

تطبيق *Virtual Reality* على أساس التعليم بين الثقافات كوسائل تعليم اللغة العربية لمهارة الكلام

نوفتا كوسوماديوي، عزيز فجار نور رزق، أندري بكتي براتاما، زخيراء

Novita Kusumadewi, Aziz Fajar Nurizki, Andri Bkti Pratama, Zukhaira
Universitas Negeri Semarang
nvtkusumadewi@gmail.com

الملخص

إن تعلم اللغة العربية التي تم القيام بها في المدرسة لا يزال بعيدا عن الحالة المتوقعة. واستنادا إلى الدراسات التي أجريت في بعض المدارس، أن وسائل تعليم اللغة العربية في المدارس لا تزال تستخدم الوسائل التقليدية مللة للطلاب. بالإضافة إلى ذلك، الطلاب هم أكثر انشغالا مع المواد في الكتاب المقرر. لذلك، لا يزال هناك العديد من الطلاب الذين هم أقل جيدة في التحدث باللغة العربية من حيث النطق وإتقان الكلمات والترتيب. استنادا إلى المشاكل المذكورة أعلاه فيؤخذ حلا في شكل وسائل التعليم المتنوعة التي يمكن استخدامها للمعلمين والطلاب في تعليم التحدث. استخدام *virtual reality* لوسائل التعليم هو حل لهذه المشكلة. *Virtual reality* هو التكنولوجيا التي تسمح للتفاعل مع الكائن الخيالي باستخدام جهاز كمبيوتر وجلب في جو 3-د باستخدام النظارة *VR (virtual reality)* *Box / Cardboard* وهو شبه الواقع. وهذا يمكن أن يوفر الخبرة المختلفة في عملية التعلم للطلاب وخاصة تعلم اللغة العربية. من خلال هذا التطبيق يحاول الباحثون لجعل وسائل التعليم التفاعلية لمهارة الكلام لطلاب الصف الثامن للمدرسة المتوسطة. تحتوي وسائل الاعلام على المواد والتقييم وتأتي مع الوسائل المختلفة مثل الصور والأصوات والرسوم المتحركة التي تجذب الطلاب للدراسة.

الكلمات الرئيسية : مهارة الكلام، وسائل التعليم، *Virtual Reality*

المقدمة

اللغة العربية هي لغة أجنبية التي تدرس في المؤسسات التعليمية الرسمية والتعليم غير الرسمي تتراوح بين مستوى المدرسة الابتدائية والمدرسة المتوسطة والمدرسة الثانوية إلى مستوى العالية. عند دراسة لغة بلد ما، لا تطلق لتعلم الثقافة. التعليم بين الثقافات هو عملية تكون فيها الرؤى الثقافية للطلاب أوسع، بمساعدة المعلومات الجديدة عن الثقافة واللغات الأجنبية، وفي الوقت نفسه زيادة وعي الأطفال بالسماح الخاصة للثقافة واللغة (ماديا، 2013: 194).

ويقال أن نجاح الطلاب في تعلم اللغة العربية عندما يتقن الطلاب أربع مهارات لغوية (إسكاندارواسيد 2013: 226). وتشمل المهارات الأربعة على مهارة الاستماع، ومهارة الكلام، ومهارة القراءة، ومهارة الكتابة. يجب أن تتم التعلم اللغوي بشكل هرمي من مهارات الاستماع إلى مهارات الكتابة (تاريكان 2015: 34).

مهارة الكلام هي الإفصاح اللفظي عن العقل. بالقول ما في الفكر، يمكن للمرء أن يجعل الآخر الذي يتحدث فاهما مما في ذهنه. الكلام هو نشاط اتصال مهم في الحياة البشرية. وعلاوة على ذلك، أن الكلام هو وسيلة أساسية لتعزيز التفاهم، والاتصال المتبادل باستخدام اللغة كالوسيلة (إيفيندي، 2012: 150).

على الرغم من أن دراسة اللغة العربية في أندونيسيا قد استمرت لقرون طويل، لكن تعلم مهارة الاستماع العربية والكلام لا تزال افتقارا إلى الاهتمام والتركيز الكافي. وذلك لأن غرض تعلم اللغة العربية موجة فقط في اتجاه واحد، أي بحيث يكون الطلاب قادرين على فهم لغات الكتابات الواردة في الكتب العربية والتعريف الحقيقة. طريقة تعلم اللغة تؤكد على أنشطة التعلم في

تحفيظ النحوي وترجمة الكلمة للكلمة (حرفيا) (عزا 2015: 65). وهذا يؤدي إلى عدم التوازن في نمو اللغة للطلاب الذين يسببون ضعفا في تطوير لغة الطلاب.

ولا يزال تعلم الكلام الذي تم في المدرسة بعيدا عن الظروف المتوقعة. استنادا إلى البحث في بعض المدارس التي أجراه حاكم (2016: 8) ذكر أن وسائل تعليم اللغة العربية في المدارس لا تزال استخدام الوسائل التقليدية مملّة للطلاب. والطلاب أكثر انشغالا مع المواد في الكتاب المقرر. ويسبب ذلك إلى أقل الابتكار للتعليم في الفصول الدراسية واستخدام وسائل التعليم التقليدية التي تجعل الطلاب أقل القصوى ومملة. ومشكلة تعليم مهارة الملام، كما يحدث في تعلم مهارة الكلام العربية للمدرسة المتوسطة في مدينة سيمارانج، وخاصة طلاب الصف الثامن. فيسبب هناك لا يزال العديد من الطلاب أقل جيد في الكلام باللغة العربية في نطقهم وإتقانهم الكلمات وترنيهمهم. وينبغي أن في هذه الفئة الطلاب قد تمكنوا للتحديث باللغة العربية ولو كان بدرجة بسيطة. وقال إيفيندي (2012: 150) أن أحد العوامل الهامة في أحياء نشاط الكلام وهو الشجاعة والشعور بعدم الخوف عن الخطأ.

استنادا إلى المشاكل المذكورة أعلاه فالحل في شكل وسائل التعليم المتنوعة التي يمكن استخدامها المعلمين والطلاب في تعلم الكلام. استخدام الجهاز المحمولة في العالم التعليمي بشكل عام وتعليم مهارة الكلام العربية التي لا تزال ضئيلة. وفقا لجورجيف (في بورياساري 2013: 2) العدد المتزايد من الناس الذين يملكون واستخدام الجهاز المحمولة فتح الفرصة لاستخدام الأجهزة التكنولوجية المتحركة في العالم التعليمي. ويهدف هذا الوجود للتعلم المتنقل كتكملة للتعليم، وتوفير فرصة للطلاب لإعادة تعلم المواد الأقل اتقاناً في أي مكان وزمان.

Virtual Reality هو التكنولوجيا التي تسمح للتفاعل مع الكائن الخيال باستخدام جهاز كمبيوتر وجلب في جو 3-د باستخدام النظارة *virtual reality* (Box / VR Cardboard) وهو شبه الواقع. وهذا يمكن أن يوفر الخبرة المختلفة في عملية التعلم للطلاب وخاصة تعلم اللغة العربية. لذلك، في هذه الدراسة سوف يتطور وسائل التعليم في شكل تطبيق *virtual reality*.

التطبيق *virtual reality* هو التطبيق لمهارة الكلام العربية، التي سوف تجلب تطبيق الرسوم المتحركة التفاعلية للطلاب. من خلال هذا التطبيق يحاول الباحثون لجعل وسائل التعليم التفاعلية لمهارة الكلام لطلاب الصف الثامن للمدرسة المتوسطة. تحتوي هذه الوسائل على مواد وكذلك التقييم ومجهزة بوسائل المختلفة مثل الصور والصوت والرسوم المتحركة التي تجذب الطلاب للتعلم.

البحث

وكثيرا ما أجريت بحوث بشأن تطوير وسائل التعليم لمهارة الكلام، ولكن بأساليب وأنواع مختلفة من البحوث. وعلى الرغم العديد من النتائج البحثية على تطوير مهارة الكلام، ولكن الطريقة التي يستغرقها لتحسين مهارة الكلام الخاص لا تزال مثيرة للاهتمام للدراسة، سواء البحوث التكميلية والبحوث الجديدة. لذلك، بحث تطوير مهارة الكلام مثيرة للاهتمام كالمواد البحثية.

وكانت بعض الدراسات البحثية التي أجريت في هذه الدراسة هي البحوث التي أجراها يودي نوغراها بحار (2014)، ونور لقمان حكيم (2016)، وفيرمان سيتياوان ريادي وآخرون (2017)، ورامدان دوي راتريانا (2017).

يودي نوغراها بمار (2014) بعنوان "تطبيق تكنولوجيا Virtual Reality للحفاظ على المباني المعمارية" ونتيجة لهذا البحث هو تطبيق تكنولوجيا Virtual Reality. ويستخدم هذا التطبيق في مجال الهندسة المعمارية وخاصة المتعلقة بالحفاظ على التراث التاريخي أو الحفاظ على الحفظ الرقمي. المعادلة البحثية لبحر مع المؤلف هو استخدام تكنولوجيا virtual reality في تطوير الإنتاج. والفرق أن يطور بمار التطبيقات للحفاظ على المباني المعمارية، في حين أن المؤلف تطوير virtual reality game على أساس التعليم بين الثقافات كوسيلة تعليم اللغة العربية خاصة لتحسين مهارة الكلام.

نور لقمان حكيم (2016) تحت عنوان "تطوير وسائل التعليم على التطبيق Swishmax لمهارة الكلام العربية لطلاب الصف الثامن للمدرسة المتوسطة في سيمارانج" ونتيجة لهذا البحث هو تطبيق التعليم على أساس Swishmax الفعال لتستخدم تعليم مهارة الكلام العربية لطلاب الصف الثامن للمدرسة المتوسطة. والمعادلة بين بحث حاكم وبحث المؤلف هي تطوير وسائل التعليم لمهارة الكلام. والفرق بين حاكم والمؤلف هو أن حاكم يستخدم وسائل التعليم Swishmax وفي حين أن المؤلف يستخدم الوسائل المتعددة virtual reality game.

فيرمان ستياوان ريادي وآخرون (2017) تحت عنوان "تطبيق Virtual Reality 3-د كمقدمة لجامعة البوليتكنيك إيندرامايو الحكومية على أساس الجهاز المحمولة" ونتيجة لهذا البحث هو تطبيق Virtual Reality 3-د كمقدمة للجامعة. خلافا للتطبيق الذي سيتم إنشاؤه في هذا البحث، وهي الوسائل المتعددة virtual reality game على أساس تعليم بين الثقافات لتحسين مهارة الكلام العربية.

البحث رمدان دوي راتريانا (2017) تحت العنوان "تطوير الفيديو التعليمي على أساس virtual reality للمدرسة الابتدائية الإسلامية الرحيم"، ونتيجة لهذه الدراسة هو الفيديو التعليمي على أساس virtual reality المستخدمة كوسائل التعليم لتحسين فهم الطلاب للمواد التعليمية في المدرسة الابتدائية. أما بالنسبة للاختلافات مع التطبيق جعلت المؤلف هو محتوى المادة والمنتج الناتج. أسفرت أبحاث راتريانا عن الفيديو التعليمي مع مواد المدرسة الابتدائية، في حين أسفرت هذه الدراسة عن وسائل التعليم المتعددة virtual reality game على أساس التعليم بين الثقافات على المواد اللغة العربية لمهارة الكلام للمدرسة المتوسطة.

استنادا إلى التعرض المذكور أعلاه، من المعروف أنه لا توجد الوسائل المتعددة virtual reality game على أساس التعليم بين الثقافات التي تستخدم كوسائل التعليم لمهارة الكلام العربية. وهذا يعني عدم أوجه التشابه الانتحال.

الوسائل التعليمية المتعددة

ووفقا لأرياني وهاريانتو (2010: 26) أن وسائل التعليم المتعددة يفسر على أنه تطبيق الوسائل المتعددة يستخدمها في عملية التعليم، وبعبارة أخرى لنقل الرسالة (المعرفة والمهارات والمواقف) ويمكن تحفيز العقل، والشعور، والاهتمام، والرغبة في التعلم حتى أن عملية التعليم يحدث، وتهدف، والسيطرة عليها.

Unity 3D Engine

Unity Engine هو اللعبة المحركة المتنامية. وهي واحدة من اللعبة المحركة مع تراخيص source proprietary، Unity Engine لديه إطار كامل للتطوير المهني. يستخدم النظام الأساسي للمحرك العديد من لغات البرمجة، بما في ذلك C# و JavaScript و Boo.

في هذا التطبيق استخدام مكتبه *Unity AR*. يوفر *Unity AR* واجهة إلى *ARToolkit* التي يتم تعبئتها ومن المثير للاهتمام من *Unity 3D*. من خلال *Unity AR* سيتم إعطاء المستخدم معلومات حول الموضوع والاستدارة للنمط الذي تم تسجيله من قبل.

مع مزيج من *ARToolkit* و *Unity* يمكن أن يسهل على المستخدمين لتطوير التطبيقات القائمة على *Virtual reality* و *augmented*.

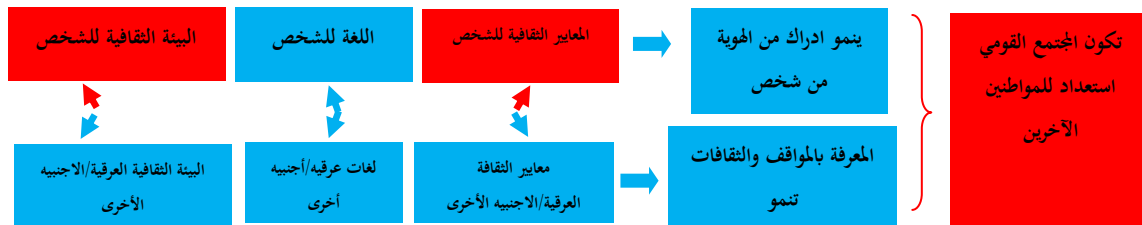
Virtual Reality

وفقا ل سيهيت (2013: 398) أن *Virtual Reality (VR)* أو الواقع السيبراني هو التكنولوجيا التي تجعل المستخدمين يمكن أن تتفاعل مع بيئة محاكاة من قبل جهاز كمبيوتر (*computersimulated environment*)، تقليد بيئة في الواقع أو بيئة موجودة فقط في الخيال. يمكن للمستخدمين تتصل بيئة الخلط، يمكن أن تكون مماثلة للعالم الحقيقي، على سبيل المثال، المحاكاة للطيار أو التدريب المعركة، أو يمكن أن تكون مختلفة تماما عن الواقع، مثل في ألعاب *VR*.

التعليم بين الثقافات

إن تعلم اللغة بين الثقافات هو فئة من الفئات الأربع لنهج التعلم الثقافي في تعلم اللغات (بيانكو، كروزيت و ليدجوت (1999). ويعبر ليدجوت عن بعض المفاهيم الأخرى المتعلقة بالتعلم بين الثقافات (2011: 838-930).

والتعلم بين الثقافات هو عملية تكون فيها رؤى ثقافة الطلاب أوسع، بمساعدة معلومات جديدة عن الثقافة واللغات الأجنبية، وفي الوقت نفسه موضحة في الشكل 2.1 أدناه:



الصورة 1. نظرة واسعة على ثقافة الطلاب (المعدلة من كايكونن (في ماديا 2013: 199)

مهارة الكلام

وتشمل مهارة الكلام إحدى مهارات اللغة العربية. وبشكل عام، أن الغرض من ممارسة الكلام هو يمكن الطلاب أن ينقلوا الأفكار بشكل فعال، والمتكلم يفهم معنى كل ما هو الذي سيتم الإبلاغ عنه (تاريكان 2015: 16).

وهناك أساسا أنه 3 أهداف تعليمية أساسية في المدرسة. عندما يكون الهدف (1) لتدريب شجاعة الطلاب، (2) لتدريب خطاب الطلاب، و (3) لممارسة القوة الإبداعية للطلاب (عابدين 2012: 95).

Virtual Reality مفهوم تطبيق

هذه الوسائل مصنوعة على أساس التعليم بين الثقافات لمهارة الكلام العربية لطلاب الصف الثامن للمدرسة المتوسطة. يتم إنشاء هذا التطبيق *virtual reality* خاصة كوسائل التعليم للصف الثامن للمدرسة المتوسطة، ولكن يمكن أي شخص استخدام هذا التطبيق. يحتوي هذا التطبيق على المواد التي تسترشد في المناهج الدراسية 2013. ويشمل ذلك القدرات الأساسية والكفاءات الأساسية والمفردات والتقييم. لتسهيل فهم الطلاب في تعلم اللغة العربية لمهارة الكلام التي تمكن استخدام هذا التطبيق في إصدار *Lolypop* من الهاتف الذكي متعلقة *google cardboard* أو نظارات VR.

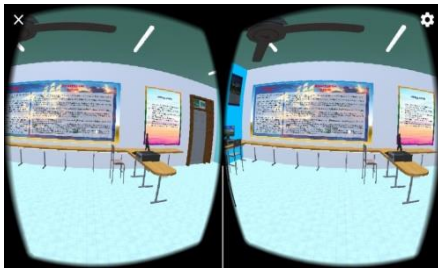
ووفقاً لأرياني وهاريانتو (2010: 26) أن وسائل التعليم المتعددة يفسر على أنه تطبيق الوسائل المتعددة يستخدمها في عملية التعليم، وبعبارة أخرى لنقل الرسالة (المعرفة والمهارات والمواقف) ويمكن تحفيز العقل، والشعور، والاهتمام، والرغبة في التعلم حتى أن عملية التعليم يحدث، وتحذف، والسيطرة عليها.

وتشمل مهارة الكلام إحدى مهارات اللغة العربية. وبشكل عام، أن الغرض من ممارسة الكلام هو يمكن الطلاب أن ينقلوا الأفكار بشكل فعال، والمتكلم يفهم معنى كل ما هو الذي سيتم الإبلاغ عنه (تاريكان 2015: 16).

وهناك أساساً أنه 3 أهداف تعليمية أساسية في المدرسة. عندما يكون الهدف (1) لتدريب شجاعة الطلاب، (2) لتدريب خطاب الطلاب، و (3) لممارسة القوة الإبداعية للطلاب (عابدين 2012: 95). ويمكن أن يتم تحميل هذه اللعبة في *google playstore*، في حين لمواصفات الهواتف النقالة التي سيتم تثبيت هذه اللعبة هي على النحو التالي:

Hardware	RAM dengan pilihan 3 GB, 4 GB, atau 6 GB dan storage internal dengan pilihan 32 GB atau 64 GB,
Android	Versi lolypop keatas
Layar	4" - 5.5"
Resolusi	Minimal HD (720p), Full HD (1080p) lebih baik lagi Quad HD (1440p)

هذا التطبيق *virtual reality* يحتوي على المواد وكذلك التقييم ومجهزة الوسائل المختلفة مثل الصور والصوت والرسوم المتحركة التي تجذب الطلاب للتعلم. وهنا تصميم هذا التطبيق *virtual reality*:

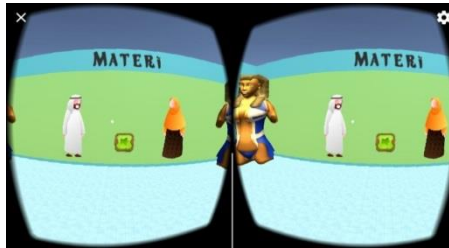


يتكون العرض الأولي للتطبيق من اسم التطبيق وهو MVR Abbas (الوسائل المتعددة اللعبة Virtual Reality الكلام اللغة العربية). يتم إنشاء العالم الافتراضي مع تصميم 360 درجة بحيث يمكن للمستخدمين استخدام التطبيق كما هو الأمر في العالم الحقيقي.



الصورة 4. عرض المفردات

يتكون عرض المفردات من المفردات الصوتية والكتابة، والتوضيح من المفردات. وتستخدم الرسوم التوضيحية المفردات ليسهل المستخدمون التعرف على المفردات التي يتم توفيرها



الصورة 5. عرض المادة

في عرض المادة هو الحوار يرافقه عناصر من الثقافة. وفي هذه الحالة، يتمثل عنصر التعليم بين الثقافات في تصميم التطبيقات والمواد المستخدمة. ويسلط الضوء على عنصر الثقافة العربية من خلال تصميم الشكل spinx. والثقافة الاندونيسية نفسها هي مسجد الاستقلال.



ويستخدم التقييم لتحديد إتقان الطلاب للمواد. التقييم في هذا التطبيق الظاهري هو الدافع للطلاب في الكلام. ثم سيعطي التطبيق الأوامر أو الخيارات للطلاب. ولا يزال التقييم أن يتطلب أدوارا للمعلمين. سيقوم المعلمون في وقت لاحق بتقييم الطلاب استنادا إلى معايير التهديف المحددة مسبقا.

مرحلة إنشاء تطبيق Virtual Reality

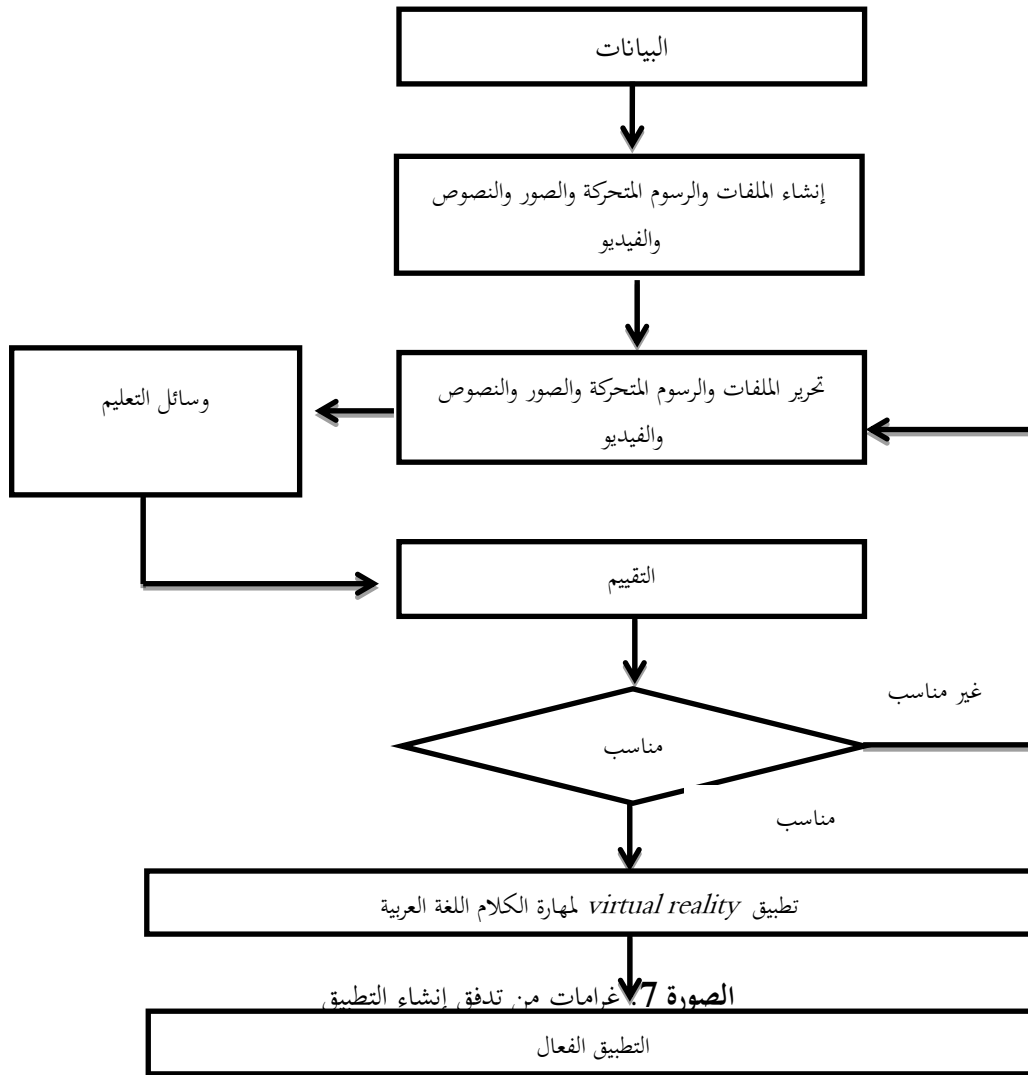
أساساً مرحلة إنشاء تطبيق *virtual reality* يتكون من 3 مراحل وهي مرحلة الإعداد ومرحلة الإنشاء ومرحلة التقييم. وتشمل الأمور التي يجب إعدادها ما يلي:

1. تحديد الموضوع والقدرات الأساسية والكفاءات الأساسية التي سيتم تدريسها،
2. تحديد المفردات المتعلمة.
3. تحديد المواد التي سيتم تقديمها في التطبيق

وفي مرحلة الإنشاء التي تحتاج إلى الإعداد تشمل ما يلي:

1. تصميم الفضاء الظاهري
2. تصميم التوضيح المفردات
3. تصميم عرض المواد
4. تقييم التصميم
5. تحديد الصوت المسموع في التطبيق.

وفي مرحلة التقييم يقوم بخبراء الوسائل وخبراء المواد. التقييم في هذه الحالة هو التحقق من صحة الخبراء. وهذا لمعرفة مستوى الجدوى من التطبيق سواء من حيث المواد المعروضة أو وسائل التعليم. إذا كان هناك مراجعة أو إصلاح المدقق فيحتاج إلى مراجعة استناداً إلى اقتراح مدقق. فيما يلي غرامات من تدفق إنشاء التطبيق:



الخلاصة

تطبيق *virtual reality* هو وسائل تعليم اللغة العربية لمهارة الكلام العربية على أساس *Android* واستخدامها نظارات Google Cardboard أو VRBox. ويتضمن المواد المعروضة عناصر التعليم بين الثقافات. وهذا سيساعد الطلاب على تعلم اللغة العربية، حيث أن تعلم اللغات لن ينفصل عن تعلم الثقافة. تعتبر تطبيقات *virtual reality* تحدياً حقيقياً وإمكانية لتعليم اللغة العربية، وخاصة مهارات الكلام. تقنية VR مناسبة للتصوير المرئي المكثف للمعلومات. ويعزز اعتماد *virtual reality* تجربة التعاون الحقيقي والزائف في مجال الفضاء كمساهمة في التعليم.

- Abidin, Yusuf. 2012. *Pembelajaran Bahasa Berbasis Pendidikan Karakter*. Bandung: PT. Refika Aditama
- Ariani, Niken dan Dany Haryanto. 2010. *Pembelajaran Multimedia di Sekolah*. Jakarta: Prestasi Pustakarya.
- Effendy, Ahmad Fuad. 2012. *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab*. Malang: Misykat.
- Iskandarwassid, Dadang Sunendar. 2013. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Izzan, Ahmad. 2015. *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*. Bandung: Humaniora. Jakarta: Prestasi Pustakarya.
- Liddicoat, A.J. 2011. *Language Teaching and Learning from an Intercultural Perspective*. In E. Hinkel (Ed) *Handbook of Research in Second Language Teaching and Learning*. London & New York: Routledge.
- Madya, Suwarsih. 2013. *Metodologi Pengajaran Bahasa: Dari Era Prametode Sampai Era Pascametode*. Yogyakarta: UNY Press.
- Tarigan, Henry Guntur. 2015. *Berbicara sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Bandung: Angkasa.

- Hakim, Noor Lukmanul. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Swishmax Untuk Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Siswa Kelas VIII MTs di Kota Semarang*. Semarang: UNNES
- Ratriana, Ramdhan Dwi. 2017. *Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Virtual Reality di Sekolah Dasar Islam Multiplus Ar Rahi*. Tesis: Universitas Muhammadiyah Surakarta.

- Bahar, Yudi Nugraha. 2014. *Aplikasi Teknologi Virtual Reality bagi Pelestarian Bangunan Arsitektur*. Jurnal Desain Kontruksi 13(2): 34-45.
- Purbasari, Rohmi Julia, dkk. 2013. *Pengembangan Aplikasi Android Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Dimensi Tiga Untuk Siswa SMA Kelas X*. Jurnal Pendidikan Matematika 1(2).
- Riyadi, Firman Setiawan dkk. 201. *Aplikasi 3D Virtual Reality sebagai Media Pengenalan Kampus Politeknik Negeri Indramayu Berbasis Mobile*. Jurnal Informatika dan Komputer 2(2): 75-82.
- Sihite, Berta, dkk. 2013. *Pembuatan Aplikasi 3D Viewer Mobile Dengan Menggunakan Teknologi Virtual Reality (Studi Kasus: Perobekan Bendera Belanda Di Hotel Majapahit)*. Jurnal Teknik Pomits 2(2): 397-400.