

الباب الأول

المقدمة

أ. خلفية البحث

يلعب التعليم دوراً مهماً في تطوير جودة الموارد البشرية. وفي المدارس لا ينبغي أن تركز أنشطة التعلم على تقديم المواد فحسب، بل أيضاً على كيفية فهم الطلاب للمفاهيم وإتقانها بعمق. ومن الناحية المثالية ينبغي أن تتم عملية التعلم في جو ممتع يحفز الطلاب على مواصلة التعلم. ومع ذلك يظهر الواقع الميداني أن التعلم غالباً ما يتسم بأنماط متكررة تتمحور حول المعلم ولا توفر مساحة كافية لإبداع الطلاب. وهذه الحالة تجعل العديد من الطلاب يشعرون بالملل وعدم القدرة على استيعاب المواد الدراسية بصورة مثلى. وإذا استمرت هذه الحالة فسيكون من الصعب تحقيق هدف التعليم المتمثل في إعداد جيل ذكي ومتميز. لذلك فإن الابتكار في الأنشطة التعليمية ضرورة بوصفه خطوة مهمة لتحسين جودة نتائج تعلم الطلاب.

في تعلم اللغة العربية تزداد هذه المشكلات وضوحاً في العديد من المؤسسات التعليمية، بما في ذلك المدارس الإسلامية المتكاملة. وتحتل اللغة العربية مكانة مهمة لأنها تؤدي وظيفة لغة التواصل واللغة الدينية التي يحتاج كل طالب مسلم إلى إتقانها. ومع ذلك تظهر الحقيقة أن العديد من الطلاب ما زالوا ينظرون إلى هذه المادة على أنها صعبة وغير ممتعة ومملة. ويتضح ذلك من ضعف قدرتهم على التواصل باللغة العربية وصياغة الجمل البسيطة وفهم المفردات الأساسية. ومن العوامل التي تسهم في ذلك قلة التنوع في أساليب التدريس ومحدودية وسائط

التعلم والممارسات التعليمية التي تركز بشكل مفرط على المعلم، مما يؤدي إلى سلبية الطلاب. وتؤثر هذه الظروف على انخفاض تحصيل الطلاب الدراسي، وهو أمر لا ينسجم مع أهداف التعلم.

المفردات عنصر مهم في فهم اللغة وإتقانها. ووفقاً ل(Asyari, 2024) فإن تعلم المفردات يشمل فهم الكلمات، والقدرة على استخدام تلك الكلمات في السياق المناسب، ومعرفة الوقت والمكان اللذين يجب استخدام تلك الكلمات فيهما. كما أن تعلم المفردات يعد مفتاحاً أساسياً للمبتدئين في تعلم اللغة العربية. وتدمج المفردات دائماً في كل موضوع تعليمي بهدف توسيع حصيلة المتعلم اللغوية. وفي عملية تعلم المفردات ينبغي أن يبدأ التدريس بالمفردات الأساسية الثابتة التي لا تتغير بسهولة، مثل ألفاظ القرابة وأسماء أجزاء الجسم والضمائر والأفعال الأساسية وغيرها من المفردات التي يسهل على الطلاب فهمها نسبياً (S. Mustofa, 2017).

يهدف تعليم اللغة العربية في الأساس إلى تنمية كفاءة المتعلمين في فهم اللغة واستخدامها بشكل شامل، شفهيًا وكتابيًا. ويشمل هذا الهدف إتقان المهارات اللغوية الأربع، وهي الاستماع، والتحدث، والقراءة، والكتابة، حيث يرتبط بعضها ببعض ارتباطاً وثيقاً ويدعم بعضها بعضاً. كما يوجّه تعليم اللغة العربية إلى تمكين الطلاب من فهم النصوص الإسلامية، مثل القرآن الكريم والحديث، وكذلك سائر النصوص المكتوبة باللغة العربية فهمًا دقيقًا. أما الهدف العام من تعليم المفردات في اللغة العربية، فهو تزويد الطلاب بحصيلة من المفردات الجديدة من خلال مصادر متنوعة، سواء عبر أنشطة القراءة أو الاستماع، إلى جانب تدريبهم على نطق هذه المفردات نطقاً صحيحاً بما يدعم مهارتي التحدث والقراءة. كما يهدف تعليم المفردات إلى تمكين الطلاب من فهم معاني الكلمات، سواء من حيث الدلالة

المعجمية أو من حيث استعمالها في سياق الجملة. وفي نهاية المطاف، يُتوقع من الطلاب أن يكونوا قادرين على استخدام هذه المفردات وتوظيفها بشكل فعال في التواصل الشفهي والكتابي على نحو صحيح وسياقي (Astuti, 2016).

في هذا العصر الذي يزداد حداثة أصبحت نماذج التعلم أكثر تنوعا. ومن بين هذه النماذج نموذج التعلم الذي يستخدم وسائط تفاعلية قائمة على التلعيب، حيث يتم الجمع بين التعلم واللعب. ووفقًا لـ LearnTech كما نقلته Ariani, (2020) فإن التلعيب هو عملية استخدام عناصر الألعاب في سياقات لا تتعلق بالألعاب بهدف تعزيز السلوكيات التعليمية الإيجابية. وقد ثبت أن التلعيب يسهم إسهاما إيجابيا في عمليتي التدريس والتعلم لأنه يمكن أن يزيد من مشاركة الطلاب وتحفيزهم. وفي سياق التعلم يفهم التلعيب على أنه تطبيق أنشطة وإجراءات مختلفة تستخدم آليات الألعاب للمساعدة في حل المشكلات المتعلقة بالعملية التعليمية (Wijaya, 2020).

إن التعلم القائم على التلعيب لا بد أن يمتلك وسائط مساندة تضمن نجاح عملية التعلم والتعلم. ومن بين هذه الوسائط المنصة التي سيتم تطويرها، وهي منصة Interacty. وتعد Interacty منصة رقمية قائمة على الويب، صُممت لإنشاء أنواع مختلفة من الوسائط التعليمية التفاعلية بسهولة من غير الحاجة إلى مهارات برمجية. ويمكن الوصول إلى هذه المنصة عبر الإنترنت من خلال موقع www.interacty.me، بحيث يستطيع كل من المعلم والطالب استخدامها باستخدام أي جهاز متصل بالشبكة، سواء أكان حاسوباً أم هاتفاً. وتتوفر فيها مجموعة متنوعة من القوالب الجاهزة التي تدعم عملية التعلم القائم على التلعيب، مثل *memory game* (لعبة مطابقة الكلمات والصور)، و *quiz game*، و *interactive presentation*، و *find-the-pairs*، و *drag-and-drop activity*، و *interactive image*.

ويمكن تخصيص كل قالب بحسب حاجة المعلم من حيث اللغة والمحتوى والمظهر البصري، مما يساهم في تسهيل تصميم أنشطة تعليمية جذابة وملائمة للسياق.

تكمن صلة Interacty بوسائل التعلم القائمة على الألعاب في قدرتها على دمج عناصر الألعاب في عملية التعلم، مثل التحديات والنقاط والتعليقات الفورية. ومن خلال استخدام Interacty يمكن للمعلمين دمج مبادئ الألعاب في تعلم المفردات العربية، على سبيل المثال من خلال إنشاء ألعاب تربط المفردات بالصور أو بالمعاني، بالإضافة إلى اختبارات متدرجة تمنح الطلاب مكافآت رمزية. وهكذا لا تعمل Interacty وسائل لتقديم المواد فحسب، بل وسائل لزيادة تحفيز الطلاب ومشاركتهم وترسيخ المفردات من خلال تجربة تعليمية أكثر نشاطاً ومتعة.

بناءً على الملاحظات والخبرة التعليمية خلال الممارسة التعليمية في الفصل الدراسي الماضي، يمكن القول بأن تعليم اللغة العربية في مدرسة محمدية ه المتوسطة بجاكرتا يُنفَّذ في الأساس وفقاً للمنهج الدراسي المُعتمد، إلا أنه يواجه في التطبيق عدداً من التحديات، ولا سيما في مجال إتقان المفردات. وقد أظهرت نتائج المقابلة مع المعلم المشرف أن من أبرز الصعوبات التي تواجه الطلاب في تعلم اللغة العربية ضعف قدرتهم على قراءة القرآن الكريم، إذ إن هذه القدرة تُعد أساساً لفهم النصوص العربية واستيعاب المفردات الجديدة. وقبل الشروع في تعلم المفردات، فإن العامل الأهم والأكثر حرجاً هو قدرة الطلاب على قراءة القرآن الكريم. ولا يزال ٩٠٪ من أصل ٣٢ طالباً في الصف ٨ (ج) غير قادرين على قراءة القرآن الكريم، مما يؤدي إلى تعثر عملية التعلم وعدم فاعليتها. ويزداد الأمر صعوبة عندما يعتمد التعلم على كتاب الأنشطة الطلابية (LKS) فقط، حيث يشعر الطلاب بقلّة الدافعية في المتابعة. وإن كتاب الأنشطة الطلابية (LKS) يحتوي بالفعل على عدد كبير من المفردات في كل وحدة دراسية، إلا أن ضعف

قدرة الطلاب أو قلة اهتمامهم بالدراسة يجعل هذا الكتاب مجرد مادة لا تحظى بقيمة أو جاذبية كافية للقراءة أو التعلم.

بالإضافة إلى ضعف مهارات قراءة القرآن، فإن محدودية الوسائط التعليمية تعد أيضا عاملا يعيق التعلم التفاعلي. فقلة المعدات مثل أجهزة العرض لعرض المواد أو مكبرات الصوت للاستماع إلى النطق الصحيح للمفردات تعني أن المعلمين يضطرون إلى التناوب في استخدامها أو حتى التخلي عنها. وهناك تحديات أخرى إلى جانب الوسائط التعليمية، وهو أن الدروس تُقام في وقت متأخر من اليوم أو قرب نهاية اليوم الدراسي. وتؤدي الدروس التي تُعقد في وقت متأخر من اليوم إلى شعور الطلاب بالملل وقلة الدافعية، مما يؤدي إلى نوم بعض الطلاب أثناء الحصة. وهذا أحد أكبر التحديات التي يواجهها المعلمون؛ إذ يجب أن نمتلك طريقة التدريس الجذابة ليصبح الطلاب تفاعليين ويسير التعلم بسلاسة.

إن تعليم المفردات في اللغة العربية في مرحلة المتوسطة ينبغي أن يمارسه الطلاب من حيث المبدأ. أن يُثير اهتمام المتعلمين، وأن يُعينهم على فهم تلك المفردات وتطبيقها في مواقف تواصلية أساسية. كما يُفترض أن تعتمد عملية التعلم على وسائط أو وسائط تعليمية تفاعلية تُسهم في زيادة مشاركة المتعلمين مشاركة فعالة. إلا أن الواقع في مدرسة محمدية ه المتوسطة بجاكرتا يُظهر أن أنشطة التعلم لا تزال تقليدية ويغلب عليها دور المعلم كمصدر أساسي للمعرفة، مع قلة استعمال الوسائط التعليمية. ولذلك يفقد المتعلمون حماسهم، ويشعرون بالملل بسهولة، ويواجهون صعوبة في حفظ المفردات واستعمالها بعد تعلمها. وهذه المشكلات تسبب ضرورة إبداع نموذج لوسائط تعليمية تكون أكثر جاذبية وإبداعاً، وذلك من خلال تقديم الوسائط التعليمية القائمة على مبدأ التلعيب.

وعلاوةً على ذلك، فإنَّ عاملَ وقتِ تنفيذِ الدروسِ يُؤثِّرُ أيضاً في فاعليَّةِ تعلِّم المتعلِّمين. فمادَّةُ اللِّغة العربيَّة في مدرسةٍ محدِّيَّة ٥ المتوسطةِ بجاكرتا وخاصةً في الصفِّ ٨(ج). مُحدَّدَةٌ في الحصَّة الأخيرة من اليومِ الدراسي، قُبيلَ وقتِ الانصرافِ من المدرسة. وهذه الحالةُ تُؤدِّي إلى انخفاضِ مستوى تركيزِ المتعلِّمين بسببِ الإرهاقِ بعدَ متابعتهم لعدَّةِ دروسٍ سابقةٍ، مما يُسببُ عن قِلَّةٍ مشاركتهم في الأنشطةِ التعليميَّة، ويجعلُ عمليَّةَ اكتسابِ المفرداتِ أقلَّ فاعليَّةً وبناءً على ذلك، فإنَّ وسائطِ التعلِّم التي تستطيعُ تنميةَ روحِ التعلُّم، وجذبَ الانتباه، وتعزيزَ المشاركةِ النشطةِ لدى المتعلِّمين، تُعدُّ ضروريَّةً لكي يبقى التعلُّمُ فعَّالاً رغمَ إقامته في الساعاتِ الأخيرة من أوقاتِ التعلُّم المدرسي.

في الأساس، يُتوقَّعُ أن يُسهمَ توظيفُ الوسائطِ الرقميةِ الجذابةِ في تعزيزِ إتقانِ الطلابِ لتعلُّمِ اللِّغة العربيَّة، ولا سيما في جانبِ المفردات. فكُلِّما كانت الوسائطُ المستخدمةُ أكثرَ جاذبيَّةً، ازدادتِ إمكانياتُ تحقيقِ فاعليَّةِ التعلُّم في الصفِّ. غيرَ أنَّ الواقعَ يُظهِرُ أنَّ تعلِّمَ اللِّغة العربيَّة في مدرسةٍ محدِّيَّة ٥ المتوسطةِ بجاكرتا لا يزالُ يميلُ إلى النمطِ التقليديِّ، ولم يُوظَّفِ الوسائطُ الرقميةُ التفاعليةُ على نحوٍ أمثل. وقد أدَّى ذلك إلى انخفاضِ دافعيَّةِ الطلابِ للتعلُّم، ويتجلَّى ذلك في ضعفِ مشاركتهم الفعَّالةِ أثناءِ الدرس، مثلَ عدمِ الانتباهِ إلى شرحِ المعلِّم، وعدمِ الاستجابةِ للأسئلة، والانشغالِ بأنشطةٍ خارجِ سياقِ التعلُّم.

استناداً إلى عددٍ من الدراسات السابقة، يتضح أن استخدام الوسائط التعليمية التفاعلية القائمة على التلعيب يسهم في تحسين تعلُّم مفردات اللغة العربية من خلال زيادة دافعية الطلاب ورفع مستوى مشاركتهم وتسهيل فهم المفردات وحفظها. فقد بينت دراسة (Hakim dkk., 2018) أن الألعاب التعليمية التفاعلية أكثر فاعلية في تعليم المفردات مقارنة بالطرق التقليدية، بينما أوضحت

دراسة (Alfarissy dkk., 2023) أن توظيف الوسائط السمعية البصرية، ولا سيما فيديو الرسوم المتحركة، يساعد الطلاب على فهم معاني المفردات من خلال تنشيط حاستي السمع والبصر. كما أثبتت دراسة (Utami dkk., 2022) أن تطبيق أسلوب Make a Match يساهم في تحسين حفظ المفردات وزيادة دافعية التعلم، في حين أكدت دراسة (هستيانا، ٢٠١٩) أهمية استخدام الوسائط الصورية في تقديم المفردات بصورة مباشرة دون الاعتماد على الترجمة، مما يجعل التعلم أكثر واقعية وجاذبية. وانطلاقاً من هذه النتائج، يظهر أن معظم الدراسات السابقة ركزت على استخدام الألعاب التعليمية أو الوسائط السمعية البصرية أو الوسائط الصورية، في حين تتميز الدراسة الحالية بتطوير وسائط تعليمية رقمية قائمة على منصة Interacty التي تدمج عناصر التلعيب في بيئة تعلم تفاعلية عبر الويب، وتوفر قوالب تعليمية متنوعة مثل Make a Match وFind Memory؛ الأمر الذي يُتوقع أن يساهم في زيادة تفاعل الطلاب ودافعتهم وتحسين إتقانهم لمفردات اللغة العربية بصورة أكثر ابتكاراً وفعالية.

وبناءً على ذلك، تبرزُ فجوةٌ بحثيةٌ في تطوير نموذجٍ لوسائط تعلم المفردات العربية القائمة على التلعيب، والمتكاملة مع منصة Interacty، وال قابلة للاستخدام بصورة مستمرة. واستناداً إلى هذه الفجوة، تهدفُ هذه الدراسةُ إلى تطوير نموذج وسائط تعلم المفردات العربية القائمة على التلعيب باستخدام منصة Interacty، بما يُتوقع أن يساهم في زيادة دافعية الطلاب وتعزيز مشاركتهم في عملية التعلم.

استناداً إلى المشكلات التي تم عرضها سابقاً، تستخدم هذه الدراسة منهج البحث والتطوير (R&D) مع اعتماد نموذج Hannafin and Peck، الذي يتكوّن من ثلاث مراحل، وهي: تحليل الاحتياجات (Needs Assessment)، والتصميم (Design)، والتطوير والتنفيذ (Development and Implementation). وقد تم اختيار هذا

النموذج لكونه يوفّر إطاراً منهجياً ومنظماً في تصميم المنتجات التعليمية وتطويرها وتقويمها بما يتوافق مع احتياجات المتعلمين وأهداف التعلم. في مرحلة التحليل، يتم تحديد احتياجات تعلّم المفردات في اللغة العربية، إلى جانب دراسة خصائص المتعلمين في مدرسة محمدية ٥ المتوسطة بجاكرتا. أمّا مرحلة التصميم، فتركّز على تخطيط وسائط تعليمية قائمة على التلعيب باستخدام منصة Interacty، مع مراعاة العناصر الجذابة، والمظهر البصري، والمبادئ التربوية الملائمة. ثم تأتي مرحلة التطوير والتنفيذ، التي تشمل إعداد النموذج الأولي للوسائط التعليمية، وإخضاعه لعملية التحكيم من قبل الخبراء؛ بهدف التأكد من سلامة المحتوى وملاءمة التصميم. بعد ذلك، تنفيذ الوسائط التعليمية، ثم تحلّل استجابات المتعلمين تجاهها. وفي الوقت نفسه، تُجرى عملية التقويم في كل مرحلة من مراحل النموذج، بغرض التقييم والمراجعة المستمرة لكل مرحلة، من أجل الوصول إلى وسائط تعليمية عالية الجودة. ومن خلال هذه المراحل، يُتوقع أن تسهم هذه الدراسة في إنتاج نموذج وسائط تعليمية قائمة على التلعيب يتّسم بدرجة عالية من الصدق، والعملية، بوصفه حلاً ابتكارياً يعزّز الأسس الأولية لمهارات اللغة العربية، ولا سيما في مجال إتقان المفردات.

ب. تركيز البحث وفرعيته

يركز هذا البحث على تطوير الوسائط التعليمية للمفردات العربية القائمة على التلعيب، باستخدام منصة Interacty، لتكون فعالة وجذابة ومناسبة لاحتياجات الطلاب في مدرسة محمدية الخامسة المتوسطة بجاكرتا، كما يلي:

١. تحليل احتياجات الطلاب على الوسائط التعليمية للمفردات العربية

القائمة على التلعيب باستخدام منصة Interacty.

٢. تصميم الوسائط التعليمية للمفردات العربية القائمة على التلعيب

باستخدام منصة Interacty.

٣. تطوير وتنفيذ الوسائط التعليمية للمفردات العربية القائمة على التلعيب

باستخدام منصة Interacty.

ج. تنظيم المشكلة وأسئلة البحث

استنادًا إلى التركيز والمحاور الفرعية التي تم توضيحها، يمكن صياغة مشكلة هذا البحث في السؤال التالي: "كيف يتم تطوير وسائط تعليمية للمفردات العربية القائمة على التلعيب باستخدام منصة Interacty لدى طلاب وطالبات مدرسة محمدية الخامسة المتوسطة بجاكرتا؟"

ثم تم تطوير هذه المشكلة إلى الأسئلة الآتية:

١. كيف يتم تحليل احتياجات الطلاب في تطوير وسائط منصة Interacty في

تعلم مفردات اللغة العربية؟

٢. كيف يتم تصميم وسائط منصة Interacty في تعلم مفردات اللغة العربية؟

٣. كيف تتم عملية تطوير وتنفيذ وسائط منصة Interacty في تعليم مفردات

اللغة العربية؟

د. أهداف البحث

يهدف هذا البحث إلى ما يلي:

١. لمعرفة تحليل احتياجات الطلاب لوسائط منصة Interacty في تعلم

مفردات اللغة العربية.

٢. لتصميم نموذج لوسائط منصة Interacty بما يتناسب مع المادة التعليمية واحتياجات الطلاب.

٣. لتطوير وتنفيذ التجربة التطبيقية لوسائط منصة Interacty في مدرسة محمية ٥ المتوسطة بجاكرتا.

هـ. أهمية البحث

من المتوقع أن تكون نتائج هذا البحث مفيدة لجميع الأطراف المعنية، وبصفة خاصة للجهات التالية:

١. النظرية

يُتَوَقَّع أن تسهم هذه الدراسة في تقديم إسهامٍ علمي في تطوير تعليم اللغة العربية القائم على الألعاب من خلال الابتكار في استخدام منصة Interacty التي توفر مجموعة متنوعة من القوالب التعليمية. وإضافةً إلى ذلك، يُرجى أن تُسهم نتائج هذه الدراسة في إثراء الأدبيات العلمية المتعلقة بكيفية تطبيق نموذج التطوير Hannafin and Peck في إنتاج وسائط تعليمية تتسم بالصدق، والتفاعلية، والفعالية. وبناءً على ذلك، فإن هذه الدراسة لا تقتصر فائدتها على الجانب التطبيقي في الميدان فحسب، بل يمكن أيضاً الاستفادة منها بوصفها مرجعاً للدراسات والبحوث المستقبلية ذات الصلة.

٢. التطبيقية

أ) للمعلمين

تُعَدُّ هذه الوسائط بديلاً مبتكراً في التعليم، إذ تدعم عرض المادة التعليمية بطريقة أكثر تفاعلاً وجاذبية وتبعد عن الرتابة. ومن أجل تعزيز استخدام

التكنولوجيا الرقمية وتشجيع التعلم التعاوني، يمكن للمعلم استخدام منصة Interacty كوسائط تعليمية فعّالة.

(ب) للطلاب

إن وسائط التعلم باستخدام منصة Interacty تسهّل على الطلاب فهم مفردات اللغة العربية بطريقة ممتعة. كما يمكن للطلاب أن يتعلموا من خلال منهج التعلم القائم على الألعاب، مما يزيد من دافعيتهم واهتمامهم ومشاركتهم الفاعلة في عملية التعلم.

(ج) للباحثين

يمكن أن يكون هذا البحث مرجعاً للأكاديميين المهتمين بتطوير وسائط تعليمية مبتكرة أخرى. بالإضافة إلى ذلك، يفتح هذا البحث الباب لتطوير وسائط رقمية مماثلة في مجالات أخرى. ويمكن القول إن البحث في تطوير الوسائط التعليمية القائمة على الألعاب قد أصبح أكثر شمولاً واتساعاً.

