر اللغوية البسيطة المتعلقة بالأنشطة اليومية، مما يجعلها ذات صلة وثيقة بممارسة استخدام المفردات في سياقها.

تظهر نتائج الاختبار الأول للمفردات الخاصة بموضوع الهوايات أن اتقان طلاب الصف العاشر في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ٢ بمدينة شربونفي مجال المفردات لا تزال في الفئة المتوسطة إلى المنخفضة. استنادًا إلى نتائج الاختبار الذي خضع له ٢٠ طالبًا بحد أدنى للنجاح يبلغ ٧٠ درجة، تظهر البيانات أن أعلى درجة كانت ٩٨ وأدنى درجة كانت ٢٨، مع متوسط درجات الفصل أقل من مستوى النجاح المتوقع. كان هناك ١١ طالبًا حصلوا على درجات منخفضة، و ٤ طلاب حصلوا على درجات متوسطة، و ٤ طلاب حصلوا على درجات عالية. تشير هذه الدرجات إلى أن بعض الطلاب تمكنوا من الإجابة عن أسئلة التعرف على المفردات، ولكنهم لا يزالون يواجهون صعوبة في تطبيق المفردات في سياق أوسع. يمكن رؤية توزيع الدرجات في الجدول ١ وتصورها في الرسم البياني ١ ، الذي يوضح عدم التوازن في مستويات إتقان المفردات بين الطلاب.

الجدول ١.١. نتائج الاختبار الأول لإتقان المفردات الخاصة بمواد الهوايات

الفئة	الوصف
أعلى درجة	٩٨
أدنى درجة	٢٨
نطاق الدرجات	٢٨–٩٨
عدد الطلاب	٢٠

الرسم البياني ١.١. نتائج الاختبار الأول لإتقان المفردات الخاصة بمواد الهوايات



يرجع انخفاض مستوى إتقان المفردات إلى عدة عوامل. لا يزال بعض الطلاب غير نشطين بما يكفي في ممارسة المفردات التي تعلموها، سواء شفهيًا أو كتابيًا. بالإضافة إلى ذلك، لا تزال وسائل التعليم المستخدمة محدودة، لذا لا يشرك عملية التعليم الطلاب بشكل مثالي. كما أن تنوع الخلفيات التعليمية له تأثير أيضًا، حيث لا يتمتع جميع الطلاب بنفس القاعدة القوية في اللغة العربية (مقابلة، ٤ نوفمبر ٢٠٢٥). تؤثر هذه العوامل مجتمعة على مستوى مشاركة الطلاب في تعلم المفردات، كما كشفت أبحاث Kadri (٢٠٢٣) أن زيادة الأنشطة التعليمية وتنوع الوالوسائل يمكن أن يسهم بشكل مباشر في تحسين نتائج تعلم اللغة العربية.

تؤكد هذه الظروف على أهمية تطوير وسائل تعليمية قادرة على تعزيز المشاركة النشطة والتحفيز لدى الطلاب. أحد البدائل هو استخدام الألعاب التعليمية الرقمية. وقد ثبت أن نموذج التعليم القائم على الألعاب يزيد من مشاركة الطلاب ويعزز إتقانهم للمفردات (Alhebshi & Gamlo، ٢٠٢٢). ومع ذلك، ركزت الدراسات السابقة على الوالوسائل الرقمية الفردية. تقدم هذه الدراسة ابتكارًا من خلال تطوير والوسائل ألعاب رقمية جماعية على شكل لعبة الثعابين والسلالم باستخدام باوربوينت، والتي تركز على التعليم التعاوني والتشاركي بين الطلاب.

تستند هذه الدراسة إلى نظرية التعليم القائم على الألعاب التي اقترحها (Huang & Soman 2020)، والتي تسلط الضوء على أهمية التحفيز والتحديات في عملية التعليم من خلال الألعاب. بالإضافة إلى ذلك، فإن نظرية البنائية الاجتماعية من (Vygotsky 1978) هي الأساس الذي يقوم عليه التفاعل الاجتماعي الذي يشجع على تكوين معرفة جديدة. تتبع عملية تطوير هذه الوالوسائل نموذج ADDIE (التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم) من (Branch 2009)، والذي أثبت فعاليته في إنتاج منتجات تعليمية صالحة وعملية ومناسبة للاستخدام في الفصول الدراسية.

من خلال هذا البحث التطويري، من المأمول أن يتم إنتاج وسيلة تعليمية رقمية على شكل لعبة الثعابين والسلالم تكون مناسبة للاستخدام كوسيلة لممارسة إتقان المفردات في مادة الهوايات للصف العاشر. لا تعمل الوسيلة التي تم تطويرها كأداة تعليمية فحسب، بل كوسيلة للطلاب لممارسة التعرف على المفردات وفهمها واستخدامها تدريجياً وفي سياقها. بالإضافة إلى إنتاج منتجات والوسائل تعليمية، يقدم هذا البحث أيضًا نظرة عامة على إتقان الطلاب للمفردات قبل وبعد استخدام الوالوسائل، بحيث يمكن للمدرسين الحصول على معلومات أوضح بشأن احتياجات تعلم المفردات في الفصل الدراسي. وبالتالي، من المتوقع أن تساعد نتائج هذا البحث المعلمين في توفير والوسائل تعليمية بديلة مناسبة لخصائص الطلاب ودعم الجهود الرامية إلى تحسين إتقان المفردات العربية بطريقة أكثر تركيزًا.

ب. مشكلات البحث

١. تحديد المشكلة

استنادًا إلى الوصف الخلفي، لا يزال تعلم اللغة العربية، خاصة من حيث المفردات، في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ٢ بمدينة شربون يواجه عدة عقبات. تنشأ الصعوبة الرئيسية لأن الحروف العربية تختلف عن الحروف اللاتينية التي يستخدمها الطلاب يوميًا. إن وجود الحركات، التي يمكن أن تغير معنى الكلمة، فضلاً عن التشابه في شكل بعض المفردات، يتطلب من الطلاب بذل المزيد من الجهد لفهم المفردات الجديدة وحفظها.

بعض الطلاب ليسوا معتادين على ممارسة المفردات في القراءة أو الكتابة أو الأنشطة الحوارية البسيطة. قلة الممارسة تعني أن المفردات التي تعلموها لا تدوم طويلاً ولا تتطور إلى إتقان أقوى. هذه الحالة تعززها الخلفيات التعليمية المتنوعة للطلاب. يأتي معظم الطلاب من مدارس إعدادية عامة لا تقدم دورات في اللغة العربية، لذا يفتقرون إلى الأساس الأولي لمتابعة المنهج الدراسي في مستوى المدرسة الثانوية. تؤثر هذه الاختلافات في القدرات الأولية على فهمهم للمفردات والمواد اللغوية العربية ككل. تسلط هذه الحالة الضوء على الحاجة إلى وسائل تعليمية تساعد الطلاب على فهم المفردات بطريقة أسهل وأكثر متعة وتراعي الاختلافات في القدرات الأولية للطلاب.

٢. حدود البحث

تقتصر هذه الدراسة على تطوير واستخدام والوسائل التعليم الرقمية في شكل لعبة " الثعبان والسلم " الرقمية التي تهدف إلى تحسين إتقان المفردات في تعلم اللغة العربية بين طلاب الصف العاشر في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ٢ بمدينة شربون، كموقع للبحث وتنفيذ جميع مراحل البحث في بيئة الفصل الدراسي الرسمية في المدرسة.

من حيث موضوعات البحث، ركزت هذه الدراسة على طلاب الصف العاشر باعتبارهم الفئة المستهدفة في عملية تطوير والوسائل التعليم الرقمية واختبار فعاليتها. وشمل ذلك قياس مستويات إتقان الطلاب للمفردات قبل وبعد استخدام الوالوسائل من خلال الاختبارات

التمهيدية والاختبارات النهائية، بالإضافة إلى مراقبة مستوى مشاركة الطلاب وتفاعلهم أثناء عملية التعليم الجماعي باستخدام الألعاب الرقمية.

من حيث المواد التعليمية، تقتصر هذه الدراسة على المفردات الواردة في المادة المدرجة عن الهوايات في كتاب اللغة العربية للصف العاشر وفقًا لمنهج ميرديكا. تشمل المادة المدروسة المفردات الأساسية المتعلقة بأنواع الهوايات والأنشطة المرتبطة بها، دون توسيع الدراسة لتشمل وحدات تعليمية أخرى أو مهارات لغوية مختلفة.

من حيث وقت البحث، أجريت هذه الدراسة على مدى ثلاثة أشهر، بدءًا بمرحلة تحليل احتياجات التعليم، تليها مرحلة تصميم وتطوير والوسائل التعليم الرقمية، ثم مرحلة التنفيذ في الفصل الدراسي، وأخيرًا مرحلة التقييم من خلال جمع البيانات وتحليل نتائج الاختبارات وردود الطلاب.

٣. أسئلة البحث

أ. كيف كانت عملية تطوير الوسائل التعليم الرقمية " الثعبان والسلم " إتقان طلاب الصف العاشر في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ٢ بمدينة شربون للمفردات العربية؟

ب. إلى أي حد استجابة طلاب الصف العاشر في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ٢ بمدينة شربون بعد استخدام والوسائل " الثعبان والسلم " الرقمية في تعلم المفردات؟

ج. إلى أي حد إتقان المفردات للطلاب بعد استخدام والوسائل " الثعبان والسلم " الرقمية خلال مرحلة التجربة التعليمية؟

ج. تفاصيل التطوير

١. أهداف التطوير

تهدف هذه الدراسة إلى تطوير وفحص فعالية وسائل التعليم الرقمية في شكل لعبة " الثعبان والسلم " في تحسين إتقان المفردات العربية لطلاب الصف العاشر في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ٢ بمدينة شربون وعلى وجه التحديد، تتمثل أهداف هذه الدراسة فيما يلي:

UINSSC
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN
SYEKH NURJATI CIREBON

أ. وصف عملية تطوير والوسائل التعليم الرقمية " الثعبان والسلم "بشكل منهجي، والتي تشمل مراحل تحليل الاحتياجات والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم في تدريس المفردات العربية لطلاب الصف العاشر في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ٢ بمدينة شربون

ب. تحديد وتحليل استجابة طلاب الصف العاشر في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ٢ بمدينة شربون على استخدام وسيلة التعليم الرقمية " الثعبان والسلم "، بما في ذلك جوانب الاهتمام وسهولة الاستخدام ودوافع التعليم ومشاركة الطلاب في عملية تعلم المفردات.

ج. تحديد مستوى إتقان طلاب اللغة العربية للمفردات بعد استخدام وسيلة التعليم الرقمية " الثعبان والسلم " في مرحلة التجربة التعليمية، كصورة أولية لفعالية الوسيلة في دعم تحسين نتائج تعلم الطلاب.

٢. مواصفات المنتج

وسيلة التعليم التي تم تطويرها في هذه الدراسة هي لعبة سلم وسلم رقمية مقدمة في شكل شرائح مصممة لدعم تعلم المفردات. تتكون هذه الوسيلة من لوحة لعبة تفاعلية تحتوي على مربعات ذات وظائف مختلفة، مثل مربعات المهام وتحديات المفردات والتعليمات الموجزة التي يجب على الطلاب اتباعها عندما يتوقف بيدقهم عند رقم معين. كل مربع يعرض سؤالًا أو أمرًا مرتبط بشريحة خاصة تحتوي على رقم. عند النقر على هذا الرقم، سيظهر سؤال يحتوي على تمارين للمفردات، مما يسمح للطلاب بتجربة استخدام المفردات التي تعلموها على الفور.

هذه الوسيلة مزودة بالعديد من العناصر الداعمة التي تجعل اللعبة تعمل بشكل أكثر سلاسة، مثل بيدق رقمي، ونرد رقمي يعرض أرقامًا عشوائية، وزر تنقل للعودة إلى اللوحة الرئيسية. تم تصميم العرض العام بحيث يكون بسيطًا بحيث يسهل على الطلاب فهمه، ويمكن تشغيله من قبل المعلمين دون الحاجة إلى أجهزة إضافية بخلاف الكمبيوتر المحمول وشاشة العرض التي تستخدم عادة في التعليم اليومي.

٣. فوائد التطوير

من المتوقع أن يوفر هذا البحث التطويري العديد من الفوائد لعملية تعلم اللغة العربية. بالنسبة للطلاب، يمكن أن تكون لعبة " الثعبان والسلم " الرقمية هذه أداة تعليمية أكثر متعة وتساعدهم على ممارسة استخدام المفردات تدريجياً. توفر عناصر اللعبة المضمنة فيها فرصاً للطلاب للمشاركة بشكل أكثر نشاطاً، بحيث يمكنهم تكرار وتعزيز فهمهم للمفردات التي تعلموها. يمكن أن تسهل هذه الوسيلة أيضًا الاختلافات في القدرات الأولية للطلاب، خاصةً لأولئك الذين ليس لديهم أساس في اللغة العربية، لأن التمارين مرتبة بمستوى صعوبة معقول وسهل المتابعة.

بالنسبة للمعلمين، يمكن أن تكون هذه الوسيلة مادة تعليمية بديلة عملية وسهلة الاستخدام في التعليم. تم تصميم مظهرها وتدفقها بحيث تكون بسيطة ولا تتطلب وقتًا خاصًا للتعلم، في حين أن المحتوى يمكن أن يدعم أنشطة تعليمية أكثر تنوعًا. بالإضافة إلى ذلك، يمكن أن توفر نتائج هذه الدراسة نظرة عامة على كيفية استخدام الوالوسائل القائمة على الألعاب في تعلم المفردات، بحيث يمكن أن تكون مرجعًا للمعلمين أو الباحثين الآخرين الذين يرغبون في تطوير والوسائل مماثلة لمواد أو مستويات مختلفة.

٤. مسلمات التطوير

يعتمد تطوير هذه الوسيلة الرقمية على لعبة " الثعبان والسلم " على افتراض أن طلاب الصف العاشر في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ٢ بمدينة شربون لديهم المهارات الأساسية للمشاركة في التعليم باستخدام أجهزة رقمية بسيطة، مثل الانتباه إلى عرض الشرائح وفهم التعليمات التي تظهر على الشاشة. بالإضافة إلى ذلك، يُفترض أن المعلمين، باعتبارهم المستخدمين الرئيسيين، قادرون على تشغيل هذه الوسيلة دون صعوبة كبيرة، لأن تصميمها بسيط ولا يتطلب مهارات تقنية خاصة. مع الاستعداد الأساسي للمعلمين والطلاب، يمكن استخدام هذه الوسيلة كجزء من أنشطة التعليم دون تعطيل سير عملية التعليم التي تجري بالفعل في الفصل الدراسي.

تم تطوير هذه الوسيلة أيضًا على أساس افتراض أن تعلم اللغة العربية في الفصل الدراسي قد قدم المفردات قبل استخدام الطلاب للعبة، بحيث تكون لعبة " الثعبان والسلم " الرقمية وسيلة للممارسة والتعزيز. كما يُفترض أن بيئة التعليم في الفصل الدراسي تدعم العمل الجماعي والأنشطة التفاعلية، بحيث يمكن استخدام عنصر اللعبة لتشجيع الطلاب على ممارسة المفردات وتكرارها وفهمها بشكل أكثر نشاطًا. من خلال هذه الأجواء التعاونية، من المتوقع أن توفر الوسيلة تجربة تعليمية أكثر حيوية وتساعد الطلاب على إتقان المفردات بطريقة أكثر متعة.

UINSSC
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER
SYEKH NURJATI CIREBON