الباب الأول

المقدمة

أ. خلفية البحث

اللغة هي أداة للتعبير عن المشاعر والأفكار، وأيضاً الوسيلة الرئيسية للتفاعل بين الناس. من منظور تعليم اللغة العربية، هناك العديد من الزوايا: باعتبارها لغة دينية لفهم النصوص المقدسة، وسيلة لدراسة العلوم الإسلامية، وأداة للتواصل اليومي.[١]

اللغة العربية لها دور مهم بالنسبة للمسلمين في فهم تعاليم الدين من القرآن الكريم، السنة النبوية، وكتب العلماء. بالإضافة إلى كونها وسيلة للتعبير بالنسبة للمتحدثين بها، تساعد هذه اللغة في تعميق الإيمان ونشر الإسلام. كإحدى اللغات العالمية التي يُستخدمها العديد من الناس، يحتاج تعليم اللغة العربية إلى اهتمام خاص في مختلف المستويات التعليمية. ومع ذلك، يواجه تعليم اللغة العربية تحديات في الجوانب اللغوية (النطق، الكتابة، الصرف، النحو، الدلالة) وغير اللغوية (السياق الاجتماعي والثقافي، التاريخ، بالإضافة إلى التحديات التي يواجهها المدرسون والطلبة).[٢]

---

[1] Rahmat Iswanto, "Pembelajaran Bahasa Arab Dengan Pemanfaatan Teknologi," *Arabiyatuna: Jurnal Bahasa Arab* 1, no. 2 Desember (2017): 140.

[2] Muliatno Muliatno, "Problematika Pembelajaran Bahasa Arab," *Jurnal Yudistira : Publikasi Riset Ilmu Pendidikan dan Bahasa* 1, no. 3 (July 2023): 18, https://doi.org/10.61132/yudistira.v1i3.102.

تتأثر عملية التعليم بعدة عوامل مترابطة، مما يجعلها معقدة. العاملان الرئيسيان هما المدرس كعنصر في العملية التعليمية والطلبة كأطراف للتعليم، حيث يلعب كل منهما دورا مهما من خلال إمكانياتهم المعرفية والعاطفية والحركية. بالإضافة إلى ذلك، تساهم عوامل أخرى مثل الوسائل، المرافق، البنية التحتية، الإدارة، نظام التعليم، المناهج، الأساليب، والاستراتيجيات مغزى في تحسين جودة ونتائج التعليم في بيئات متنوعة.[٣]

يتطلب تعليم اللغة العربية إتقان أربع مهارات رئيسية: الاستماع (مهارة الاستماع)، والتحدث (مهارة الكلام)، والقراءة (مهارة القراءة)، والكتابة (مهارة الكتابة). إن إتقان هذه المهارات يدعم سير عملية التعليم بسلاسة. ومع ذلك، فإن التحديات مثل الاعتقاد بأن اللغة العربية صعبة ومملة تشكل مصدر قلق للمعلمين في إيجاد طرق تدريس جذابة وزيادة دافعية الطلبة.[٤]

مهارة الاستماع هي إحدى المهارات الرئيسية في تعليم اللغة التي تدعم فهم الأفكار بشكل عميق.[٥] تتضمن هذه المهارة القدرة على فهم وتفسير الكلام من المتحدث أو الوسائل المعلوم. يتكون مهارة الاستماع من نوعين: الاستماع للتكرار، وذلك للتعود على المواقف اللغوية، والاستماع لفهم النصوص، بهدف التعرف على الفكرة الرئيسية، تسلسل القصة، والأفكار الإضافية.[٦] ومع ذلك، غالباً ما يعتبر الطلبة

---

[3] Noor Amirudin, "Problematika Pembelajaran Bahasa Arab," *Tamaddun: Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Keagamaan*, 2017, 4.

[4] R. Umi Baroroh and Fauziyah Nur Rahmawati, "Metode-Metode Dalam Pembelajaran Keterampilan Bahasa Arab Reseptif," *Urwatul Wutsqo: Jurnal Studi Kependidikan Dan Keislaman* 9, no. 2 (2020): 179–80.

[5] Qomi Akid Jauhari, "Pembelajaran Maharah Istima Di Jurusan PBA UIN Maulana Malik Ibrahim Malang," *Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Ilmiah* 3, no. 1 (2018): 130.

[6] Hamidah Hamidah and Marsiah Marsiah, "Pembelajaran Maharah Al-Istima'dengan Memanfaatkan Media Youtube: Problematika Dan Solusi," *Al-Ta'rib: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab* 8, no. 2 (2020): 148.

هذه المهارة صعبة بسبب المحتوى الذي قد لا يكون مادة للاهتمام. ولذلك، هناك حاجة لإبداع طرق تدريس مبتكرة لجعل عملية الاستماع أكثر فعالية وممتعة.

يجب على معلم اللغة العربية المتمكن أن يفهم أهداف التعليم، ويتقن الأساليب والمواد، ويستخدم الوسائل التعليمية بشكل فعال، ويدير تنوع الطلبة، ويقيّم نتائج التعليم بدقة. التحديات التي يواجهها المدرس يمكن التغلب عليها من خلال التخطيط الجيد للعملية التعليمية، بالإضافة إلى القدرة على تنفيذها وتقييمها. المشاكل التي تواجه تدريس اللغة العربية غالبًا ما تكون مرتبطة بالاحترافية لدى المدرس والعوامل المتعلقة بالطلبة.[٧]

صعوبة الطلبة في إتقان المهارات الأساسية الأربع في تعليم اللغة العربية تتأثر بعدة عوامل، مثل قلة إتقان المفردات، والخلفية التعليمية السابقة، واعتقاد الطلبة بأن اللغة العربية صعبة ومملة. وغالبًا ما يرجع ذلك إلى استخدام أساليب واستراتيجيات تعليمية رتيبة دون دعم من وسائل تعليمية مناسبة وجذابة.[٨]

تستمر التكنولوجيا في التطور، مما يوفر فوائد إيجابية لحضارة الإنسان.[٩] واحدة من التطبيقات الشهيرة هي *Genially* ، وهي منصة تعليمية عبر الإنترنت مجانية تحتوي على العديد من القوالب الجاهزة للاستخدام. وفقا لبيرماتاساري وآخرين، تقدم *Genially* محتوى تعليمي تفاعلي عالي الجودة يدعم أساليب التعليم البصرية والسمعية

---

[7] Fathur Rohman, "Strategi Pengelolaan Komponen Pembelajaran Bahasa Arab," *Arabiyat: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban* 1, no. 1 (2014): 63–64.

[8] Bulqis Bulqis and Nelly Mujahidah, "Efektivitas Permainan Puzzle Tebak Gambar Terhadap Kemampuan Menghafal Mufrodat Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab," *Armala* 3, no. 1 (2022): 14.

[9] Jhon Enstein, Vera Rosalina Bulu, and Roswita Lioba Nahak, "Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Bilangan Pangkat Dan Akar Menggunakan Genially," *Jurnal Jendela Pendidikan* 2, no. 01 (2022): 102.

والحركية. كوسيلة تعليمية تفاعلية تعتمد على الإنترنت، تم تصميم *Genially* لزيادة اهتمام الطلبة وتحفيزهم في عملية التعليم.[١٠]

استخدام لعبة السلم والثعبان من تطبيق *Genially* يمكن أن يحل مشكلة الملل لدى الأطفال في التعليم. يُتوقع من المدرس أن يكون قادرًا على خلق بيئة صفية مبدعة من خلال هذه الوسيلة.[١١] تقدم لعبة السلم والثعبان كوسيلة تعليمية تجربة تعليم تفاعلية وممتعة، مما يزيد من دافع واهتمام الطلبة. بالإضافة إلى ذلك، تدعم هذه اللعبة التطور المعرفي من خلال تضمين الأنشطة مثل اتخاذ القرارات، حساب الخطوات، التعرف على الأرقام والحروف، وفهم المواقع على لوحة اللعبة.[١٢]

مدرسة محمدية ٢ المتوسطة الإسلامية بنجرماسين تسعى لتحسين جودة التعليم، وخاصة في اللغة العربية. وقد أبدى الباحث اهتماما بدراسة الصف الثامن الذي يظهر حماسا في التعليم من خلال اللعب. التحدي الذي يواجهه هو تحسين مهارات الاستماع لدى الطلبة بطريقة مبتكرة وتفاعلية. من المتوقع أن يكون استخدام لعبة السلم والثعبان من تطبيق *Genially* جعله حلا فعالا لتحسين تحفيز الطلبة في مهارة الاستماع وفهم المادة التي يتم تدريسها.

بناء على ملاحظات الباحث، لا تزال مهارات الاستماع لدى طلبة الصف الثامن في مدرسة محمدية ٢ المتوسطة الإسلامية بنجرماسين بحاجة إلى تحسين. تعود

---

[10] Siti Toyibatul Hasanah, Rais Hidayat, and Mira Mirawati, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Platform Genially Pada Pembelajaran IPA Materi Siklus Air," *Innovative: Journal Of Social Science Research* 4, no. 4 (2024): 3.

[11] Amifatuz Zuhriyah, "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dan Hasil Belajar IPS Di Madrasah Ibtidaiyah," *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 3, no. 2 (2020): 30–31.

[12] Nia Anggri and A. Wathon, "Penerapan Metode Bermain Melalui Permainan Ular Tangga Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini," *Sistim Informasi Manajemen* 5, no. 1 (2022): 33–34.

صعوبة الطلبة في فهم مادة الاستماع إلى طرق التدريس قلة جاذبية، وقلة التفاعل من الطلبة، والوقت المحدود، وقلة وسائل تعليمية تفاعلية. تجعل الوسائل التقليدية المستخدمة الطلبة يشعرون بالملل. وللتغلب على ذلك، تم اجراء هذا البحث لتقييم فعالية استخدام لعبة السلم والثعبان من تطبيق *Genially* كوسيلة تعليمية تفاعلية وممتعة. يتوقع أن يساعد هذا البحث في زيادة دافع الطلبة وتحسين مهارات الاستماع لديهم، ويسهم في تطوير تعليم اللغة العربية بشكل أكثر ابتكارا.

ب. التحديد الإجرائي

التحديد الإجرائي يهدف إلى منع سوء الفهم والاختلاف في تفسير المصطلحات الواردة في عنوان البحث. ووفقًا لعنوان البحث الذي أقوم بدراسته، وهو فعالية استخدام لعبة السلم والثعبان من تطبيق *Genially* في مهارة الاستماع لدى طلبة الصف الثامن في مدرسة محمدية ٢ المتوسطة الإسلامية بنجرماسين.

من الناحية اللغوية، كلمة "استماع" مشتقة من اللغة العربية وتعني الإنصات أو الإصغاء. أما من الناحية الاصطلاحية، فإن الاستماع يُعتبر وسيلة أولية يستخدمها الإنسان للتواصل مع الآخرين في مراحل معينة. ومن خلال نشاط الاستماع هذا، يمكن للفرد التعرف على المفردات، تركيب الجمل، وبنية اللغة.[١٣]

أما نوع الاستماع في استخدام لعبة السلم والثعبان من تطبيق *Genially*، فهو الاستماع غير المركز، وهو كل ما يُسمع عادة في المجتمع. وهذا النوع من الاستماع هو الذي يتدرّب عليه الجمهور من خلال المواد المسموعة سواءً عبر الوسائل البصرية أو السمعية البصرية، أو من المجالس.[١٤]

---

[13] Khoirotun Ni'mah, "Pembelajaran Istima'bahasa Arab Dengan Metode Story^{TEL}Ling," *Dar El-Ilmi: Jurnal Studi Keagamaan, Pendidikan Dan Humaniora* 3, no. 2 (2016): 167–68.

[14] Jauhari, "Pembelajaran Maharah Istima Di Jurusan PBA UIN Maulana Malik Ibrahim Malang," 138.

الفعالية هي القدرة على تحقيق الهدف بدقة أو اختيار الهدف الأكثر ملاءمة. يفهم أيضا على أنه مقياس لنجاح تحقيق الهدف المحدد.[١٥] وفقا لمعيارISO-9241، يتم قياس فعالية المنتج بناء على مستوى الدقة والكمال في تحقيق الهدف من قبل المستخدم. يعرف مصدر آخر الفعالية بأنها التوافق بين النتائج المحققة والأهداف المحددة.[١٦]

وفقا ليينسي، يمكن للنظام التعليمي الممتع أن يعزز اهتمام الطلبة بالتعليم ويحفز فضولهم، مما يدفعهم ليكونوا أكثر نشاطا وابداعا وفهما لمسؤولياتهم في اتخاذ القرارات المشتركة. كما أن التعليم بشكل صحيح يجعل الطلبة أكثر نشاطًا في طرح الأسئلة حول المادة المقدمة، وبالتالي من المهم للغاية نقل المادة بطريقة ممتعة. خاصة بالنسبة للطلبة في المرحلة الثانوية، الذين يفضلون الأشياء المثيرة على ما هو روتيني وممل. لذلك، هناك حاجة إلى حلول لاختيار طرق تعليم مبتكرة وممتعة، التي يمكن أن تعزز حماسة الطلبة في التعليم ونتائج الامتحاناتهم.[١٧]

ج. أسئلة البحث

أما أسئلة في هذا البحث العلمي هي:

١. هل نتائج التعليم الطلبة في مهارة الاستماع باستخدام لعبة السلم والثعبان من تطبيق *Genially* أعلى من التعليم بدون استخدام هذه الوسائل؟

---

[15] Ummul Hanifah Putri, *Efektivitas Dan Efisiensi Pembiayaan Pendidikan*, INA-Rxiv, 2019, 1, https://osf.io/preprints/inarxiv/yg3an/.

[16] Apol Pribadi Subriadi, Anisah Herdiyanti, and Siti Rohani Ayundari, "Pengukuran Efektivitas Dan Efisiensi E-Goverment-Surabaya Single Windows," *SESINDO 2015* 2015 (2015): 70, http://is.its.ac.id/pubs/oajis/index.php/home/detail/1550/Pengukuran-Efektivitas-Dan-Efisiensi-E-Goverment-Surabaya-Single-Windows.

[17] Sri Wulandari and Indah Fitria Rahma, "Efektivitas Media Video Kine Master Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Secara Daring," *Jurnal Analisa* 7, no. 1 (2021): 35.

د. أهداف البحث

أهداف هذا البحث كما يلي:

١. لمعرفة ما إذا كانت نتائج مهارة الاستماع باستخدام لعبة السلم والثعبان من تطبيق *Genially* أعلى من التعليم بدون استخدام هذه الوسائل.

هـ. أهمية البحث

يتوقع أن يكون لهذا البحث أهمية نظرية وعملية كما يلي:

١. الأهمية النظرية

يُؤمل أن يساهم هذا البحث في تطوير نظريات تعليم اللغة، وخاصة في مجال مهارة الاستماع. من خلال استخدام لعبة السلم والثعبان من تطبيق *Genially*، يمكن لهذا البحث أن يضيف رؤى حول فعالية الوسائل التفاعلية الرقمية في تعزيز اهتمام وفهم الطلبة في تعليم المهارة الاستماع. كما يُرجى أن تُثري نتائج هذا البحث الدراسات الأدبية المتعلقة باستخدام التكنولوجيا في تعليم اللغة العربية.

٢. الأهمية العملية

أ. للمعلم:

يمكن أن يكون هذا البحث مرجعًا للمعلم في اللغة العربية، خصوصًا في اختيار وسائل تعليمية تفاعلية وجذابة. إن استخدام لعبة السلم والثعبان من تطبيق "*Genially*" يوفر بديلا لخلق جو تعليمي ممتع، مما يسهم في زيادة انتباه الطلبة ومشاركتهم.

ب. للطلبة:

يتوقع أن يسهم نهج التعليم من خلال تطبيق "*Genially*" والألعاب في تعزيز دافعية الطلبة وتسهيل فهمهم لمادة الاستماع. ومن خلال توفير أجواء تعليمية أكثر جذبا، سيتمكن الطلبة من تجنّب الملل، مما ينعكس إيجابا على نتائج تعليمهم.

ج. للمدرسة:

يمكن أن تكون نتائج هذا البحث مادة تقييم للمدرسة لتحسين جودة التعليم من خلال دمج التكنولوجيا والطرق المبتكرة. كما أن تطبيق برامج تفاعلية مثل "*Genially*" يمكن أن يعزز صورة المدرسة كمؤسسة تدعم التعليم القائم على التكنولوجيا.

د. للباحث الآخر:

يمكن أن يكون هذا البحث مرجعًا للباحث الآخر الذين يرغبون في استكشاف استخدام الوسائل الرقمية في تعليم اللغة العربية، خاصة في مهارة الاستماع. كما يمكن أن توفر النتائج أفكارا لأبحاث مستقبلية تتعلق بتطوير التطبيقات أو طرق التعليم الأكثر ابتكارا.

و. الدراسات السابقة المناسبة

الدراسات السابقة تهدف إلى تقديم مرجع ومقارنة للقارئ. بالإضافة إلى ذلك، تهدف إلى تجنب الافتراضات بوجود تشابه مع هذا البحث. ولذلك، في هذا البحث بتضمين نتائج الدراسات السابقة على النحو التالي:

الجدوال ١. ١ : الدراسات السابقة

الدراسات السابقة	أوجه التشابه	أوجه الاختلاف	نتائج البحث
ليلة العلمية، ٢٠٢٤. "تطوير وسيلة تعليمية باستخدام لعبة السلم والثعبان عبر منصة جينيالي لزيادة اهتمام الطلبة في مادة تاريخ الثقافة الإسلامية للصف التاسع في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ في سيدوارجو".	يتناول البحث استخدام لعبة السلم والثعبان كوسيلة تعليمية لزيادة نتائج أو اهتمام الطلبة بالتعليم.	تناولت الدراسة السابقة تطوير وسيلة تعليمية للعبة السلم والثعبان باستخدام تطبيق *Genially* في تعليم مادة تاريخ الثقافة الإسلامية، بينما تركز الدراسة الحالية على تعليم اللغة العربية، وبالتحديد في مهارة الاستماع.	عملية تطوير وسيلة تعليمية للعبة السلم والثعبان عبر منصة *Genially* من خلال خمس مراحل، وهي: التحليل، التصميم، التطوير، التنفيذ، والتقييم. وأسفرت نتائج تطوير هذه الوسيلة عن صلاحيتها للاستخدام كوسيلة تعليمية في الصف التاسع لمادة تاريخ الثقافة الإسلامية (SKI) في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ في سيدوارجو.

فوتري، ٢٠٢٢. "تطوير وسيلة لعبة السلم والثعبان القائمة على تطبيق *Genially* في تعليم الرياضيات للصف الرابع بالمدرسة الإبتدائية الحكومية ٤ في لوبوك لينغاو".	إستخدم البحث لعبة السلم والثعبان كوسيلة تعليمية لزيادة نتائج أو رغبة الطلبة بالتعليم.	تناولت الدراسات السابقة تطوير وسائل تعليمية باستخدام لعبة السلم والثعبان القائمة على تطبيق *Genially* في تعليم الرياضيات، بينما يركز الباحث الحالي على تعليم اللغة العربية، وتحديداً في مهارة الاستماع.	أظهرت نتائج البحث أن وسيلة "لعبة السلم والثعبان المبنية على تطبيق جينيا" تتمتع بالجودة التالية: (١) صالحة بمعدل درجة ٠,٨٢، (٢) عملية بمعدل درجة ٩٠,٩٣٪، و(٣) فعالة بمعدل درجة ٨٥,١٨٪. وبالتالي، يُعلن أن هذه الوسيلة صالحة، عملية، وفعّالة لتعليم مادة الرياضيات في الصف الرابع من المدرسة الإبتدائية الحكومية ٤ في لوبوك لينغاو.
ليلة الرزقي، ٢٠١٥. "تطبيق وسائل تعليمية باستخدام لعبة السلم والثعبان لتحسين إتقان مفردات اللغة العربية لدى طلبة الصف الرابع في المدرسة الإبتدائية الإسلامية نور	تستخدم الدراسة لعبة السلم والثعبان كوسيلة تعليمية بهدف تحسين نتائج التعلم أو زيادة رغبة الطلبة بالتعلم.	قام الباحث السابق بدراسة تطبيق وسائل تعليمية باستخدام لعبة السلم والثعبان دون استخدام تطبيق *Genially* لتحسين المفردات، بينما يركز الباحث الحالي على	أظهرت نتائج البحث أن: (١) تم تصميم تخطيط تدريس اللغة العربية باستخدام وسيلة "لعبة السلم والثعبان" لزيادة إتقان المفردات في موضوعات التعارف،

الجديد، كولوميان، مديرية بليتار".		دراسة التعليم باستخدام لعبة السلم والثعبان من خلال تطبيق *Genially* .	الأدوات المدرسية، والمهنة. (٢) تم تنفيذ التدريس في ثلاث دورات، كل منها تتضمن لقائين مدة كل منها ٢ × ٣٥ دقيقة، مع تزايد حماس الطلبة واهتمامهم بشكل مستمر. (٣) أظهرت نتائج إتقان المفردات لدى الطلبة زيادة: - القيمة الأولية: المعدل ٥١,٧. - الدورة الأولى: المعدل ٥٨,١ (زيادة ١٢,٣٧٪). - الدورة الثانية: المعدل ٦٦,٣ (زيادة ١٤,١١٪). - الدورة الثالثة: المعدل ٧٧,٢ (زيادة ١٦,٤٤٪).

ز. فرضية البحث

الفرضية هي اجابة مؤقتة يتم اختبار صحتها من خلال البحث.[١٨]

١. الفرضية الصفرية (Ho) : لا يوجد فرق بين استخدام لعبة السلم والثعبان من تطبيق *Genially* في مهارة الاستماع لدى طلبة الصف الثامن في مدرسة محمدية ٢ المتوسطة الإسلامية بنجرماسين.

٢. الفرضية البديلة (Ha) : يوجد فرق بين استخدام لعبة السلم والثعبان من تطبيق *Genially* في مهارة الاستماع لدى طلبة الصف الثامن في مدرسة محمدية ٢ المتوسطة الإسلامية بنجرماسين.

ح. هيكل البحث

إن أهمية البحث في هذا البحث العلمي يتكون في خمسة أبواب كما يلي:

١. الباب الأول: **المقدمة،** تحتوي على خلفية البحث، تعريف الإجراء، أسئلة البحث، أهداف البحث، أهمية البحث، فرضية البحث، الدراسات السابقة المناسبة، وهيكل البحث.

٢. الباب الثاني: **الإطار النظري،** يحتوي على المراجع النظري والإطار الفكري، وفرضية البحث.

٣. الباب الثالث: **منهجية البحث،** تحتوي على نوع ومدخل البحث، تصميم البحث، موقع البحث، موضوع البحث وذاتي البحث، البيانات ومصادر البيانات، أساليب جمع البيانات، وتقنيات تحليل البيانات.

٤. الباب الرابع: **عرض البيانات وتحليلها،** تحتوي علي وصف أنشطة التعليم للفصل التجريبي، وتحليل البيانات.

---

[18] Jim Hoy Yam and Ruhiyat Taufik, "Hipotesis Penelitian Kuantitatif," *Perspektif: Jurnal Ilmu Administrasi* 3, no. 2 (2021): 97.

٥. الباب الخامس: **الخاتمة** تحتوي على خلاصة نتائج البحث والتوصيات والمقترحات.

ثم الجزء الأخير من الرسالة: تحتوي على قائمة المراجع، الملاحق، والسيرة الذاتية للباحث.