الباب الأول

المقدمة

أ. خلفية البحث

لقد أحدث تطور تكنولوجيا المعلومات والاتصالات اليوم تغييرات كبيرة في مختلف جوانب الحياة، بما في ذلك في مجال التعليم. تشير الدراسات إلى أن استخدام تكنولوجيا المعلومات والاتصالات في التعليم يزيد من الابتكار في التعلم وفهم الطلاب ويسهل عملية التعلم دون قيود الزمان والمكان.[1] إن وجود الوسائل الرقمية المختلفة يجعل أساليب التعلّم التقليدية غير مرغوب فيها، خاصة من قبل جيل الألفية والجيل Z الذي نشأ في خضم التقدم التكنولوجي السريع. لذلك، هناك حاجة إلى الابتكار في وسائل التعلم لجعلها أكثر تشويقًا وقدرة على زيادة مشاركة الطلاب في عملية التعلم.

أحد الأساليب المبتكرة التي بدأ تطبيقها على نطاق واسع هو التعلم القائم على الألعاب الرقمية. لا تُستخدم الألعاب كوسيلة للتسلية فحسب، بل إنها قادرة أيضًا على خلق جو تعليمي تفاعلي وممتع. فمن خلال عناصر الألعاب، يمكن للطلاب فهم المواد التعليمية وإتقانها بسهولة أكبر. وقد أظهر عدد من الدراسات أن التعلّم القائم على الألعاب يمكن أن يزيد من دافعية التعلّم واهتمام الطلاب وتسريع إتقان المواد.

اللغة العربية هي واحدة من أكثر اللغات العالمية التي يتم تعلمها على نطاق واسع، بما في ذلك في إندونيسيا. فهي تحتوي على مفردات واسعة وبنية نحوية معقدة ومميزة. ومع ذلك، يواجه العديد من الطلاب صعوبات في إتقان المفردات العربية – وهي عقبة رئيسية في تحسين مهاراتهم اللغوية. إحدى المهارات الرئيسية في تعلم اللغة هي مهارة التحدث، والتي لا تتطلب من الطلاب إتقان المفردات فحسب، بل تتطلب أيضًا القدرة على ربط الجمل ونقل الرسائل بفعالية. مهارة الكلام هي القدرة على التعبير عن الأفكار

[1] Subagio and Limbong, "Dampak Teknologi Informasi Dan Komunikasi Terhadap Aktivitas Pendidikan."

أو الآراء أو المشاعر من خلال الكلمات التي تهدف إلى توفير الفهم لشركاء الكلام باستخدام اللغة كوسيلة.[٢]

على الرغم من أن العديد من المؤسسات التعليمية قد قدمت برامج لتعلم اللغة العربية، إلا أن التحديات التي تواجه الطلاب في تحسين مهارات التحدث باللغة العربية لا تزال قائمة بما في ذلك على مستوى المرحلة الإعدادية. تعد محدودية المفردات أحد العوامل الرئيسية التي تتسبب في ضعف قدرة الطلاب على التحدث باللغة العربية. لذلك، هناك حاجة إلى نهج تعليمي أكثر إبداعًا وتفاعلية للتغلب على هذه العقبات.

أحد الحلول المحتملة هو استخدام الألعاب الرقمية في تعلم اللغة العربية. تطبيق "*Fun Easy Learn Arabic*" هو أحد التطبيقات القائمة على الألعاب المصممة لمساعدة الطلاب على تعلم مفردات اللغة العربية تدريجيًا من خلال أنشطة مرئية وصوتية ممتعة متنوعة. لا يسمح التطبيق للطلاب بحفظ المفردات فحسب، بل يتيح لهم أيضًا فهم كيفية استخدامها في السياقات ذات الصلة. من خلال هذا النهج، تصبح عملية التعلم أكثر تشويقًا وتفاعلية ويمكن أن تشجع ثقة الطلاب في استخدام اللغة العربية بفاعلية، خاصة في مهارات الكلام.

بناءً على نتائج الملاحظة الاساسية التي أُجريت في صف السابع بمدرسة محمدية المتوسطة ٣ بنجرماسين ، فإن تعليم اللغة العربية، وخصوصًا في جانب مهارة الكلام والمفردات، لا يزال يهيمن عليه الأسلوب التقليدي. حيث إنّ عملية التعلم تميل إلى أن تكون أحادية الاتجاه (تركّز على المعلم)، إذ يقوم المعلم بشرح المادة في حين يكتفي التلاميذ بتدوين المفردات وحفظها بطريقة سلبية. كما أن استخدام الوسائط التعليمية مثل الصوتيات، والفيديوهات، أو الحوار المباشر، لم يُستثمر بالشكل الأمثل؛ رغم أن المعلم أحيانًا يستخدم الفيديو ويطبّق طريقة المحادثة، إلا أن ذلك يقتصر غالبًا على وقت النشاط

[2] Daniswara, Anwariati, and Atsaniyah, "Pelaksanaan Kegiatan 'Muhadharah' Di Beberapa Pondok Modern Sebagai Upaya Untuk Melatih 'Maharah Kalam' Para Santri."

اللاصفي في نادي اللغة العربية. ومن جهة أخرى، لم تظهر بعدُ عادةُ التعلم الذاتي قبل بدء الحصة الدراسية، كأن يقرأ الطالب بصوت عالٍ أو يستمع إلى تسجيلات باللغة العربية، وهي أمور من شأنها دعم مبدأ التعلم النشط والممتع كما هو مؤكد عليه في المنهج الدراسي ٢٠١٣ والمنهج المستقل.

ومن خلال المقابلة التي أُجريت مع معلم اللغة العربية في بمدرسة محمدية المتوسطة ٣ بنجرماسين ، تبيّن أن اهتمام التلاميذ بمهارة الكلام يشهد تزايدًا تدريجيًا، وهذا يظهر من خلال ازدياد عدد المشاركين في نادي اللغة العربية سنةً بعد سنة. إلا أن غالبية التلاميذ يواجهون صعوبات في قراءة القرآن الكريم، مما يؤثر سلبًا على قدرتهم في النطق باللغة العربية. كما يشعر أغلب التلاميذ بالغربة حيال اللغة العربية لكونها جديدة عليهم، ما يؤدي إلى تفاوت في الحماسة أثناء ممارسة المحادثة. وتجدر الإشارة إلى أن المعلم لم يستخدم بعد الوسائل الرقمية مثل تطبيق "*Fun Easy Learn Arabic*"، ولا يزال نظام التقييم يعتمد على حفظ المفردات، والعادة في استخدام العبارات العربية داخل الصف، بالإضافة إلى ممارسات بسيطة كالتعارف باللغة العربية. وقد أثّر ذلك على ضعف اكتساب المفردات وثقة الطلاب بأنفسهم عند الاستماع أو التفاعل الشفوي.[٣]

"*Fun Easy Learn Arabic*" سهل الاستخدام في أي وقت وفي أي مكان، غير مقيد بالزمان والمكان، لذا فهو مناسب جدًا للتعلم المستقل خارج الفصل الدراسي، كما أن المواد الكاملة وسهولة الوصول إليها تدعم عملية التعلم المستمر.[٤] يجمع التطبيق بين التكنولوجيا الحديثة وأساليب التعلُّم القائمة على الألعاب التعليمية، مثل البطاقات التعليمية الرقمية والاختبارات التفاعلية والألعاب التعليمية. تجمع هذه الميزات بين العناصر البصرية

[3] Wawancara dengan guru bahasa arab SMP Muhammadiyah 3 Banjarmasin, Sabtu, 07 Juni 2025

[4] Fadila, Hani Nur, et al. "Literature Review: Aplikasi Mobile Fun Easy Learn Arabic dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab." Jurnal Naskhi Jurnal Kajian Pendidikan dan Bahasa Arab 7.1 (2025): 37-51.

والسمعية والحركية، والتي ثبت أنها تسرّع من عملية الفهم وتحسّن الذاكرة بنسبة تصل إلى ٦٥%.[٥] يزيد نظام النقاط والمستويات أيضًا من دافع الطلاب للتعلم.

وانطلاقًا من الفجوة المذكورة آنفًا، رأى الباحث أهمية إجراء هذا البحث، ولذلك اختار عنوان :فعالية استخدام وسيلة اللعبة الرقمية " *Fun Easy Learn Arabic"* في تعليم مهارة الكلام في الصف السابع بمدرسة محمدية المتوسطة ٣ بنجرماسين .وفي إطار هذا البحث، يستخدم الباحث تطبيق*Fun Easy Learn Arabic"* "بوصفه وسيلة لعبة رقمية تتناسب مع خصائص طلاب المرحلة الإعدادية وتدعم تعليم مهارة الكلام. ويُعد هذا التطبيق مناسبًا لأنه يقدّم المفردات الأساسية بصورة تفاعلية تجمع بين العناصر المرئية والصوتية، مما يُسهِّل على الطلاب فهم المفردات العربية ونطقها. بالإضافة إلى ذلك، منحت بمدرسة محمدية المتوسطة ٣ بنجرماسين الإذن والدعم الكامل لتنفيذ هذا البحث، وأكدت أن استخدام الوسائل التعليمية محلُّ ترحيب ما دام يهدف إلى تحسين جودة عملية التعليم. لذلك، يُعد استخدام تطبيق*Fun Easy Learn Arabic"* "مناسبًا وقابلًا للتطبيق على طلاب الصف السابع في المدرسة.

ب.التحديد الإجرائي

وفيما يلي حدود هذا البحث:

١. الفعالية

تعد الفعالية مقياسا يبين مدى قدرة نشاط أو أسلوب معين على تحقيق الأهداف المحددة بصورة مثلى. وفي سياق التعلم، تشير الفعالية إلى مقدار نجاح استخدام وسيلة أو طريقة تعليمية في تحقيق نواتج التعلم المرجوة

[5] Hani Nur Fadila et al., "Literature Review: Aplikasi Mobile Fun Easy Learn Arabic Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab," *Jurnal Naskhi Jurnal Kajian Pendidikan Dan Bahasa Arab* 7, no. 1 (2025): 1, https://doi.org/10.47435/naskhi.v7i1.3486. Aplikasi Mobile Fun Easy Learn Arabic dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab

ويقصد بالفعالية في هذا البحث مدى نجاح استخدام وسيلة اللعبة الرقمية *(Fun Easy Learn Arabic)* في تنمية مهارة الكلام لدى طلاب الصف السابع بمدرسة محمدية الثالثة المتوسطة بنجرماسين. وتقاس هذه الفعالية من خلال قدرة الطلاب على فهم المفردات العربية وتذكرها واستخدامها شفويا في السياق المناسب، وذلك كما يظهر في تحسن نتائج تعلمهم.

٢. وسيلة تعليمية

وسيلة التعلم *"Fun Easy Learn Arabic"* في هذا البحث هي وسيلة تعليمية قائمة على تطبيق رقمي تستخدم لمساعدة طلاب الصف السابع بمدرسة محمدية الثالثة المتوسطة بنجرماسين في تعلم مهارة الكلام والتدرب عليها. وتستخدم هذه الوسيلة في عملية التعلم من خلال خصائص تفاعلية، مثل تدريبات المفردات، والتسجيلات الصوتية للنطق، والألعاب اللغوية، التي تهدف إلى زيادة مشاركة الطلاب في عملية التعلم. ويقاس استخدام هذه الوسيلة بناء على مستوى نشاط الطلاب في التعلم، وسهولة استخدامها، ومدى إسهامها في تنمية قدرة الطلاب على الكلام

٣. وسيلة اللعبة الرقمية*"Fun Easy Learn Arabic "*

اللعبة الرقمية هي برنامج تفاعلي مخصص للاعب واحد أو أكثر، يهدف على الأقل إلى توفير الترفيه، وقد يحقق أهدافا أخرى بالإضافة إلى ذلك. كما أنها تعد تطورا للألعاب التقليدية، حيث تدار قواعد اللعبة، وتمثيل اللاعبين، وبيئة اللعب من خلال الوسائل الإلكترونية

وفي هذا البحث، يقصد بوسيلة اللعبة الرقمية *"Fun Easy Learn Arabic"* تطبيق لتعلم اللغة العربية قائم على الألعاب، يوفر تدريبات على المفردات وتراكيب الجمل من خلال أنشطة تفاعلية بصرية وصوتية. ويستخدم هذا التطبيق بوصفه وسيلة تعليمية مساعدة لإثراء تعلم مهارة الكلام لدى الطلاب.

٤. مهارة الكلام

تعريف يقصد بمهارة الكلام في هذا البحث قدرة طلاب الصف السابع بمدرسة محمدية الثالثة المتوسطة بنجرماسين على التحدث باللغة العربية من خلال التعبير الشفهي عن العبارات أو الجمل بصورة صحيحة وسليمة وملائمة للسياق. وتشمل هذه القدرة جوانب الطلاقة في الكلام، ودقة استخدام المفردات، وصحة النطق وفقا لمخارج الحروف، والقدرة على تكوين الجمل البسيطة في التواصل الشفهي

وتحدد مهارة الكلام إجرائيا من خلال الأنشطة الكلامية التي يؤديها الطلاب بعد مشاركتهم في عملية التعلم باستخدام وسيلة اللعبة الرقمية "*Fun Easy Learn Arabic*" ويقاس هذا المتغير بناء على مدى تحسن قدرة الطلاب على فهم المفردات العربية وتذكرها واستخدامها شفهيا، كما يظهر ذلك من خلال نتائج تقويم مهارة الكلام

ج. سؤال البحث

استنادًا إلى الخلفية التي سبق وصفها، تم وضع قيود على هذا البحث من أجل الاستمرار في التركيز على القضايا ذات الصلة ووفقًا لأهداف البحث. وهذه القيود هي كما يلي:

هل استخدام وسائل *"Fun Easy Learn Arabic"* فعال في تحسين قدرة الطلاب في مهارة الكلام ؟

د. هدف البحث

تتمثل أهداف هذا البحث فيما يلي:

معرفة فاعلية وسائل"*Fun Easy Learn Arabic*" في تحسين قدرة الطلاب في مهارة الكلام

هـ. أهميات البحث

تكمن أهمية هذا البحث في جانبين رئيسيين هما

١. الأهمية النظرية

من المتوقع أن يقدم هذا البحث إسهامًا نظريًا في تطوير نظرية التعلم القائم على الألعاب في سياق تعليم اللغات، وخاصة في تعليم مهارات التحدث باللغة العربية (مهارة الكلام). ستثري نتائج هذه الدراسة الأدبيات المتعلقة بفعالية الوسائط الرقمية، وخاصة الألعاب التعليمية مثل "*Fun Easy Learn Arabic*" في تحسين مهارات التواصل باللغة العربية. ويمكن أن يكون هذا البحث أيضًا مرجعًا في تطوير مناهج تعليمية تفاعلية قائمة على التكنولوجيا لتعلم مهارات الكلام.

٢. الأهمية العملية

أ) للباحثين

تقديم رؤى علمية في استخدام وسائط تعلم اللغة العربية، وتحديدًا باستخدام وسائط في شكل تطبيق "*Fun Easy Learn Arabic*"

ب) للمعلمين

من المتوقع أن توفر نتائج هذه الدراسة معلومات حول فوائد استخدام تطبيق "*Fun Easy Learn Arabic*" لتعلم اللغة العربية مهارة الكلام، بحيث يمكن تطبيقه على تعلم اللغة العربية بطريقة ممتعة.

ج) لطلاب صف السابع بمدرسة محمدية المتوسطة ٣ بنجرماسين

من المتوقع أن تؤدي نتائج هذه الدراسة إلى تحسين إتقان اللغة العربية المهارة في الكلام لدى طلاب صف السابع بمدرسة محمدية المتوسطة ٣ بنجرماسين.

و. الدراسات السابقة المناسبة

١ .أجرى نورديانسياه (٢٠٢٢) دراسةً بعنوان: «تطبيق اللعبة التعليمية الذكية *(Smart Kids)* للغة العربية القائمة على نظام أندرويد باستخدام برنامج *(Unity3D)*. وأظهرت نتائج الدراسة أن الألعاب التعليمية القائمة على نظام أندرويد يمكن أن تُستخدم بوصفها وسيلةً تعليميةً تفاعليةً وجذابةً في تعليم اللغة العربية، مما يسهم في زيادة

مشاركة الطلاب في عملية التعلم. وتتمثل أوجه التشابه بين هذه الدراسة والدراسة الحالية في استخدام الألعاب الرقمية في تعليم اللغة العربية. أما أوجه الاختلاف فتتمثل في أن دراسة نورديانسياه ركزت على تطوير لعبة *(Smart Kids)* التعليمية لتعليم المفردات العربية، في حين تهدف الدراسة الحالية إلى معرفة فاعلية وسيلة *"Fun Easy Learn Arabic"* في تنمية مهارة الكلام لدى طلاب الصف السابع بمدرسة محمدية المتوسطة ٣ بنجرماسين. وقد اعتمدت الدراسة المنهج الكمي باستخدام استبانة قائمة على مقياس ليكرت واختبار *(Black Box)* لتقويم التطبيق المطوَّر. وكان الهدف من هذه الدراسة تصميم لعبة تعليمية للغة العربية قائمة على نظام أندرويد يمكن استخدامها بوصفها وسيلةً تعليميةً تفاعليةً وجذابةً للطلا ب.[٦]

٢ .أجرت فيفيديا خير النساء (٢٠٢٣) دراسةً بعنوان: «تعليم مهارة الاستماع في تطبيق *"Fun Easy Learn Arabic"* دراسة تحليلية للمحتوى وفق معايير .(ACTFL) وأظهرت نتائج الدراسة أن تطبيق*"Fun Easy Learn Arabic"* *"يُعدُّ فعالًا للمتعلمين المبتدئين؛ لما* يوفره من مواد تعليمية سياقية تدعم التعلم الذاتي. وتتمثل أوجه التشابه بين هذه الدراسة والدراسة الحالية في استخدام تطبيق*"Fun Easy Learn Arabic"* *"بوصفه وسيلةً رقميةً* لتعليم اللغة العربية. أما أوجه الاختلاف فتتمثل في أن دراسة فيفيديا خير النساء ركزت على تحليل محتوى التطبيق واستخدامه في تعليم مهارة الاستماع، في حين تهدف الدراسة الحالية إلى معرفة فاعلية وسيلة *(Arabic* في تنمية مهارة الكلام لدى *Fun Easy Learn)* طلاب الصف السابع بمدرسة محمدية المتوسطة ٣ بنجرماسين. وقد اعتمدت الدراسة المنهج الوصفي النوعي من خلال تحليل البيانات وفق نموذج مايلز وهوبرمان. وكان الهدف من هذه الدراسة تحديد المحتوى الموجود في تطبيقArab Fun Easy Learn» ،

[6] Tioya Nurdiansyah, "Penerapan Game Edukasi Smart Kids Bahasa Arab Berbasis Android Menggunakan Unity3D," *ProTekInfo (Pengembangan Riset dan Observasi Teknik Informatika)*, Vol. 9, No. 1, 2022, hlm. 18–22.

وتقويم مدى توافقه مع معايير *(ACTFL)* ، بالإضافة إلى تقييم فاعليته في تعليم مهارة الاستماع لدى المتعلمين المبتدئين.[٧]

٣ .أجرت نوفيتا وتاتانغ (٢٠٢٤) دراسةً بعنوان: «أثر وسيلة كاهوت التعليمية في دافعية تعلم اللغة العربية لدى طلاب الصف الثاني عشر (القسم الديني) بمدرسة MAN 1 لاهات. وأظهرت نتائج الدراسة أن استخدام وسيلة «كاهوت التعليمية كان له أثر إيجابي في تنمية دافعية الطلاب نحو تعلم اللغة العربية. وتتمثل أوجه التشابه بين هذه الدراسة والدراسة الحالية في استخدام وسائل الألعاب الرقمية في تعليم اللغة العربية. أما أوجه الاختلاف فتتمثل في أن دراسة نوفيتا وتاتانغ تناولت أثر استخدام وسيلة «كاهوت في دافعية تعلم اللغة العربية لدى الطلاب، في حين تهدف الدراسة الحالية إلى معرفة فاعلية وسيلة*"Fun Easy Learn Arabic"* في تنمية مهارة الكلام لدى طلاب الصف السابع بمدرسة محمدية المتوسطة ٣ بنجرماسين. وقد اعتمدت الدراسة المنهج الكمي من خلال التحليل الإحصائي للبيانات المستمدة من الاستبانة بعد التحقق من صدقها وثباتها. وكان الهدف من هذه الدراسة قياس أثر استخدام وسيلة «كاهوت في دافعية تعلم اللغة العربية لدى طلاب الصف الثاني عشر (القسم الديني) بمدرسة MAN 1لاهات[٨].

٤ .أجرى أحمد فضيلة خمصة ومحمد عمران (٢٠٢٠) دراسةً بعنوان: «تعليم اللغة العربية من خلال التكامل بين أسلوب التساؤل ووسيلة كاهوت. وأظهرت نتائج الدراسة أن استخدام أسلوب التساؤل المدمج مع وسيلة «كاهوت يسهم في زيادة دافعية المتعلمين ومشاركتهم الفاعلة في تعلم اللغة العربية. وتتمثل أوجه التشابه بين هذه الدراسة والدراسة الحالية في استخدام وسائل الألعاب الرقمية في تعليم اللغة العربية بصورة تفاعلية وجذابة.

---

[7] Vividia Choirun Nisa, "Pembelajaran Istima' pada Aplikasi Arab Fun Easy Learn (Studi Analisis Konten Menurut Standar ACTFL)," *An Najah: Jurnal Pendidikan Islam dan Sosial Keagamaan*, Vol. 2, No. 4, 2023, hlm. 149–155.

[8] Az-Zahwa Tri Novita dan Tatang, "Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot terhadap Minat Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas XII Agama di MAN 1 Lahat," *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol. 8, No. 2, 2024, hlm. 17432–17437.

أما أوجه الاختلاف فتتمثل في أن الدراسة المذكورة ركزت على فاعلية التكامل بين أسلوب التساؤل ووسيلة «كاهوت في تعليم اللغة العربية على مستوى التعليم العالي، في حين تهدف الدراسة الحالية إلى معرفة فاعلية وسيلة*Fun Easy Learn Arabic*" "في تنمية مهارة الكلام لدى طلاب الصف السابع بمدرسة محمدية المتوسطة ٣ بنجرماسين. وقد اعتمدت الدراسة المنهج النوعي من خلال الدراسة المكتبية وتحليل البيانات غير الرقمية. وكان الهدف من هذه الدراسة تقويم فاعلية استخدام وسيلة «كاهوت المدمجة مع أسلوب التساؤل في تنمية الدافعية والمشاركة وتحسين تعلم مفردات اللغة العربية.[٩]

٥ .أجرت فوجياتي وراهايو (٢٠٢٠) دراسةً بعنوان: (تطبيق خوارزمية فيشر—يات شافل *(Fisher Yate Shuffle)*في الألعاب التعليمية بوصفها وسيلةً للتعلم). وأظهرت نتائج الدراسة أن الألعاب التعليمية تسهم في تنمية دافعية التعلم وتعزيز فهم المتعلمين للمواد التعليمية. وتتمثل أوجه التشابه بين هذه الدراسة والدراسة الحالية في استخدام الألعاب التعليمية بوصفها وسيلةً تعليميةً تفاعليةً وجذابة. أما أوجه الاختلاف فتتمثل في أن دراسة فوجياتي وراهايو ركزت على تطوير لعبة تعليمية باستخدام خوارزمية *(Fisher Yate Shuffle)*ومنهجية *(GDLC)* ، في حين تهدف الدراسة الحالية إلى معرفة فاعلية وسيلة *"Fun Easy Learn Arabic"* في تنمية مهارة الكلام لدى طلاب الصف السابع بمدرسة محمدية المتوسطة ٣ بنجرماسين. وقد اعتمدت الدراسة المنهج الكمي من خلال استطلاع آراء المستخدمين لقياس مستوى الاهتمام وفاعلية الوسيلة التعليمية المطوَّرة. وكان الهدف من هذه الدراسة تطوير لعبة تعليمية للغة العربية تسهم في تنمية دافعية التعلم وتحسين فهم مفردات اللغة العربية لدى الطلاب باستخدام منهجية.[١٠]

---

[9] Ahmad Fadilah Khomsah dan Muhammad Imron, "Pembelajaran Bahasa Arab melalui Kolaborasi Metode Questioning dan Media Kahoot," *Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Ilmiah*, Vol. 5, No. 1, 2020, hlm. 99–118.

[10] Fujiati dan S. L. Rahayu, "Implementasi Algoritma Fisher Yate Shuffle pada Game Edukasi sebagai Media Pembelajaran," *CogITo Smart Journal*, Vol. 6, No. 1, 2020, hlm. 1–11.

ز. الافتراضات

فرضية البحث:

فرض الصفري:*(Ho)*

لا يوجد فرق كبير بين مهارات مهارة علم الكلام لدى الطلاب الذين يستخدمون وسائط الألعاب الرقمية *"Fun Easy Learn Arabic"* ، والطلاب الذين لا يستخدمونها.

فرض البديل:*(Ha)*

هناك فرق كبير بين مهارات مهارة علم الكلام لدى الطلاب الذين يستخدمون وسائط الألعاب الرقمية *"Fun Easy Learn Arabic"* والطلاب الذين لا يستخدمونها

س.هيكل البحث

لتسهيل فهم هذا البحث، فقد وُضِعَ نظام كتابة البحث كما يلي:

الباب الأول: خلفية البحث، تعريف الإجرائي، أسئلة البحث، أهداف البحث، أهميات البحث، الدراسات السابقة المناسبة

الباب الثاني: الإظار النظري، وسائل التعلم، تعريف *"Fun Easy Learn Arabic"* ، مهارة الكلام، الافتراضات

الباب الثالث: منهجية البحث، نوع ومدخل البحث، مجتمع البحث وعينته، البيانات ومصادرها، أساليب جمع البيانات، تصميم القياسات، تقنيات تحليل البيانات، تقنيات الصدق و الثبات، هيكل البحث، قائمة المراجع، سيرة ذاتية للباحث للباحثة