دراسة الألعاب التعليمية القائمة على التكنولوجيا
لتعليم مهارة الاستماع والكلام

هذا البحث مقدّم إلى قسم تعليم اللّغة العربيّة كلّيّة تعليم اللّغات
بجا معة محمّدية يوكياكرتا
لإتمام أحد الشروط للحصول على الدّرجة العلمية في تعليم اللغة العربيّة

الباحثة :

كانيا لطفياني

٢٠١٩٠٨٢٠٠٢٦

قسم تعليم اللّغة العربيّة

كليّة تعليم اللّغات

بجامعة محمّدية يوكياكرتا

٢٠٢٢/٢٠٢٣

الإقرار

بسم الله الرحمن الرحيم

أنا الموقعة أدناها:

الاسم : كانيا لطفياني

رقم القيد : ٢٠١٩٠٨٢٠٠٢٦

القسم : تعليم اللغة العربية

الكلية : تعليم اللغات

بعنوان البحث العلمي " دراسة الألعاب التعليمية القائمة على التكنولوجيا لتعليم مهارة الاستماع والكلام"

أقرر بأن نتائج هذا البحث هي من عمل نفسي وأصالتهاحقيقة. على حد معرفتي، إن هذا البحث لا يحتوي مادة مكتوبة من قبل شخص آخر كشرط إلتمام الدراسة في هذه الكلية أو في الكليات الأخرى. إذا اتضح يوماما ثبوت هذا البحث أنها نتيجةمن عمل الأ خرين، فإنا مستعد في تحمل المسؤت قبول العقوبات.

فلقد كتبت هذا الإقرار بكل وعي غير إخبار

يوكياكرتا، ١٧ يولي ٢٠٢٣

الباحثة

كانيا لطفياني

٢٠١٩٠٨٢٠٠٢٦

الإهداء

هذا البحث العلمي مخصص ل :

١. والدى المحبوب توفيق

٢. والدتي المحبوبة أدي هندارسيه

٣. أخي صغير المفتي حارس شرف الدين

٥. كل عائلة المحبوبة

٦. جامعة محمدية يوكياكرتا

كلمة الشكر و التقدير

الحمد لله رب العاملين. بفضل حسناته و نعمته و هداياه, قد استطاعت للباحثة إكمال البحث العلمي بعنوان دراسة الألعاب التعليمية القائمة على التكنولوجيا لتعليم مهارة الاستماع والكلام.

والصلوة والسالم على نبينا محمد صلى الله عليه و سلم الذي قد حملنا أمة المسلمين من الظلمات إلى النور. أرادت الباحثة أن تقول " جزاكم الله خير الجزاء " لجميع هؤلاء التي تشارك في مساعدة و توجيه ودعم الباحثة حتى يتمكن الباحثة من إكمال هذا البحث قدر الإمكان. لذلك, تود الباحثة أن تشكر إلى:

١ بروفيسور الدكتور غوناوان بودينطو كرئيس جامعة محمدية يوكياكرتا

٢ الدكتورة إيكو فوروانتي عميدة كلية تعليم اللغات

٣ الدكتور محمد نعيم مجيد كرئيس قسم تعليم اللغة العربة بجامعة محمدية يوكياكرتا

٤ الأستاذة إيرما فيبرياني الماجستيرة كمشرفة و رئيسة المناقشة التي أشرفت الباحثة في استكمال البحث العلمي.

٥ جميع الأساتيذ والأساتيذة في قسم تعليم اللغة العربية بجامعة محمدية يوكياكرتا. الذين قاموا بتدريس عدد لا يحصى من العلوم المفيدة

٦ عائلتي التي يصلون ليدائمامن أجلي و يدعمني

٧ أصدقاء من الصف ٢٠١٩ كانوا على استعداد ليكونوا صديق باملناقشة فى كتابة البحث

٨ أخيرا و ليس آخرا نفس ي الذي استطعت البقاء حتى هذه الدقيقة.

تود الباحثة أن يشكر لجميع الأطراف, جزاكم هللا خيرا لكم. تدرك الباحثة أن هناك أخطاء فى هذا البحث العلمي. لذالك سيتم قبول النقدم والقتراحات الداعمة حتى يكون البحث أفضل في المستقبل.

يوكياكرتا, ١٧ يولي ٢٠٢٣

الباحثة

كانيا لطفياني

٢٠١٩٠٨٢٠٠٢٦

المحتويات

الإقرار ii

موافقة المشرفة iii

تقرير لجنة المناقشة iv

الشعار v

الإهداء vi

التجريد vii

Abstract viii

Abstrak ix

كلمة الشكر والتقدير x

قائمة الجداول ١

الباب الأول المقدمة ٢

أ. خلفية البحث ٢

ب. مشكلة البحث ٤

ج. أهداف البحث ٥

د. فوائد البحث ٥

هـ. حدود البحث ٦

و. البحوث السّابقة ٧

الباب الثاني الإطار النظري ١٠

أ. وسيلة التعليمية ١٠

أ. تعريف وسيلة التعليمية ١٠
ب. معايير وسيلة التعليمية ١١
ج. أنواع وسيلة التعليمية ١٢
ب. الألعاب التعليمية القائمة على التكنولوجيا..... ١٤
أ. لعبة تعليمية..... ١٤
ب. تكنولوجيا الإنترنت..... ١٥
ج. تعلم اللغة العربية..... ١٦
أ. تعريف تعلم اللغة العربية ١٦
ب. مهارة الاستماع..... ١٨
د. مهارة الكلام ١٩
الباب الثالث منهجية البحث..... ٢٢
أ. نوع البحث ٢٢
ب. مصادر البيانات وأنواعها ٢٢
ج. تقنيات جمع البيانات ٢٥
د. تقنيات تحليل البيانات..... ٢٦
الباب الرابع نتائج التحليل والمناقشة ٢٩
أ. دراسة الألعاب التعليمية القائمة على التكنولوجيا لتعليم مهارة الاستماع و الكلام ٢٩
الألعاب التعليمية القائمة على التكنولوجيا لتعليم مهارة الاستماع..... ٢٩
أ. Kahoot..... ٢٩
ب. Quizizz..... ٣٦

ج. Edpuzzle ٤٤

د. Quizalize ٤٨

هـ. Luvlingua ٥٠

الألعاب التعليمية القائمة على التكنولوجيا لتعليم مهارة الكلام ٥٣

أ. Busuu ٥٣

ب. Mondly ٦٢

ج. Memrise ٦٦

د. Fun Easy Learn ٧٤

هـ. Rosetta Stone ٧٨

ب. خطوات استخدام الألعاب التعليمية القائمة على التكنولوجيا لتعليم مهارة الاستماع والكلام ٨٢

لتعليم مهارة الاستماع ٨٢

أ. Kahoot ٨٢

ب. Quizizz ٩١

ج. Edpuzzle ٩٧

د. Quizalize ١٠١

هـ. Luvlingua ١٠٦

لتعليم مهارة الكلام ١٠٨

أ. Busuu ١٠٨

ب. Mondly ١١١

ج. Memrise ١١٤

د. Fun Easy Learn ١١٦

هـ. Rosetta Stone ١١٩

الباب الخامس الخاتمة ١٢٢

أ. النتائج ١٢٢

ب. الاقتراح ١٢٣

قائمة المصادرو المراجع.....١٢٥

قائمة الصور

صورة ٣. ١مخطط مربع ٢٧

صورة ٣. ٢مخطط خطي وعقدة ٢٧

صورة ٣. ٣ تخطيطي خارج الخط ٢٧

صورة ٤. ١. شعار التطبيق kahoot ٣١

صورة ٤. ٢. شعار التطبيق Quizizz ٣٨

صورة ٤. ٣. شعار التطبيق Edpuzzle ٤٥

صورة ٤. ٤. شعار التطبيق Quizalize ٤٨

صورة ٤. ٥. شعار التطبيق Lulvlingua ٥١

صورة ٤. ٦. شعار التطبيق Busuu ٥٤

صورة ٤. ٧. شعار التطبيق Mondly ٦٣

صورة ٤. ٨. شعار التطبيق Memrise ٦٧

صورة ٤. ٩. شعار التطبيق Fun Easy Learn ٧٦

صورة ٤. ١٠. شعار التطبيق Rosetta Stone ٧٩

صورة ٤. ١١. الخطوات الأولية لاستخدام وسائط Kahoot! ٨٣

صورة ٤. ١٢ ..... ٨٣

صورة ٤. ١٣ ..... ٨٤

صورة ٤. ١٤ ..... ٨٤

صورة ٤. ١٥.كيفية تصنع أسئلة الاختبار ٨٥

صورة ٤. ١٦ ..... ٨٥

صورة ٤. ١٧ ..... ٨٥

صورة ٤. ١٨ ..... ٨٦

صورة ٤. ١٩ ..... ٨٦

صورة ٤. ٢٠ ..... ٨٧
صورة ٤. ٢١ ..... ٨٧
صورة ٤. ٢٢ ..... ٨٨
صورة ٤. ٢٣ ..... ٨٨
صورة ٤. ٢٤ ..... ٨٩
صورة ٤. ٢٥ ..... ٨٩
صورة ٤. ٢٦ ..... ٩٠
صورة ٤. ٢٧ ..... ٩٠
صورة ٤. ٢٨ ..... ٩١
صورة ٤. ٢٩. الخطوات الأولية لاستخدام وسائطQuizizz ٩٢
صورة ٤. ٣٠ ..... ٩٢
صورة ٤. ٣١. كيفية تصنع أسئلة الاختبار ٩٣
صورة ٤. ٣٢ ..... ٩٣
صورة ٤. ٣٣ ..... ٩٣
صورة ٤. ٣٤ ..... ٩٤
صورة ٤. ٣٥ ..... ٩٤
صورة ٤. ٣٦ ..... ٩٥
صورة ٤. ٣٧ ..... ٩٥
صورة ٤. ٣٨ ..... ٩٦
صورة ٤. ٣٩ ..... ٩٦
صورة ٤. ٤٠ ..... ٩٧
صورة ٤. ٤١. كيفية تصنع أسئلة الاختبارEdpuzzle ٩٧
صورة ٤. ٤٢ ..... ٩٨
صورة ٤. ٤٣ ..... ٩٨
صورة ٤. ٤٤ ..... ٩٩

صورة ٤. ٤٥ ..... ٩٩
صورة ٤. ٤٦ ..... ١٠٠
صورة ٤. ٤٧ ..... ١٠٠
صورة ٤. ٤٨ ..... ١٠٠
صورة ٤. ٤٩ ..... ١٠١
صورة ٤. ٥٠. الخطوات الأولية لاستخدام وسائطQuizalize ١٠١
صورة ٤. ٥١ ..... ١٠٢
صورة ٤. ٥٢ ..... ١٠٢
صورة ٤. ٥٣ ..... ١٠٣
صورة ٤. ٥٤ ..... ١٠٤
صورة ٤. ٥٥ ..... ١٠٤
صورة ٤. ٥٦ ..... ١٠٥
صورة ٤. ٥٧. كيف تبدأ الاختبار ١٠٥
صورة ٤. ٥٨ ..... ١٠٦
صورة ٤. ٥٩ ..... ١٠٦
صورة ٤. ٦٠ كيفية استخدام التطبيق Luvlingua ١٠٧
صورة ٤. ٦١ ..... ١٠٧
صورة ٤. ٦٢ ..... ١٠٨
صورة ٤. ٦٣. كيفية استخدام Busuu ١٠٨
صورة ٤. ٦٤ ..... ١٠٩
صورة ٤. ٦٥ ..... ١٠٩
صورة ٤. ٦٦ ..... ١١٠
صورة ٤. ٦٧ ..... ١١٠
صورة ٤. ٦٨ ..... ١١١
صورة ٤. ٦٩ ..... ١١١

صورة ٤. ٧٠. *كيفية استخدام* Mondly ١١٢
صورة ٤. ٧١ ..... ١١٢
صورة ٤. ٧٢ ..... ١١٣
صورة ٤. ٧٣ ..... ١١٣
صورة ٤. ٧٤ ..... ١١٤
صورة ٤. ٧٥ ..... ١١٤
صورة ٤. ٧٦. *كيفية استخدام* Memrise ١١٥
صورة ٤. ٧٧ ..... ١١٥
صورة ٤. ٧٨ ..... ١١٦
صورة ٤. ٧٩ ..... ١١٦
صورة ٤. ٨٠. كيفية استخدام التطبيق Fun Easy Learn ١١٧
صورة ٤. ٨١ ..... ١١٧
صورة ٤. ٨٢ ..... ١١٨
صورة ٤. ٨٣ ..... ١١٨
صورة ٤. ٨٤ ..... ١١٩
صورة ٤. ٨٥ *كيفية استخدام* Rosetta Stone ١١٩
صورة ٤. ٨٦ ..... ١٢٠
صورة ٤. ٨٧ ..... ١٢٠
صورة ٤. ٨٨ ..... ١٢١
صورة ٤. ٨٩ ..... ١٢١

قائمة الجداول

جدول ٤. ١. تحليل دفتر يوميات تطبيق Kahoot ٣١

جدول ٤. ٢ تحليل دفتر يوميات تطبيق Quizizz ٣٨

جدول ٤. ٣ تحليل دفتر يوميات تطبيق Edpuzzle ٤٥

جدول ٤. ٤. تحليل دفتر يوميات تطبيق Quizalize ٤٨

جدول ٤. ٥. تحليل دفتر يوميات تطبيق Luvlingua ٥١

جدول ٤. ٦. تحليل دفتر يوميات تطبيق Busuu ٥٤

جدول ٤. ٧. تحليل دفتر يوميات تطبيقMondly ٦٣

جدول ٤. ٨. نتائج بيانات تحليل دفتر اليومية لتطبيق memrise ٦٧

جدول ٤. ٩. نتائج تطبيق تحليل المجلة متعة البيانات Fun Easy Learn ٧٥

جدول ٤. ١٠. نتائج بيانات تحليل دفتر يومية التطبيق Rosetta Stone ٧٩