

إعداد اللعبة التعليمية الرقمية القائمة على طريقة التدريب المتكرر لتعليم

مهارة القراءة لدى طلبة المدرسة المحمدية ١ الثانوية العامة بمالانج

رسالة الماجستير

إعداد:

محمد فرحان بريليانت

رقم التسجيل: ٢٤٠١٠٤٢١٠٠١١



قسم تعليم اللغة العربية

كلية الدراسات العليا

جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج

٢٠٢٦

إعداد اللعبة التعليمية الرقمية القائمة على طريقة التدريب المتكرر لتعليم
مهارة القراءة لدى طلبة المدرسة المحمدية ١ الثانوية العامة بمالانج

رسالة الماجستير

مقدمة إلى جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية
مالانج لاستيفاء شرط من شروط الحصول على درجة الماجستير
في تعليم اللغة العربية

إعداد:

محمد فرحان بريليانت

رقم التسجيل: ٢٤٠١٠٤٢١٠٠١١

إشراف:

الدكتور عبد المنتقم الأنصاري، الماجستير

١٩٨٤٠٩١٢٢٠١٥٠٣١٠٠٦

الدكتور سيف المصطفى، الماجستير

١٩٧٦٠٧٠٥٠٠٧٠٤١٠٣٢

قسم تعليم اللغة العربية

كلية الدراسات العليا

جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج

٢٠٢٦

استهلال

﴿ إِنَّا أَنْزَلْنَاهُ قُرْآنًا عَرَبِيًّا لَعَلَّكُمْ تَعْقِلُونَ ﴾

~ سورة يوسف: ٢ ~

إهداء

أهدي هذه الرسالة إلى:

أبي المحبوب: إيل حمدي

أمي الغالية: راتري أغوستاني

زوجتي العزيزة: شيلا نوفيرافاتي

قرة عيني وابني الحبيب: أبريشم محمد الكيس

عسى الله أن يرحمهم في الدنيا والآخرة، ويطيل عمرهم بالصحة دائماً

اللذين دعموني ووقفوا بجاني

إنهم أجمل أصدقاء، وأوفى مستشارين، وألطف ناصحين

ولولا صبرهم على دربي لما حققت أي نجاح.

وأسرتي المحبوبين، وجميع المشايخ الأعمام والكرماء، ومن علمني بالجهد والصبر،
والأساتذة والأستاذات الذين استفدت منهم علوماً نافعة، وزملائي وأصحابي الذين
ساعدوني في إتمام هذا البحث العلمي.

موافقة المشرف

بعد الإطلاع على رسالة الماجستير التي أعدها الطالب:

الاسم : محمد فرحان بريليانت

رقم الجامعي : ٢٤٠١٠٤٢١٠٠١١

العنوان : إعداد اللعبة التعليمية الرقمية القائمة على طريقة التدريب المتكرر لتعليم

مهارة القراءة لدى طلبة المدرسة المحمدية ١ الثانوية العامة بمالانج.

قد وافق المشرفان على تقديمها إلى لجنة المناقشة.

مالانج، ١٩ فبراير ٢٠٢٦ م

المشرف الأول،



الدكتور سيف المصطفى، الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٧٦٠٧٠٥٠٠٧٠٤١٠٣٢

المشرف الثاني،



الدكتور عبد المتقم الأنصاري، الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٨٤٠٩١٢٢٠١٥٠٣١٠٠٦

اعتماد

رئيس قسم تعليم اللغة العربية



أ. الدكتور توفيق الرحمن، الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٧٧٠١١٨٢٠٠٣١٢١٠٠٢

اعتماد لجنة المناقشة

إن رسالة الماجستير بعنوان : إعداد اللعبة التعليمية الرقمية القائمة على طريقة
التدريب المتكرر لتعليم مهارة القراءة لدى طلبة المدرسة المحمدية ١ الثانوية العامة بمالانج،
التي أعدها الطالب:

الاسم : محمد فرحان بريليانت

الرقم الجامعي : ٢٤٠١٠٤٢١٠٠١١

قد قدمها الطالب أمام لجنة المناقشة وقرر قبوله شرطا للحصول على درجة
الماجستير في تعليم اللغة العربية وذلك يوم الخميس بتاريخ ١٦ أبريل ٢٠٢٦ م.
وتتكوّن لجنة المناقشة من السادة:

أ.د. سليمان حسن سليمان الورفالي، الماجستير

مناقشًا أساسيًا

ب.إ.إ.

رئيسًا مناقشًا

مشرقًا ومناقشًا

مشرقًا ومناقشًا

د. زيد بن سمير، الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٦٧٠٣١٥٢٠٠٠٠٣١٠٠٢

د. سيف المصطفى، الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٧٦٠٧٠٥٠٠٧٠٤١٠٣٢

د. عبد المنتقم الأنصاري، الماجستير

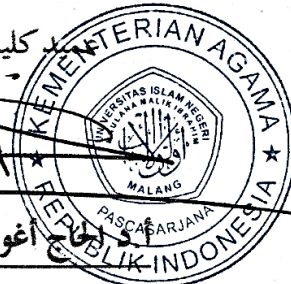
رقم التوظيف: ١٩٨٤٠٩١٢٢٠١٥٠٣١٠٠٦

اعتماد

عميد كلية الدراسات العليا

د. الحاج أغوس ميمون، الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٦٥٠٨١٧١٩٩٨٠٣١٠٠٣



إقرار أصالة البحث

أنا الموقع أدناه:

الاسم : محمد فرحان بريليانت

رقم الجامعي : ٢٤٠١٠٤٢١٠٠١١

العنوان : إعداد اللعبة التعليمية الرقمية القائمة على طريقة التدريب المتكرر لتعليم

مهارة القراءة لدى طلبة المدرسة المحمدية ١ الثانوية العامة بمالانج

أقر بأن هذا البحث الذي أعده لتوفير شرط للحصول على درجة الماجستير في تعليم اللغة العربية كلية الدراسات العليا بجامعة مولانا مالك إبراهيم مالانج، حضرته وكتبته بنفسه وما وردته من إبداع غيري أو تأليف الآخر. وإذا ادعى أحد استقبالا أنه من تأليفه وتبين أنه فعلا ليس من بحثي فأنا أتحمّل المسؤولية على ذلك، ولن تكون المسؤولية على المشرف أو على كلية الدراسات العليا بجامعة مولانا مالك إبراهيم مالانج.

هذا، وحررت هذا الإقرار بناء على رغبتي الخاصة ولا يجبرني أحد على ذلك.

مالانج، ١٩ فبراير ٢٠٢٦ م

الطالب،



محمد فرحان بريليانت

كلمة الشكر والتقدير

بسم الله الرحمن الرحيم

الحمد لله الذي بنعمته تتم الصالحات، وبفضله تنزل الخيرات والبركات، وبتوفيقه تتحقق المقاصد والغايات، وأزكى صلواته وتسليماته على المبعوث رحمة للعالمين، نبي الرحمة وإمام الهدى سيدنا محمد وآله وصحبه أجمعين.

قد ختمت في كتابة هذه رسالة الماجستير لاستيفاء شروط الحصول على درجة الماجستير في قسم تعليم اللغة العربية كلية الدراسات العليا بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج بعون الله ورحمته. وقد بذلت جهدي وسائر طاقتي وقدرتي وأفكاري حتى وصلت إلى ما بحثت فيه من الغرض والقصد الأساسي في كتابة هذه الرسالة، ولا يمكن في إتمام هذه الرسالة إلا بمساعدة الآخرين. لذلك، من أعمق قلبي الخالص أرسل لكم شكرا وحبا وتقديرا خصوصا إلى:

- ١- فضيلة الأستاذة الدكتورة إلفي نوردايان الماجستير، مديرة جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج على إتاحتها الفرصة لطلب العلم في هذه الجامعة المباركة.
- ٢- فضيلة الأستاذ الدكتور أغوس ميمون، الماجستير، عميد كلية الدراسات العليا بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.
- ٣- فضيلة الأستاذ الدكتور ر. توفيق الرحمن، الماجستير، رئيس قسم الماجستير في تعليم اللغة العربية.
- ٤- فضيلة الدكتور سيف المصطفى، الماجستير، المشرف الأول، وفضيلة الدكتور عبد المنتقيم الأنصاري، الماجستير، المشرف الثاني، اللذان قد ساعداني وأعطاني التوجيهات السديدة والاقتراحات النافعة في إتمام هذه رسالة الماجستير.

- ٥- فضيلة الأستاذ أحمد مكى حسن، الماجستير، كخبير في الوسائل التعليمية، وفضيلة
الدكتورة لىلى فطريانى، الماجستير، كخبير في المادة الدراسية، اللذين قاما بالتحقق
من صحة المنتج وقدموا مدخلات واقتراحات لتحسينه.
- ٦- جميع المحاضرين والموظفين في كلية الدراسات العليا، خصوصا في قسم تعليم اللغة
العربية، اللذين قدموا لنا العلوم النافعة والخدمات الطيبة خلال فترة الدراسة.
- ٧- فضيلة الأستاذة إلهامة الرشيدة، مدرسة اللغة العربية بالمدرسة المحمدية ١ الثانوية
العامة بمالانج، على المساعدة والإرشاد والإذن الممنوح للقيام بعملية البحث فيها.
- ٨- جميع أصدقائي المحبوبين في قسم تعليم اللغة العربية، خاصة الدفعة التي رافقتني بفرح
وحزن لهذه السنتين. لن أنساكم دائما، أطال الله أعمارنا في الطاعة آمين.
هذه رسالة الماجستير إسهاماً مفيداً في النهوض بتعليم اللغة العربية.

مالانج، ١٩ فبراير ٢٠٢٦

محمد فرحان بريليانت

مستخلص البحث

بريليان، محمد فرحان. ٢٠٢٦. إعداد اللعبة التعليمية الرقمية القائمة على طريقة التدريب المتكرر لتعليم مهارة القراءة لدى طلبة المدرسة المحمدية ١ الثانوية العامة بمالانج. رسالة الماجستير، قسم تعليم اللغة العربية، كلية الدراسات العليا، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشرف الأول: الدكتور سيف المصطفى الماجستير، المشرف الثاني: الدكتور عبد المنتقيم الأنصاري الماجستير.

الكلمات الإشارية: اللعبة التعليمية الرقمية، طريقة التدريب المتكرر، مهارة القراءة، ADDIE.

ينطلق هذا البحث من مشكلة ضعف مهارة القراءة في النصوص العربية لدى الطلبة نتيجة نقص السيطرة على المفردات والتراكيب. تهدف هذه الدراسة إلى: (١) معرفة عملية تطوير اللعبة التعليمية الرقمية القائمة على طريقة التدريب المتكرر لتعليم مهارة القراءة لدى طلبة مدرسة المحمدية ١ الثانوية العامة بمالانج؛ (٢) معرفة مواصفات المنتج للعبة التعليمية الرقمية القائمة على طريقة التدريب المتكرر لتعليم مهارة القراءة لدى طلاب مدرسة المحمدية ١ الثانوية العامة بمالانج؛ (٣) معرفة مستوى فعالية اللعبة التعليمية الرقمية القائمة على طريقة التدريب المتكرر لتعليم مهارة القراءة لدى طلبة مدرسة المحمدية ١ الثانوية العامة بمالانج. يعتمد هذا البحث على منهج البحث والتطوير (R&D) باستخدام نموذج ADDIE. أما أسلوب جمع البيانات في هذا البحث فهو الملاحظة، والمقابلة، والاستبانة، والاختبار. ويستخدم أسلوب تحليل البيانات اختبار التوزيع الطبيعي، واختبار التجانس، واختبار الفرضيات.

أظهرت نتائج البحث ما يلي: (١) أن عملية التطوير استخدمت نموذج ADDIE الذي يتكون من خمس خطوات، وهي: التحليل، والتصميم، والتطوير، والتنفيذ، والتقييم. وأنتجت منتجاً رقمياً تفاعلياً "Arabic Edugame" يشمل إعداد المخطط الانسيابي (Flowchart) لآلية اللعبة، وهيكلية محتوى المادة من كتاب "العصري"، ورصيد بنية المكونات وواجهة الوسائط الرقمية، وتطوير المكونات السمعية والبصرية، وضبط آلية التدريب ومنطق "الإعادة عند الخطأ" باستخدام برنامج إيسبرينج سويت؛ (٢) يتميز المنتج بواجهة بصرية جاذبة (Gemini AI)، ومحتوى منظم، ودعم صوتي، وصيغتي HTML5/APK، مع دمج التلعيب (Gamification) والتغذية الراجعة الفورية (بمنطق "الإعادة عند الخطأ") لمعالجة قصور الطريقة التقليدية المتمثلة في ملل الطلاب واستهلاك وقت المعلم؛ (٣) أثبتت اللعبة فعاليتها بدلالة إحصائية (٠,٠٠٦) في اختبار (T-Test). وحققت المجموعة التجريبية (N-Gain) ٠,٦١ (متوسطة) متجاوزة الضابطة ٠,٢٩ (منخفضة). نوعياً، نجحت التغذية الراجعة الفورية في توجيه الطلاب لمعالجة أخطائهم النحوية والدلالية ذاتياً.

ABSTRACT

Muhammad Farhan Brilliant. 2026. Developing a Digital Educational Game Based on Drill Method to teach reading skills to Students of SMA Muhammadiyah 1 Malang. Thesis, Master's Program of Arabic Language Education, Postgraduate School, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Advisors: 1) Dr. Saiful Mustofa, M.Pd., M.A.; 2) Dr. Abdul Muntaqim Al Anshory, S.Hum., M.Pd.

Keywords: *Arabic Edugame, Drill Method, Reading Skills, ADDIE.*

This research is motivated by students' low Arabic reading (comprehension) skills due to a lack of mastery in vocabulary and sentence structure, especially for students from non-Islamic boarding school backgrounds. The objectives are: (1) To determine the development process of an "Arabic Edugame" based on the drill method for reading skills for students of SMA Muhammadiyah 1 Malang; (2) To determine the product specifications of the Arabic Edugame based on the drill method for teaching reading skills for students of SMA Muhammadiyah 1 Malang; (3) To determine the effectiveness level of the Arabic Edugame based on the drill method for reading skills for students of SMA Muhammadiyah 1 Malang. This study employs the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model. The data collection techniques used in this study are observation, interviews, questionnaires, and tests. Data analysis techniques utilize normality tests, homogeneity tests, and hypothesis testing.

The results of the study show that: (1) the development process used the ADDIE model consisting of five steps: analysis, design, development, implementation, and evaluation. It produced an interactive digital product "Arabic Edugame" which includes the creation of game flowcharts, structuring content from the "Al-Ashry" textbook, designing digital media components and interfaces, developing auditory and visual elements, and configuring the drill mechanism and "Reset on Failure" logic using iSpring Suite; (2) Product specifications feature attractive visuals (Gemini AI), structured content, audio support, HTML5/APK formats, and the integration of gamification and instant feedback ("Reset on Failure" logic) to address traditional methods' flaws (student boredom and teacher time consumption); (3) The game proved effective with a significance value of 0.006 (T-Test). The experimental group's N-Gain was 0.61 (medium), outperforming the control group's 0.29 (low). Qualitatively, the instant feedback guided students to autonomously correct their grammatical and semantic errors.

ABSTRAK

Muhammad Farhan Brilliant. 2026. Perancangan Arabic Edugame Berbasis Metode Drill untuk pembelajaran keterampilan membaca Siswa SMA Muhammadiyah 1 Malang. Tesis, Magister Pendidikan Bahasa Arab, Pascasarjana, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing: 1) Dr. Saiful Mustofa, M.Pd., M.A.; 2) Dr. Abdul Muntaqim Al Anshory, S.Hum., M.Pd.

Kata Kunci: *Arabic Edugame, Metode Drill, Keterampilan Membaca, ADDIE.*

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keterampilan membaca teks Arab siswa karena kurangnya penguasaan mufradat dan tarkib, terutama bagi siswa dengan latar belakang pendidikan non-pesantren. Tujuan penelitian ini adalah: (1) Mengetahui proses pengembangan Arabic Edugame berbasis metode drill untuk keterampilan membaca bagi siswa SMA Muhammadiyah 1 Malang; (2) Mengetahui spesifikasi produk Arabic Edugame berbasis metode drill untuk pembelajaran keterampilan membaca bagi siswa SMA Muhammadiyah 1 Malang; (3) Mengetahui tingkat efektivitas Arabic Edugame berbasis metode drill untuk keterampilan membaca bagi siswa SMA Muhammadiyah 1 Malang. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan model ADDIE. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, angket, dan tes. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas, homogenitas, dan uji hipotesis.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) proses pengembangan menggunakan model ADDIE yang terdiri lima langkah, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Menghasilkan produk digital interaktif "Arabic Edugame" yang meliputi pembuatan flowchart alur permainan, strukturisasi konten materi dari buku "Al-Ashry", rancangan struktur komponen dan antarmuka media digital, pengembangan komponen auditori dan visual, serta pengaturan mekanisme drill dan logika "Reset on Failure" menggunakan iSpring Suite; (2) Spesifikasi unggulan produk meliputi visual menarik (Gemini AI), konten terstruktur, dukungan audio, format HTML5/APK, serta integrasi gamifikasi dan umpan balik instan (logika "Reset on Failure") untuk mengatasi kelemahan metode tradisional (kebosanan siswa dan tersitanya waktu guru); (3) Game edukasi ini terbukti efektif dengan nilai signifikansi (Sig.) 0,006 (Uji T). Nilai N-Gain kelompok eksperimen mencapai 0,61 (sedang), melampaui kelompok kontrol (0,29/rendah). Secara kualitatif, fitur umpan balik instan berhasil menuntun siswa mengoreksi kesalahan gramatikal dan semantik secara mandiri.

محتويات البحث

ب	استهلال
ج	إهداء
د	موافقة المشرف
هـ	اعتماد لجنة المناقشة
و	إقرار أصالة البحث
ز	كلمة الشكر والتقدير
ط	مستخلص البحث
ي	ABSTRACT
ك	ABSTRAK
ل	محتويات البحث
س	قائمة الجداول
ع	قائمة الصور
١	الفصل الأول
١	الإطار العام
١	أ. خلفية البحث
٧	ب. أسئلة البحث
٨	ج. أهداف البحث
٩	د. فرضيات البحث
٩	هـ. مواصفات المنتج
٩	و. فوائد البحث
١٠	ز. حدود البحث
١١	ح. تحديد المصطلحات
١٣	ط. الدراسات السابقة

٢٢ الفصل الثاني

الإطار النظري..... ٢٢

٢٢..... ١. مهارة القراءة في اللغة العربية.....

٢٧..... ٢. طريقة التدريب المتكرر في تعليم اللغة العربية.....

٣٥..... ٣. الوسائل التعليمية.....

٣٨..... ٤. اللعبة التعليمية كوسيلة تعليمية.....

٤٢ الفصل الثالث

منهجية البحث..... ٤٢

٤٢..... أ. منهج البحث.....

٤٢..... ب. إجراءات البحث والتطوير.....

٤٨..... ج. مجتمع البحث وعينته وأسلوب اختيارها.....

٤٩..... د. مصادر البيانات.....

٤٩..... هـ. أداة البحث.....

٥١..... و. اختبار الصلاحية والموثوقية.....

٥٣..... ز. أسلوب جمع البيانات.....

٥٤..... ح. أسلوب تحليل البيانات.....

٦٠ الفصل الرابع

عرض البيانات وتحليلها..... ٦٠

المبحث الأول: عملية تطوير اللعبة التعليمية الرقمية القائمة على طريقة التدريب

المتكرر لتعليم مهارة القراءة لدى طلبة مدرسة المحمدية ١ الثانوية العامة

٦٠..... بالانج.....

المبحث الثاني: موصفات المنتج للعبة التعليمية الرقمية القائمة على طريقة

التدريب المتكرر لتعليم مهارة القراءة لدى طلبة مدرسة المحمدية ١ الثانوية

٩٠..... العامة بالانج.....

المبحث الثالث: فعالية اللعبة التعليمية الرقمية القائمة على طريقة التدريب المتكرر لتعليم مهارة القراءة لدى طلبة مدرسة المحمدية ١ الثانوية العامة بمالانج.....	٩٣
الفصل الخامس	١٠٤
مناقشة البحث	١٠٤
المبحث الأول: عملية تطوير اللعبة التعليمية الرقمية القائمة على طريقة التدريب المتكرر لتعليم مهارة القراءة لدى طلبة مدرسة المحمدية ١ الثانوية العامة بمالانج	١٠٤
المبحث الثاني: موصفات المنتج للعبة التعليمية الرقمية القائمة على طريقة التدريب المتكرر لتعليم مهارة القراءة لدى طلبة مدرسة المحمدية ١ الثانوية العامة بمالانج.....	١٠٧
المبحث الثالث: فعالية اللعبة التعليمية الرقمية القائمة على طريقة التدريب المتكرر لتعليم مهارة القراءة لدى طلبة مدرسة المحمدية ١ الثانوية العامة بمالانج.....	١٠٩
الفصل السادس	١١٢
الخاتمة	١١٢
قائمة المراجع	١١٥

قائمة الجداول

الجدول ١ . ١	الدراسات السابقة	١٤
الجدول ٣ . ١	التجريب الميدان	٤٧
الجدول ٤ . ١	تحكيم خبير المادة	٧٧
الجدول ٤ . ٢	تحكيم خبير الوسيلة التعليمية	٧٩
الجدول ٤ . ٣	نتائج التعلم	٨٩
الجدول ٤ . ٤	اختبار الصدق	٩٤
الجدول ٤ . ٥	نتائج اختبار الثبات	٩٥
الجدول ٤ . ٦	نتائج اختبار التوزيع الطبيعي	٩٦
الجدول ٤ . ٧	نتائج اختبار تجانس التباين	٩٧
الجدول ٤ . ٨	اختبار "ت" للعينات المرتبطة	٩٩
الجدول ٤ . ٩	اختبار "ت" للعينات المستقلة	١٠٠
الجدول ٤ . ١٠	تحليل درجة الكسب	١٠١

قائمة الصور

- صورة ٣ . ١ مخطط البحث نموذج ADDIE ٤٣
- صورة ٤ . ١ الملاحظة في تعليم اللغة العربية ٦٢
- صورة ٤ . ٢ المخطط الانسيابي ٦٤
- صورة ٤ . ٣ مؤشرات تحقيق مهارة القراءة ٦٥
- صورة ٤ . ٤ نتيجة صور الشخصيات باستخدام Gemini AI ٦٨
- صورة ٤ . ٥ نتيجة صور الخلفيات باستخدام Gemini AI ٦٩
- صورة ٤ . ٦ عملية إنتاج الصوت ٧٠
- صورة ٤ . ٧ الاختيار من متعدد ٧١
- صورة ٤ . ٨ المطابقة ٧٢
- صورة ٤ . ٩ ترتيب الكلمات ٧٢
- صورة ٤ . ١٠ أسئلة النقاط التفاعلية ٧٣
- صورة ٤ . ١١ الاختيار من القائمة المنسدلة ٧٣
- صورة ٤ . ١٢ السحب والإفلات ٧٤
- صورة ٤ . ١٣ الصواب والخطأ ٧٤
- صورة ٤ . ١٤ بناء تخطيطات الواجهات ٧٥
- صورة ٤ . ١٥ خاصية branching في iSpring ٧٦
- صورة ٤ . ١٦ تحديد نسبة نجاح ٧٦
- صورة ٤ . ١٧ الكتيب التشغيلي ٨٢
- صورة ٤ . ١٨ عملية تحويل HTML إلى تنسيق APK ٨٣

الفصل الأول

الإطار العام

أ. خلفية البحث

أصبح تعلّم اللغات الأجنبية مطلبًا أساسيًا في عصر العولمة الراهن، ولا تُستثنى من ذلك اللغة العربية التي تحتلّ موقعًا استراتيجيًا في السياقات العلمية والدينية والدبلوماسية الدولية.¹ وتُعَدّ اللغة العربية، بوصفها إحدى اللغات الرسمية الست للأمم المتحدة، ذات تراث فكري وثقافي عريق، الأمر الذي يجعل إتقانها مفتاحًا لولوج آفاق معرفية واسعة في شتى الميادين.² وفي إندونيسيا، تكتسب اللغة العربية أهمية بالغة، لا من حيث كونها لغة شعائر دينية فحسب، بل أيضًا باعتبارها أداة تواصل في الدراسات الإسلامية، والعلاقات الدبلوماسية مع دول الشرق الأوسط، فضلًا عن إمكانات تطوير الاقتصاد الإسلامي.³ ومن هنا، يُعَدّ تعزيز الكفاءة في اللغة العربية بمختلف مستويات التعليم ضرورة ملحة لإعداد جيل يتميز بالمرونة وسعة الأفق في مواجهة تحديات العولمة.

من بين المهارات اللغوية العربية، تحتلّ مهارة القراءة دورًا محوريًا باعتبارها مفتاحًا لفهم التراث العلمي للغة العربية.⁴ غير أنّ هذه المهارة لا يمكن أن تقوم بذاتها، إذ يعتمد نجاح الطلاب في فهم نصوص القراءة اعتمادًا كبيرًا على ركيزتين

¹ David Khalidideal, "Urgensi Bahasa Arab Dalam Era Globalisasi: Mempertahankan Identitas Dan Membuka Peluang," Kompasiana.Com, November 2023, https://www.kompasiana.com/David56588/65576342301a1c01a2440c22/Urgensi-Bahasa-Arab-Dalam-Era-Globalisasi-Mempertahankan-Identitas-Dan-Membuka-Peluang?Lgn_Method=Google&Google_Btn=Onetap.

² Nikita Rosa, "Daftar 6 Bahasa Resmi Pbb Dan Sejarahnya," Detik.Com, September 2023, <https://www.detik.com/Edu/Detikpedia/D-6922129/Daftar-6-Bahasa-Resmi-Pbb-Dan-Sejarahnya>.

³ Sukma Mehilda, "Hubungan Bahasa Arab Dan Ekonomi Islam," *Iqtishaduna: Jurnal Ilmiah Ekonomi Kita* 6, No. 2 (December 29, 2017): 160–77, <https://ejournal.isnjbengkalis.ac.id/index.php/Iqtishaduna/Article/View/110>.

⁴ Ahmad Nurholis, Syaikh Ihsan Hidayatullah, And Muhammad Asngad Rudisunhaji, "Karakteristik Dan Fungsi Qira'ah Dalam Era Literasi Digital," *El-Tsaqafah: Jurnal Jurusan Pba* 18, No. 2 (2019), <https://journal.uinmataram.ac.id/index.php/Eltsaqafah>.

أساسيتين: إتقان المفردات وفهم التراكيب.^٥ ومن الجدير بالذكر أن التركيز على المفردات والتراكيب في هذا البحث ال يعني تناولهما كعناصر مستقلة أو بديلة عن مهارة القراءة، بل يتم توظيفهما كركائز أساسية ومقومات حتمية (Sub-skills) للوصول إلى الغاية الكبرى وهي "فهم المقروء" (استيعاب النصوص)؛ إذ ال يمكن للمتعلم أن يحقق كفاءة في استيعاب النصوص القرائية دون بناء قاعدة صلبة من المفردات والتراكيب التي تشكل بنية النص الأساسية. وإذا شُهِت اللغة بالبناء، فإنّ المفردات هي أحجاره، بينما التراكيب هي الإطار والإسمنت الذي يوحدّها لتكوين بنية لغوية راسخة ذات معنى. فبدون إتقانٍ كافٍ للمفردات، يفتقر الطالب إلى المادة اللغوية اللازمة للتواصل، وبدون فهمٍ صحيحٍ للتراكيب، يصبح تطوير مهارة القراءة وفهم النصوص أمرًا في غاية الصعوبة.^٦

تتطلب عملية التعلّم المثالية من الطالب أن لا يقتصر على حفظ مجموعة من المفردات، بل أن يمتلك القدرة على توظيفها لفهم معاني النصوص القرائية بعمق، وأن يطبّقها في تراكيب لغوية صحيحة تتناسب مع سياقات التواصل المتنوعة، سواء أكانت شفوية أم كتابية. ويبيّن أونسيار^٧ أنّ إتقان المفردات يشمل ثلاثة أبعاد رئيسية: (١) القدرة على التعرف على معنى الكلمة بدقة، (٢) القدرة على النطق والكتابة الصحيحة، (٣) القدرة على استخدام المفردات في سياق تواصلٍ مناسب. هذه الأبعاد مجتمعةً تؤكد أنّ تعليم المفردات ينبغي أن يكون شاملاً ومتكاملاً مع بقية مهارات اللغة.

يُعدّ تعليم مهارة القراءة فعّالاً إذا صُمّم بطريقة سياقية جذّابة، ويُعدّ توظيف الألعاب التعليمية الملائمة لخصائص طلاب المرحلة الثانوية من الوسائل المؤثرة

⁵ Maswan Ahmadi, "Teknik Pembelajaran Mufradat Dalam Perspektif Teori Belajar Edward Lee Thorndike," *Al Waraqah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 4, No. 2 (2023), <https://jurnal.iain-bone.ac.id/index.php/alwaraqah/article/view/5547>.

⁶ Afrizal Abdul Hafizh, Ubaid Ridlo, And Raswan, "Pengembangan Intrument Evaluasi Tarkib Pembelajaran Bahasa Arab," *Jurnal Al-Hasani* 1, No. 2 (May 23, 2024): 150–58, <https://doi.org/10.62083/2pt6wm17>.

⁷ Risna Baco, "Strategi Penguasaan Kosakata Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Melalui Penerapan Metode Permainan Edukatif Di Sekolah Mis Al-Khairaat Sakita" (Universitas Islam Sultan Agung, 2024).

لتحقيق ذلك.⁸ وفي عصر الـديسروبيسي الرقمي، لم تعد كفاءة معلم اللغة العربية مقتصرة على المعرفة اللغوية والتربوية فحسب، بل تمتد لتشمل المعرفة التكنولوجية وفق إطار (TPACK).⁹ ولذلك، فإن قيام الباحث (وهو طالب في قسم تعليم اللغة العربية) بتطوير هذه اللعبة نابع من المسؤولية المهنية لتصميم التعليم (Instructional Design) لتطويع التكنولوجيا لخدمة اللغة وتقديم حلول ابتكارية تواكب احتياجات الجيل الحالي.

استخدام اللعبة التعليمية، ولا سيما القائمة على طريقة التدريب المتكرر، يسهم في تيسير عملية التكرار والفهم والتطبيق للعناصر اللغوية بصورة أكثر كفاءة ومتعة.¹⁰ هذه الألعاب قادرة على خلق تجربة تعليمية غامرة¹¹، تساعد المتعلم على ربط المفردات بمعانيها وتوظيفها في تراكيب صحيحة ضمن مواقف تحاكي الواقع.¹² ويتوافق هذا النهج مع مبادئ التعليم المعاصر التي تركز على إشراك المتعلم الفعّال، حيث تشجع استراتيجيات التعلم النشط الطلاب على المشاركة في اكتشاف المعرفة وربطها بمواقف الحياة الواقعية.¹³ ومن خلال دمج طريقة التدريب المتكرر في صيغة لعبة تعليمية، يمكن تلبية أنماط التعلم المختلفة للطلاب، مما يحقق أهداف إتقان المفردات والتراكيب بصورة مثلى.

⁸ Muhammad Iqbal Alfani And Nurul Huda, "Pengembangan Alat Permainan Arabic Edugame Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Kelas Vii A Mts Negeri 10 Sleman," *Edulab: Majalah Ilmiah Laboratorium Pendidikan* 4, No. 2 (2019).

(لرنقية مهارة TPACK كاستراوي، فوجي، "تطوير مواد المالء على أساس المعرفة ابحملتوى الرنبوي التكنولوجي)⁹ الكتابة لدى الطلبة يف المدرسة املمدية املتوسطة سيدوموليو كوال مادو لنجكات سومطرة الشمالية" (جامعة مولان مالك <http://etheses.uin-malang.ac.id/75443/1/230104210020.pdf>، ٢٠٢٥).

¹⁰ M. Dzikrul Hakim Al Ghozali And Mustamim Mustamim, "Active Learning Of Arabic Language At High School In Jombang" 2, No. 4 (2023): 258–61, https://Ejournal.Unwaha.Ac.Id/Index.Php/Jurnal_Pengabdian/Article/Download/3863/1683/11748.

¹¹ Alfani And Huda, "Pengembangan Alat Permainan Arabic Edugame Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Kelas Vii A Mts Negeri 10 Sleman."

¹² Farid Rosidi And Abdul Ghafur, "Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Arab Peserta Didik Media Permainan Pohon Pintar," *Al-Manar: Jurnal Komunikasi Dan Pendidikan Islam* 12, No. 2 (2023).

¹³ Naufal Rafi Brihandy And Nurul Latifatul Inayati, "Active Learning Methods To Improve The Arabic Language Skills Of Pema Students," *Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran* 11, No. 2 (2024): 193–98, <https://Doi.Org/10.21093/Twt.V11i2.7642>.

ومع ذلك تُظهر الوقائع في مدرسة المحمدية ١ الثانوية العامة بمالانج أنّ تنفيذ تعليم اللغة العربية، ولا سيما في تنمية مهارة القراءة، ما زال يواجه عوائق كبيرة ويتّسم بطابعٍ تقليدي. الطرق التدريسية الشائعة لدى كثير من المعلمين تقتصر غالبًا على المحاضرات أحادية الاتجاه، وحفظ المفردات بصورة تكرارية دون تطبيق سياقي، إضافةً إلى تمارين كتابية محدودة التفاعل. هذا النهج، رغم إتاحته نقل بعض المعلومات، يفشل في الغالب في إثارة اهتمام المتعلمين وتحفيزهم على نحو فعّال. ونتيجةً لذلك، يميل الطلاب إلى السلبية وضعف المشاركة في عملية التعلّم، مما يعيق قدرتهم على فهم نصوص القراءة فهمًا عميقًا.^{١٤}

الملاحظات الأولية^{١٥} تشير إلى أنّ مستوى طلاب مدرسة المحمدية ١ الثانوية العامة بمالانج في فهم النصوص العربية البسيطة ما زال منخفضًا. ويُعزى هذا الضعف إلى الصعوبات الكبيرة التي يواجهها الطلاب في حفظ المفردات العربية وتوظيفها توظيفًا فعّالًا، مما يؤثّر مباشرةً في قدرتهم على فهم النصوص العربية، ولو كانت بسيطة، وفي بناء الجمل والتواصل الأساسي بهذه اللغة.^{١٦} يُعزى ضعف الإلتقان العملي هذا أيضًا إلى انخفاض دافعية الطلاب نحو التعلّم، نظرًا لافتقار الوسائط التعليمية المستخدمة إلى عنصر الجذب وعدم توافرها مع تفضيلات أسلوب التعلّم لدى جيل "زد" (Gen Z) أو جيل الرقمي في الوقت الراهن. ويُعدّ هذا الجيل من المولودين في البيئة الرقمية، ممّا يجعله يميل إلى التعلّم القائم على التصرّور البصري والتفاعل السريع وتلقّي التغذية الراجعة الفورية بأسلوب الألعاب التعليمية، وهي خصائص لم تستطع الطرق التقليدية استيعابها بعد^{١٧}.

¹⁴ Syaiful Alam, Moh Hasyim Fanirin, And Moh Mas'ud Arifin, "Problematika Maharah Al-Qira'ah Siswa Kelas Viii Madrasah Ibtidaiyah Tsanawiyah Ma'had Al-Zaytun Tahun Ajaran 2022/2023," *Siyaqiy: Jurnal Pendidikan Dan Bahasa Arab* 1, No. 1 (December 1, 2023): 18–33, <https://doi.org/10.61341/Siyaqiy/V1i1.03>.

^{١٥} أجريت الملاحظة الأولية والمقابلة في التاريخ الأول من سبتمبر عام ٢٠٢٥م.

¹⁶ Dinda Lestari Hamka And Enung Mariah, "Analisis Faktor Kesulitan Membaca Teks Bahasa Arab Siswa Sekolah Madrasah Tsanawiyah Kelas Tujuh Di Kota Makassar," *Pinisi: Journal Of Education*, 2021.

¹⁷ Sura Klaudia, "Gamifikasi Dalam Pembelajaran Akuntansi Untuk Pemuda: Solusi Inovatif Atau Hiburan?," *Riset Manajemen Dan Akuntansi* 16, No. 1 (May 2025): 34–40.

وبذلك فإنّ الفجوة بين النموذج التعليمي المنشود والواقع الفعلي في الميدان تخلق حاجةً ملحةً للبحث عن حلولٍ ابتكاريةٍ تسهم في الارتقاء بجودة التعلّم وتحقيق الأهداف التعليمية المرجوة.

الصعوبات التعليمية لا تتوقف عند حدود المفردات، بل تمتد أيضاً إلى مجال القواعد النحوية (التراكيب). الملاحظات كشفت أنّ ضعف المتعلّمين في إتقان المفردات ينعكس مباشرة في عجزهم عن تطبيق القواعد الأساسية للنحو. بعض الطلاب قد يتمكنون من حفظ أنماط الجمل البسيطة مثل الجملة الاسمية والجملة الفعلية من الناحية النظرية، إلا أنّهم غالباً ما يفشلون في صياغة جمل مترابطة وصحيحة عند التطبيق العملي. النتيجة أنّ الجمل التي ينتجونها تبدو متكلفة وغير منطقية وملتبسة، مما يدل على أنّ المشكلة الجوهرية لا تكمن فقط في نقص المفردات، بل أيضاً في ضعف فهم التراكيب اللازمة لبناء تواصل لغوي ذي معنى. وانطالقاً من هذا العرض لخلفية البحث، تتبلور مشكلة البحث الأساسية؛ حيث تتمثل المشكلة الجوهرية الناشئة عن هذا الواقع في انخفاض مهارة القراءة لدى طلاب مدرسة المحمدية ١ الثانوية العامة بمالانج، الأمر الذي ينعكس مباشرة على ضعف قدرتهم في فهم النصوص العربية والتفاعل في مواقف التواصل البسيطة بهذه اللغة. ويُعزى هذا الضعف إلى قصورهم في إتقان الأسس اللغوية المتمثلة في المفردات والتراكيب، إضافةً إلى غياب الوسائط التعليمية الرقمية المصمّمة خصيصاً لتيسير تعليم المفردات بأسلوبٍ تفاعليٍّ وجذابٍ وممتع. ومع أنّ معظم الطلاب في الوقت الحاضر قد اعتادوا استخدام أجهزة الأندرويد في حياتهم اليومية، فإنّ هذا الواقع يشكّل فرصةً استراتيجيةً لم تُستثمر بعد على النحو الأمثل لدمج التكنولوجيا في العملية التعليمية وتوظيفها في تعزيز تعلّم اللغة العربية بصورة أكثر فاعليةً وفعالاً.

تُعدّ مشكلة ضعف مهارة القراءة لدى الطلاب من العوامل التي تستدعي ابتكاراً في تطوير الوسائط التعليمية من خلال تصميم اللعبة التعليمية (Edugame)

التي تدمج طريقة التدريب المتكرر في بنائها. وتُعدّ مزايا هذه الطريقة مدعومةً بنتائج الدراسات السابقة التي أثبتت فاعليتها العالية في تعزيز التعلّم وترسيخ المعرفة. فقد كشفت دراسة جمروح ونساء¹⁸ أنّ تطبيق طريقة التدريب المتكرر أثبتت فعاليته الكبيرة في تحسين حفظ المفردات لدى طلاب المرحلة الثانوية الشرعية، حيث تمكّن ٨٠٪ من الطلاب من حفظ المادة في وقتٍ قصير. إنّ إتقان المفردات بصورة تلقائية من خلال التدريب المتكرر يُعدّ عنصرًا أساسيًا في تعلّم اللغة، لأنّه يحرر السعة المعرفية لدى الطلاب ويُعينهم على تركيز الجهد في فهم النصوص القرائية فهمًا شاملًا بدلًا من استنزاف الطاقة الذهنية في ترجمة الكلمات كلمةً بكلمة¹⁹. غير أنّ الدراسة نفسها قد كشفت عن أبرز جوانب القصور في طريقة التدريب المتكرر التقليدية، والمتمثلة في احتمال توليد الشعور بالملل نتيجة كثرة التكرار. ومن هذا المنطلق، صُمّم هذا البحث ليقدم معالجةً ابتكاريةً تتمثل في دمج طريقة التدريب المتكرر داخل إطار اللعبة التعليمية (Edugame) بوصفها حلًا جديدًا لمشكلة الملل في التعلّم. ويهدف هذا الدمج إلى الحفاظ على فعالية الطريقة في ترسيخ الذاكرة وتعزيز الاستيعاب، مع معالجة جانب الرتابة من خلال تحويل عملية التكرار المملّة إلى تجربة تعليمية تفاعلية وممتعة تتسم بالتحدي والتحفيز، بما يتوافق مع الخصائص المعرفية والانفعالية لدى الطلاب في العصر الحديث.

من أبرز المنصات التي تدعم تطوير وسائط تعليمية تفاعلية غنية بالميزات ومتوافقة مع تطبيق طريقة التدريب المتكرر برنامج إيسبرينج سويت (iSpring Suite). إذ يتيح هذا البرنامج دمج عناصر وسائط متعددة، مثل الصوت والصورة والاختبارات التفاعلية والرسوم المتحركة والتنقل السهل الاستخدام، مما يجعل اللعبة التعليمية أكثر ديناميكية وجاذبية. وتكمن قوة إيسبرينج سويت (iSpring Suite)

¹⁸ Nur Maya Badriyatul Jamroh And Khoiratun Nisa, "Implementasi Metode Drill Dalam Meningkatkan Hafalan Kosakata Arab Di Madrasah Aliyah Al Amiriyyah Blokagung Banyuwangi," *Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Bahasa Arab* 1, No. 2 (2021): 2774–6100.

¹⁹ Hasan, Olsafrian Ihsanu Matswa, And Muhammad Gatan Arda Saputra, "Mastering Arabic Vocabulary Through Drill Technique: A Study On Primary Learners," *Al-Muhawarah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 1, No. 1 (February 2025), <https://ejournal.uidalwa.ac.id/index.php/Almuhawaroh/Article/Download/2644/1046/12364>.

أيضًا في قدرته على إنتاج مخرجات متوافقة مع أنظمة الأندرويد والويندوز، مما يمكن الطلاب من الوصول إلى اللعبة التعليمية واستخدامها في أي وقت وأي مكان. وقد أكدت عدة دراسات ذات صلة إمكانات إيسبرينج سويت (iSpring Suite) في تطوير وسائط تعليم اللغة العربية، مثل دراسة مهدي وتوه^{٢٠} حول تطبيق الأندرويد، ودراسة رحماوتي وآخرين^{٢١} بشأن تطوير الوسائط المتعددة، وكذلك دراسة لطيفة وآخرين^{٢٢} المتعلقة بفاعلية الوسائط القائمة على الأندرويد في ضوء نظرية التعلم التفاعلي.

عَدَّ النظر في تحدّيات تعلّم المفردات في العصر الرقمي، وفي الإمكانيات الكبيرة لاستخدام الوسائط التفاعلية القائمة على طريقة التدريب المتكرّر عبر برنامج إيسبرينج سويت (iSpring Suite) في تعزيز تفاعل الطلاب وإتقانهم، باعثًا يجعل تطوير هذه اللعبة التعليمية أمرًا ضروريًا. فهذه اللعبة التعليمية لا تقتصر أهميتها على كونها حلًّا تعليميًّا سياقيًّا وتفاعليًّا ومرنًا لطلاب مدرسة المحمدية ١ الثانوية العامة بمالانج، بل يمكن أن تُشكّل أيضًا نموذجًا لتطوير الوسائط التعليمية الخاصة بتعليم اللغة العربية في مؤسسات تعليمية أخرى. وبناءً على ذلك، تكتسب هذه الدراسة أهميةً كبيرةً في تصميم وتطوير لعبة تعليمية تُسهم في دعم تعلّم مهارة القراءة باللغة العربية بصورةٍ فعّالةٍ وممتعةٍ ومتلائمةٍ مع احتياجات طلاب القرن الحادي والعشرين.

ب. أسئلة البحث

²⁰ Berlianda Salsabila Mahadi And Achmad Tohe, "Aplikasi Android Menggunakan سويت إيسبرينج (iSpring Suite) Untuk Mengajarkan Kosakata Bahasa Arab Bagi Siswa Kelas Iv," *Journal Of Language Literature And Arts* 3, No. 11 (November 30, 2023): 1606–31, <https://doi.org/10.17977/Um064v3i112023p1606-1631>.

²¹ Monica Rahmawati, Zukhaira Zukhaira, And Hasan Busri, "Munaroh: Pengembangan Multimedia Kosakata Bahasa Arab Dengan Aplikasi سويت إيسبرينج (iSpring Suite) Pada Anak Usia Dini," *Lisanul Arab: Journal Of Arabic Learning And Teaching* 12, No. 1 (June 29, 2023): 51–63, <https://doi.org/10.15294/La.V12i1.67904>.

²² Latifah, M. Syamsul Ma'arif, And Moh Sholeh Afyuddin, "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Android Dengan Teori Pembelajaran Interaktif," *Jurnal Al Hasani* 1, No. 2 (2024).

استنادًا إلى خلفية المشكلة السابقة، يمكن صياغة أسئلة البحث على

النحو الآتي:

١. كيف تتم عملية تطوير اللعبة التعليمية الرقمية القائمة على طريقة

التدريب المتكرر لتعليم مهارة القراءة لدى طلبة مدرسة المحمدية ١

الثانوية العامة بالانج؟

٢. ما مواصفات المنتج للعبة التعليمية الرقمية القائمة على طريقة التدريب

المتكرر لتعليم مهارة القراءة لدى طلاب مدرسة المحمدية ١ الثانوية

العامة بالانج؟

٣. ما مدى فعالية اللعبة التعليمية الرقمية القائمة على طريقة التدريب

المتكرر لتعليم مهارة القراءة لدى طلبة مدرسة المحمدية ١ الثانوية العامة

بالانج؟

ج. أهداف البحث

استنادًا إلى أسئلة البحث السابقة، تهدف هذه الدراسة إلى ما يأتي:

١. معرفة عملية تطوير اللعبة التعليمية الرقمية القائمة على طريقة التدريب

المتكرر لتعليم مهارة القراءة لدى طلبة مدرسة المحمدية ١ الثانوية

العامة بالانج.

٢. لمعرفة مواصفات المنتج للعبة التعليمية الرقمية القائمة على طريقة

التدريب المتكرر لتعليم مهارة القراءة لدى طلاب مدرسة المحمدية ١

الثانوية العامة بالانج.

٣. معرفة مستوى فعالية اللعبة التعليمية الرقمية القائمة على طريقة التدريب

المتكرر لتعليم مهارة القراءة لدى طلبة مدرسة المحمدية ١ الثانوية

العامة بالانج.

د. فرضيات البحث

أن استخدام اللعبة التعليمية الرقمية القائمة على طريقة التدريب المتكرر فعال في ترقية مهارة القراءة لدى طلبة مدرسة المحمدية ١ الثانوية العامة بمالانج.

هـ. مواصفات المنتج

يتمثل المنتج المطور في هذا البحث في لعبة تعليمية رقمية تسمى " Arabic Edugame"، وهي مصممة لتكون وسيلة تعليمية تفاعلية قائمة على أسلوب التدريب المتكرر. وتتمثل المواصفات التفصيلية للمنتج فيما يلي:

١. التكوين البصري وتنوع الشخصيات: تصميم بيئة بصرية جاذبة تحاكي الألعاب الحديثة باستخدام تقنيات الذكاء الاصطناعي (Gemini AI).
٢. واجهة محتوى منظمة: تقديم المادة التعليمية المستمدة من كتاب "العصري" (المفردات، القراءة، والتراكيب) بشكل متسلسل وواضح.
٣. المكون السمعي: توفير نطق فصيح ودقيق للنصوص عبر منصة التعليق الصوتي (Voiceovermaker.io).
٤. آلية التدريب ومنطق الإعادة عند الخطأ: نظام تدريب تفاعلي يلزم الطالب بالوصول إلى دقة ١٠٠٪ لتحقيق الأتمتة والإنقان.
٥. تعدد صيغ الإخراج: توافر اللعبة بصيغتي (APK) للهواتف الذكية و(HTML5) لأجهزة الحاسوب لضمان مرونة الاستخدام.
٦. معالجة قصور الطريقة التقليدية: توظيف التلعيب (Gamification) والتغذية الراجعة الفورية لتجاوز مشكلتي الملل واستهلاك وقت المعلم.

و. فوائد البحث

البحث الحالي يُتوقع أن يقدم إسهامًا مهمًا وفائدة بارزة لعدة أطراف، وذلك على النحو الآتي:

١. للباحث

البحث يشكل تطبيقًا عمليًا للمعرفة والمهارات في مجال تطوير الوسائط التعليمية، كما يمنح خبرة عملية في إعداد لعبة تعليمية باستخدام برنامج إيسبرينج سويت (iSpring Suite)، ويُسهّم في تعزيز الفهم المتعلق بدمج التكنولوجيا في تعليم اللغة العربية.

٢. للمتعلمين

الوسائط التعليمية التفاعلية التي يقدمها البحث تتناسب مع أسلوب التعلم الرقمي لدى الطلاب في مجال المفردات والتراكيب كأساس لتنمية مهارة القراءة. الهدف يتمثل في رفع دافعية التعلم وتعزيز إتقان العناصر اللغوية وبناء الجمل بصورة نشطة، مما يُسهّل عليهم فهم نصوص القراءة بطلاقة من خلال طريقة التدريب المتكرر وآليات اللعب.

٣. للمدرسة

الابتكار في مجال وسائط تعليم اللغة العربية يُضاف من خلال هذا البحث، إذ يتميز بالمرونة ويدعم دمج تقنيات المعلومات والاتصال. الحل الذي يقدمه البحث يعالج مشكلة ضعف إتقان المفردات والتراكيب باعتبارهما جذور صعوبات قراءة النصوص العربية لدى الطلاب. كما يشكل هذا المنتج مصدر إلهام للمدرسة لتطوير وسائط تعليمية رقمية أخرى تتناسب مع احتياجات طلاب العصر الرقمي وتساهم في رفع معايير الكفاءة اللغوية بالمدرسة.

ز. حدود البحث

ستحاول الباحثة في هذا البحث عن حدود البحث كما يلي:

١. الحد الموضوعي

يقتصر هذا البحث على تطوير اللعبة التعليمية الرقمية لتعليم مهارة القراءة. والمادة المستخدمة هي المادة التعليمية المستمدة من كتاب "العصري" للصف العاشر في الفصل الدراسي الثاني، والتي تشمل أربعة موضوعات رئيسية وهي: في المستشفى، ويوم الخصم، ووسائل المواصلات، والرحلة. ومن الجدير بالذكر أن هذا البحث لا يقيس مهارة القراءة قياساً شاملاً كلياً بجميع أبعادها المعقدة، بل يقتصر فقط على إتقان المفردات وفهم التراكيب اللغوية كعناصر أساسية ومؤشر أول لمهارة القراءة، وذلك بناءً على نتائج تحليل الاحتياجات التي أظهرت ضعف الطلبة في هذين الجانبين. كما أن هذا البحث يركز تركيزاً تاماً على مهارة القراءة دون غيرها، فلا يتناول أو يقيس المهارات اللغوية الأخرى مثل مهارة الاستماع، ومهارة الكلام، ومهارة الكتابة.

٢. الحد المكاني

يتحدد مكان البحث في طلاب الصف العاشر بمدرسة المحمدية ١ الثانوية العامة بمالانج الذين يدرسون مادة اللغة العربية.

٣. الحد الزماني

يُجرى هذا البحث في الفصل الدراسي الثاني من السنة الدراسية ٢٠٢٥-٢٠٢٦ م.

ح. تحديد المصطلحات

لتجنب اختلاف التفسير ولتوضيح تركيز البحث، تُعرّف المصطلحات الرئيسة المستعملة في هذا البحث على النحو الآتي:

١. اللعبة التعليمية

اللعبة التعليمية في هذا البحث تُعرّف كوسيط تعليمي تفاعلي قائم على الألعاب، صُمم خصيصًا لأهداف تعليمية، ويجمع بين عناصر اللعب ومحتوى تعليم المفردات والتراكيب للغة العربية.

٢. طريقة التدريب المتكرر

في سياق هذه اللعبة التعليمية، تُنفَّذ طريقة التدريب المتكرر من خلال قائمة خاصة تُسمى "Menu Drill". تعتمد الآلية على نموذج الاختبار المتسلسل (sequential quiz) الذي يُلزم الطالب بالإجابة عن مجموعة أسئلة متتابة. الإجابة الصحيحة تتيح الانتقال إلى السؤال التالي، أما الخطأ الواحد فيُعيد الطالب إلى السؤال الأول. هذه الآلية القائمة على "الإعادة عند الخطأ" صُممت لإجبار الطالب على التكرار المكثف وحفظ الإجابة الصحيحة بشكل غير مباشر حتى يتمكن من إتمام اللعبة.

٣. برنامج إيسبرينج سويت (iSpring Suite)

أداة تأليف برمجية استخدمت في هذا البحث لتطوير وإنتاج اللعبة التعليمية. يتيح هذا البرنامج دمج الوسائط المتعددة (الصوت، الصورة، الاختبارات التفاعلية، الرسوم المتحركة) وإنتاج مخرجات متوافقة مع أجهزة الأندرويد والويندوز.

٤. تعليم مهارة القراءة

هو عملية تعليمية تهدف إلى تمكين الطلبة من فهم النصوص العربية. ومهارة القراءة المقصودة في هذا البحث تقتصر على إتقان المفردات وفهم التراكيب اللغوية كعنصر أساسي لفهم النص، وذلك بالاعتماد على المؤشرات الواردة في كتاب "العصري".

٥. تعزيز مهارة القراءة

هو جهد منهجي لترسيخ فهم الطلبة للنصوص المقروءة من خلال آلية التدريب المتكرر في اللعبة الرقمية، حيث يتم تكرار عرض المفردات والجمل حتى يصل الطالب إلى مستوى التلقائية والإتقان التام (١٠٠٪) في الإجابة على الأسئلة المتعلقة بالنص.

ط. الدراسات السابقة

يرجع هذا البحث إلى عدد من الدراسات السابقة ذات الصلة من أجل بناء الأساس النظري وتجنب التكرار في البحث. وتمثل بعض الدراسات المرتبطة بموضوع هذا البحث فيما يلي:

الجدول ١ . ١ الدراسات السابقة

الرقم	الباحث (السنة)	محور البحث والنتائج الرئيسية	تحليل الموقع والجدة
٠١	مهادي وتوحي (٢٠٢٣) ٢٣	البحث يركّز على تطوير وسائط تعليمية لمفردات اللغة العربية قائمة على الأندرويد تحت اسم AMIRA باستخدام برنامج إيسبرينج سويت (iSpring Suite) لطلاب الصف الرابع في المرحلة الابتدائية. وأظهرت النتائج أن المنتج المطوّر بالغ الصلاحية وأثبت فعاليته في رفع دافعية الطلاب للتعلم.	يُثبت هذا البحث أنّ برنامج إيسبرينج سويت (iSpring Suite) أداة صالحة وفعّالة لتطوير وسائط تعليمية تُعنى بالمفردات. غير أنّ الاختلاف الجوهرى بين هذا البحث ودراسة مهادي وتوحي يكمن في الهدف النهائي؛ فبينما توقّفت تلك الدراسة عند حدود تحسين إتقان المفردات، فإنّ هذا البحث يستند إلى نتائجها التي تؤكد فاعلية إيسبرينج سويت (iSpring

²³ Mahadi And Tohe, "Aplikasi Android Menggunakan إيسبرينج سويت (Ispring Suite) Untuk Mengajarkan Kosakata Bahasa Arab Bagi Siswa Kelas Iv."

<p>(Suite) في تعليم المفردات، ليجعل منها نقطة انطلاق نحو هدفٍ أعلى يتمثل في تنمية مهارة القراءة.</p>			
<p>موقع هذه الدراسة يختلف من حيث الفئة المستهدفة، إذ يركّز البحث الحالي على طلاب المرحلة الثانوية بدلاً من مرحلة الطفولة المبكرة. إضافةً إلى ذلك، يتميز هذا البحث بتطوير لعبة تعليمية قائمة على أسس بيداغوجية لطريقة التدريب المتكرر، وليس مجرد وسائط متعددة للتعرف على المفردات بوجه عام.</p>	<p>الدراسة تهدف إلى تطوير وسائط متعددة لتعليم مفردات اللغة العربية تحت اسم MUNAROH باستخدام برنامج إيسبرينج سويت (iSpring Suite) والموجهة للأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة (رياض الأطفال). وقد خلص التحقق من الخبراء إلى أن الوسائط المنتجة بالغة الصلاحية</p>	<p>رَحْمَوَاتِي وَأَخْرُون (٢٠٢٣) ٢٤</p>	<p>.٢</p>

²⁴ Rahmawati, Zukhaira, And Busri, "Munaroh: Pengembangan Multimedia Kosakata Bahasa Arab Dengan Aplikasi إيسبرينج سويت (iSpring Suite) Pada Anak Usia Dini."

	لاستعمالها مع هذه الفئة العمرية.		
ويجدر بالذكر أنّ هذا البحث السابق ركّز على تشخيص المشكلات واقترح الحلول بشكل عام على مستوى المدرسة المتوسطة المتوسطة، مثل أخطاء النطق والمخارج والتنغيم (القراءة بأسلوب يشبه تلاوة القرآن) وضعف فهم محتوى النصوص. وأرجع الباحثون سبب هذه المشكلات إلى تنوع الخلفيات اللغوية والمعرفية للطلاب، واقترحوا عدة حلول، منها طريقة التدريب المتكرّر، والأناشيد	أظهر هذا البحث النوعي أنّ هناك مشكلات متعددة تتعلق بمهارة القراءة في مرحلة المدرسة المتوسطة، مثل أخطاء النطق والمخارج والتنغيم (القراءة بأسلوب يشبه تلاوة القرآن) وضعف فهم محتوى النصوص. وأرجع الباحثون سبب هذه المشكلات إلى تنوع الخلفيات اللغوية والمعرفية للطلاب، واقترحوا عدة حلول، منها طريقة التدريب المتكرّر، والأناشيد	رحمة وزين الله (٢٠٢٤) ٢٥	٣.

²⁵ Ainur Rohmah And Ahmad Zainullah, "Problematika Maharah Qiro'ah Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di Mts Fatahillah Probolinggo," *Tadris Al-Arabiyyat: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Bahasa Arab* 4, No. 1 (2024): 2774–6100.

	التعليمية، والتعلم بمساعدة الأقران.		
٤.	جمرة و نساء (٢٠٢١) ٢٦	البحث نوعه كيفي يدرس تطبيق طريقة التدريب المتكرر بالأسلوب التقليدي في تحسين حفظ مفردات اللغة العربية في مرحلة الثانوية الشرعية. وقد أظهرت النتائج أن هذه الطريقة فعّالة في تقوية الحفظ، غير أنها تعاني من ضعف يتمثل في إمكانية إثارة الملل لدى الطلاب. في تنمية مهارة القراءة، مع معالجة مشكلة الملل التي ترافق أسلوب التدريب التقليدي.	تتمثل مكانة هذا البحث في تحديث طريقة التدريب المتكرر وتوظيفها لأغراضٍ مختلفةٍ عمّا طبقت فيه سابقاً. فقد أثبتت دراسة جمرة و نساء فاعلية الطريقة التقليدية في حفظ المفردات، بينما يستند هذا البحث إلى تلك الفاعلية ذاتها ويُعيد توظيفها في إطار اللعبة التعليمية بهدفٍ نهائيٍّ يتمثل في تنمية مهارة القراءة، مع معالجة مشكلة الملل التي ترافق أسلوب التدريب التقليدي.

²⁶ Nur Maya Badriyatul Jamroh And Khoiratun Nisa, "Implementasi Metode Drill Dalam Meningkatkan Hafalan Kosakata Arab Di Madrasah Aliyah Al Amiriyyah Blokagung Banyuwangi," *Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Bahasa Arab* 1, No. 2 (2021): 2774–6100.

٥.	حُسَيْن و رِفَاعِي (٢٠٢٥) ٢٧	البحث دراسة حالة تناول تطبيق طريقة التدريب المتكرر في تعليم اللغة العربية بمستوى المرحلة المتوسطة (MTs). وأثبتت النتائج أن هذه الطريقة فعّالة في رفع مستوى المشاركة والاحتفاظ وزيادة إتقان الطلاب للمفردات والتراكيب بصورة ملحوظة.	الدراسات السابقة أثبتت فاعلية طريقة التدريب المتكرر في إطار التعليم التقليدي، بينما هذا البحث يتقدّم خطوة أخرى عبر تحديث الطريقة وتطبيق فاعليتها المثبتة في منصة رقمية حديثة (لعبة تعليمية) موجهة لطلاب المرحلة الثانوية.
٦.	نور أزلية مر (٢٠٢٠) ٢٨	البحث يهدف إلى تطوير وسائط تعليمية لمفردات اللغة العربية قائمة على الأندرويد	يُعدّ هذا البحث السابقة الأقوى في مجاله، إذ أثبتت نور أزلية مر أنّ الجمع بين الأداة (iSpring)

²⁷ Naufal Husain And Ahmad Rifa'i, "Penerapan Metode Drill Dalam Pembelajaran Bahasa Arab (Studi Kasus Di Mtsn 9 Kediri)," *Al-Wasil* 3, No. 1 (July 4, 2025): 73–85, <https://doi.org/10.30762/Alwasil.v3i1.5843>.

²⁸ نور أزلية مر, "تصميم الوسيلة لتعليم المفردات باستخدام برمجية إيسبرين لأندرويد لترقية مهارة الاستماع لدى طلبة الصف الأول في المدرسة المتوسطة أم الصبر كنداري سولاوسي الجنوبية الشرقية" (جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج, ٢٠٢٠).

<p>والمادة (المفردات) باستخدام برنامج iSpring يمكن أن يُستخدم بفاعلية في تحسين المهارة اللغوية، وتحديدًا في حالتها وأظهرت النتائج أن الوسائط المتّجة فعّالة في تحسين هذه المهارة لدى الطلاب. تطبيق النمط ذاته، أي (iSpring+المفردات والتركيب)، ولكن لقياس مهارة لغوية مختلفة، وهي مهارة القراءة.</p>	<p>بإستخدام برنامج iSpring بهدف تنمية مهارة الاستماع (مهارة الاستماع). وأظهرت النتائج أن الوسائط المتّجة فعّالة في تحسين هذه المهارة لدى الطلاب. تطبيق النمط ذاته، أي (iSpring+المفردات والتركيب)، ولكن لقياس مهارة لغوية مختلفة، وهي مهارة القراءة.</p>		
<p>يركّز نوريلنجين على تحديد المشكلات واقتراح الحلول بصورة عامة على مستوى المدرسة المتوسطة دون</p>	<p>أظهر هذا البحث النوعي أنّ مهارة القراءة في مرحلة المدرسة المتوسطة تواجه عدّة مشكلات، منها</p>	<p>نوريلنجين (٢٠٢٢) ٢٩</p>	<p>٧.</p>

²⁹ Siti Nurilngin, "Discovery Learning Model In Learning Maharah Qira'ah In Senior High School/ Model Discovery Learning Pada Pembelajaran Maharah Qira'ah Di Sekolah Menengah Atas," *Athla : Journal Of Arabic Teaching, Linguistic And Literature* 3, No. 1 (June 27, 2022): 88–106, <https://doi.org/10.22515/Athla.V3i1.5125>.

تطوير منتج تعليمي	أخطاء النطق		
ملموس. بينما يركّز	والمخارج والتنغيم		
هذا البحث الحالي	(قراءة النصوص		
على تطوير منتج	بأسلوب يشبه		
وهو اللعبة	تلاوة القرآن		
التعليمية القائمة	الكريم)، وضعف		
على طريقة التدريب	فهم محتوى		
المكرر لمعالجة	النصوص. وأرجع		
المشكلات المشابهة	الباحثون سبب		
على مستوى	هذه المشكلات		
المدرسة الثانوية.	إلى تنوّع الخلفيات		
	اللغوية والمعرفية		
	للطلاب، واقترحوا		
	حلولاً متنوعة مثل		
	طريقة التدريب		
	المتكرّر، والأناشيد		
	التعليمية، والتعلّم		
	بمساعدة الأقران.		

ستنادًا إلى مراجعة الدراسات السابقة، يتبيّن أنّ الأبحاث ركزت على تطوير وسائط تعليمية تكنولوجية (مثل استخدام برنامج إيسبرينج سويت (iSpring Suite)) لتعليم عناصر اللغة الأساسية كالمفردات ، كما أثبتت دراسات أخرى فاعلية طريقة التدريب المتكرر في تقوية حفظ هذه العناصر. وقد أشارت بعض الأبحاث أيضًا إلى وجود مشكلات في مهارة القراءة واقترحت طريقة التدريب

المكرر كأحد الحلول الممكنة. بالإضافة إلى ذلك، استُخدم برنامج إيسبرينج سويت (iSpring Suite) بنجاح لتنمية مهارات لغوية أخرى كمهارة الاستماع. وتكمن جِدَّة هذا البحث في أنه يبني على هذه النتائج السابقة، حيث يقوم بتطوير منتج تعليمي ملموس (لعبة تعليمية) يدمج بين طريقة التدريب المتكرر التي ثبتت فعاليتها (مع معالجة مشكلة الملل المحتملة عبر التلعيب) والأداة التكنولوجية إيسبرينج سويت (iSpring Suite) التي ثبتت صلاحيتها، وذلك بهدف جديد يتمثل في تنمية مهارة القراءة لدى طلاب المرحلة الثانوية، متجاوزًا التركيز المنفرد على المفردات أو الاستماع. كما يسهم هذا البحث في تقديم حل ابتكاري لمشكلات القراءة التي تم تحديدها في دراسات سابقة، وذلك من خلال منتج تعليمي يتناسب مع احتياجات طلاب العصر الرقمي.

الفصل الثاني

الإطار النظري

١. مهارة القراءة في اللغة العربية

١,١. تعريف مهارة القراءة وأهميتها وأسسها

المهارة في جوهرها هي القدرة التي تُمكن الفرد من إنجاز العمل المطلوب بطريقة أكثر سرعة وأسهل جهدًا.^{٣٠} وتُعدّ مهارة القراءة إحدى المهارات الأربع في اللغة العربية ذات الطابع الاستقبالي، حيث يسعى المتعلم من خلالها إلى فهم الرسالة التي ينقلها الكاتب عبر النص المكتوب.^{٣١} ومن الناحية اللغوية، تُشير كلمة القراءة إلى النطق بما هو مكتوب، غير أنّ معناها في سياق التعليم يتجاوز مجرد التلقُّظ بالحروف، فهي عملية معرفية تفاعلية تهدف إلى التعرّف على الرموز الكتابية وربطها بالأصوات والمعاني^{٣٢}، وتفسير الأفكار التي يتضمّننها النصّ. وتكتسب القراءة أهميةً بالغةً بوصفها البوّابة الرئيسة إلى الثقافة والمعرفة الإسلامية والعربية^{٣٣}، إذ تُعدّ وسيلةً أساسيةً للوصول إلى التراث العلمي العربي والإسلامي، بالنظر إلى أنّ القرآن الكريم والحديث النبوي الشريف وغالبية المؤلفات الإسلامية الكلاسيكية كُتبت باللغة العربية.

³⁰ Ainur Rahma And Ahmad Zainullah, "Ta'limu Maharoti Al-Qiroati Bi Toriqoti At-Ta'limi Ma'a Al-Aqroni (Teman Sebaya) Fi Madrosati Al-Mutawassitoti Al-Islamiyati Fatahillah Probolinggo," *Tadris Al-Arabiyyat: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Bahasa Arab* 3, No. 1 (January 31, 2023): 93–106, <https://doi.org/10.30739/arabiyyat.v3i1.1914>.

³¹ Rohmah And Zainullah, "Problematika Maharoh Qiro'ah Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di Mts Fatahillah Probolinggo."

³² Mukmin Mukmin And Nurul Hidayah, "Ta'lim Mahârah Al-Qirâ'ah Likulli Marâhil Al-Ta'lim," *Taqdir* 3, No. 2 (2017), <https://doi.org/10.19109/taqdir.v3i2.1768>.

³³ Siti Shalihah, "مهارة القراءة مشكلتها وأهميتها في تعليم اللغة العربية," In *Konferensi Nasional Bahasa Arab Dan Pembelajarannya Di Era Millenial* (Surabaya: Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, 2019), 152–60, <https://proceedings.uinsa.ac.id/index.php/kpba/article/view/157>.

يعتمد النجاح في مهارة القراءة اعتمادًا كبيرًا على ركيزتين لغويتين أساسيتين: إتقان المفردات وفهم التراكيب.^{٣٤} فبدون حصيلة لغوية كافية من المفردات يعجز المتعلم عن إدراك معاني الكلمات في النص، مما يعيق الفهم العام. وكما يحتاج البناء إلى حجارةٍ لتشييده، تحتاج القراءة إلى مفرداتٍ لتكوين معناها. وفي هذا السياق، فإنّ عدم توقّر المفردات يؤدي بالضرورة إلى انعدام البناء اللغوي ومن ثمّ تعدّد عملية القراءة نفسها.^{٣٥} وكذلك فإنّ فهم التراكيب النحوية أمرٌ بالغ الأهمية ليمكن الطالب من إدراك العلاقات بين الكلمات ووظائفها النحوية — كالفاعل والمفعول والخبر — وكيفية انتظامها في بناءٍ لغويٍّ متكامل يُنتج معنى الجملة أثناء القراءة. ومما يؤكد ذلك هو أن استخدام المواد التعليمية المنظمة، مثل كتاب "مختارات قواعد اللغة العربية" الذي يعتمد على الجداول التوضيحية، يسهل على المبتدئين تحليل بنية الجملة وفهم مادة النحو والصرف، مما يؤدي إلى تمكينهم من فهم النصوص العربية وترجمتها بدقة.^{٣٦} وغالبًا ما يُعدّ الضعف في المفردات والتراكيب الجذر الأساس لصعوبات قراءة النصوص العربية.

١,٢ . أهداف مهارة القراءة وأنواعها

يتمثّل الهدف العام من تعليم مهارة القراءة في تمكين الطلاب من قراءة النصوص العربية قراءةً صحيحةً من حيث النطق والتنغيم، وفهم مضامينها فهمًا دقيقًا.^{٣٧} ويُفصّل هذا الهدف في عددٍ من الجوانب، مثل

³⁴ Sekar Wulandari Et Al., "Mengungkap Faktor Kesulitan Membaca Bahasa Arab Pada Mahasiswa Berlatar Belakang Non Pesantren Di Pba Uinsu Medan," *Perspektif: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Bahasa* 3, No. 1 (2025): 01–14, <https://doi.org/10.59059/Perspektif.V3i1.2012>.

³⁵ Mukmin And Hidayah, "Ta'lim Mahârah Al-Qirâ'ah Likulli Marâhil Al-Ta'lim."

³⁶ Irmansyah Irmansyah And Yunita Puspita, "تعليم النحو باستخدام كتاب مختارات قواعد اللغة العربية للتلميذات في"، *Jurnal Al-Mashadir: Journal Of Arabic Education And Literature* 2, No. 02 (January 1, 2022): 1–32, <https://doi.org/10.30984/Almashadir.V2i02.428>.

³⁷ Mutia Ramadhani, Kartini, And Mustafa, "Penerapan Metode Qiro'ah Hikayah Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Bahasa Arab Siswa Kelas Xi Di Sma 3 Negeri Palopo," *Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Bahasa Arab* 5, No. 1 (2025): 2774–6100.

تمييز الخط العربي، وفهم المفردات، واستيعاب المعلومات الصريحة والضمنية، وتحديد الفكرة الرئيسة والأفكار الداعمة، وتفسير النصّ وتلخيصه. كما يمكن تصنيف هذه الأهداف بحسب نوع القراءة وأسلوبها.

إنّ الهدف الأسمى من تعليم القراءة هو تمكين القارئ من استنباط المعاني مباشرة وبشكل مستقل دون الاعتماد المفرط على المعاجم، مع مراعاة أنّ نجاح هذه المهارة لا يتوقف على ذكاء الطالب فحسب، بل يتأثر بعوامل خارجية كتهيئة البيئة التعليمية المناسبة.³⁸

وتنقسم مهارة القراءة إلى أنواعٍ متعدّدة بحسب الغرض منها أو طريقة أدائها³⁹، من أبرزها:

- (١) **القراءة الجهرية:** قراءة بصوتٍ مرتفع مع التركيز على سلامة النطق ومخارج الحروف والتنغيم وسلاسة الأداء وفق علامات الترقيم.
- (٢) **القراءة الصامتة:** قراءة بدون صوت تُركّز على الفهم السريع لمضمون النص اعتماداً على حركة العينين.
- (٣) **القراءة السريعة:** قراءة تهدف إلى الحصول على فكرة عامة أو معلومات أساسية من النص في وقتٍ وجيز.
- (٤) **القراءة المكثفة:** قراءة دقيقة ومتعمّقة بإشراف المعلم لتعلم مفرداتٍ وتراكيب جديدة وتحليل النصوص تحليلاً تفصيلياً.
- (٥) **القراءة الموسّعة:** قراءة نصوصٍ أطول كالتقصص القصيرة أو المقالات خارج الصف الدراسي لتوسيع المدارك وتنمية المفردات سياقياً وتعزيز حبّ القراءة.

³⁸ Aqif Khilmiya, "تعليم مهارة القراءة للناطقين بغيرها", *Al-Tadris: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 8, No. 1 (October 10, 2020): 77-94, <https://doi.org/10.21274/Tadris.2020.8.1.77-94>.

³⁹ Acep Hermawan, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*, 4th Ed. (Bandung: Pt Remaja Rosdakarya, 2014).

٦) القراءة التحليلية: قراءة تهدف إلى تحليل النص وتقويمه ونقده، والكشف عن العلاقات السببية، واستخلاص النتائج المنطقية من المضمون.

١,٣ . مستويات الكفاءة ومؤشراتها وأهدافها في مهارة القراءة

يُعدّ إتقان مهارة القراءة (مهارة القراءة) عمليةً تتطوّر تدريجيًا ولا تتحقّق بصورةٍ فورية. ^{٤٠} ويُعدّ فهم مراحل هذا التطوّر أمرًا ضروريًا لتصميم عملية التعليم والتقويم بما يتناسب مع قدرات الطلاب. وبصورةٍ عامة، يمكن وصف تطوّر الكفاءة في القراءة باللغة العربية عبر ثلاث مراحل رئيسة ^{٤١}:

(١) المستوى المبتدئ:

يتركز الاهتمام في هذه المرحلة على بناء أساسٍ متينٍ للتعرف على نظام الكتابة العربية. ويُتوقّع من الطالب أن يتمكن من التعرف على أشكال الحروف ونطقها نطقًا صحيحًا وفق المخارج، وقراءة الكلمات والجمل البسيطة المشكولة مع التزام النغمة الصحيحة في التلاوة. كما يشمل الهدف فهم المعاني الأساسية للمفردات في سياقٍ واضحٍ ومباشر. ويُقاس النجاح في هذا المستوى من خلال عددٍ من المؤشرات، مثل دقّة نطق الحروف، وسلاسة القراءة كلمةً كلمةً (ولو بتقطّع بسيط)، والقدرة على الإجابة عن الأسئلة الواقعية البسيطة حول مضمون النص، مثل تحديد الفاعل أو الشيء المذكور في النصّ.

⁴⁰ Syindi Oktaviani R Tolinggi And Erni Wahyuningsih, "Teknik Dan Instrumen Penilaian Mahrah Al-Qir'ah Di Tinjau Dari Tingkat Dan Tujuan Pembelajarannya," *El-Tsaqafah : Jurnal Jurusan Pba* 20, No. 2 (2022): 187–208, <https://doi.org/10.20414/Tsaqafah.V20i2.4024>.

⁴¹ Ismail Ubaidillah, Moh Ainin, And Muassomah Muassomah, "Tingkat Kemahiran Berbahasa Dalam Buku Ajar Bahasa Arab Kma 183 Berdasarkan Perspektif Actfl," *Tsaqofiya : Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Arab* 5, No. 1 (2023): 74–91, <https://doi.org/10.21154/Tsaqofiya.V5i1.135>.

٢) المستوى المتوسط:

في هذه المرحلة يُنتظر من الطالب أن يبدأ بتطوير الطلاقة والفهم بدرجة أعلى.^{٤٢} ويهدف هذا المستوى إلى تمكين الطالب من قراءة النصوص البسيطة المشكولة بقدر أكبر من السلاسة والنغمة الطبيعية. كما يُتوقع منه تحديد الفكرة الرئيسة في الفقرة، وفهم معاني المفردات الجديدة من خلال السياق، وإدراك العلاقات المنطقية البسيطة بين الجمل مثل الترتيب الزمني أو السبب والنتيجة. وتشمل مؤشرات التقدّم في هذا المستوى: زيادة سرعة القراءة، والقدرة على ذكر موضوع الفقرة أو النص القصير، وإعادة صياغة المضمون بلغته الخاصة بإيجاز، والإجابة عن أسئلة الفهم التي تتطلّب استنتاجًا بسيطًا إلى جانب الفهم الحرّفي.

٣) المستوى المتقدّم:

ينتقل التركيز في هذه المرحلة إلى الفهم العميق والتحليل النقدي للنصوص.^{٤٣} ويُتوقع من الطالب أن يقرأ أنواعًا مختلفة من النصوص، بما في ذلك غير المشكولة جزئيًا أو كليًا بفهمٍ شاملٍ ودقّةٍ عالية. كما ينبغي له أن يكون قادرًا على تحليل بنية الحُجج التي يعرضها الكاتب، وتفسير المعاني الضمنية، والتمييز بين الحقيقة والرأي، وربط المعلومات في النصّ بخبراته ومعارفه السابقة. وتتمثّل مؤشرات النجاح في هذا المستوى في القدرة

⁴² Kenyo Mitrajati And Tulus Mustofa, "Analisis Kemahiran Membaca Buku Ajar Mi Berstandar American Council On Teaching Of Foreign Languages (Actfl)," *Basica Journal Of Arts And Science In Primary Education* 3, No. 1 (2023): 1–16, <https://doi.org/10.37680/Basica.V3i1.3509>.

⁴³ Iffat Maimunah Et Al., "Analisis Buku Ajar Mi Berstandar Actfl," *Al-Fusha : Arabic Language Education Journal* 4, No. 2 (2022): 52–64, <https://doi.org/10.62097/Alfusha.V4i2.847>.

على قراءة النصوص غير المشكولة بسلامة، وتحليل الأسلوب أو الغرض من الكتابة، وتقييم مصداقية المعلومات، فضلاً عن إنتاج تلخيصٍ تحليليٍّ أو تركيبٍ من مصادرٍ متعدّدة أو حتى تقديم نقدٍ علميٍّ لمضمون النصّ.

٢. طريقة التدريب المتكرر في تعليم اللغة العربية

تُعَدُّ طريقة التدريب المتكرّر إحدى التقنيات التربوية التي يقترحها هذا البحث لتعزيز مهارة القراءة في اللغة العربية. وتتميّز هذه الطريقة بتركيزها على التكرار والممارسة المكثّفة لتحقيق الإتقان. ويهدف هذا الجزء إلى بيان مفهوم هذه الطريقة ومبادئها العامة، إضافةً إلى عرض مزاياها وعيوبها بصورةٍ خاصة في سياق تعليم اللغة العربية.

٢,١ . مفهوم طريقة التدريب المتكرر

تُعَدُّ طريقة التدريب المتكرّر إحدى طرائق التعليم التي تُركّز على الممارسة المستمرة والمكثّفة من أجل اكتساب مهارة أو براعة معيّنة في المعرفة التي تمّ تعلّمها. ويكمن هدفها الأساس في ترسيخ الارتباط الذهني بين المعرفة والتطبيق أو إتقان المهارة حتى تصبح عادةً دائمة.^{٤٤}

وفي سياق تعليم اللغات، تهدف طريقة التدريب المتكرّر إلى رفع كفاءة الطلاب في حفظ المفردات وترجمتها وتوظيفها في الجمل من خلال الممارسة المتكرّرة.^{٤٥} وغالبًا ما تُطبّق هذه الطريقة على المهارات الحركية مثل الكتابة أو الحساب أو الألعاب التعليمية، غير أنّها في تعليم اللغات تُعَدُّ

⁴⁴ I Nyoman Mardiana, "Metode Drill Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Penjasorkes Pada Siswa Kelas Vi Sd," *Journal Of Education Action Research* 6, No. 2 (March 28, 2022): 182–87, <https://doi.org/10.23887/Jear.V6i2.45821>.

⁴⁵ Baiq Tuhfatul Unsi, "Pembelajaran Mufradat Bahasa Arab Melalui Penerapan Metode Drill," *Muróbbi: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4, No. 1 (March 12, 2020): 71–86, <https://doi.org/10.52431/Murobbi.V4i1.237>.

مناسبة أيضاً لتدريب الجوانب اللغوية التي تتطلب الأتمتة، كالنطق الصحيح، وبناء التراكيب، وإتقان المفردات. وتُعدّ هذه الطريقة أسلوباً منهجياً منظماً يُسهّل تنفيذ الأنشطة التعليمية لتحقيق الأهداف المحددة مسبقاً.

ويتمثل الهدف الجوهرى لطريقة التدريب المتكرّر في نقل المعرفة أو المهارة من مستوى الجهد الواعي (conscious effort) إلى مستوى الأداء التلقائي السلس (automatic execution).^{٤٦} وتُعدّ هذه الأتمتة أمراً حيويّاً في تعلّم اللغة، إذ إنّ تمكّن الطالب من إدراك معاني المفردات أو أنماط الجمل الأساسية تلقائياً دون تفكيرٍ طويلٍ يُخفّف العبء المعرفي عليه، ويُبيح له تركيز جهوده الذهنية على مهام لغوية أكثر تعقيداً، كفهم المعنى الكلي للنص أثناء القراءة. ومن هنا تتجلى العلاقة بين التكرار والأتمتة التي تجعل من طريقة التدريب المتكرّر وسيلةً فعّالة لبناء أساس متين في مهارات اللغة.^{٤٧} إنّ أفضل أشكال تعلم اللغات هي تلك التي تتعدى حدود استيعاب المعلومات وحفظها إلى تنمية القدرة وممارستها فعليّاً.^{٤٨}

ولا بد من التأكيد في هذا السياق على أن ابتكار الوسائل الرقمية لا يعني التقليل من شأن الطرق التقليدية في تعليم اللغة العربية، مثل طريقة النحو والترجمة أو الطريقة القياسية وغيرها. فقد أثبتت هذه الطرق التقليدية جدارتها وتفوقها عبر التاريخ في تخريج أجيال من العلماء والباحثين الذين يمتلكون أساساً متيناً في النحو والصرف، وفهماً عميقاً ودقيقاً للنصوص

⁴⁶ Ketut Rona Pratiwi, Kadek Sintya Dewi, And Gede Mahendrayana, "The Use Of Drilling Techniques Integrated With Technology To Improve Student's Vocabulary Mastery At Sd Negeri 4 Kaliuntu" 13 (2025): 2338–3739, <https://jurnal.unsur.ac.id/jeopallt/article/download/5615/3623>.

⁴⁷ Diane Larsen-Freeman, "On The Roles Of Repetition In Language Teaching And Learning," *Applied Linguistics Review* 3, No. 2 (2012): 195–210, <https://doi.org/10.1515/applirev-2012-0009>.

⁴⁸ Fathu Roji, "تطبيق طريقة التمييز في تعليم مهارة القراءة بمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الأولى جاكرتا," *Al-Tadris: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 8, No. 1 (October 10, 2020): 170–200, <https://doi.org/10.21274/Tadris.2020.8.1.170-200>.

الكلاسيكية (التراثية).^{٤٩} إن الطريقة التقليدية تغرس في المتعلم الانضباط والقدرة على التحليل العميق. وبالتالي، فإن تطوير اللعبة التعليمية في هذا البحث لا يهدف أبداً إلى استبدال الطرق التقليدية أو تهميشها، بل يأتي كأداة داعمة (Complementary Tool) تتكامل معها لتلبية أنماط التعلم الحديثة لدى الطلاب في العصر الرقمي.^{٥٠}

٢,٢ . مبادئ طريقة التدريب المتكرر

على الرغم من أن طريقة التدريب المتكرر تقوم على التكرار، فإن تنفيذها لا يعني إعادة ما تعلمه الطالب سابقاً بشكل مطابق. بل يجب أن تكون التمرينات الثانية والثالثة وما بعدها ذات طابع مختلف لضمان حدوث عملية تعلم مستمرة، لا مجرد حفظ من دون فهم. ويُعدّ هذا المبدأ بالغ الأهمية لمنع الملل وضمان تعلم ذي معنى.

وقد ذكر ماليندا^{٥١} و عليك و آخرون^{٥٢} . جملةً من المبادئ

الأساسية في تطبيق طريقة التدريب المتكرر، وتشمل ما يلي:

(١) **الملاءمة والطبيعية:** يجب أن تُصمّم التمارين بحيث تكون

طبيعية ومرتبطة بأهداف التعلم.

⁴⁹ Eni Widiati, "Metode Konvensional Dan Metode Kontemporer Dalam Pembelajaran Bahasa Arab (Kajian Literatur)," *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial, Dan Pengabdian Kepada Masyarakat* 5, no. 3 (2025): 2449–55, <https://jurnal.permapendis-sumut.org/index.php/edusociety/article/download/2631>.

⁵⁰ (٢٠٢٤): in عادل الفقي، محمود، "دمج التكنولوجيا الرقمية في تعلم اللغة العربية عن بُعد لتعزيز المهارات اللغوية"، (٢٠٢٤) (PP-PBA Indonesia, 2024), <https://journal.pppbai.or.id/index.php/mudirrudh-dhad/article/view/274>.

⁵¹ Richa Malinda, "Pengaruh Penggunaan Metode Drill Terhadap Hasil Matematika Ditinjau Dari Keaktifan Siswa Di Kelas V Sd Negeri 56 Kota Bengkulu" (Universitas Islam Negeri Fatmawari Sukarno Bengkulu, 2023), <Http://Repository.Uinfasbengkulu.Ac.Id/1138/>.

⁵² M Nasrulloh Alaika, Mahbub, And Muhammad Irfani, "Penerapan Metode Drill Untuk Meningkatkan Pemahaman Qowaid Nahwiyyah Di Madrasah Diniyyah Al-Amiriyyah Blokagung Banyuwangi," *Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Bahasa Arab* 3, No. 1 (2023): 2774–6100.

٢) **الدافعية والتحفيز:** ينبغي أن تتسم الطريقة بجاذبية تشجع الطالب على التعلم والتدريب بجدية، مما يبرز أهمية التصميم الجذاب للحفاظ على اهتمام الطلاب.

٣) **الإعداد وشرح الأهداف:** على المعلم أن يُهيئ الطلاب للتركيز على المادة المقدمة وأن يوضح الغاية من الموضوع المراد تعلمه.

٤) **العرض التدريجي:** يجب أن تُعرض المادة بوضوح وبصورة منهجية، بدءًا بالأسئلة السهلة قبل الانتقال إلى الأصعب، مع إعطاء الأولوية لدقة الاستجابة قبل السرعة، وذلك لدعم الإتقان التدريجي.

٥) **التغذية الراجعة والتصحيح:** على المعلم والطالب معًا تحديد الأخطاء التي تقع أثناء التمرين والعمل على تصحيحها، حيث إن التغذية الراجعة البنائية أساسية للتعلم من الأخطاء.

٦) **فهم المصطلحات:** ينبغي أن يفهم المتعلمون المصطلحات المستعملة في التمرينات، سواء أكانت كلمات أم جُملاً.

٧) **نشاط الطالب:** يجب أن تجعل هذه الطريقة الطالب نشطاً في عملية التعلم، مع تقديم المادة بلغة موجزة وواضحة.

تُظهر هذه المبادئ أن طريقة التدريب المتكرر الفعّالة لا تقوم على التكرار الآلي الخالي من التفكير، بل على التكرار المتنوع والمخطط له بعناية. وهذا بدوره يوجّه تصميم اللعبة التعليمية، حيث يمكن دمج عنصر التمرين في آليات لعب متنوعة مثل الاختبارات القصيرة، أو المطابقة، أو ملء الفراغات، مع اختلاف في مستويات الصعوبة. ويهدف هذا النهج إلى منع الملل مع تحقيق الممارسة المتكررة اللازمة للوصول إلى الأتمتة. وتُعَدّ هذه

الاستراتيجية وسيلة مهمة للتخفيف من أوجه القصور المعروفة في طريقة التدريب المتكرر التقليدي.

٢,٣ . قوة التكرار في بناء الأتمتة

يُعدّ التكرار أحد الأعمدة الأساسية في طريقة التدريب المتكرر، إذ إنّه من المنظور المعرفي يلعب دورًا مهمًا في تقوية الأثر الذاكري (memory trace). فكلّما أعاد الطالب نطقَ مفردةٍ أو تعرّف عليها أو استخدمها في تركيبٍ لغويٍّ، ازدادت الوصلات العصبية المرتبطة بها في الدماغ قوةً وسهولةً في الاستدعاء.^{٥٣} ومع استمرار هذا التكرار، ينتقل المتعلّم تدريجيًا نحو مرحلة الأتمتة (automaticity)، أي القدرة على أداء مهمةٍ معينة – مثل تمييز معنى الكلمة أو فهم البنية الأساسية للجملة – بسرعةٍ ودقّةٍ ومن غير جهدٍ واعٍ كبير.^{٥٤}

وفي سياق تعلّم اللغة، ولا سيّما في دعم مهارة القراءة، تُعدّ الأتمتة في مستوى التعرّف على المفردات والبنى الأساسية أمرًا بالغ الأهمية. فعندما يتمكن الطالب من التعرّف تلقائيًا على الكلمات الشائعة والأنماط البسيطة أثناء القراءة، ينخفض العبء المعرفي (cognitive load) عليه بدرجةٍ كبيرة.^{٥٥} فلا تعود طاقته الذهنية تُستنزف في “ترجمة” الكلمات كلمةً كلمةً أو في تحليل التراكيب الأساسية، بل يستطيع تركيز انتباهه على الفهم العميق للنص، مثل استيعاب الفكرة الرئيسة، والعلاقات بين الجمل، والاستدلال،

⁵³ Ardi Yulis, “Prinsip-Prinsip Pengajaran Bahasa,” *Pentas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia* 5, No. 1 (May 2019).

⁵⁴ Arief Rahman Hakim, “Dari Kontrol Ke Otomatisasi: Pendekatan Psikokognitif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab,” *Workshop Peningkatan Profesionalisme Guru Bahasa Arab, Man 1 Jember*, 2025, <https://Humaniora.Uin-Malang.Ac.Id/En/Berita/Dari-Kontrol-Ke-Otomatisasi-Arief-Rahman-Hakim-Tekankan-Pendekatan-Psikokognitif-Dalam-Pembelajaran-Bahasa-Arab/>.

⁵⁵ Yuichi Suzuki, Ryo Maie, And Bronson Hui, “Research Timeline: Automatization In Second Language Learning,” *Language Teaching*, 2025, <https://Doi.Org/10.1017/S026144482500059x>.

ودقائق المعنى.^{٥٦} ومن خلال تركيزها على الممارسة المتكررة، تهدف طريقة التدريب المتكرر إلى بناء هذه الأتمتة اللغوية الأساسية، بما يُحرر القدرات الذهنية للطلاب لتُوجّه نحو مهام الفهم القرائي الأعلى مستوى.

٢,٤. مزايا وعيوب طريقة التدريب المتكرر

طريقة التدريب المتكرر شأنها شأن أي طريقة تعليمية أخرى، تمتلك مزايا وعيوباً ينبغي النظر فيها بعناية. ويُعدّ الفهم المتوازن لهذه الجوانب أمراً أساسياً لتبرير تكييفها في صورة لعبة تعليمية، حيث يُراد الاستفادة من مزاياها مع معالجة جوانب قصورها. وقد عرض نعام وآخرون^{٥٧} في دراسته المزايا والعيوب لهذه الطريقة على النحو الآتي:

أ. مزايا طريقة التدريب المتكرر

- (١) تسهيل فهم مادة اللغة العربية: أثبت التكرار في طريقة التدريب المتكرر أنه يُسهّل على المتعلمين استيعاب مادة اللغة العربية التي يقدمها المعلم. فكلما تكررت المادة، ازداد وضوحها وسهولة فهمها لدى الطلاب.
- (٢) تشجيع النشاط والثقة بالنفس: إن وجود جلسات النقاش بين المعلم والطلاب أثناء تنفيذ التدريب المتكرر يساعد المتعلمين على أن يكونوا أكثر نشاطاً وثقة في عرض المادة.

⁵⁶ Wei Shen And Hyesook Park, "Working Memory And Second Language Learning: A Review Of The Past Twenty Years' Research In China," *Journal Of Pan-Pacific Association Of Applied Linguistics* 24, No. 1 (July 31, 2020): 85–106, <https://doi.org/10.25256/Paal.24.1.5>.

⁵⁷ Ni'am, Said, And Mansyur, "Pengaruh Metode Drill (Latihan) Dan Praktik Dalam Meningkatkan Keterampilan Bahasa Arab Siswa Di Sdi Assyafi'i Nw Tahun Ajaran 2022/2023."

٣) زيادة التركيز والانتباه: عملية التدريب في هذه الطريقة تجعل الطلاب أكثر تركيزًا على تعليمات المعلم وأدق في تنفيذ المهام الموكلة إليهم.

٤) تسهيل اكتشاف الأخطاء: يتمكن الطلاب بسهولة من معرفة الأخطاء التي يقعون فيها أثناء التمرين، حيث يقوم المعلم بعد ذلك بتوجيههم لتصحيحها من خلال النقاش.

٥) وجود تقييم مستمر: لا تقف عملية التدريب المتكرر عند حد التمرين، بل تُستكمل بتقييم من قبل المعلم من أجل معالجة النواقص وتحسين عملية التعلم في المستقبل.

ب. عيوب طريقة التدريب المتكرر

١) صعوبة إدارة الوقت من قبل المعلم: يواجه المعلم صعوبة في تنظيم وقت الدرس لأنه مضطر إلى شرح المادة ببطء ليضمن فهم الطلاب بشكل كامل.

٢) إصابة الطلاب بالملل: غالبًا ما يشعر الطلاب بالملل، خاصة عند تقديم المادة بطريقة التدريب المتكرر بصورة رتيبة، ويزداد هذا الملل إذا لم يكن لدى الطلاب فهم كافٍ للغة العربية أو في حال غياب أنشطة مشوقة مرافقة للتعلم.

٣) محدودية الإبداع وتنوع التمارين: قد يؤدي الجمود في طريقة التدريب المتكرر إلى الحد من تنوع أساليب التعلم، وإضعاف إبداع المعلم والطلاب في تقديم المادة أو استيعابها.

٤) الاعتماد على التكرار: يصبح الطلاب معتمدين بشكل

مفرط على التكرار من دون فهم عميق للسياق أو المعنى،

خصوصاً إذا لم تُربط التدريبات بالتطبيقات الواقعية.

تُظهر مزايا وعيوب طريقة التدريب المتكرر أتمًا على الرغم من فعاليتها في بناء الفهم والدقة في استعمال اللغة العربية، خصوصاً في مادة النحو والصرف، فإن بعض جوانب القصور مثل الملل وصعوبة إدارة الوقت تفرض الحاجة إلى الابتكار في تطبيقها. ويُعدّ تكييف طريقة التدريب المتكرر في صورة لعبة تعليمية حلًا واعدًا، لأنها قادرة على تحويل التدريبات إلى نشاطات تفاعلية وممتعة وسياقية، مما يُثقي على قوة التكرار في ترسيخ المادة، ويعالج في الوقت نفسه مشكلة الملل ويُعزّز دافعية التعلم.

وللتغلب على هذه العيوب بشكل تقني وعملي، وتحديدًا مشكلة شعور الطلاب بالملل ومشكلة استنزاف وقت المعلم في التصحيح والمتابعة الفردية، يقدم هذا البحث "اللعبة التعليمية الرقمية" كحل استراتيجي مكمل. فهذه الوسيلة تجيب على مشكلة الملل من خلال إضافة عناصر التلعيب (Gamification) مثل التحدي، وجمع النقاط، والمكافأة الفورية، مما يحول التكرار الرتيب إلى دافع داخلي للتعلم.^{٥٨} كما تجيب على مشكلة استنزاف وقت المعلم بتوفير نظام آلي يقدم التغذية الراجعة الفورية (Instant Feedback) ويسمح للطلاب بالتدريب المستقل (Asynchronous) خارج وقت الحصة، مما يجعل عملية التكرار أكثر كفاءة ويوفر وقت المعلم للتركيز على الشرح والتوجيه بدلاً من التصحيح اليدوي المتكرر.^{٥٩}

⁵⁸ Rukayya Rukayya, "Penerapan Pembelajaran Berbasis Game Untuk Meningkatkan Minat Dan Bahasa Anak Di RA Nurul Hidayah," *Jurnal Studi Tindakan Edukatif* 1, no. 1 (2025), <https://ojs.jurnalstuditindakan.id/jste/article/download/222/222/700>.

⁵⁹ أنديرا، أيو، "تحسين الابتكار في التعلم العربي القائم على التكنولوجيا الرقمية في عصر المجتمع and أكبر، زكري *Jurnal Bahasa Dan Pendidikan Bahasa Arab* 7, no. 1 (December 2025), ٥٠:٥٠. مراجعة مفاهيمية وانعكاساتها على كفاءة القرن الحادي والعشرين <https://ejournal.kopertais4.or.id/tapalkuda/index.php/LAN/article/download/6685/4034>.

يتوقع من الطلاب أن يبلغوا مستوى الأتمتة في التعرف على عناصر اللغة ومعالجتها من خلال تدريب المفردات والتراكيب الأساسية تدريجياً متكرراً بواسطة أسلوب التدريب المتضمن في اللعبة التعليمية. وعندما تصبح هذه الأسس قوية ومؤتمتة، يستطيع الطلاب تخصيص قدر أكبر من مواردهم المعرفية لمهام الفهم الأعلى عند قراءة النصوص العربية، مثل تحديد الفكرة الرئيسة، واستنتاج المعاني، وفهم المضمون العام للنص. ولذلك، فعلى الرغم من أن طريقة التدريب المتكرر لا تُدرَّب مباشرة على مهارات الفهم القرائي العليا، فإنها تؤدي دوراً جوهرياً بوصفها تمريناً مساعداً يسهم في بناء الطلاقة الأساسية اللازمة لتطور مهارة القراءة تطوراً فعالاً.

٣. الوسائل التعليمية

٣,١. مفهوم الوسائل التعليمية

تُشتق كلمة "وسائل" من الأصل اللاتيني "medius" الذي يعني الوسط أو الوسيط أو الناقل.^{٦٠} وفي السياق التربوي، تُفهم الوسائل التعليمية على أنها كل ما يُستخدم بوصفه وسيطاً أو أداة لنقل الرسالة التعليمية من المعلم (المصدر) إلى المتعلم (المستقبل).^{٦١} وتتمثل وظيفتها الرئيسة في تحفيز تفكير الطلاب ومشاعرهم وانباههم واهتمامهم، مما يجعل عملية التعلم أكثر فاعلية وكفاءة.^{٦٢} وتُسهم هذه الوسائل في تيسير التواصل بين المعلم والطلاب، وتساعد على تجسيد المادة التعليمية وجعلها أكثر وضوحاً وملموسية وتُسهم هذه الوسائل في تيسير التواصل بين المعلم

⁶⁰ Lailatul Rahmawati, "Pengembangan Media Pembelajaran E-Magazine Berbasis Android Untuk Meningkatkan Literasi Sains Pada Materi Ekologi Dan Keanekaragaman Hayati Kelas Vii Mtsn 1 Kota Kediri" (Iain Kediri, 2025).

⁶¹ Umar Al-Faruqi, "Ahamiyyah Istikhdām Al-Wasā'il At-Ta'limiyyah Fī Ta'lim Al-Lughah Al-'Arabiyyah Li An-Nāṭiqīn Bi Ghayrihā," *Jurnal Lisanu Ad-Dhad*, No. 2 (2014), <https://ejournal.unida.gontor.ac.id/index.php/lisanu/article/view/455/414>.

⁶² 1, No. 3 مجلة تعليميات، "بوترعة عبد الحميد،" دور الوسائل التعليمية الرقمية في تنمية المهارات اللغوية لدى المتعلمين (January 15, 2020): 60–69, <https://asjp.cerist.dz/en/article/130702>.

والطلاب، وتساعد على تجسيد المادة التعليمية وجعلها أكثر وضوحًا وملموسية.

ولا تقتصر الوسائل التعليمية على الأدوات المادية فحسب، بل تشمل منظومةً كاملةً لنقل الرسائل التعليمية بطريقةٍ منظّمة. ^{٦٣} وقد تكون هذه الوسائل مادية مثل الأجهزة (كأجهزة العرض والحاسوب)، أو برمجية مثل التطبيقات والمواد التقديمية، أو بشرية كالمعلّم الذي يؤدي دور النموذج أو الزميل المساعد، أو بيئية كالزيارات الميدانية. وتكمن جوهرية الوسائل التعليمية في قدرتها على تيسير التفاعل التعليمي وخلق تجربة ذات معنى للمتعلمين، دون أن تُقيّد بشكلها أو بتقنياتها فقط.

٣,٢. أنواع الوسائل التعليمية

تتنوّع الوسائل التعليمية تنوّعًا واسعًا ويمكن تصنيفها بحسب خصائصها أو التكنولوجيا المستخدمة فيها. ^{٦٤} وتشمل الأنواع الرئيسة ما يلي:

(١) **الوسائل البصرية** : وهي الوسائل التي يُنقل محتواها عبر

حاسة البصر، مثل: الصور، والرسوم، والمخططات، والملصقات، والخرائط، والكتب الدراسية، والوحدات التعليمية.

(٢) **الوسائل السمعية** : وهي الوسائل التي تُستقبل رسالتها عبر

حاسة السمع، مثل: التسجيلات الصوتية (كالتلاوة أو المحادثة)، والمذياع، والبودكاست.

(٣) **الوسائل السمعية البصرية** : وهي الوسائل التي تجمع بين الصوت

والصورة في آنٍ واحد، مثل: الأفلام، والفيديوهات التعليمية، والتلفاز التربوي.

⁶³ Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Misykat: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah* 3, No. 1 (2018): 171, <https://doi.org/10.33511/Misykat.V3n1.171>.

⁶⁴ Hadi Kammis, *Klasifikasi Media Pembelajaran Terhadap Proses Pembelajaran*, 2022nd Ed. (Stkip Muhammadiyah Kalabahi, 2022).

٤) الوسائط المتعددة التفاعلية : وهي الوسائل القائمة على التكنولوجيا الرقمية التي تتيح للمتعلمين التفاعل المباشر مع المحتوى^{٦٥}، مثل: تطبيقات التعلّم عبر الهاتف (mobile learning)، والعروض التفاعلية (كالتّي تُنتج برنامج إيسبرينج سويت (iSpring Suite))، والألعاب التعليمية (edugame).

٥) الوسائل الحقيقية (الريالية) : وهي الأشياء أو النماذج الواقعية التي تُستخدَم في التعليم لتزويد المتعلمين بخبرة مباشرة، مثل: الأشياء الأصلية (كالفاكهة عند تعلّم أسمائها)، أو النماذج المصغّرة، أو العينات (specimen).

٣,٣. مبادئ اختيار الوسائل التعليمية الفعّالة

لا يجوز اختيار وسائل التعليم بشكل عشوائي، بل يجب أن يستند إلى اعتبارات تربوية لضمان الفعّالية.^{٦٦} تشمل المبادئ الرئيسية لاختيار الوسائل ما يلي:

١) الملاءمة مع الهدف: يجب أن تدعم الوسيلة تحقيق أهداف التعلّم المحددة.

٢) الملاءمة مع المادة: تحدد خصائص المادة (سواء كانت مفاهيمية، إجرائية، واقعية، تجريدية، أو ملموسة) نوع الوسيلة الأنسب.

٣) الملاءمة مع الطلاب: مراعاة العمر، مستوى القدرة، أسلوب التعلّم، والخلفية التعليمية للطلاب عند اختيار الوسيلة.

⁶⁵ Afidz Nurrohman, "Analisis Edugame Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar," In *Sinasis* 2, Vol. 247 (Universitas Indraprasta, 2021), <https://proceeding.unindra.ac.id/index.php/sinasis/article/viewfile/5349/1148>.

⁶⁶ Siska Ana Astriani, "Prinsip & Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran," 2018.

- ٤) التوفر وسهولة الاستخدام: يجب أن تكون الوسيلة عملية، أي سهلة المنال والاستخدام (من قبل المعلم والطلاب)، ولا تتطلب تكلفة أو وقت تحضير زائد.
- ٥) الفعالية والكفاءة: اختيار الوسائل المثبت فعاليتها في تسهيل الفهم وتكون كفاء في الاستخدام.
- ٦) الجودة التقنية: التأكد من أن الوسيلة ذات جودة جيدة (مثل وضوح الصور، عدم تلف الصوت، وسلاسة عمل التطبيقات).

من خلال مراعاة هذه المبادئ، يمكن للمعلم اختيار الوسيلة الأنسب لدعم عملية التعلم. ومن أشكال وسائل التعليم التفاعلية التي تتوافق مع خصائص جيل الشباب الحالي، لعبة تعليمية (Edugame) والتي سيتم مناقشتها بمزيد من التفصيل في الجزء التالي.

٤. اللعبة التعليمية كوسيلة تعليمية

تعدّ اللعبة التعليمية (Edugame) شكلاً من أشكال الوسائط التعليمية التفاعلية التي تزداد شعبيتها في تعزيز فاعلية وجاذبية عملية التعلم.^{٦٧} يهدف هذا الجزء إلى تعريف اللعبة التعليمية وبيان خصائصها، مع مناقشة العناصر التي تجعلها فعّالة في التعلم، إضافة إلى توضيح فوائدها في تعزيز الدافعية وإتقان المواد الدراسية.

٤,١ تعريف اللعبة التعليمية وخصائصها

⁶⁷ Dwi Nugraheny And Ayuningtias Destiranti, "Penerapan Edugame Interaktif Untuk Pengenalan Adat Nasional Indonesia," *Jurnal Angkasa* 8, No. 1 (May 2016), <https://Media.Neliti.Com/Media/Publications/233463-Penerapan-Edugame-Interaktif-Untuk-Penge-F24a7162.Pdf>.

في هذا البحث تُعرّف اللعبة التعليمية (Edugame) بأنها وسائط تعليمية تفاعلية قائمة على الألعاب، صُممت خصيصاً لأغراض تعليمية، حيث تجمع بين عناصر اللعب ومحتوى تعلّم القراءة اللغة العربية. وتهدف اللعبة التعليمية إلى تحويل عملية الحفظ الرتيبة إلى تجربة تعلّم تفاعلية وتحديّ يتماشى مع الخصائص المعرفية والوجدانية للمتعلمين في هذا العصر.⁶⁸ وفي هذا السياق، يجب أن يبنى تطوير هذه الألعاب على تحليل دقيق لاحتياجات الطلبة، حيث تشير الدراسات إلى ستة عناصر جوهرية للمواد التعليمية الافتراضية لمهارة القراءة، وهي: دليل الاستخدام، وأهداف التعليم، والمفردات، والصور الداعمة، والتدريبات المتنوعة، وسهولة الوصول.⁶⁹ وبوصفها إحدى وسائل التعلّم الرقمية التفاعلية، تُسهم اللعبة التعليمية في تسهيل فهم المفاهيم، وتساعد على حلّ المشكلات، كما تُعزّز مهارات التفكير النقدي والإبداعي لدى الطلاب.

وتتمثّل الخصائص الرئيسة للألعاب التعليمية، وفقاً لمالون و لِيبر⁷⁰

فيما يلي:

أ. **التحدي (Challenge):** يُصمّم التحدي بأهداف واضحة

وثابتة وذات صلة باللاعب. كما أنّ التحدي يعمل بمثابة تغذية راجعة تُحفّز اهتمام اللاعب وانخراطه.

ب. **الفضول (Curiosity):** للفضول شكلان حسّي ومعرفي.

فالمؤثرات السمعية والبصرية، وخاصة في الألعاب الحاسوبية،

⁶⁸ Afidz Nurrohman, "Analisis Edugame Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar," In *Sinasis* 2, Vol. 247 (Universitas Indraprasta, 2021), <https://proceeding.unindra.ac.id/index.php/sinasis/article/viewfile/5349/1148>.

⁶⁹ Ali Ba'ul Chusna And Uril Bahruddin, "تحليل احتياجات المواد التعليمية الافتراضية لمهارة القراءة," *Muslim Heritage* 7, No. 2 (December 26, 2022): 255–69, <https://doi.org/10.21154/muslimheritage.v7i2.3496>.

⁷⁰ Errich Noven Trio Kuswanto, Taufik Rachman, And Armedo Futhi Munadzar, "Game 'Roro Jonggrang' Sebagai Media Belajar Untuk Mengenalkan Cerita Rakyat," *Jati (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)* 5, No. 1 (February 25, 2021): 33–38, <https://doi.org/10.36040/jati.v5i1.3379>.

يمكن أن تُنمّي الفضول الحسّي. أما الفضول المعرفي فيظهر عندما يشعر اللاعب بالاهتمام أو الدهشة.

ج. التحكم (Control): يُقصد بالتحكم تحديد المصير الذي يقوم به اللاعب داخل اللعبة، حيث يُتيح له اتخاذ قرارات تؤثر في النتائج وتُعطيه أثراً إيجابياً.

د. الخيال (Fantasy): يشمل الخيال المشاعر والعمليات الفكرية. ولا يقتصر دوره على جذب المتعلم من الناحية الوجدانية، بل ينبغي أن يُقدّم أيضاً تشبيهات تساعد على تعزيز التعلّم.

٤,٢ . فوائد اللعبة التعليمية في رفع الدافعية وإتقان المحتوى

تُقدّم اللعبة التعليمية مزايا متعدّدة باعتبارها وسائط للتعلّم. وتتمثّل فائدتها الأساسية في قدرتها على جذب الانتباه والحفاظ على دافعية التعلّم. كما أنّ عملية التعلّم تصبح أكثر مرونة لكونها قابلة للتنفيذ في أي وقت وأي مكان.^{٧١}

وبصورة أكثر تفصيلاً، يوضح غرّفثس في البحث الذي أجراه كُسوانطُورُو^{٧٢} عدداً من الطرائق المبتكرة التي يمكن للألعاب من خلالها أن تدعم التعلّم:

أ. زيادة التفاعلية: تستطيع الألعاب أن توفّر عنصراً عالياً من التفاعلية، مما يُحفّز مباشرةً عملية التعلّم.

ب. تحفيز حبّ الاستطلاع والتحدّي: تُمكن الألعاب المتعلّمين من اكتشاف أمور جديدة، وتنمية حبّ الاستطلاع، ومواجهة التحديات، وجميعها تُسهم في تنشيط التعلّم.

⁷¹ Kuswanto, Rachman, And Munadzar.

⁷² Kuswanto, Rachman, And Munadzar.

ج. التعرف على التكنولوجيا: يمكن للألعاب أن تزود الأطفال بالمعرفة والفهم المتعلق بالتكنولوجيا.

د. تنمية مهارات تقنية المعلومات: من خلال ممارسة الألعاب، يستطيع الأطفال تنمية مهاراتهم في مجال تكنولوجيا المعلومات (IT).

هـ. وظيفة المحاكاة: يمكن استخدام الألعاب كأدوات للمحاكاة، مما يمنح خبرات تعليمية قريبة من الواقع.

و. جانب الترفيه: إضافةً إلى القيمة التعليمية، توفر الألعاب المتعة، فتجعل عملية التعلم تجربةً ممتعة تُشبه أنشطة الطفولة.

الفصل الثالث

منهجية البحث

أ. منهج البحث

يستخدم هذا البحث منهج البحث والتطوير (Research and Development/R&D) وفق نموذج ADDIE (التحليل - التصميم - التطوير - التطبيق - التقييم).^{٧٣} وقد تم اختيار هذا النموذج لكونه منهجًا منظمًا وملائمًا لتطوير وسائل التعليم القائمة على التقنية، وفي هذا السياق اللعبة التعليمية لتعزيز مهارات القراءة في اللغة العربية القائمة على طريقة التدريب المتكرر باستخدام برنامج إيسبرينج سويت.^{٧٤}

كما يجمع هذا البحث بين المنهج الكيفي في مرحلة تحليل الاحتياجات والتحكم من قبل الخبراء، والمنهج الكمي في مرحلة التجربة لقياس فاعلية المنتج من خلال الاختبار القبلي (pretest) والاختبار البعدي (posttest).

ب. إجراءات البحث والتطوير

البحث الحالي يعتمد نموذج ADDIE الذي يتكون من خمس مراحل منهجية، وهي: التحليل (Analysis)، التصميم (Design)، التطوير (Development)، التطبيق (Implementation)، والتقييم (Evaluation).^{٧٥} اختار هذا النموذج جاء لكونه منظمًا وملائمًا في تصميم وتطوير المنتجات التعليمية القائمة على التكنولوجيا، والمنطلقة من الحاجات الواقعية في الميدان، وفي هذا السياق يتمثل المنتج في اللعبة التعليمية لتعلم مهارة القراءة في اللغة العربية.

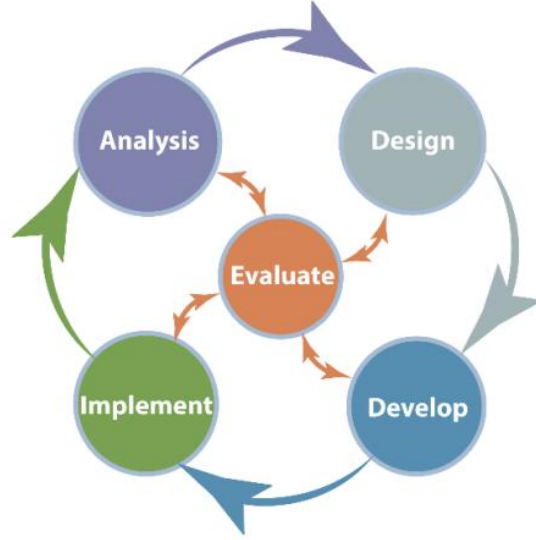
⁷³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*.

⁷⁴ Alvina Fadia Rachma, Tuti Iriani, And Santoso Sri Handoyo, "Penerapan Model Addie Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Simulasi Mengajar Keterampilan Memberikan Reinforcement," *Jurnal Pendidikan West Science* 01, No. 08 (2023): 506-16, <https://Wnj.Westscience-Press.Com/Index.Php/Jpdws/Article/Download/554/473>.

⁷⁵ Rachma, Iriani, And Handoyo.

فيما يلي تفصيل المراحل التي تم تنفيذها في هذا البحث، والتي استندت إلى المسح الأولي في مدرسة المحمدية ١ الثانوية العامة بمالانج:

صورة ١.٣ مخطط البحث نموذج ADDIE



١. تحليل الاحتياجات

في هذه المرحلة الأولية، سيقوم الباحث بإجراء تحليل شامل لتحديد المشكلات الأساسية والاحتياجات في الميدان. وتشمل الأنشطة ما يلي:

أ. تحليل احتياجات المعلم والطلاب: سيجري الباحث مقابلات معمّقة مع معلم اللغة العربية في مدرسة المحمدية ١ الثانوية العامة بمالانج. وتهدف هذه المقابلات إلى جمع معلومات حول المنهج الدراسي المستخدم، والمواد التي يجد الطلاب صعوبة فيها، وطرق التدريس الحالية، إضافةً إلى توقعات المعلم من الوسائط التعليمية التفاعلية. كما سيتم تحليل خصائص الطلاب ودوافعهم للتعلّم.

ب. تحليل فجوة التعلّم: سيقوم الباحث بملاحظة صفية مباشرة لمتابعة عملية تعليم المفردات والتراكيب. وتهدف هذه الملاحظة إلى تحديد الفجوة بين

الممارسات التعليمية الحالية والأهداف المثالية للتعلّم، بما في ذلك مستوى تفاعل الطلاب.

ج. تحليل المحتوى: سيقوم الباحث بمراجعة المصدر الأساسي للتعلّم وهو كتاب "العصري"، وذلك لتحديد نطاق المفردات والتراكيب الأكثر صلة وإلحاحاً ليتم تضمينها في اللعبة التعليمية الجاري تطويرها.

٢. التصميم

استناداً إلى نتائج مرحلة التحليل، سيقوم الباحث بتصميم مخطّط أو Blueprint للمنتج التعليمي (اللعبة التعليمية). وتشمل عملية التصميم الأنشطة التالية:

أ. إعداد خريطة المفاهيم والمخطط الانسيابي (Flowchart)

تصميم البنية ومسار التنقل في التطبيق بدءاً من الصفحة الرئيسة، وقائمة المحتوى، وقائمة الألعاب، وصولاً إلى قائمة التدريب (Menu Drill) باعتبارها الميزة الأساسية.

ب. تصميم Storyboard وواجهة الاستخدام (UI/UX)

إعداد رسومات تخطيطية (Mockup) لكل شاشة من شاشات التطبيق. وسيتبنى التصميم أسلوباً بصرياً عصرياً مألوفاً لدى الطلاب من أجل خلق تجربة تعليمية غامرة وغير مملة.

ج. تصميم آليات اللعب

وضع القواعد والمنطق الخاص باللعبة بشكل مفصّل، ولا سيما في قائمة التدريب (Menu Drill). وسيتبنى هذا النظام نموذج الاختبار المتسلسل مع

قاعدة "خطأ واحد، عُد إلى البداية" لتعظيم فعالية طريقة التدريب المتكرر من الناحية النفسية.

د. تصميم أدوات البحث

إعداد مسودات الأدوات التي ستُستخدم لجمع البيانات، وتشمل استبيان التحقق من قبل خبير المادة وخبير الوسائط، واستبيان استجابة الطلاب، بالإضافة إلى جدول مواصفات الأسئلة وفقرات الاختبار القبلي والاختبار البعدي.

٣. التطوير

في هذه المرحلة سيقوم الباحث بتحويل جميع التصاميم السابقة إلى منتج تعليمي (اللعبة التعليمية) يعمل بشكل فعلي. وتشمل خطوات التطوير ما يلي:

أ. إنتاج الأصول الإعلامية

جمع وإنتاج جميع العناصر البصرية مثل الشعار، الشخصيات، الأيقونات، والخلفيات، وكذلك العناصر الصوتية مثل تسجيل النطق الصحيح للمفردات، والموسيقى الخلفية، والمؤثرات الصوتية.

ب. التطوير باستخدام أداة التصميم

لتحقيق التصميم إلى منتج، استخدمت هذه الدراسة أداة التصميم الرئيسة وهي برنامج إيسبرينج سويت (iSpring Suite). وقد تم اختيار إيسبرينج سويت لما يتمتع به من قدرات شاملة في تطوير وسائط تعليمية تفاعلية غنية بالعناصر المتعددة الوسائط. وتشمل بعض قدراته الأساسية التي استُفيد منها في هذه الدراسة: دمج الصوت، والعناصر البصرية، والاختبارات التفاعلية، والتنقل السهل الاستخدام.

أما عملية التطوير داخل إيسبرينج سويت فتشمل إنشاء شرائح تفاعلية لوحدة المادة، واختبارات لوحدة اللعبة، وتنفيذ منطق "الإعادة عند الخطأ (Reset on Failure)" لوحدة التدريب المتكرر.

ج. إنتاج النموذج الأولي (Prototype)

إخراج النسخة الأولى من اللعبة التعليمية بصيغة تطبيق متوافق مع نظام Android (.apk) ونظام Windows (.exe)، لتكون جاهزة للعرض على الخبراء من أجل التحقق من صلاحيتها.

٤. التطبيق

بعد التحقق من صلاحية المنتج وإجراء التعديلات اللازمة، سيتم تنفيذ مرحلة التطبيق (التجريب) على عينة البحث. وسوف تُجرى الإجراءات وفق تصميم شبه تجريبي (Quasi-Experimental) بنموذج المجموعة الضابطة غير المكافئة (Nonequivalent Control Group Design). وتشمل الخطوات ما يلي:

أ. التحكيم من قبل الخبراء وإجراء التعديلات:

يُعرض النموذج الأولي للعبة التعليمية على خبراء المادة (أساتذة أو معلمون متمرسون في اللغة العربية) وخبراء الوسائط التعليمية لتقييم مدى صلاحيته. ثم تُجرى التعديلات استناداً إلى الملاحظات والاقتراحات المقدمة من المقومين (التقويم التكويني).

ب. التجريب الميداني:

يُنقذ البحث في الصف العاشر بـ مدرسة المحمدية ١ الثانوية العامة بمالانج. وتُقسّم العينة إلى مجموعتين:

(١) المجموعة التجريبية: تتعلم باستخدام اللعبة التعليمية.

(٢) المجموعة الضابطة: تتعلم بالوسيلة التقليدية.

وتشمل إجراءات التجريب ما يلي:

(١) الاختبار القبلي (Pre-test): يُجرى لكلا المجموعتين لقياس مستوى

الطلاب قبل المعالجة.

(٢) المعالجة (Treatment): تتعلم المجموعة التجريبية باستخدام اللعبة

التعليمية، بينما تستمر المجموعة الضابطة بالتعلم بالطريقة المعتادة.

(٣) الاختبار البعدي (Post-test): يُجرى لكلا المجموعتين لقياس مدى

التطور بعد المعالجة.

(٤) استبيان الاستجابة: يُوزع على المجموعة التجريبية لجمع بيانات حول

تصوراتهم تجاه اللعبة التعليمية.

وسوف يُطبّق التجريب الميداني باستخدام التصميم شبه التجريبي بنموذج

المجموعة الضابطة غير المكافئة. ويمكن توضيح إجراءات التجريب في الجدول

الآتي:

الجدول ٣. ١ التجريب الميداني

المجموعة	الاختبار القبلي	المعالجة التجريبية	الاختبار البعدي
المجموعة التجريبية	O ₁	X ₁	O ₂
المجموعة الضابطة	O ₃	X ₂	O ₄

التوضيح:

- X₁: التعلم باستخدام وسيلة اللعبة التعليمية.
- X₂: التعلم باستخدام الوسيلة التقليدية.
- O₁: نتيجة الاختبار القبلي للتعلم باستخدام وسيلة اللعبة التعليمية.
- O₂: نتيجة الاختبار البعدي للتعلم باستخدام وسيلة اللعبة التعليمية.
- O₃: نتيجة الاختبار القبلي للتعلم باستخدام الوسيلة التقليدية.

● O4: نتيجة الاختبار البعدي للتعلم باستخدام الوسيلة التقليدية.

٥. التقييم

سُجِرى مرحلة التقييم لقياس مدى نجاح المنتج وفاعليته بشكل عام. ويشمل هذا التقييم ما يلي:

- أ. التقييم التكويني: يُنقذ بشكل مستمر في نهاية كل مرحلة، خصوصاً أثناء عملية تعديل المنتج استناداً إلى ملاحظات الخبراء المحكّمين.
- ب. التقييم الختامي: يُجرى بعد انتهاء جميع مراحل التطبيق. ويركّز تحليل البيانات على ما يلي:

(١) تحليل الصلاحية: تحليل بيانات استبانات تقييم الخبراء بأسلوب وصفي كمي لتحديد مستوى صلاحية المنتج.

(٢) تحليل الفاعلية: تحليل بيانات درجات الاختبار القبلي و الاختبار البعدي إحصائياً (باستخدام اختبار "ت") لمعرفة ما إذا كان هناك تحسّن ملحوظ في إتقان الطلاب للمفردات والتراكيب بعد استخدام اللعبة التعليمية مقارنة بالمجموعة الضابطة.

ج. مجتمع البحث وعينته وأسلوب اختيارها

مجتمع في هذه الدراسة هم جميع طلاب في مدرسة المحمدية ١ الثانوية العامة بمالانج. أما العينة فهي طلاب الصف العاشر في المدرسة المذكورة، وعددهم ٢٥ طالباً. وقد تم اختيارهم باستخدام أسلوب العينة القصدية (Purposive Sampling) بوصفهم المستخدمين الأساسيين للعبة التعليمية المطوّرة. وقد قُسمت العينة إلى مجموعتين متكافئتين: ١٣ طالباً في المجموعة التجريبية التي ستستخدم وسيلة اللعبة التعليمية، و ١٢ طالباً في المجموعة الضابطة التي ستتلقى التعليم بالوسيلة التقليدية.

أما موضوع البحث فهو المنتج المتمثل في اللعبة التعليمية لتعليم مفردات اللغة العربية والتراكيب بالاعتماد على طريقة التدريب المتكرر، والتي صُمّمت باستخدام برنامج إيسبرينج سويت (iSpring Suite).

د. مصادر البيانات

مصادر البيانات في هذا البحث تتكون من بيانات أولية وثانوية تكمل بعضها بعضاً لتقديم صورة شاملة حول تطوير وفاعلية اللعبة التعليمية (edugame) لتعليم مهارة القراءة. وقد تم الحصول على البيانات الأولية مباشرة من الميدان من خلال اختبار قبلي واختبار بعدي لقياس مدى تطور تمكن الطلاب، إضافة إلى الاستبانة التي وُزعت على الطلاب (المستخدمين) وعلى الخبراء (المقيمين) لتقدير مدى صلاحية المنتج، وكذلك من خلال المقابلات المعمقة مع معلمي اللغة العربية لفهم سياق وتحديات تعليم مهارة القراءة. أما البيانات الثانوية فقد شملت الدراسات المكتبية المتعلقة بنموذج التطوير (ADDIE) ومفهوم اللعبة التعليمية وطريقة التدريب المتكرر، فضلاً عن الوثائق مثل المنهاج الدراسي والمقررات الدراسية، وذلك لتعزيز الأساس النظري والعملية للبحث.

هـ. أداة البحث

في هذا البحث استُخدمت عدة أدوات جمع البيانات لضمان الحصول على بيانات صحيحة وذات صلة، وذلك بما يتوافق مع أهداف كل مرحلة من مراحل تطوير اللعبة التعليمية. وهذه الأدوات هي:

١. ورقة المقابلة والملاحظة

أعدت استمارة الملاحظة لتسجيل سلوك الطلاب واستجاباتهم ومشاركتهم بشكل منظم أثناء عملية تعلّم مهارة القراءة، سواء قبل استخدام اللعبة التعليمية

أو بعدها. وتشمل الجوانب المرصودة: نشاط الطلاب، ودافعيتهم للتعلم، والتفاعل أثناء الأنشطة، والاستجابة لاستخدام الوسيلة التعليمية. وقد أُجريت الملاحظة مباشرة في الصف، واستُخدمت كبيانات نوعية داعمة. أما أداة المقابلة فهي عبارة عن دليل أسئلة شبه مهيكّل استخدم لاستكشاف المعلومات من معلم اللغة العربية. وقد صُمّمت أسئلة المقابلة للحصول على صورة واضحة حول ممارسات تعليم مهارة القراءة الجارية، والصعوبات التي يواجهها الطلاب، وكذلك توقعات المعلم تجاه الوسائل التعليمية التقنية مثل اللعبة التعليمية.

٢. استبانة صلاحية الوسيلة والمحتوى

استُخدمت هذه الاستبانة في مرحلة تقويم المنتج من قبل الخبراء، سواء خبراء المادة (اللغة العربية) أو خبراء الوسائل التعليمية. وتضم الاستبانة بنوداً لقياس صلاحية الوسيلة من عدة جوانب، منها: (١) مدى توافق المحتوى مع أهداف تعليم مهارة القراءة؛ (٢) صحة المادة اللغوية العربية (القواعد، المعاني، والسياقات)؛ (٣) الجوانب البصرية والجمالية للوسيلة؛ (٤) وضوح التنقل والإرشادات؛ (٥) التفاعلية ومشاركة المستخدم. ويُقيّم كل بند باستخدام مقياس ليكرت (Likert Scale) مع إتاحة مساحة للتعليقات والملاحظات من المحكّمين بهدف تحسين المنتج.

٣. المواصفات أسئلة الاختبار القبلي والبعدي

أستخدم هذا الأداة لقياس مدى فاعلية اللعبة التعليمية في رفع مستوى إتقان الطلاب لتعليم مهارة القراءة. تم إعداد مصفوفة الأسئلة بناءً على المادة التي تم تدريسها في اللعبة التعليمية، مع مراعاة مستوى كفاءة الطلاب وفقاً للإطار النظري المذكور في الفصل الثاني.

وقد صُمِّمت أسئلة الاختبار القبلي والبعدي بشكل متماثل من حيث الشكل ومستوى الصعوبة، لتمكين المقارنة بين نتائج التعلم قبل التدخل وبعده. وتُحلَّل نتائج الاختبارات إحصائياً لمعرفة مقدار التحسّن الحاصل.

و. اختبار الصلاحية والموثوقية

قبل استخدام أدوات البحث (أسئلة الاختبار القبلي والاختبار البعدي) في جمع البيانات الأساسية، سيتم إجراء اختبار تجريبي للأدوات أولاً. ويهدف هذا الاختبار إلى التأكد من أن الأدوات المستخدمة قد استوفت معايير الصدق والثبات. سيتم تنفيذ الاختبار التجريبي على مجموعة من الطلاب من خارج عينة البحث، ممن يتصفون بخصائص مماثلة لعينة البحث الأساسية.

١. اختبار الصلاحية للأداة

تشير الصلاحية إلى مدى دقة أداة القياس في قياس ما يُفترض أن تقيسه. وفيما يخص أداة الاختبار، فإن التحقق من الصلاحية يركّز على صلاحية فقرات الاختبار بصورة تجريبية. ويهدف هذا التحليل إلى معرفة ما إذا كانت كل فقرة من فقرات الاختبار قادرة فعلاً على قياس المهارة التي يستهدفها البحث.⁷⁶

ولفحص صلاحية كل فقرة من فقرات الاختبار، سيُستخدم معامل ارتباط بيرسون لحظي المنتج (Product Moment of Karl Pearson). إذ يقيس هذا الأسلوب الارتباط بين درجة كل فقرة (المتغير X) والدرجة الكلية لجميع الفقرات (المتغير Y). وستتم الاستعانة ببرنامج SPSS من أجل تحقيق الكفاءة والدقة في الحسابات.

وصيغة معامل ارتباط بيرسون لحظي المنتج هي:

⁷⁶ Hardani Hardani Et Al., *Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*, Ed. Husnu Abadi, 1st Ed. (Yogyakarta: Cv. Pustaka Ilmu, 2020), <https://www.researchgate.net/publication/340021548>.

$$r = \frac{n \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{[n \sum x^2 - (\sum x)^2][n \sum y^2 - (\sum y)^2]}}$$

التوضيح:

r : معامل الارتباط بين درجة الفقرة (X) والدرجة الكلية (Y).

n : عدد المستجيبين (الطلاب) في الاختبار التجريبي.

$\sum x$: مجموع الدرجات لفقرة معينة.

$\sum y$: مجموع الدرجات الكلية لجميع الفقرات.

$\sum xy$: مجموع حاصل ضرب درجات الفقرة (X) مع الدرجات الكلية (Y).

$\sum x^2$: مجموع مربعات درجات الفقرة (X).

$\sum y^2$: مجموع مربعات الدرجات الكلية (Y).

معيار القرار:

تُعدّ الفقرة صالحة إذا كان قيمة r المحسوبة (المعامل الناتج من برنامج SPSS) أكبر من قيمة r الجدولية عند مستوى الدلالة 0.05 (بدرجة حرية $df = n - 2$). أما الفقرات غير الصالحة فإما أن تُعدّل أو تُلغى.

٢. اختبار الموثوقية للأداة

تشير الموثوقية إلى مدى ثبات أو اتساق الأداة. فالأداة الموثوقة تعطي نتائج متقاربة إذا استخدمت لقياس نفس المفحوصين في ظروف متشابهة. ولقياس موثوقية أداة الاختبار في هذا البحث، استخدم أسلوب الاتساق الداخلي بتقنية ألفا كرونباخ.^{٧٧}

⁷⁷ Prof. Ma'ruf Abdullah, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, 1st Ed. (Sleman: Aswaja Pressindo, 2015).

يُعدُّ هذا الأسلوب مناسبًا جدًّا للأدوات ذات الدرجات غير الثنائية (ليست مجرد صحيح/خطأ)، مثل أسئلة المقال أو الأسئلة الإنشائية. وكما في اختبار الصلاحية، ستُساعد برمجية SPSS في حساب معامل الموثوقية (ألفا كرونباخ). وصيغته الرياضية كما يلي:

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_T^2} \right)$$

التوضيح:

r_{11} : موثوقية الأداة

k : عدد فقرات الأسئلة

σ_T^2 : التباين الكلي

$\sum \sigma_i^2$: مجموع التباينات لدرجات كل فقرة من فقرات الأسئلة

معييار القرار:

المعييار الشائع لتحديد موثوقية الأداة هو قيمة معامل ألفا كرونباخ نفسها. وتُعدُّ أداة البحث موثوقة إذا كانت قيمة ألفا كرونباخ أكبر من ٠,٦٠. وكلما ارتفعت القيمة، ازدادت درجة الاعتماد على الأداة. أما الأداة التي ثبتت صلاحيتها وموثوقيتها فهي التي ستُستخدم في البحث الرئيس.

ز. أسلوب جمع البيانات

للحصول على بيانات دقيقة وذات صلة في هذا البحث، استُخدمت عدة

تقنيات لجمع البيانات على النحو الآتي:

١. الملاحظة

تُقدِّم الملاحظة متابعة الوضع الواقعي داخل الصف قبل استخدام اللعبة التعليمية وبعدها. وشملت الملاحظة متابعة تفاعل الطلاب، وتواصل المعلم مع

الطلاب، وكذلك استجابتهم للتعلم بالوسيلة التقليدية والوسيلة الرقمية. وتُعد هذه الملاحظة بيانات داعمة لتقوية النتائج المستخلصة من المقابلات والاستبانة.

٢. المقابلة

أُجريت المقابلة في المرحلة الأولى من البحث، ولا سيما في مرحلة تحليل الاحتياجات. وكانت المقابلة شبه المهيكلة مع معلم اللغة العربية والطلاب بهدف استكشاف المعلومات حول الوضع الفعلي لتعلم مهارة القراءة، والصعوبات التي يواجهها الطلاب، والأساليب التعليمية المعتادة، والتطلعات نحو وسيلة تعليمية مبتكرة.

٣. الاستبانة

أُستُخدمت الاستبانة لجمع البيانات الكمية من مجموعتين: الطلاب والخبراء. فقد حُصِّصت استبانة الطلاب لمعرفة آرائهم حول استخدام اللعبة التعليمية من حيث سهولة الاستخدام، والجاذبية، والفائدة في تعلم المفردات والتراكيب. أما استبانة الخبراء فحُصِّصت لتقويم صلاحية المحتوى، وتصميم التعليم، والجوانب التقنية للوسيلة التعليمية من منظور أكاديمي وعملي.

٤. الاختبار

قُدِّمت الاختبارات قبل وبعد استخدام اللعبة التعليمية لقياس مدى تطور إتقان الطلاب لمهارة القراءة. وستُحلَّل نتائج الاختبار القبلي والبعدي إحصائيًا بطريقة وصفية لتقييم مدى تأثير الوسيلة المطوّرة على قدرة الطلاب في مهارة القراءة النشطة للغة العربية.

ح. أسلوب تحليل البيانات

تُحلَّل البيانات التي تم الحصول عليها في هذا البحث من خلال مقاربتين رئيسيتين، هما: التحليل النوعي و التحليل الكمي. وتُكَيَّف تقنيات التحليل بحسب نوع البيانات وهدف استخدامها في كل مرحلة من مراحل البحث.

١. تحليل البيانات الكيفية

البيانات الكيفية في هذا البحث تم الحصول عليها من خلال الملاحظة والمقابلة، ثم تم تحليلها بشكل وصفي كفي عن طريق معالجة المعلومات وتأويلها وتصنيفها إلى نتائج ذات صلة. وتشمل عملية التحليل: (١) اختزال البيانات، أي تبسيط البيانات الخام عن طريق الفرز والتركيز واستخلاص الجوانب المهمة من نتائج المقابلات وملاحظات الميدان؛ (٢) عرض البيانات في شكل وصف سردي عن حالة تعلم المفردات قبل وبعد استخدام اللعبة التعليمية، بما في ذلك استجابات الطلاب والمعلمين؛ و (٣) استخلاص النتائج بالاعتماد على الأنماط الظاهرة لتقييم الاحتياجات ومدى ملاءمة وإمكانات الوسيلة المطوّرة. نتائج التحليل الكيفي هذه تعمل كبيانات داعمة تعزّز النتائج المستخلصة من التحليل الكمي.

٢. تحليل البيانات الكمية

تُستَخدم البيانات الكمية لاختبار فرضية البحث المتعلقة بفعالية الوسيلة التعليمية (اللعبة التعليمية). وسيُجرى هذا التحليل بمساعدة برنامج SPSS الإصدار ٢٧ عند مستوى الدلالة ٠,٠٥. وتشمل مراحل تحليل البيانات الكمية اختبار الافتراضات واختبار الفرضيات.

أ. اختبار الافتراضات

قبل إجراء اختبار الفرضيات، يجب أولاً القيام باختبار الافتراضات للتأكد من أن البيانات المستخلصة تستوفي الافتراضات الإحصائية البارامترية (اختبار "ت"). ويُعد هذا الاختبار ضرورياً لأن صلاحية نتائج اختبار الفرضيات تعتمد على تحقق هذه الافتراضات.

(١) اختبار التوزيع الطبيعي

يهدف هذا الاختبار إلى معرفة ما إذا كانت درجات (الاختبار القبلي، الاختبار البعدي، ودرجة N-Gain) من كلا المجموعتين (التجريبية والضابطة) صادرة عن مجتمع ذي توزيع طبيعي. ونظراً لكون حجم العينة في هذا البحث صغيراً ($n < 50$)، فسيُستخدم اختبار Shapiro-Wilk. معيار اتخاذ القرار هو: إذا كانت قيمة الدلالة $(Sig.) > 0,05$ فإن البيانات تُعتبر موزعة توزيعاً طبيعياً. وإذا لم يتحقق افتراض التوزيع الطبيعي، فسيُستخدم في تحليل الفرضيات إحصاء لابارامتري.

(٢) اختبار التجانس

يهدف هذا الاختبار إلى معرفة ما إذا كانت التباينات (تنوع البيانات) في الدرجات بين المجموعتين محل المقارنة (التجريبية والضابطة) متساوية أو متجانسة. ويُعد هذا الاختبار شرطاً أساسياً لاستخدام "Independent Sample t-Test". والطريقة المستخدمة هي "Levene's Test of Equality of Variances". معيار اتخاذ القرار هو: إذا كانت قيمة الدلالة $(Sig.) > 0,05$ فإن تباين بيانات المجموعتين يُعتبر متجانساً.

ب. اختبار الفرضيات

يُجرى اختبار الفرضيات لمعرفة فعالية استخدام الوسيلة التعليمية (العبة التعليمية) في تحسين نتائج تعلم الطلاب.

١) اختبار Paired Sample t-Test

يُستخدم اختبار Paired Sample t-Test لمعرفة الفروق الدالة إحصائيًا بين درجات الاختبار القبلي والاختبار البعدي في المجموعة نفسها^{٧٨}، سواء في المجموعة التجريبية التي تستخدم اللعبة التعليمية أو المجموعة الضابطة التي تتبع الطريقة التقليدية. يهدف هذا الاختبار إلى تقييم مدى وجود تحسن في نتائج التعلم بعد تطبيق المعالجة، بحيث تُظهر نتائج التحليل فعالية الوسيلة في رفع مستوى التحصيل لدى كل مجموعة.

الفرضيات الإحصائية:

H_0 : لا توجد فروق بين نتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدي في المجموعة نفسها.

H_a : توجد فروق بين نتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدي في المجموعة نفسها.

٢) اختبار N-Gain Score

لقياس مقدار التحسن في نتائج التعلم (فعالية المعالجة) بطريقة أكثر عدلاً، سيتم حساب معدل الكسب الطبيعي (Normalized Gain

⁷⁸ Nani Nur'aeni And Erlangga Hanan Ilahiya Hasanudin, "Model Pembelajaran Kooperatif Team Game Tournament Berbasis Media Digital Blooket Untuk Mengembangkan Motivasi Dan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila," *Asatiza: Jurnal Pendidikan* 4, No. 3 (September 30, 2023): 259–73, <https://doi.org/10.46963/Asatiza.V4i3.982>.

(Score – N-Gain). يعمل هذا المعدل على تطبيع الفارق بين درجتى الاختبار البعدي والاختبار القبلي باستخدام الدرجة المثالية، مما يسمح بمقارنة التحسن بين المجموعات التي قد تكون قدراتها الأولية مختلفة.

المعادلة:

$$\frac{\text{درجة الاختبار البعدي} - \text{درجة الاختبار القبلي}}{\text{درجة القصوى} - \text{درجة الاختبار القبلي}} = \text{NGain}$$

٣) اختبار Independent Sample t-Test

يُعد هذا الاختبار الأهم للإجابة عن فرضية البحث. يُستخدم اختبار Independent Sample t-Test لمقارنة متوسط درجات N-Gain بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة بعد تطبيق المعالجة.⁷⁹ يهدف الاختبار إلى تحديد ما إذا كانت هناك فروق ذات دلالة إحصائية في مستوى التحسن بين الطلاب الذين استخدموا اللعبة التعليمية وبين الذين تعلموا بالطريقة التقليدية.

يُجرى الاختبار بمقارنة متوسط نتائج الاختبار البعدي للمجموعتين. إذا كانت قيمة الدلالة $(\text{Sig.}) < 0,05$ ، فإن ذلك يعني وجود فروق ذات دلالة إحصائية.⁸⁰

الفرضيات الإحصائية:

H_0 : لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية في متوسط N-Gain بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة.

⁷⁹ Febriani Et Al., "The Effectiveness Of Blooket.Com: As An Evaluation Media For Arabic Vocabulary Learning."

⁸⁰ Abdullah, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*.

Ha: توجد فروق ذات دلالة إحصائية في متوسط N-Gain بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة.

معيار القرار: إذا كانت قيمة الدلالة $(\text{Sig. 2-tailed}) < 0,05$ ، تُرفض H_0 وتُقبل H_a ، مما يعني أن استخدام اللعبة التعليمية كان له تأثير معنوي على تحسين نتائج تعلم الطلاب.

الفصل الرابع

عرض البيانات وتحليلها

يتكون هذا الفصل من ثلاثة أقسام رئيسية تم تنظيمها للإجابة عن صياغة مشكلة البحث. يوضح القسم الأول عملية إعداد لعبة تعليمية رقمية قائمة على أسلوب التدريبات المتكررة لتعليم مهارة القراءة في اللغة العربية، ويبين القسم الثاني مواصفات المنتج المتمثلة في اللعبة التعليمية الرقمية التي تم إعدادها لطلاب مدرسة الحمديّة ١ الثانوية العامة بمالانج، بينما يعرض القسم الثالث نتائج اختبار الصدق وفعالية استخدام الوسيلة التعليمية. يعتمد الباحث في هذا الإطار على نموذج ADDIE للتطوير الذي يشمل مراحل التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم، وتعرض بيانات نتائج البحث وتحليلها على النحو الآتي.

المبحث الأول: عملية تطوير اللعبة التعليمية الرقمية القائمة على طريقة التدريب المتكرر لتعليم مهارة القراءة لدى طلبة مدرسة الحمديّة ١ الثانوية العامة بمالانج

أ. التحليل

تمثل هذه المرحلة الخطوة الأولى في البحث والتطوير، حيث أجرى الباحث تحليل الحاجات بهدف رسم خريطة الحاجة الملحة إلى إعداد لعبة تعليمية رقمية في مدرسة الحمديّة ١ الثانوية العامة بمالانج. قام الباحث بالنزول المباشر إلى موقع البحث لملاحظة ديناميات تعلم مهارة القراءة والتعرف على العوائق التي يواجهها طلبة الصف العاشر. تم الحصول على البيانات الأولية من خلال الملاحظة المتعمقة لعملية التعلم داخل الصف وإجراء مقابلات مع معلم اللغة العربية. عززت نتائج هذا التحديد الأساس العلمي لدى الباحث لدمج طريقة التدريب المتكرر في

الوسيلة الرقمية بوصفها حلا لرفع مستوى إتقان الطلبة للنصوص العربية بصورة أكثر تفاعلية.

١. نتائج الملاحظة

بناء على نتائج الملاحظة الأولية التي أجراها الباحث في مدرسة الحمديّة ١ الثانوية العامة بمالانج بتاريخ ١ سبتمبر ٢٠٢٥، تبين أن عملية تعلم مهارة القراءة ما زالت تهيمن عليها الوسائل التقليدية مثل السبورة والكتب الدراسية المطبوعة. تميل الطريقة التي يطبقها المعلم إلى الأسلوب الأحادي الاتجاه، حيث يقتصر دور الطلبة على الاستماع وتقليد قراءة المعلم، مما يؤدي إلى الشعور بالملل وضعف التركيز داخل الصف. انعكس هذا الواقع على انخفاض مستوى فهم الطلبة للنصوص العربية، إذ يواجهون صعوبة عند مطالبتهم بالقراءة المستقلة، الأمر الذي يضطر المعلم إلى تكرار المادة يدويا عدة مرات دون تحقيق فعالية كافية. تشير هذه الحالة إلى وجود حاجة ملحة إلى وسيلة تعليمية أكثر تفاعلا وتحديا. بناء على ذلك، يقدم الباحث حلا من خلال إعداد لعبة تعليمية رقمية قائمة على طريقة التدريب المتكرر. تسهم هذه الوسيلة في تقديم عملية تكرار المادة التي كانت تتسم بالملل في صورة نظام ألعاب رقمية جذابة، كما تتيح خصائص التدريب المكثف داخل اللعبة تمكين الطلبة من تحقيق التلقائية في مهارة القراءة بشكل مستقل. من المتوقع أن يسهم ذلك في رفع مستوى الحماس للتعلم وتيسير تحقيق أهداف تعليم اللغة العربية لدى طلبة الصف العاشر في مدرسة الحمديّة ١ الثانوية العامة بمالانج.

صورة ٤ . ١ الملاحظة في تعليم اللغة العربية



٢ . نتائج المقابلة

في مرحلة تحليل الحاجات، أجرى الباحث كذلك مقابلة منظمة مع معلم اللغة العربية في مدرسة المحمدية ١ الثانوية العامة بمالانج، وهي الأستاذة إلهامة الرشيدة، البكالوريوس، وذلك بتاريخ ١ سبتمبر ٢٠٢٥. أظهرت نتائج النقاش أن تعليم مهارة القراءة في الصف العاشر ما زال يعتمد على الكتاب المطبوع "العصري" مع استخدام أسلوب المحاضرة وتقليد القراءة. تمثلت العقبات الرئيسة في انخفاض اهتمام الطلبة وصعوبتهم في إتقان المفردات وبنية الجملة، ولا سيما في المادة التي تعد الأكثر إلحاحاً في الفصل الدراسي الثاني، وهي عدد المحدود. إضافة إلى مشكلة الدافعية، شكلت محدودية أجهزة العرض في قاعات الدرس عائقاً أمام المعلم في تقديم وسائل بصرية جذابة. واستجابة لهذه الحالة، ركز الباحث بحثه على إعداد لعبة تعليمية رقمية قائمة على طريقة التدريب المتكرر، حيث تم تصميم اللعبة وفق نموذج المغامرة القائم على إنجاز المهمات بهدف رفع مستوى حماس الطلبة للتعلم، وذلك تماشياً مع توصية معلمة اللغة العربية، الأستاذة إلهامة الرشيدة، التي رأت أن

نموذج اللعبة الأنسب هو أسلوب المغامرة القائم على إنجاز مهمات محددة لتحقيق الأهداف التعليمية المنشودة.

تظهر لوائح تفيد استخدام الهواتف المحمولة داخل المدرسة، لذلك تم إعداد هذه الوسيلة لدمجها عبر مرافق مختبر الحاسوب. تسهم التدريبات المتكررة والمنظمة داخل اللعبة في تمكين الطلبة من تحقيق التلقائية في فهم النصوص العربية بصورة أكثر استقلالية وفعالية.

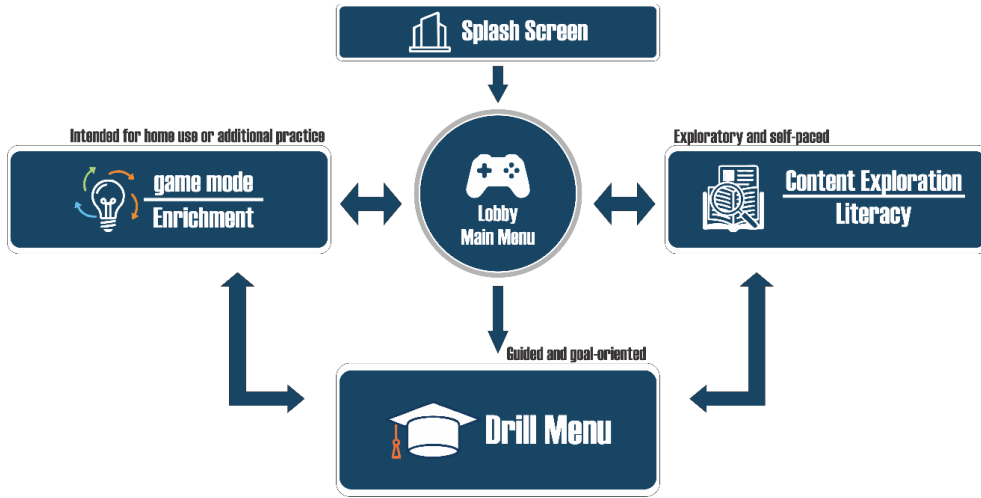
ب. التصميم

تمثل مرحلة تصميم المنتج اتباع الباحث الخطوات منهجية تم تكييفها مع الحاجات الأكاديمية لطلبة المدرسة المحمدية ١ الثانوية العامة بمالنج على النحو الآتي:

١. إعداد المخطط الانسيابي

تمثلت الخطوة الأولى في إعداد المخطط الانسيابي الذي يوضح منطق اللعبة وتسلسل مراحلها بصورة مرئية منظمة. أعد الباحث المخطط الانسيابي ابتداء من صفحة العرض الافتتاحي التي تمثل هوية المؤسسة، ثم الانتقال إلى القائمة الرئيسية التي تحاكي بهو اللعبة. منح الطلبة حرية اختيار المحتوى الذي يرغبون في الوصول إليه دون الالتزام بتسلسل محدد، غير أن الباحث حدد قائمة التدريبات بوصفها محور التعلم داخل الصف لضمان تحقق الأهداف الرئيسية للبحث. صممت قوائم الألعاب الإضافية في المقابل على هيئة أنشطة إثرائية يمكن تنفيذها بصورة مستقلة في المنزل.

صورة ٢.٤ المخطط الانسيابي



٢. هيكلة محتوى المادة

قام الباحث بدمج أربعة موضوعات رئيسة من كتاب "العصري" للصف العاشر في الفصل الدراسي الثاني لتكون جوهر مستويات اللعبة التعليمية. تتمثل هذه الموضوعات في الآتي:

أ) في المستشفى: يركز هذا المستوى على إتقان المفردات وفهم النص واستخدام بنية الجملة المرتبطة بالجملة الفعلية والفعل المضارع.

ب) يوم الخصم: يركز هذا المستوى على إتقان المفردات وفهم النص واستخدام بنية الجملة المرتبطة بحروف الجر.

ج) وسيلة المواصلات: يركز هذا المستوى على إتقان المفردات وفهم النص واستخدام بنية الجملة المرتبطة بالعدد والمعدود.

د) الرحلة: يركز هذا المستوى على إتقان المفردات وفهم النص السردي واستخدام بنية الجملة المرتبطة باسم التفضيل.

أ) واجهة القائمة الرئيسية

تم تصميم هذه الواجهة من خلال محاكاة الجمالية البصرية لردهة لعبة *Mobile Legends*. تؤدي هذه القائمة دور مركز التنقل الذي يربط الطلبة بمختلف خصائص التطبيق، مثل اختيار المواد، محتوى الدروس، أوضاع اللعب، اختبارات التدريب المتكرر، الإرشادات، ومعلومات المنتج.

ب) واجهة أوضاع اللعبة

تمثل هذه الواجهة فضاء للاستكشاف الذاتي لدى الطلبة، وتتكون من أربعة أنواع من الألعاب التفاعلية، وهي:

١) الاختبار التدريجي: يتألف من ثلاثة مستويات صعوبة لاختبار فهم النصوص.

٢) الرواية البصرية (*Roleplay Gaming*): سيناريو حوار تفاعلي باستخدام شخصيتي علي وأحمد لتطبيق نصوص القراءة في سياق واقعي.

٣) لعبة التركيب: تحديات مخصصة لتكوين بنية الجملة.

٤) لعبة التدريب المتكرر: تمثل الاختبار الرئيس مع تطبيق منطق "الإعادة عند الخطأ"، حيث يعاد الطالب إلى نقطة بداية المادة عند وقوع الخطأ لضمان الإتقان الكامل.

ج) واجهة محتوى المادة

تشكل هذه الواجهة مساحة تعلم مخصصة تقدم المحتوى بصورة منظمة بالاعتماد على كتاب "العصري"، وتشمل قوائم فرعية هي: (١) المفردات، (٢) نصوص القراءة، و(٣) التركيب.

٤. المكونات السمعية والبصرية

تعتمد معظم مكونات النص في هذه اللعبة التعليمية على دعم صوتي مقدم عبر منصة voiceovermaker.io لتمكين الطلبة من الاستماع إلى نطق صحيح ودقيق. يستخدم الباحث تقنيات الذكاء الاصطناعي Gemini AI لإنتاج الخلفيات البصرية والشخصيات بما يتوافق مع الموضوعات الأربعة الرئيسة للمادة. يسهم هذا التكامل السمعي والبصري في خلق أجواء مغامرة متناسقة تعزز تفاعل الطلبة وفهمهم لمحتوى القراءة.

٥. آلية التدريب المتكرر ومنطق "الإعادة عند الخطأ (reset on failure)"

يركز هذا النظام على تطبيق طريقة التدريب المتكرر بوصفها جوهر آلية اللعب داخل اللعبة التعليمية. صمم الباحث منطق اللعبة بحيث يلتزم الطلبة بتحقيق مستوى دقة كامل في فهم النصوص والمفردات، حيث يؤدي وقوع خطأ واحد في الإجابة إلى تفعيل منطق "الإعادة عند الخطأ" وإرجاع الطالب إلى نقطة بداية المادة. تهدف هذه الآلية إلى فرض التكرار المنهجي للتدريب بما يضمن الوصول إلى مرحلة التلقائية والإتقان الكامل لمهارة القراءة في المادة المدروسة.

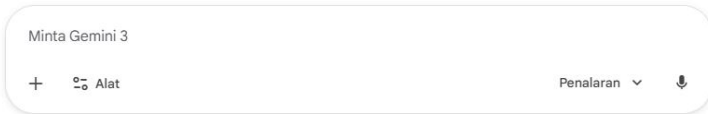
ج. التطوير

تمثل مرحلة التطوير تحقيق جميع الإعدادات والمخططات الأولية التي تم إعدادها في مرحلة التصميم في صورة منتج رقمي وظيفي. تعد هذه المرحلة جوهر عملية إنتاج الوسيلة التعليمية، حيث يتم دمج تقنيات الذكاء الاصطناعي ومعالجة الصوت الرقمي ونظم التفاعلية في إطار واحد. تنفذ خطوات التطوير بصورة تفصيلية على النحو الآتي:

١. إنتاج الأصول البصرية والشخصيات عبر *Gemini AI*

تمثل الخطوة الأولى في مرحلة التطوير إنتاج أصول بصرية عالية الجودة بهدف خلق تجربة تعلم غامرة. شغل الباحث منصة *Gemini AI* باستخدام تقنيات توجيه أوامر منظمة لإنتاج شخصيات اللعبة بصورة دقيقة. قام الباحث بتفصيل التعليمات النصية بحيث تنتج المنصة شخصيات لمغامرين من فئة المراهقين بسمات ملائمة، مثل ارتداء ملابس محتشمة ذات طابع حركي، بما يعكس هوية طلبة مدارس المحمدية.

صورة ٤.٤. نتيجة صور الشخصيات باستخدام *Gemini AI*



شمل العمل كذلك إنتاج خلفيات بصرية متنوعة تتناسب مع كل مادة تعليمية باستخدام *Gemini AI*. قدم الباحث مثالا على ذلك من خلال تصميم بيئة مستشفى نظيفة وملائمة للأطفال لمادة في المستشفى، بينما تم إعداد خريطة رحلة ذات طابع تحدي لمادة الرحلة. يتضمن توظيف الذكاء الاصطناعي في هذا السياق اتساق الأسلوب البصري والحفاظ على جمالية حديثة على نمط *Mobile Legends*، الأمر الذي يمنح الوسيلة جاذبية بصرية تسهم في رفع دافعية الطلبة نحو القراءة.

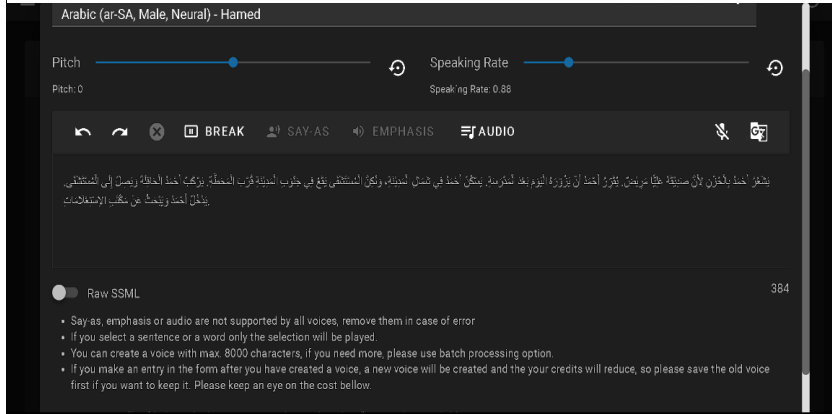
صورة ٤. ٥ نتيجة صور الخلفيات باستخدام *Gemini AI*



٢. إنتاج الصوت السردي عبر *Voiceovermaker.io*

يسهم هذا الإجراء في دعم الجانب السمعي لمهارة القراءة، حيث قام الباحث بتطوير مكونات الصوت باستخدام منصة *voiceovermaker.io*. أدخل الباحث نصوص القراءة المأخوذة من كتاب «العصري» إلى النظام ليتم تحويلها إلى مقاطع صوتية رقمية بنطق عربي فصيح. اختار الباحث نوع الصوت الذي يتميز بوضوح المخارج ودقة التنغيم ليكون نموذجاً صحيحاً لقراءة الطلبة.

صورة ٦.٤ عملية إنتاج الصوت



تكتسب هذه العملية أهمية كبيرة في تعلم اللغة، إذ تؤدي المثيرات السمعية دورا أساسيا في تعزيز الذاكرة البصرية لدى الطلبة المرتبطة بالحروف وبنية الكلمات. تم تقسيم الملفات الصوتية إلى مقاطع قصيرة وفقا لل فقرات أو المفردات المحددة، ثم جرى تضمينها داخل شرائح PowerPoint. يتيح هذا الأسلوب للطلبة الاستماع إلى النطق الصحيح بصورة متكررة قبل الشروع في الإجابة عن تحديات الكويز المتاحة داخل اللعبة.

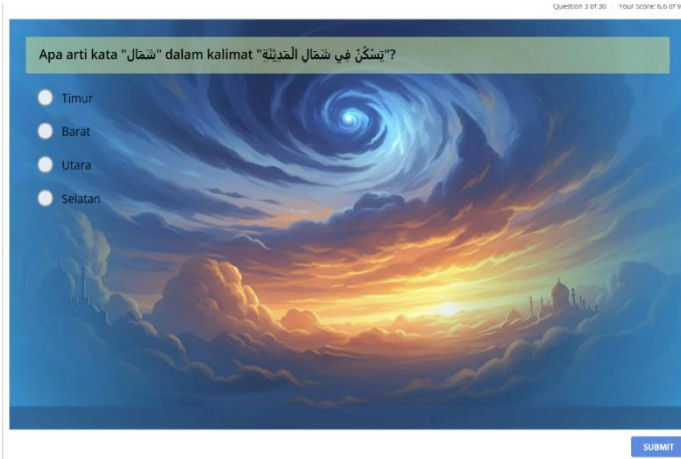


٣. تطوير أنواع أسئلة كويز التدريب المتكرر داخل *iSpring Suite* يكمن جوهر هذا التعليم القائم على الألعاب في التحديات المتوفرة داخل وضع التدريب المتكرر. قام الباحث بتطوير تنوع في أنواع الأسئلة باستخدام ميزة iSpring Quiz Maker لقياس فهم الطلبة لمهارة القراءة بصورة شاملة. تشمل أنواع هذه الأسئلة ما يأتي:

أ) الاختيار من متعدد (Multiple Choice)

يستخدم هذا النوع من الأسئلة لقياس فهم المعنى السياقي للمفردات الجديدة الواردة في نصوص القراءة.

صورة ٤.٧ الاختيار من متعدد



ب) المطابقة (Matching)

يقوم الطلبة بربط مفردات اللغة العربية بالصور أو الرموز التي تمثل معانيها، وذلك لتعزيز الترابط البصري واللغوي.

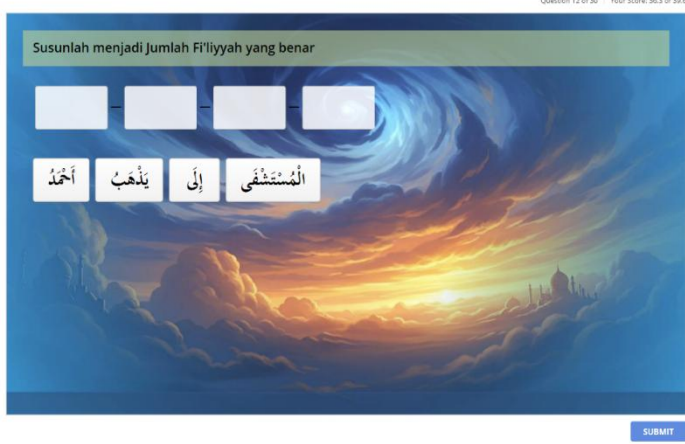
صورة ٨.٤ المطابقة



ج) ترتيب الكلمات (Word Bank)

يعد هذا النوع تحديا خاصا في مادة التركيب، حيث يطلب من الطلبة ترتيب كلمات مبعثرة لتكوين جملة صحيحة وفقا للقواعد التي تم تعلمها.

صورة ٩.٤ ترتيب الكلمات



د) أسئلة النقاط التفاعلية (Hotspot)

يعرض الباحث صورة مركبة مثل صورة غرفة في المستشفى، ويطلب من الطلبة النقر على منطقة معينة في الصورة تتوافق مع التعليمات الواردة في النص العربي، بهدف تدريب دقة الملاحظة وسرعة الإدراك البصري.

صورة ٤ . ١٠ أسئلة النقاط التفاعلية



هـ) الاختيار من القائمة المنسدلة (Select from List) يطبق هذا النوع في صورة نص ناقص، حيث يختار الطلبة الكلمة أو الحركة المناسبة من قائمة منسدلة تظهر داخل الجملة.

صورة ٤ . ١١ الاختيار من القائمة المنسدلة



و) السحب والإفلات (Drag and Drop)

يمثل هذا النوع تحديا تفاعليا يطلب فيه من الطلبة سحب عناصر نصية أو بصرية إلى مواضع محددة، مثل تصنيف المفردات ضمن فئات معينة أو ترتيب أجزاء نص القراءة المبعثرة لتكوين تسلسل فكري منطقي.

صورة ٤. ١٢ السحب والإفلات

Question 11 of 30 | Your Score: 33 of 36.3

Kelompokkan Fi'il Mudhari' berdasarkan pelakunya (Dia Muzakkar/Laki-laki vs Dia Muannats/Perempuan).

يَدْهَبُ
تَكُنْسُ
تَرْجِعُ
تَكْتُبُ
تَدْهَبُ

SUBMIT

ز) الصواب والخطأ (True/False)

يستخدم هذا النوع للتحقق من دقة فهم التفاصيل الواردة في نص القراءة، بهدف التأكد من استيعاب الطلبة لمضمون النص بشكل كامل وليس مجرد قراءة آلية.

صورة ٤. ١٣ الصواب والخطأ

Question 21 of 30 | Your Score: 66 of 69.3

يَشْعُرُ أَحْمَدُ بِالسَّعَادَةِ لِأَنَّ صَدِيقَهُ عَلِيًّا مَرِيضٌ.
يَقْرُرُ أَحْمَدُ أَنْ يَزُورَهُ الْيَوْمَ بَعْدَ الْمَدْرَسَةِ. يَسْكُنُ أَحْمَدُ فِي شِمَالِ الْمَدِينَةِ، وَلَكِنَّ الْمُسْتَشْفَى يَقَعُ فِي جَنُوبِ الْمَدِينَةِ. يَرْكَبُ أَحْمَدُ الْحَافِلَةَ وَيَصِلُ إِلَى الْمُسْتَشْفَى. دَخَلَ أَحْمَدُ وَسَأَلَ الْمُوظِّفَةَ عَنْ عُرْفَةِ عَلِيٍّ. قَالَتْ: "عُرْفَةُ صَدِيقِكَ فِي الطَّابِقِ الثَّالِثِ". شَكَرَ أَحْمَدُ الْمُوظِّفَةَ ثُمَّ اتَّجَهَ إِلَى الْمِصْعَدِ. يَقَعُ الْمِصْعَدُ فِي الْجِهَةِ الْغَرْبِيَّةِ مِنَ الْبُهِوِ. يَصْعَدُ أَحْمَدُ وَيَجِدُ الْعُرْفَةَ بِسَهُولَةٍ.

يَشْعُرُ أَحْمَدُ بِالسَّعَادَةِ لِأَنَّ صَدِيقَهُ عَلِيًّا مَرِيضٌ.
صحيح أم خطأ؟

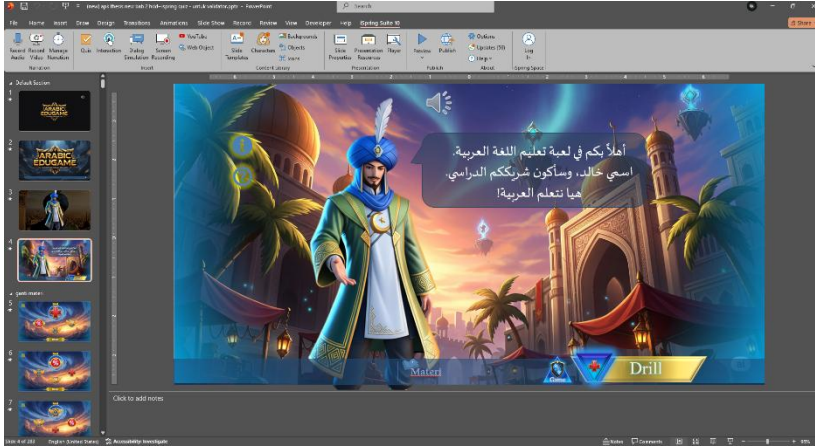
صحيح
 خطأ

SUBMIT

٤. تجميع النظام وضبط منطق "الإعادة عند الخطأ"

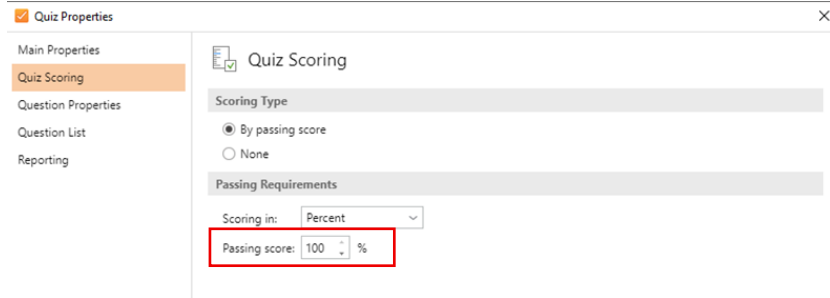
أكمل إعداد جميع مكونات الأصول البصرية المنتجة عبر *voiceovermaker.io*، وعناصر التحفيز السمعي عبر *Gemini AI*، وأدوات الكويز، ثم انتقل الباحث إلى مرحلة تجميع النظام والتأليف. استخدم الباحث برنامج *Microsoft PowerPoint* بوصفه أساساً لبناء تخطيطات الواجهات، بينما تم دمج *iSpring Suite* ليكون المحرك الرئيس لإنشاء مستويات متقدمة من التفاعلية. صمم الباحث مسار تنقل غير خطي في القائمة الرئيسية بما يتيح للطلبة اختيار المواد التعليمية بحرية، مع إيلاء عناية خاصة لإعداد الانتقالات بين الشرائح باستخدام مؤثرات بصرية سلسلة مثل *fade* و *push* من أجل توفير تجربة استخدام تحاكي تطبيقات الألعاب الاحترافية وتقلل من الطابع الجامد للعروض التقديمية التقليدية.

صورة ٤. ١٤ بناء تخطيطات الواجهات



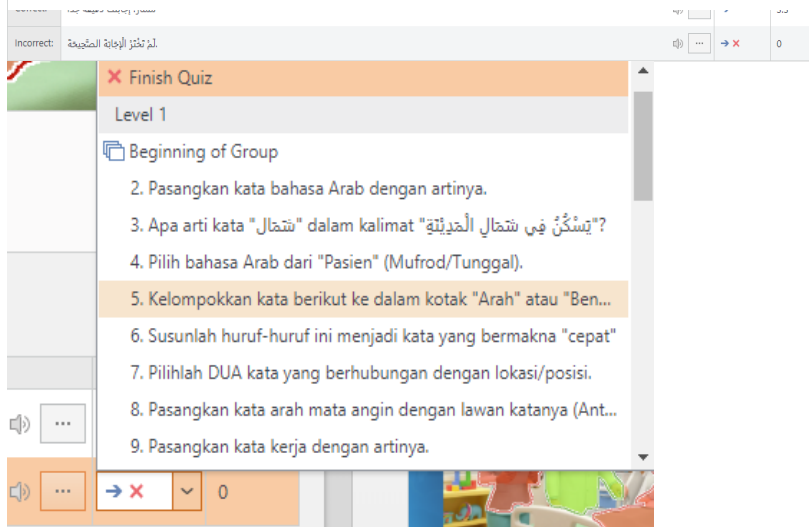
تعد مرحلة ضبط منطق "الإعادة عند الخطأ" من أكثر الخطوات تقنية في هذا الجزء. قام الباحث بإعداد متغيرات التقييم في كل كويز تدريبي مع تحديد نسبة نجاح دنيا تبلغ مئة بالمئة.

صورة ٤. ١٦ تحديد نسبة نجاح



من خلال خاصية *branching* في *iSpring*، قام الباحث بضبط تعليمات آلية تنص على أنه في حال اختيار الطالب لإجابة خاطئة، يعرض النظام تغذية راجعة تصحيحية ويقوم مباشرة بتعطيل زر المتابعة، ثم يعيد توجيهه تنقل الطالب إلى الشريحة الأولى من المادة. تضمن هذه الآلية عدم انتقال الطلبة إلى المستوى التالي إلا بعد تحقيق الإتقان الكامل، وهو ما يمثل جوهر طريقة التدريب المتكرر للوصول إلى مرحلة التلقائية في الفهم.

صورة ٤. ١٥ خاصية *branching* في *iSpring*



٥. تحكيم الخبراء ووضع اللمسات النهائية للمنتج

اختتمت مرحلة التطوير بإجراء اختبار الصلاحية من خلال تحكيم الخبراء لضمان استيفاء المنتج للمعايير العلمية والتربوية والتقنية قبل تطبيقه. أشرك الباحث خبيرين مختصين في مجاليهما لتقديم تقييم موضوعي وملاحظات بناءة.

أ) تحكيم خبير المادة

تم إجراء تحكيم المادة من قبل الدكتورة ليلي فطرياني، الماجستير بوصفها خبيرة متخصصة في مجال تعليم اللغة العربية. ركز هذا التقييم على ثلاثة أبعاد رئيسة هي الجودة التعليمية، وجودة محتوى اللغة، وطريقة العرض اللغوي.

الجدول ٤. ١ تحكيم خبير المادة

الرقم	الجواب المُقَيِّمة	مؤشرات التقييم	جيد جدًا	جيد	مقبول	ضعيف
			٤	٣	٢	١
١	جودة التعلم	تتوافق المادة مع مؤشرات نواتج تعلم مهارة القراءة للصف العاشر في مدرسة المحمدية ١ الثانوية العامة بمالانج.	√			
		تدعم أسئلة التدريب نمط التكرار (Drill) لتحقيق تلقائية الفهم.	√			
		تناسب درجة عمق المادة واتساعها مع مستوى قدرات طلاب المرحلة الثانوية.	√			
		تسهم المادة المعروضة في تعزيز الفهم وتنمية الدافعية لدى الطلاب.	√			
٢	جودة المحتوى (المادة اللغوية)	يتسم اختيار المفردات بالملاءمة مع الموضوعات المطروحة (مثل: وسائل المواصلات، التسوق).	√			
		تُقدّم نصوص القراءة أو الحوار في سياق مرتبط بالحياة اليومية للطلاب وبأسلوب جاذب.	√			

			√	تتوافق التراكيب الواردة في النصوص والأسئلة مع قواعد اللغة العربية الفصحى.		
			√	تتسم لغة التعليمات داخل اللعبة بالوضوح وسهولة الفهم.	اللغة وأسلوب العرض	٣
			√	تتسم كتابة الحروف العربية وعلامات الضبط بالدقة والصحة.		
			√	يتحقق الاتساق في استخدام المصطلحات وأساليب النقل الحر في جميع أجزاء الوسيلة.		
			√	يتسم تسلسل عرض المادة بالتدرج المنطقي من السهل إلى الأصعب وفق مبدأ الدعامة التعليمية (Scaffolding).		

أظهرت نتائج التقييم أن أهداف التعلم في هذه اللعبة التعليمية الرقمية قد صيغت بوضوح، كما تحقق بينها توافق تام مع الكتاب الدراسي "العصري" المعتمد في مدرسة المحمدية ١ الثانوية العامة بالانج. تمثلت إحدى نقاط القوة الجوهرية في هذه الوسيلة في نجاح دمج طريقة التدريب المتكرر، حيث اعتبرت أنماط التدريبات المطورة فعالة بدرجة عالية في دعم تحقيق التلقائية في قراءة الطلبة من خلال التكرار المنظم. إضافة إلى ذلك، أقرت الخبيرة بدقة الجوانب اللغوية المتعلقة ببنية الجملة واختيار المفردات واستخدام الحركات، وأكدت توافقها مع قواعد اللغة العربية الفصحى المعيارية، مع تطبيق مناسب لمدخل السقالات التعليمية.

من الناحية الكمية، منحت خبيرة المادة درجة إجمالية قدرها

٤٤ من أصل ٤٤ درجة. استناداً إلى حساب النسبة المئوية:

$$P = \frac{44}{44} \times 100\% = 100\%$$

تشير النتيجة النهائية البالغة ١٠٠٪ إلى تصنيف مادة اللعبة التعليمية ضمن فئة "ممتاز جدا من حيث الصلاحية". أوصت المحكّمة بضرورة الحفاظ على الاتساق بين مؤشرات اللعبة التعليمية والمنهج المدرسي لضمان استمرارية الملاءمة التربوية. كما قدمت خبيرة المادة توجيهها استراتيجيا يدعو الباحث إلى إجراء مراجعة شاملة لجميع محتويات الوسيلة التعليمية، بهدف التأكد من أن جميع العناصر اللغوية والمؤشرات والمضامين قد عولجت بصورة متسقة ومتوافقة مع معايير الكفاءة المعتمدة.

ب) تحكيم خبير الوسيلة التعليمية

تم إجراء تحكيم الوسيلة التعليمية من قبل أحمد مكي حسن، الماجستير بوصفه خبيرا في مجال تكنولوجيا التعليم. شمل التقييم أبعاد الاتصال البصري، وهندسة البرمجيات، والتفاعلية.

الجدول ٢.٤ تحكيم خبير الوسيلة التعليمية

الرقم	الجوانب المُقيّمة	مؤشرات التقييم	جيد جداً	جيد	مقبول	ضعيف
			٤	٣	٢	١
١	تصميم العرض البصري	يتسم ترتيب أزرار التنقل والنصوص والصور بالتناسب والاتساق.	√			
		يتميّز اختيار نوع الخط وحجمه (العربي واللاتيني) بالوضوح وسهولة القراءة على الشاشة.		√		
		يتسم تنسيق ألوان الخلفية والعناصر المعروضة بالتباين الجيد والطابع الجمالي المتوازن.	√			

			√	تتسم جودة الصور والشخصيات الالكترونية (مثل شخصية خالد) بالجاذبية والملاءمة للمحتوى التعليمي.		
			√	يعمل التطبيق بسلاسة (دون أخطاء أو توقف مفاجئ) على أجهزة Android و Windows.	هندسة البرمجيات	٢
			√	تعمل أزرار التنقل (القائمة، متابعة، رجوع) بصورة سليمة وسريعة الاستجابة.		
			√	يتسم التطبيق بسهولة الاستخدام دون الحاجة إلى إرشادات معقدة.		
			√	تتسم عملية تثبيت التطبيق بالسهولة، كما أن حجم الملف لا يثقل أداء الجهاز.		
			√	تعمل خاصية السحب والإفلات والنقر وملء الفراغات بكفاءة وفق منطق اللعبة.		
			√	تسير آلية تكرار الأسئلة (التدريب) بما يتوافق مع مفهوم تعزيز الذاكرة.	الخصائص التعليمية والتفاعلية	٣
			√	يقدم النظام تغذية راجعة فورية (صحيح/خطأ) أو يفعل خاصية إعادة المحاولة عند الخطأ بصورة مباشرة.		
			√	تتسم جودة السرد الصوتي والمؤثرات الصوتية بالوضوح وتدعم أجواء التعلم.		

أبدى المحكّم تقديرا عاليا لاستخدام Gemini AI في إنتاج
الشخصيات والخلفيات ذات الدقة العالية والاتساق البصري
القوي. كما اعتبرت الطباعة العربية المستخدمة في الوسيلة ملائمة

بدرجة عالية لما تتميز به من وضوح وسهولة قراءة على الشاشات الرقمية. من جانب هندسة البرمجيات، تقرر أن التطبيق يتمتع بدرجة عالية من الاستقرار، إذ يعمل بسلاسة على منصتي Windows و Android مع نظام تنقل سريع وسهل الاستخدام. تمثلت النقطة التقنية الأبرز في فعالية آلية "الإعادة عند الخطأ"، حيث أكد المحكّم نجاح النظام في تنفيذ منطق التغذية الراجعة الفورية وإعادة الضبط التلقائي عند وقوع الخطأ، وهو ما يعد جوهر نموذج التعلم القائم على طريقة التدريب المتكرر. من الناحية الكمية، منح خبير الوسيلة التعليمية درجة إجمالية قدرها ٤٧ من أصل ٤٨ درجة. استنادا إلى حساب النسبة المئوية:

$$P = \frac{47}{48} \times 100\% = 97.92\%$$

تشير النتيجة البالغة ٩٧,٩٢٪ إلى تصنيف تصميم الوسيلة التعليمية ضمن فئة «ممتاز جدا من حيث الصلاحية». أوصى المحكّم بتوفير دليل إرشادي مختصر أو كتيب مرافق لمساعدة المستخدمين في عملية تثبيت التطبيق وتشغيله.

كما قدم خبير الوسيلة التعليمية توصية تقنية تدعو الباحث إلى إعداد كتيب مرافق يتضمن وصفا موجزا للوسيلة، وملفا تعريفيا بالمطور، وإرشادات تثبيت واضحة، وروابط التحميل، إضافة إلى معلومات التواصل، وذلك لتسهيل استخدام التطبيق من قبل المستخدمين.

(ج) إنهاء المنتج وتغليفه النهائي (Final Product Packaging)

استنادا إلى المدخلات والمقترحات التصحيحية الصادرة عن الخبراء، أجرى الباحث عددا من التحسينات النهائية بهدف

تحسين تجربة المستخدم (User Experience) في الوسيلة التعليمية المطوّرة. شملت خطوات الإنهاء النهائي ما يأتي:

(١) التحقق من اتساق المحتوى

قام الباحث بإعادة فحص جميع النصوص المكتوبة، والمقاطع الصوتية، ومفاتيح الإجابة في كل مستوى من مستويات التدريب (Drill)، وذلك لضمان اتساق المحتوى التعليمي وتوافقه مع توجيهات خبير المادة، وللتأكد من خلو الوسيلة من أي أخطاء لغوية أو تعليمية قد تؤثر في تحقيق أهداف التعلم.

(٢) إعداد الكتيب التشغيلي

استجابة لتوصية خبير الوسيلة التعليمية، صمّم الباحث كتيباً إرشادياً يتضمن عرضاً موجزاً لوظائف اللعبة التعليمية، وبيانات تعريفية بالباحث، وخطوات تثبيت ملف التطبيق بصيغة APK، وروابط الوصول، إضافة إلى معلومات التواصل الخاصة بالدعم الفني، بما يضمن سهولة تشغيل الوسيلة واستخدامها من قبل الطلاب والمعلمين.

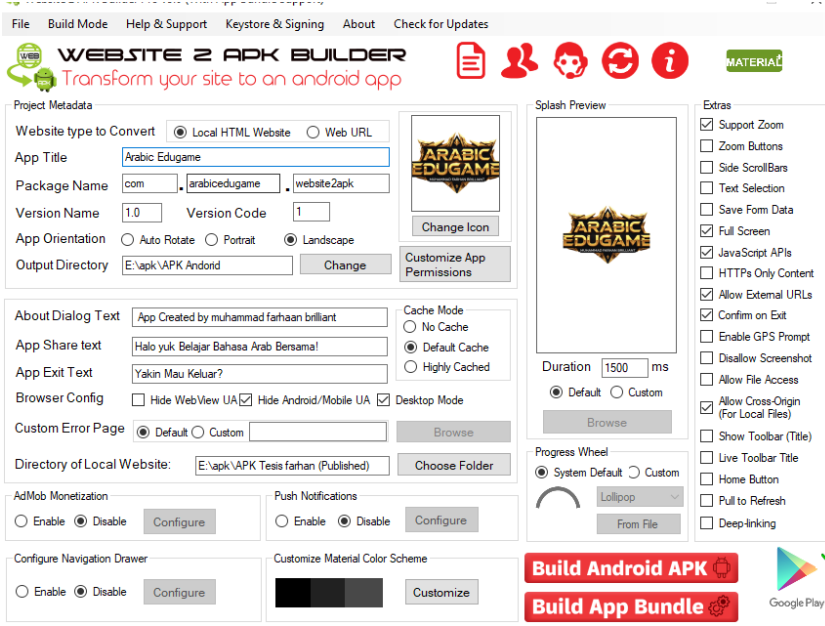
صورة ١٧.٤ الكتيب التشغيلي



اختتمت مرحلة التطوير بعملية النشر النهائي للمنتج في صيغتين رئيسيتين، هما صيغة HTML5 للاستخدام داخل مختبرات الحاسوب المدرسية، وصيغة تطبيق Android (.apk).

لدعم التعلم الذاتي المرن عبر الأجهزة الذكية الخاصة بالطلاب.
وباكتمال هذه المرحلة، أصبحت الوسيلة التعليمية جاهزة
للانتقال إلى مرحلة التطبيق الميداني.

صورة ١٨.٤ عملية تحويل HTML إلى تنسيق APK



د. التطبيق

مرحلة التطبيق تمثل مرحلة تطبيق منتج الإديوجيم الرقمي القائم على أسلوب التدريب (Drill) على عينة البحث في مدرسة المحمدية ١ الثانوية العامة بمالانج. جرى تنفيذ هذه المرحلة خلال الفترة من ٦ إلى ٣٠ يناير ٢٠٢٦، بمشاركة ٢٥ طالبًا من الصف العاشر، تم تقسيمهم إلى مجموعة تجريبية ومجموعة ضابطة. وفيما يلي عرض إجراءات التطبيق بصورة منهجية:

١. مرحلة الإعداد والتوجيه (٦ يناير ٢٠٢٦)

في اللقاء الأول، قام الباحث بتنفيذ مجموعة من الخطوات الأساسية لبدء التطبيق، وهي كما يلي:

أ) تنفيذ الاختبار القبلي: قدّم الباحث اختبارًا قبليًا لجميع طلاب الصف العاشر لقياس مستوى القدرة القرائية الأولية لديهم في الفصل الدراسي الثاني قبل تنفيذ التطبيق التعليمي.

ب) تثبيت الوسيلة التعليمية: عرّف الباحث الطلاب بتطبيق *Arabic Edugame*، وساعدهم في تثبيت التطبيق على أجهزتهم الشخصية باستخدام *USB OTG*، وذلك لضمان حصول جميع الطلاب على ملف *APK* صالح للاستخدام.

ج) الاستكشاف المحدود للوسيلة: طُلب من الطلاب استكشاف خصائص المحتوى التعليمي وميزة *Visual Novel* داخل الصف وخارجه، في حين جرى تعطيل ميزة *Drill* مؤقتًا للمحافظة على صدق البيانات أثناء التطبيق في المجموعة التجريبية.

د) التنسيق الفني وتقسيم المجموعات: نظرًا لاستخدام مختبر الحاسوب في تنفيذ اختبار *Placement Test-CBT* لطلاب الصف الحادي عشر، تقرر تنفيذ جلسات التطبيق باستخدام الهواتف الذكية الخاصة بالطلاب. قام المعلم بتقسيم ٢٥ طالبًا إلى مجموعتين (تجريبية وضابطة) مع مراعاة ما يلي: (١) امتلاك جهاز يعمل بنظام أندرويد، نظرًا لوجود طلاب يستخدمون أجهزة *iPhone* أو لا يحملون هواتفًا ذكيًا؛ (٢) تحقيق التوازن في المستوى الأكاديمي بين المجموعتين لضمان تكافؤ الفرص التعليمية.

٢. التطبيق الأول (١٢ يناير ٢٠٢٦)

الموضوع	في المستشفى
المدة	٧٠ دقيقة (٢ × ٣٥ دقيقة)

<p>يفتح الباحث في الصف التجريبي والمعلم في الصف الضابط عملية التعلم بإلقاء التحية، وتسجيل الحضور، ثم توضيح أهداف التعلم المرتبطة بموضوع الصحة.</p>	<p>الأنشطة الافتتاحية</p>
<p>الصف التجريبي (بإشراف الباحث): يستخدم الطلاب اللعبة التعليمية الرقمية للغة العربية بوصفها وسيلة تعليمية داعمة. ينفذ الطلاب نشاط التعلم بالاكشاف من خلال البحث عن معاني المفردات بالرجوع إلى كتاب العصري، ودراسة نصوص القراءة المعروضة في الوسيلة الرقمية، إضافة إلى استكشاف نمط القصة التفاعلية (Visual Novel) لفهم تسلسل الأحداث والسياق القرائي.</p>	<p>الأنشطة الأساسية</p>
<p>الصف الضابط (بإشراف المعلم): يستخدم الطلاب الوسائل التقليدية المتمثلة في كتاب العصري. يركز المعلم على مناقشة المفردات والتراكيب اللغوية، ولا سيما الجملة الفعلية والفعل المضارع، بهدف تجنب حدوث فجوة في المحتوى التعليمي بين الصفين التجريبي والضابط.</p>	
<p>يُجرى تقويم تأملي قصير حول المادة التي تم تعلمها، مع تقديم التوجيه والتحفيز لتعزيز دافعية الطلاب في تعلم اللغة العربية.</p>	<p>الأنشطة الختامية</p>

٣. التطبيق الثاني وجلسة التدريب (١٩ يناير ٢٠٢٦)

الموضوع	في المستشفى
المدة	٧٠ دقيقة (٢ × ٣٥ دقيقة)
الأنشطة الافتتاحية	تُجرى مراجعة موجزة للأنشطة السابقة مع تهيئة الصف للتعلم. يشهد هذا اللقاء تبادل الأدوار، حيث يُرافق الباحث الصف الضابط، بينما يُرافق معلم اللغة العربية الصف التجريبي.
الأنشطة الأساسية	الصف التجريبي (بإشراف الباحث): بعد مراجعة المفردات، ينفذ الطلاب جلسة التدريب المكثف (Drill) لمدة ٣٠ دقيقة باستخدام نمط المنافسة. يُعد الطالب الذي يحقق نسبة دقة ١٠٠٪ في أسرع وقت فائزًا. في حال عدم تحقق نسبة ١٠٠٪، يُعلن فائزًا الطالب الذي يحقق أعلى نسبة دقة خلال المدة المحددة.
	الصف الضابط (بإشراف المعلم): يواصل الطلاب استخدام كتاب العصري بوصفه وسيلة تعليمية أساسية لتعميق فهم التراكيب اللغوية يدويًا، بما يتوافق مع المادة المقدمة في الصف التجريبي.

يقدم المعلم والباحث تعزيزًا للمادة التي تمت دراستها، مع منح التقدير والتشجيع للطلاب الفائز في مسابقة التدريب.	الأنشطة الختامية
---	------------------

٤. مرحلة التقييم النهائي (٢٣ يناير ٢٠٢٦)

يقوم الباحث في هذه الجلسة بتنفيذ عدد من الأنشطة الختامية على النحو الآتي:

يقوم الباحث بتقديم الاختبار البعدي لقياس نتائج تعلم الطلاب بعد استخدام الوسيلة التعليمية.	تنفيذ الاختبار البعدي
يقوم الطلاب بتعبئة استبانة الاستجابة المتعلقة باستخدام <i>Arabic Edugame</i> لمعرفة آرائهم وانطباعاتهم عن الوسيلة.	تعبئة الاستبانة
يقدم الباحث شرحا حول وظيفة <i>Arabic Edugame</i> بوصفه جسرا لتحقيق أهداف التعلم الواردة في كتاب "العصري"، مع تحفيز الطلاب على الاستمرار في استخدامه في المنزل من أجل تعظيم نتائج التعلم.	الشرح الختامي

هـ. التقييم

تم تنفيذ مرحلة التقييم بهدف جمع البيانات المتعلقة بجودة عملية التطوير ونتائج تطبيق الوسيط التعليمي. تنقسم بيانات التقييم إلى قسمين رئيسيين على النحو الآتي:

١. بيانات التقييم التكويني

نُفذ التقييم التكويني في هذه الدراسة بصورة مستمرة منذ مرحلة التطوير حتى انتهاء مرحلة التنفيذ. استنادًا إلى ملاحظات الميدان وتوجيهات المحكّمين، وهما الدكتورة ليلي فطرياني، الماجستير و أحمد مكّي حسن، الماجستير، أجرى الباحث تحسينات على الوسيلة من خلال تعزيز الجوانب المحتوائية والتقنية، ولا سيما في ضبط الاتساق اللغوي وإعداد دليل تشغيلي يتضمن إرشادات التثبيت وملف تعريف المطور.

امتدت مرحلة التنفيذ الميداني من ٦ إلى ١٩ يناير ٢٠٢٦، حيث تعامل الباحث مع التحديات التقنية الناتجة عن تنوع أجهزة الطلاب (Android و iPhone) عبر استراتيجية توزيع متوازن بين المجموعة الضابطة والمجموعة التجريبية لضمان سلامة الإجراءات البحثية. أظهرت نتائج التقييم المتعلقة بتفاعل الطلاب أن خاصية التدريب (Drill) القائمة على نظام المنافسة بتحقيق نسبة ١٠٠٪ خلال مدة ٣٠ دقيقة كانت أكثر فاعلية في رفع مستوى التركيز أثناء قراءة النصوص العربية مقارنة بالطريقة التقليدية في الصف الضابط.

٢. بيانات التقييم الختامي

تمثل هذه البيانات نتائج القياس النهائي الكمي على عينة البحث المكونة من ٢٥ طالبًا، وتتجسد في الجوانب الآتية:

(أ) بيانات نواتج التعلم

حصل الباحث على بيانات درجات الاختبار القبلي بتاريخ ٦ يناير والاختبار البعدي بتاريخ ٢٣ يناير. أظهرت هذه البيانات وجود تغيرات رقمية سيتم تحليلها لاحقاً في قسم فاعلية الوسيط التعليمي، وذلك لبيان الفروق بين مجموعة الضبط والمجموعة التجريبية. يُعرض التحليل الكامل في المبحث الثالث المتعلق بفاعلية هذا المنتج.

الجدول ٣.٤ نتائج التعلم

المجموعة الضابطة			المجموعة التجريبية		
الاختبار القبلي	الاختبار البعدي	الرقم	الاختبار القبلي	الاختبار البعدي	الرقم
٥٣,٣	٨٦,٧	١	٨٣,٣	٩٣,٣	١
٨٠,٠	٨٦,٧	٢	٥٠,٠	٨٠,٠	٢
٢٠,٠	٢٠,٠	٣	٥٠,٠	٦٦,٧	٣
٢٣,٣	٤٦,٧	٤	١٣,٣	٦٠,٠	٤
١٦,٧	٤٣,٣	٥	١٣,٣	٦٦,٧	٥
٤٦,٧	٤٦,٧	٦	٤٣,٣	٧٠,٠	٦
٢٣,٣	٦٠,٠	٧	٢٦,٧	٦٣,٣	٧
٥٦,٧	٥٣,٣	٨	٩٣,٣	١٠٠,٠	٨
٨٣,٣	٩٣,٣	٩	٧٣,٣	٨٦,٧	٩
٣٦,٧	٦٠,٠	١٠	٤٠,٠	٦٠,٠	١٠
٢٦,٧	٤٠,٠	١١	٩٠,٠	١٠٠,٠	١١
٢٣,٣	٤٣,٣	١٢	٨٣,٣	٩٠,٠	١٢
			٩٠,٠	١٠٠,٠	١٣

ب) بيانات استجابة الطلبة

جمع الباحث بيانات استجابات الطلبة من خلال استبانة وُزعت بتاريخ ٢٣ يناير ٢٠٢٦. تضمنت هذه الاستبانة تصورات الطلبة حول سهولة تثبيت الوسيط التعليمي، وجاذبية العناصر البصرية المنتجة بالدكاء الاصطناعي، ومدى فاعلية واستخدام ميزة التدريب داخل اللعبة التعليمية. يُعرض التحليل الكامل في المبحث الثالث المتعلق بفاعلية هذا المنتج.

المبحث الثاني: موصفات المنتج للعبة التعليمية الرقمية القائمة على طريقة التدريب المتكرر لتعليم مهارة القراءة لدى طلبة مدرسة المحمدية ١ الثانوية العامة بمالانج

المنتج الناتج عن هذا البحث هو لعبة تعليمية رقمية للغة العربية صممت بوصفها وسيلة تعليمية تكاملية تفاعلية تهدف إلى تنمية مهارة القراءة. لا تقتصر هذه الوسيلة على كونها لعبة ترفيهية، بل تمثل نظام تدريب متكامل يقوم على التمرين المنظم. يتميز هذا المنتج بعدد من الخصائص التعليمية والتقنية التي تدعم تحقيق أهداف التعلم. ويمكن عرض موصفات المنتج على النحو الآتي:

أ. التكوين البصري وتنوع الشخصيات

يعتمد هذا المنتج على عرض بصري غني يهدف إلى الحد من شعور المتعلمين بالملل أثناء قراءة النصوص العربية. يستخدم الباحث تقنيات الذكاء الاصطناعي لتوليد عناصر بصرية متنوعة ذات جودة عالية. يسهم هذا التنوع في خلق بيئة تعلم جذابة تحفز التفاعل المستمر مع المحتوى.

١. الأصول البصرية المعتمدة على الذكاء الاصطناعي

يستخدم الباحث *Gemini AI* لإنتاج شخصيات مرافقة وخلفيات مغامرات متعددة ذات دقة عالية وجودة بصرية مناسبة للتعلم الرقمي.

٢. تنوع الشخصيات

لا يقتصر المحتوى على شخصيات مركزية مثل أحمد وعلي، بل يقدم شخصيات داعمة متنوعة تظهر في كل موضوع من موضوعات اللعبة. تؤدي هذه الشخصيات أدوارا تعليمية مثل توجيه المهمات أو الحوار داخل سيناريوهات القصة التفاعلية، مما يخلق بيئة تعلم أكثر حيوية.

٣. الخلفيات الموضوعية

تتغير الخلفيات البصرية تبعاً لموضوعات الدروس في كتاب العصري، مثل بيئة المستشفى والطريق والمطار وغيرها من السياقات ذات الصلة. تصمم هذه الخلفيات بأسلوب ألعاب حديث يعزز الانغماس في التعلم.

ب. واجهة محتوى تعليمي منظمة

يوفر هذا المنتج مساحة تعلم مخصصة تعرض المحتوى التعليمي بصورة منظمة قبل دخول المتعلم إلى وضع التحدي. يهدف هذا التنظيم إلى تهيئة المتعلم معرفياً ولغوياً. تتكون عناصر المحتوى من الأقسام الآتية:

١. المفردات: يتضمن هذا القسم عرض المفردات الأساسية مدعومة بصور توضيحية وتسجيلات صوتية تساعد على الفهم والتذكر.
٢. القراءة: يعرض النص القرائي الكامل المأخوذ من كتاب العصري، مع إتاحة خاصية الاستماع إلى نطق كل جملة عند النقر عليها.
٣. التراكيب: يقدم شرحاً بصرياً لأنماط الجمل، خاصة الجملة الفعلية والفعل المضارع، لتسهيل فهم البنية اللغوية.

ج. المكون السمعي عبر *Voiceovermaker.io*

يدعم هذا المنتج جميع المكونات النصية بعناصر صوتية متكاملة. يوظف الباحث تقنية التعليق الصوتي الرقمي من منصة *voiceovermaker.io* بنطق فصيح دقيق. يهدف هذا الدمج إلى تحقيق تفاعل متوازن بين التحفيز السمعي والبصري بما يعزز ترسيخ نطق الحروف والحركات.

د. آلية التدريب ومنطق الإعادة عند الخطأ

يرتكز هذا المنتج على آلية تدريب صارمة تقدم في إطار تفاعلي مشوق. تصمم الأنشطة بما يضمن تحقق التعلم المتقن قبل الانتقال إلى مراحل أعلى. تشمل هذه الآلية الجوانب الآتية:

١. **تنوع الاختبارات التفاعلية:** يستخدم المنتج أنواعاً متعددة من الأسئلة مثل *Hotspot* و *Drag and Drop* و *Dropdown* و *Matching* لقياس دقة المتعلم في القراءة.

٢. **منطق الإعادة عند الخطأ:** يلزم النظام المتعلم بتحقيق دقة كاملة بنسبة ١٠٠٪. يؤدي وقوع خطأ واحد إلى إعادة المتعلم تلقائياً إلى بداية المادة التعليمية.

٣. **هدف التلقائية:** تصمم هذه الآلية لإحداث تدريب متكرر ومنظم يضمن وصول المتعلم إلى مرحلة التلقائية والإتقان في مهارة القراءة.

هـ. تعدد صيغ الإخراج الرقمي

يتميز هذا المنتج بمرونة عالية في الوصول والاستخدام. تتيح صيغة *HTML5* تشغيل الوسيلة دون اتصال بالإنترنت في مختبر الحاسوب المدرسي. تتيح صيغة *APK* تثبيت التطبيق على أجهزة أندرويد بوصفه وسيلة داعمة للتعلم الذاتي في المنزل.

و. معالجة قصور الطريقة التقليدية

يتميز هذا المنتج بخصائص وتصميمات وُضعت خصيصاً لتجاوز عيوب طريقة التدريب المتكرر التقليدية. للإجابة على مشكلة "ملل الطلاب" الناتجة عن رتابة التكرار التقليدي، تم دمج خصائص التلعيب (*Gamification*) مثل التحدي، وجمع النقاط، ومستويات الصعوبة المتدرجة، مما يولد دافعاً داخلياً وتنافسياً لدى الطالب. وللإجابة على مشكلة "استنزاف وقت المعلم" في التصحيح اليدوي والمتابعة، زُوِدَ المنتج بنظام التغذية الراجعة الفورية (*Instant Feedback*) الذي

يحلل إجابة الطالب آلياً ويوجهه فوراً لتصحيح خطأه دون انتظار تدخل المعلم. وبذلك، تثبت اللعبة التعليمية أنها ليست مجرد وسيلة ترفيهية، بل حل تقني ومنهجي لعيوب الطريقة التقليدية.

المبحث الثالث: فعالية اللعبة التعليمية الرقمية القائمة على طريقة التدريب المتكرر لتعليم مهارة القراءة لدى طلبة مدرسة المحمدية ١ الثانوية العامة بمالانج
يعرض هذا القسم البيانات الكمية الناتجة عن نتائج التجربة التطبيقية لقياس صدق أداة البحث وفعالية استخدام *Arabic Edugame* في تنمية مهارة القراءة لدى الطلبة.

أ. اختبار صدق وثبات أداة البحث

يتناول هذا الجزء اختبار صدق وثبات أداة القياس المستخدمة في البحث لضمان دقتها وملاءمتها لقياس مهارة القراءة لدى المتعلمين. يراعي هذا الإجراء محدودية عدد أفراد العينة وعدم توفر مجموعة ضابطة إضافية تمتلك خصائص مماثلة لإجراء اختبار تجريبي مستقل للأداة. يعتمد الباحث على بيانات الاختبار القبلي لعينة البحث بوصفها أساساً لإجراء اختبار الصدق والثبات بصورة تكاملية. يهدف هذا الإجراء إلى التأكد من ارتباط الأداة بالواقع التجريبي للمبحوثين في الميدان التعليمي.

١. اختبار الصدق

الجدول ٤. ٤ اختبار الصدق

معلومة	جدول R	عدد R	سؤال	معلومة	جدول R	عدد R	سؤال
صالح	٠,٣٩٦	٠,٤٧٨	١	صالح	٠,٣٩٦	٠,٦٥٢	١٦
صالح	٠,٣٩٦	٠,٤٧٥	٢	صالح	٠,٣٩٦	٠,٥٨٦	١٧
صالح	٠,٣٩٦	٠,٥٩٤	٣	صالح	٠,٣٩٦	٠,٦٤٧	١٨
صالح	٠,٣٩٦	٠,٧٤٨	٤	صالح	٠,٣٩٦	٠,٥٠٩	١٩
صالح	٠,٣٩٦	٠,٧٥٧	٥	صالح	٠,٣٩٦	٠,٦٤٨	٢٠
صالح	٠,٣٩٦	٠,٤٠٦	٦	صالح	٠,٣٩٦	٠,٤٠٦	٢١
صالح	٠,٣٩٦	٠,٤٧٥	٧	صالح	٠,٣٩٦	٠,٤٢٥	٢٢
صالح	٠,٣٩٦	٠,٥٧٣	٨	صالح	٠,٣٩٦	٠,٧٥٨	٢٣
صالح	٠,٣٩٦	٠,٤٦٥	٩	صالح	٠,٣٩٦	٠,٦٤٧	٢٤
صالح	٠,٣٩٦	٠,٤٠٣	١٠	صالح	٠,٣٩٦	٠,٦٨٥	٢٥
صالح	٠,٣٩٦	٠,٨١٦	١١	صالح	٠,٣٩٦	٠,٧٣٦	٢٦
صالح	٠,٣٩٦	٠,٤٤٢	١٢	صالح	٠,٣٩٦	٠,٨٣٧	٢٧
صالح	٠,٣٩٦	٠,٤٩٩	١٣	صالح	٠,٣٩٦	٠,٨٤٧	٢٨
صالح	٠,٣٩٦	٠,٦٠٤	١٤	صالح	٠,٣٩٦	٠,٦٣٦	٢٩
صالح	٠,٣٩٦	٠,٦١٥	١٥	صالح	٠,٣٩٦	٠,٧١٢	٣٠

يركز اختبار الصدق على تحليل ثلاثين فقرة اختبارية تم إعدادها لقياس مهارة القراءة. يعتمد الباحث معياراً إحصائياً يقضي باعتبار الفقرة صادقة إذا كانت قيمة I المحسوبة أكبر من القيمة الجدولية I ، حيث بلغت القيمة الجدولية $٠,٣٩٦$ عند $N=٢٥$. تظهر نتائج تحليل البيانات أن جميع الفقرات الثلاثين تحقق هذا الشرط، إذ تجاوزت قيم الارتباط المحسوبة الحد المعتمد. يلتزم الباحث بالمنهجية العلمية التي تقضي باستبعاد أي فقرة غير صادقة وعدم إدراجها في التقييم النهائي أو في اختبار البعدي حفاظاً على موضوعية البيانات ودقة النتائج.

٢. اختبار الثبات

بعد التأكد من صدق جميع فقرات الاختبار، أجرى الباحث اختبار الاتساق الداخلي للأداة. أظهرت نتائج تحليل البيانات باستخدام برنامج SPSS أن قيمة معامل كرونباخ ألفا بلغت ٠,٩٤١. تشير معايير الثبات إلى أن القيم التي تتجاوز ٠,٨٠ تعكس مستوى عالياً جداً من الاتساق الداخلي. بناءً على ذلك، تصنف أداة الاختبار ضمن فئة الثبات العالي جداً، مما يدل على قدرتها على تقديم نتائج قياس مستقرة ومتسقة عند إعادة تطبيقها في أزمدة مختلفة. يعتمد هذا التصنيف على معايير الثبات المعتمدة كما هو موضح في الأحكام التالية.

الجدول ٤. ٥ نتائج اختبار الثبات

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0.941	30

معايير الثبات	
٠,١٩٩ - ٠,٠٠٠	ضعيف جداً
٠,٣٩٩ - ٠,٢٠٠	ضعيف
٠,٥٩٩ - ٠,٤٠٠	متوسط
٠,٧٩٩ - ٠,٦٠٠	عال
١,٠٠٠ - ٠,٨٠٠	عال جداً

ب. اختبار الافتراضات

يهدف هذا الجزء إلى التحقق من استيفاء البيانات للشروط الإحصائية اللازمة قبل إجراء اختبار الفرضيات باستخدام الإحصاء البارامتري. يعتمد هذا الإجراء على فحص شكل التوزيع الإحصائي وتجانس التباين بين المجموعتين لضمان دقة النتائج المستخلصة. تسهم هذه الخطوة في تعزيز موثوقية التحليل الإحصائي وصحة الاستنتاجات البحثية.

١. اختبار التوزيع الطبيعي (Shapiro-Wilk)

يعتمد هذا الاختبار على فحص طبيعة توزيع البيانات نظرا لأن حجم العينة أقل من خمسين طالبا. يستخدم الباحث اختبار Shapiro-Wilk للكشف عن مدى انطباق البيانات على التوزيع الطبيعي. تشير نتائج التحليل إلى أن قيم الدلالة الإحصائية لجميع المجموعات تجاوزت مستوى ٠,٠٥، حيث بلغت قيمة الاختبار القبلي للمجموعة الضابطة ٠,٠٥٠، والاختبار القبلي للمجموعة التجريبية ٠,١١٢، والاختبار البعدي للمجموعة الضابطة ٠,٢٢٩، والاختبار البعدي للمجموعة التجريبية ٠,٥٥٠. تؤكد هذه النتائج أن بيانات نتائج تعلم الطلبة تتبع توزيعا طبيعيا، مما يحقق شرط استخدام الإحصاء البارامترية.

الجدول ٤.٦ نتائج اختبار التوزيع الطبيعي

Tests of Normality							
Kelompok	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk			
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.	
Pre-Test	Kontrol	.229	12	.083	.861	12	.050
	Eksperimen	.192	13	.200*	.895	13	.112
Post-Test	Kontrol	.190	12	.200*	.912	12	.229
	Eksperimen	.191	13	.200*	.872	13	.055

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

٢. اختبار تجانس التباين (Levene's Test)

يركز هذا الاختبار على التحقق من تساوي التباين بين بيانات المجموعتين التجريبية والضابطة. تظهر نتائج اختبار Levene أن قيمة الدلالة الإحصائية بلغت ٠,١٩٦، لبيانات الاختبار القبلي و ٠,٤٤١، لبيانات الاختبار البعدي. تدل هذه القيم التي تفوق مستوى ٠,٠٥ على تجانس التباين بين المجموعتين. يؤكد هذا التجانس أن المقارنة الإحصائية بين نتائج المجموعتين تمت على أساس عادل ومتوازن من حيث التباين الإحصائي.

الجدول ٧.٤ نتائج اختبار تجانس التباين

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pre-Test	Based on Mean	1.776	1	23	.196
	Based on Median	1.050	1	23	.316
	Based on Median and with adjusted df	1.050	1	23.000	.316
	Based on trimmed mean	1.855	1	23	.186
Post-Test	Based on Mean	.614	1	23	.441
	Based on Median	.312	1	23	.582
	Based on Median and with adjusted df	.312	1	14.951	.585
	Based on trimmed mean	.614	1	23	.441

ج. تحليل ملاءمة المنتج بناء على استبانة استجابة الطلبة

تعتمد بيانات استجابة الطلبة على نتائج الاستبانة للتحقق من ملاءمة المنتج من جانب تجربة المستخدم. توزع الاستبانة على طلبة المجموعة التجريبية بهدف قياس تقبلهم للعبة التعليمية الرقمية من حيث الوسائط والمحتوى والدافعية. أظهرت نتائج التحليل مستوى مرتفعا من القبول الإيجابي عبر ثلاثة محاور رئيسة تعكس جودة المنتج التعليمية والتقنية.

١. جانب الوسائط وواجهة المستخدم

ييدي الطلبة تقديرا عاليا لدمج العناصر البصرية المنتجة بواسطة Gemini AI مع وضوح الخط العربي، حيث بلغت نسبة التقييم ٨٤,٧٨٪. تشير النتائج إلى أن استقرار التطبيق على أجهزة أندرويد حاز تقييما مرتفعا بنسبة ٧٩,٣٤٪. يلفت الانتباه حصول آلية الإعادة عند الخطأ على

استجابة إيجابية بلغت ٨٧,٨٥٪، إذ يشعر الطلبة بالتحدي وزيادة الدقة في القراءة دون الإحساس بالإحباط عند تكرار المادة.

٢. جانب محتوى المادة التعليمية

تحقق توافق المادة مع كتاب العصري وسهولة فهم تعليمات اللعبة أعلى نسبة تقييم بلغت ٨٦,٩٦٪. يؤكد الطلبة أن نمط التدريب المتكرر يسهم بفاعلية في حفظ المفردات وفهم التراكيب بصورة أسرع بنسبة ٨٥,٨٧٪. تعكس هذه النتائج انسجام المحتوى مع الأهداف التعليمية لمهارة القراءة.

٣. جانب الدافعية والانفعال

يسهم استخدام هذه الوسيلة التعليمية في رفع مستوى الإقبال على تعلم اللغة العربية بصورة ملحوظة بنسبة ٨٥,٨٧٪. يصرح معظم الطلبة بأن التعلم عبر اللعبة التعليمية أكثر متعة وأقل مللا مقارنة بطريقة الإلقاء التقليدية. تدل هذه النتائج على الأثر الإيجابي للوسيلة في الجوانب الوجدانية للمتعلمين.

تشير النتائج الكلية إلى أن متوسط استجابة الطلبة بلغ ٨٤,٧٨٪. يصنف هذا المستوى ضمن فئة ملائم جدا لاستخدام *Arabic Edugame* بوصفه وسيلة داعمة لعملية التعلم في البيئة المدرسية.

د. اختبار الفرضيات وفعالية الوسيلة

يهدف هذا التحليل إلى الإجابة عن سؤال البحث المتعلق بتأثير وفعالية استخدام الوسيلة التعليمية في تنمية قدرة الطلبة على مهارة القراءة. يعتمد الباحث على مجموعة من الاختبارات الإحصائية لقياس التغير الداخلي داخل كل مجموعة، وكذلك المقارنة بين المجموعتين التجريبية والضابطة بصورة علمية دقيقة.

١. اختبار "ت" للعينات المرتبطة (Paired Sample T-Test)

يركز اختبار الفرضية الأولى على قياس دلالة التغير في مستوى مهارة القراءة داخل كل مجموعة على حدة. أظهرت نتائج التحليل الإحصائي في المجموعة التجريبية قيمة دلالة إحصائية (٢-tailed) بلغت ٠,٠٠٠,٠٠٠، مما يدل على وجود تحسن كبير وذي دلالة عالية في مهارة القراءة بعد استخدام *Arabic Edugame*. تشير النتائج الوصفية إلى حدوث ارتفاع ملحوظ في متوسط الدرجات، حيث ارتفع متوسط الاختبار القبلي من ٥٧,٦٧ إلى ٧٩,٧٤ في الاختبار البعدي. يؤكد هذا الارتفاع البالغ ٢٢,٠٧ نقطة أن التدخل التعليمي القائم على طريقة التدريب المتكرر الرقمية قدم محفزا قويا لمساعدة الطلبة على فهم النصوص العربية بصورة مستقلة.

الجدول ٤.٨ اختبار "ت" للعينات المرتبطة

	Paired Difference					T	DF	Sig. (2-Tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of The Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Pretest Kontrol- posttest Kontrol	-15.8333	13.4349	3.878326	-24.36947	-7.297195	-4.08252	11	0.002
Pair 2 Pretest Eksperimen- posttest Eksperimen	-22.0692	15.54957	4.312673	-31.46574	-12.67272	-5.1173	12	0.000

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest Kontrol	40.833	12	23.2273	6.7051
	posttest Kontrol	56.667	12	22.0697	6.371
Pair 2	Pretest Eksperimen	57.6769	13	29.51125	8.18495
	posttest Eksperimen	79.7462	13	15.95204	4.4243

تكشف نتائج التحليل في المجموعة الضابطة عن وجود تحسن ذي دلالة إحصائية أيضا، حيث بلغت قيمة الدلالة (٢-tailed) ٠,٠٠٠,٠٠٢، إلا أن هذا التحسن يظهر بوتيرة أبطأ مقارنة بالمجموعة التجريبية. ارتفع متوسط درجات المجموعة الضابطة من ٤٠,٨٣ إلى ٥٦,٦٦، أي بزيادة قدرها

١٥,٨٣ نقطة فقط. تدل هذه النتائج على أن استخدام كتاب العصري يسهم إيجابياً في التعلم، غير أن الفارق في مقدار الزيادة بين المجموعتين، البالغ ٢٢,٠٧ نقطة مقابل ١٥,٨٣ نقطة، يشير بوضوح إلى تفوق أداء *Arabic Edugame* في دعم تحقيق الإتقان التعليمي. تعكس هذه الفروق أثر دمج عناصر اللعب والتغذية الراجعة الفورية في تحفيز الطلبة على التدريب المكثف مقارنة بأسلوب التعلم التقليدي ذي الاتجاه الواحد.

٢. اختبار "ت" للعينات المستقلة (Independent Sample T-Test)

يتناول هذا الاختبار قياس دلالة الفروق بين نتائج المجموعتين في الاختبار البعدي. أظهرت نتائج التحليل قيمة دلالة إحصائية (٢-tailed) بلغت ٠,٠٠٦. تؤكد هذه القيمة، التي تقل عن مستوى ٠,٠٥، رفض الفرضية الصفرية. تثبت هذه النتيجة وجود فرق دال إحصائياً بين المجموعتين، حيث حققت المجموعة التجريبية مستوى تحصيلياً أعلى بصورة واضحة مقارنة بالمجموعة الضابطة.

الجدول ٤.٩ اختبار "ت" للعينات المستقلة

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Nilai_Post-Test Kontrol & Eksperimen	Equal variances assumed	0.614	0.441	-3.015	23	0.006	-23.07949	7.65558	-38.91625	-7.24272
	Equal variances not assumed			-2.975	19.921	0.007	-23.07949	7.75653	-39.26344	-6.89554

٣. تحليل درجة الكسب (N-Gain Score)

تشير نتائج تحليل *N-Gain* إلى أن المجموعة التجريبية حققت مستوى تحسن أكثر فاعلية مقارنة بالمجموعة الضابطة. ويظهر ذلك جلياً في قيمة متوسط كسب الدرجة (Mean N-Gain) للمجموعة التجريبية التي بلغت

٠,٦١، وهي تقع ضمن الفئة "المتوسطة" ولكنها تقترب من العالية. وفي المقابل، حققت المجموعة الضابطة متوسطاً قدره ٠,٢٩ فقط، وهو ما يصنف ضمن الفئة "المنخفضة".

ويعزى هذا التفوق الواضح إلى فعالية أسلوب "التغذية الراجعة الفورية" والإلزام بتكرار الإجابة الصحيحة، مما يعمق الأثر المعرفي لدى الطالب أثناء التعلم بدلاً من التلقي السلبي. يسهم هذا النمط من التدريب المنظم في تسريع الوصول إلى مرحلة التلقائية (Automaticity) في قراءة النصوص العربية بدقة أعلى وفهم أكثر ثباتاً، مما يجعل عملية التعلم الرقمية تتجاوز بمراحل كفاءة الطريقة التقليدية في ترسيخ المادة العلمية.

فئة N-Gain	
مرتفع	$N-Gain > 0,70$
متوسط	$0,30 \leq N-Gain \leq 0,70$
منخفض	$N-Gain < 0,30$

الجدول ٤. ١٠ تحليل درجة الكسب

No.	PRE-TEST	POST-TEST	Posttest-Pretest	Skor maksimum-Pretest	N-Gain	Presentas N-Gain	No.	PRE-TEST	POST-TEST	Posttest-Pretest	Skor maksimum-Pretest	N-Gain	Presentas N-Gain	
1	53.3	86.7	33.3	46.7	0.71	71	1	83.3	93.3	10.0	16.7	0.60	60	
2	80.0	86.7	6.7	20.0	0.33	33	2	50.0	80.0	30.0	50.0	0.60	60	
3	20.0	20.0	0.0	80.0	0.00	0	3	50.0	66.7	16.7	50.0	0.33	33	
4	23.3	46.7	23.3	76.7	0.30	30	4	13.3	60.0	46.7	86.7	0.54	54	
5	16.7	43.3	26.7	83.3	0.32	32	5	13.3	66.7	53.3	86.7	0.62	62	
6	46.7	46.7	0.0	53.3	0.00	0	6	43.3	70.0	26.7	56.7	0.47	47	
7	23.3	60.0	36.7	76.7	0.48	48	7	26.7	63.3	36.7	73.3	0.50	50	
8	56.7	53.3	-3.3	43.3	-0.08	-8	8	93.3	100.0	6.7	6.7	1.00	100	
9	83.3	93.3	10.0	16.7	0.60	60	9	73.3	86.7	13.3	26.7	0.50	50	
10	36.7	60.0	23.3	63.3	0.37	37	10	40.0	60.0	20.0	60.0	0.33	33	
11	26.7	40.0	13.3	73.3	0.18	18	11	90.0	100.0	10.0	10.0	1.00	100	
12	23.3	43.3	20.0	76.7	0.26	26	12	83.3	90.0	6.7	16.7	0.40	40	
Total						3.48	348	13	90.0	100.0	10.0	10.0	1.00	100
Rata-Rata						0.29	29	Total			7.89	789		
KELAS KONTROL								Rata-Rata			0.61	61		
							KELAS EKSPERIMEN							

هـ. تحليل نوعي لأخطاء الطلاب ودور اللعبة في معالجتها

إلى جانب البيانات الكمية وتلبيةً لمتطلبات التحليل المعمق، أجرى الباحث تحليلاً نوعياً لإجابات الطلاب في الاختبار القبلي (الذي تكون من ٣٠ سؤالاً) لمعرفة أين تكمن أخطاؤهم، وما سببها، وكيف عالجت اللعبة التعليمية هذه الإخفاقات. وقد برزت ثلاث نقاط ضعف جوهرية بناءً على نسبة الأخطاء:

١. الضعف في إدراك التراكيب

ظهر هذا الضعف جلياً في السؤال رقم ٨ من نوع "الاختيار من متعدد المركب"، حيث طُلب من الطلاب تحديد "الجملة الفعلية" من بين عدة خيارات. أظهرت البيانات أن ٤ طلاب فقط من أصل ٢٥ (١٦٪) أجابوا إجابة صحيحة. سبب الخطأ: عجز الطلاب عن التمييز بين بداية الجملة بالاسم (أَحْمَدُ تَلْمِيذٌ) أو الفعل (يَشْعُرُ أَحْمَدُ). دور اللعبة في المعالجة: قدمت اللعبة التعليمية تحدي "ترتيب الكلمات" (Word Bank). بفضل خاصية "الإعادة عند الخطأ"، لا يستطيع الطالب تجاوز التحدي إلا إذا بدأ الجملة بالفعل الصحيح، مما أجبرهم على إدراك بنية الجملة الفعلية تلقائياً.

٢. الضعف في المفردات

برز هذا الضعف بشكل حاد في السؤال رقم ٢١ من نوع "الإجابة القصيرة"، حيث طُلب إيجاد مضاد كلمة "شَمَال" (شمال). المثير للانتباه أن طالبين فقط (٨٪) تمكنا من كتابة الإجابة الصحيحة "جَنُوب" (جنوب). سبب الخطأ: يُعزى هذا الإخفاق بشكل رئيس إلى ضعف الحصيلة اللغوية للطلاب في إدراك المفردات المتعلقة بالاتجاهات الجغرافية، وصعوبة استحضارها من الذاكرة مقارنة بأسماء الأشياء الملموسة. دور اللعبة في المعالجة: من خلال تحديات "السحب والإفلات" (Drag and Drop) والمطابقة داخل اللعبة، تم تدريب

الطلاب بصرياً وصوتياً على حفظ المفردات وأضدادها، مما رسخها في ذاكرتهم بعيداً عن التلقين الجاف.

٣. الضعف في تصريف الفعل المضارع للمؤنث

ظهر ذلك في السؤال رقم ٢٩ من نوع "الأسئلة المقالية"، حيث طُلب تحويل جملة "هُوَ يَسْكُنُ" إلى صيغة المؤنث "هِيَ...". استطاع ٨ طلاب فقط (٣٢٪) كتابة (تَسْكُنُ) بشكل صحيح. سبب الخطأ: عدم استيعاب الطلاب لقاعدة تغيير حرف المضارعة من الياء إلى التاء. دور اللعبة في المعالجة: عاجلت اللعبة ذلك عبر أسئلة "القائمة المنسدلة" (Dropdown)؛ حيث يُطلب من الطالب اختيار الفعل المطابق للضمير، والتغذية الراجعة الفورية تمنعه من التقدم إذا اختار الفعل المبدوء بالياء للمؤنث. أدى هذا التكرار الإلزامي إلى تصحيح المسار المعرفي لديهم خطوة بخطوة.

وهذا التحليل الذاتي، المدعوم بيئة اللعبة التفاعلية، انعكس إيجاباً وبشكل مباشر على دقة فهمهم للنصوص في الاختبار البعدي، وأثبت أن اللعبة لا تكتفي بتقديم النتيجة النهائية بل تعالج جذور الأخطاء اللغوية وتصحح المفاهيم الخاطئة لدى الطلاب خطوة بخطوة.

الفصل الخامس

مناقشة البحث

يتناول هذا الفصل تحليلاً معمقاً لنتائج البحث التي تم عرضها في الفصل السابق. تهدف هذه المناقشة إلى ربط المعطيات الميدانية التي تم الحصول عليها بالإطار النظري الذي تم بناؤه في الفصل الثاني. يسعى الباحث من خلال ذلك إلى تقديم تفسير علمي متكامل للإجابة عن إشكاليات البحث المتعلقة بعملية الإعداد وموصفات المنتج وفعالية *Arabic Edugame* القائمة على طريقة التدريب المتكرر الرقمية في تنمية مهارة القراءة.

المبحث الأول: عملية تطوير اللعبة التعليمية الرقمية القائمة على طريقة التدريب المتكرر لتعليم مهارة القراءة لدى طلبة مدرسة المحمدية ١ الثانوية العامة بمالانج

تم تنفيذ عملية تطوير هذه الوسيلة التعليمية بالاستناد إلى نموذج ADDIE ذي الطابع المنهجي المنظم. بدأت المرحلة الأولى بتحليل الاحتياجات في مدرسة المحمدية ١ الثانوية العامة بمالانج، حيث أظهرت النتائج ضرورة توفير وسيلة تعليمية مبتكرة لتعزيز إتقان الطلاب للمفردات والتراكيب. أعقب ذلك تنفيذ مرحلة التصميم من خلال إعداد مخطط انسيابي (Flowchart) لمسار اللعبة وبناء هيكلية محتوى المادة التعليمية بالاعتماد على أربعة موضوعات رئيسية في كتاب "العصري" لصف العاشر للفصل الدراسي الثاني.

شهدت مرحلة التطوير بناء التطبيق باستخدام برنامج *iSpring Suite* من خلال دمج الأصول البصرية المستمدة من *Gemini AI* والمكونات الصوتية من منصة *voiceovermaker.io*. خضعت الوسيلة بعد ذلك لعملية تحكيم علمي من قبل خبير

المادة وخبير الوسائط التعليمية، حيث حصلت على درجة مرتفعة تدل على مستوى عالٍ من الصلاحية. أعقب ذلك تطبيقها على طلاب الصف العاشر لاختبار فاعلية التشغيل وانسيابية الاستخدام في البيئة التعليمية الواقعية.

يعكس الباحث أن نجاح عملية التطوير لا يقتصر على الجانب التقني فحسب، بل يتمثل في قدرة الوسيلة على ترجمة الاحتياجات البيداغوجية إلى خصائص رقمية جاذبة. ويفسر الباحث أن قيامه بتطوير هذه اللعبة الرقمية -رغم تخصصه الأصيل في تعليم اللغة العربية- ليس خروجاً عن المسار الأكاديمي، بل هو تجسيد عملي لإطار المعرفة التكنولوجية التربوية بالمحتوى (TPACK)؛ حيث إن تطويع التكنولوجيا الحديثة لخدمة المادة اللغوية يقع في صميم مهام "المصمم التعليمي" (Instructional Designer) المعاصر، الذي يهدف إلى نقل تعليم اللغة من النمط السكوني إلى النمط التفاعلي بما يخدم المادة اللغوية وخصوصيتها. أثبتت توظيف تقنيات الذكاء الاصطناعي في الجانبين البصري والسمعي فاعليته في تجاوز محدودية المصادر التعليمية التقليدية التي تتسم غالباً بالجمود في الكتب المطبوعة. أسهم ذلك في خلق تجربة تعلم أكثر ديناميكية وتفاعلية بما يتلاءم مع طبيعة المتعلمين في العصر الرقمي.

تشير عملية تفسير هذا الإجراء إلى أن نموذج ADDIE يوفر إطار عمل منضبطاً يسهم في الحفاظ على جودة المنتج بصورة منهجية دقيقة. أدى دمج أسلوب التدريب المتكرر (Drill) في صيغة لعبة رقمية إلى أداء وظيفة أداة معرفية تعمل على تبسيط تعقيد تراكيب اللغة العربية وتحويلها إلى وحدات صغيرة يسهل فهمها واستيعابها. نتج عن ذلك أن أصبحت عملية تعلم مهارة القراءة أكثر قابلية للقياس وأكثر تنظيمًا ضمن نظام تعليمي واضح وممنهج.

تتوافق هذه العملية التطويرية مع مبدأ هيكلية المادة التعليمية الذي طرحه أردري⁸¹ بشأن أهمية الاتساق في بناء ترابعية تعلم اللغة بصورة منهجية. اعتمد التطوير كذلك على نظرية التكرار المخطط التي تُعد أساسًا في تصميم الوسائط التعليمية، إذ ينبغي أن تعكس كل خطوة تطويرية الأهداف السلوكية المراد تحقيقها لدى المتعلم. يجسد هذا التوجه انسجامًا بين الإطار النظري والممارسة التطبيقية بما يضمن توجيه العملية التعليمية نحو نتائج محددة وواضحة المعايير.

تعزز هذه النتائج ما توصل إليه نوررحمن⁸² والرحماواتي⁸³ من التأكيد على أن تطوير الوسائط التعليمية القائمة على الأجهزة المحمولة يُعد فاعلاً في دعم تنمية الكفاية اللغوية في العصر الرقمي. أظهرت عملية دمج الأدوات الرقمية المتنوعة في هذا البحث، مثل iSpring وتقنيات الذكاء الاصطناعي، انتقالاً من نمط تطوير الوسائط التقليدية إلى نمط التعلم الذكي (Smart-Learning) الملائم لخصائص الجيل Z الذي يتطلب تغذية راجعة سريعة وعروضاً بصرية متعددة ومتجددة.

يوصي الباحث المطورين اللاحقين للوسائط التعليمية بضرورة التعمق في تحليل صعوبات المفردات في كل باب من أبواب المادة الدراسية. يقترح كذلك الحفاظ على التوازن بين عنصر الترفيه في اللعبة وحزم التوجيهات التعليمية المرتبطة بالمحتوى، حتى يبقى الهدف الرئيس من تعلم مهارة القراءة محور اهتمام المستخدمين. يسهم هذا التوازن في ضمان فاعلية الوسيلة دون الإخلال بالبعد الأكاديمي للعملية التعليمية.

⁸¹ Yulis, "Prinsip-Prinsip Pengajaran Bahasa."

⁸² Nurrohman, "Analisis Edugame Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar."

⁸³ Rahmawati, "Pengembangan Media Pembelajaran E-Magazine Berbasis Android Untuk Meningkatkan Literasi Sains Pada Materi Ekologi Dan Keanekaragaman Hayati Kelas Vii Mtsn 1 Kota Kediri."

المبحث الثاني: موصفات المنتج للعبة التعليمية الرقمية القائمة على طريقة التدريب المتكرر لتعليم مهارة القراءة لدى طلبة مدرسة المحمدية ١ الثانوية العامة بمالانج

يتميز هذا المنتج بمواصفة رئيسة تتمثل في خاصية "Drill" التي تطبق منطلق "الإعادة عند الخطأ". تفرض هذه الخاصية على الطلاب تحقيق دقة كاملة بنسبة ١٠٠٪ في الإجابة عن كل تدريب قبل الانتقال إلى المادة اللاحقة، مما يعزز مبدأ الإتقان في التعلم. يقدم المنتج كذلك محتوى منظمًا يبدأ بتقديم المفردات، ثم فهم التراكيب، وصولاً إلى نصوص القراءة المستمدة من كتاب "العصري"، بما يضمن تسلسلاً تعليمياً متدرجاً ومتكاملاً.

تتسم هذه الوسيلة من الناحية التقنية بصيغة إخراج مزدوجة تتمثل في HTML5 وAPK، مما يتيح استخدامها بمرونة في مختبر الحاسوب أو عبر الهواتف الذكية. تسهم تنوعات الشخصيات البصرية ودعم الصوت الواضح في إضفاء هوية قوية للمنتج بوصفه وسيلة تعلم ذاتي تفاعلية تستجيب لمدخلات المستخدم بصورة مباشرة. يعكس ذلك توجهاً نحو تصميم تعليمي رقمي يجمع بين الكفاءة التقنية والفاعلية التربوية. يفسر الباحث أن خاصية "الإعادة عند الخطأ" تمثل جوهر تعزيز مهارة القراءة في هذا البحث. وتعد هذه المواصفة إجابة تطبيقية حاسمة على الانتقادات الكلاسيكية الموجهة لطريقة التدريب المتكرر؛ فإذا كان التدريب التقليدي يُتهم دائماً بأنه يؤدي إلى ملل الطلاب ويستهلك وقت المعلم في المتابعة، فإن هذه اللعبة تعالج الملل عبر "عنصر التلعيب" (Gamification)، وتعالج استنزاف وقت المعلم عبر "نظام التصحيح الآلي" الذي يوفر تغذية راجعة فورية، مما يسمح للطلاب بالتعلم المستقل خارج وقت الحصة الرسمية. تسهم هذه الميزة في تحويل نمط التعلم من مجرد "إتمام المهمة" إلى "إتقان المادة إتقاناً كاملاً". يدرب ذلك الانضباط الذهني لدى الطلاب على ملاحظة تفاصيل المفردات وبنية التراكيب العربية التي كثيراً ما تُغفل في الأساليب التقليدية.

يمكن تفسير وجود هذه المواصفة بوصفه تجسيداً لمفهوم "الأتمتة" في علم النفس المعرفي. يسهم الإلزام بالتكرار حتى بلوغ درجة الإتقان في مساعدة الطلاب على نقل معلومات المفردات والتراكيب من الذاكرة قصيرة المدى إلى الذاكرة طويلة المدى بصورة تدريجية. يؤدي ذلك إلى تخفيف العبء المعرفي عند قراءة النص الكامل، إذ لا يعود الطالب مثقلاً بجهل المعاني المفردة لكل كلمة على حدة.

تتوافق السمة الرئيسة لهذه الوسيلة، وهي خاصية "Drill"، مع ما توصل إليه نعام وآخرون⁸⁴ من التأكيد على أن أسلوب التدريب المتكرر يحقق أثراً دالاً في تنمية مهارات اللغة العربية من خلال الممارسة المكثفة. تعزز آلية التحدي التي تفرض دقة كاملة بنسبة ١٠٠٪ نتائج ماليندا⁸⁵ التي تشير إلى أن فاعلية التكرار ترتبط بارتفاع مستوى النشاط والانخراط لدى الطلاب أثناء عملية التعلم. يمثل نظام الإلزام بالإتقان هذا تجسيداً معاصراً لمفهوم تكوين العادة (Habit Formation) في إتقان عناصر اللغة مثل المفردات والتراكيب بصورة منهجية ومتدرجة.

ينسجم تدرج المحتوى في *Arabic Edugame* من حيث جودة المعايير مع معايير ACTFL كما ورد في تحليل ميتراجاتي ومصطفى⁸⁶، إذ جرى تنظيم المادة بصورة مرحلية تضمن وضوح مستويات الكفاية اللغوية. تمثل مواءمة هذه المعايير الدولية خطوة مهمة لضمان بقاء مخرجات التعلم قابلة للقياس ومحددة المؤشرات. تتوافق عملية دمج التكنولوجيا في أسلوب التدريب المتكرر مع نظرية ديان لارسن-فريمان⁸⁷ التي تنظر إلى التكرار بوصفه أداة ديناميكية لبناء الطلاقة، لا مجرد نشاط آلي جامد. تسهم التكنولوجيا في هذا السياق في تسريع عملية التعزيز المعرفي لدى الطلاب بصورة تفاعلية، مما يدعم ترسيخ المفردات والتراكيب ضمن إطار تعلم منظم وفعال.

⁸⁴ Ni'am, Said, And Mansyur, "Pengaruh Metode Drill (Latihan) Dan Praktik Dalam Meningkatkan Keterampilan Bahasa Arab Siswa Di Sdi Assyafi'i Nw Tahun Ajaran 2022/2023."

⁸⁵ Malinda, "Pengaruh Penggunaan Metode Drill Terhadap Hasil Matematika Ditinjau Dari Keaktifan Siswa Di Kelas V Sd Negeri 56 Kota Bengkulu."

⁸⁶ Mitrajati And Mustofa, "Analisis Kemahiran Membaca Buku Ajar Mi Berstandar American Council On Teaching Of Foreign Languages (Actfl)."

⁸⁷ Larsen-Freeman, "On The Roles Of Repetition In Language Teaching And Learning."

المبحث الثالث: فعالية اللعبة التعليمية الرقمية القائمة على طريقة التدريب

المتكرر لتعليم مهارة القراءة لدى طلبة مدرسة المحمدية ١ الثانوية العامة بمالانج

أظهرت نتائج التحليل الإحصائي فاعلية دالة في استخدام هذه الوسيلة التعليمية. حصلت المجموعة التجريبية على قيمة N-Gain بلغت ٠,٦١ ضمن الفئة المتوسطة/الفعالة، متجاوزة بصورة ملحوظة المجموعة الضابطة التي لم تتجاوز ٠,٢٩. دلت قيمة الدلالة الإحصائية (Sig.) البالغة ٠,٠٠٦ على وجود فرق جوهري في نتائج التعلم بين استخدام اللعبة التعليمية والطريقة التقليدية القائمة على المحاضرة.

بلغت نسبة استجابات الطلاب ٨٤,٧٨٪ ضمن فئة إيجابية جداً إلى جانب التفوق في النتائج العددية. أظهر الطلاب مستوى مرتفعاً من الدافعية وانخفاضاً في الشعور بالملل بسبب التحديات التفاعلية المتاحة داخل التطبيق. أثبتت هذه الوسيلة قدرتها على تسريع بلوغ الكفاءة في مهارة القراءة من خلال إشراك الطلاب بصورة نشطة في كل مرحلة من مراحل التدريب المتاحة.

يرى الباحث أن مصدر هذه الفاعلية يعود إلى قدرة الوسيلة على خفض العبء المعرفي لدى الطلاب، ولا سيما الذين لا يمتلكون خلفية تعليمية من المعاهد الإسلامية. تسهم إتاحة الدعم الصوتي بالفصحى المصاحب للنص في مساعدة الطلاب على تجاوز صعوبات فك رموز الحركات وفهم المعاني بدقة. يجعل ذلك عملية القراءة أكثر سلاسة وأقل تعقيداً، ويضفي عليها طابعاً أكثر متعة وفاعلية.

ويُعزى هذا التفوق الإحصائي بشكل مباشر إلى قدرة الطلاب على تصحيح أخطائهم النحوية والدلالية ذاتياً داخل اللعبة، مما نقلهم من مرحلة "الحفظ الآلي" إلى مرحلة "الفهم العميق". وهنا يشدد الباحث على أن نجاح هذا المنتج الرقمي لا يقلل أبداً من قيمة "الطرق التقليدية" الرصينة التي خرجت أجيالاً من العلماء، بل هي أداة مكتملة تهدف إلى جسر الفجوة لطلاب المدارس العامة الذين يفتقرون للبيئة اللغوية الداعمة. يدفع التعلم الذاتي عبر اللعبة الطلاب إلى ممارسة القراءة المتعمقة (Deep

(Reading) بدل الاكتفاء بالقراءة السطحية. يبرهن ذلك على أن توظيف التكنولوجيا المستقرة ضمن منهجية منظمة يسهم في رفع مستوى التحصيل الأكاديمي بصورة شاملة. تتوافق هذه الفاعلية مع نظرية هيرماوان⁸⁸ التي تؤكد أن جوهر فاعلية الوسيلة التعليمية يكمن في قدرتها على تبسيط عرض المادة الصعبة بصورة منظمة. تدعم ذلك نتائج رمضاني وآخرون⁸⁹ بشأن نجاح أسلوب قراءة الحكايات والقصص في تنمية مهارة القراءة. تجسدت هذه الفكرة في هذه الوسيلة من خلال توظيف سيناريو سردي لشخصيتي أحمد وعلي وآخرون بما يعزز الفهم القرائي في إطار تفاعلي منظم.

يمثل توظيف الصوت في هذه الوسيلة حلاً لعوامل صعوبة القراءة لدى الطلاب غير المنتمين إلى خلفية المعاهد الإسلامية كما أشار إليه ولانداري وآخرون⁹⁰ يسهم هذا التوظيف كذلك في معالجة الإشكالات التقنية في تعليم مهارة القراءة في المدارس العامة التي قام بتحليلها رحمة وزين الله⁹¹. تعزز زيادة مستوى الفهم لدى الطلاب في هذه الدراسة ما توصل إليه أليكا وآخرون⁹² من أن التدريب المنظم يترك أثراً إيجابياً خطياً في مستوى استيعاب المتعلمين.

يوصي الباحث باعتماد *Arabic Edugame* بوصفها أداة مساعدة رئيسة في تعليم مهارة القراءة في المدارس العامة لسد محدودية النماذج الصوتية الصحيحة. يسهم هذا التبنى في تعزيز جودة الأداء القرائي لدى الطلاب الذين يفتقرون إلى بيئة لغوية داعمة خارج المدرسة. يقترح الباحث في الدراسات اللاحقة إجراء دراسة لقياس الاحتفاظ طويل المدى للتأكد من مدى استمرارية تحسن مهارة القراءة بعد توقف الطلاب عن التفاعل مع التطبيق.

⁸⁸ Hermawan, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*.

⁸⁹ Ramadhani, Kartini, And Mustafa, "Penerapan Metode Qiro'ah Hikayah Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Bahasa Arab Siswa Kelas Xi Di Sma 3 Negeri Palopo."

⁹⁰ Wulandari Et Al., "Mengungkap Faktor Kesulitan Membaca Bahasa Arab Pada Mahasiswa Berlatar Belakang Non Pesantren Di Pba Uinsu Medan."

⁹¹ Rohmah And Zainullah, "Problematika Maharoh Qiro'ah Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di Mts Fatahillah Probolinggo."

⁹² Alaika, Mahbub, And Irfani, "Penerapan Metode Drill Untuk Meningkatkan Pemahaman Qowaid Nahwiyah Di Madrasah Diniyyah Al-Amiriyah Blokagung Banyuwangi."

الفصل السادس

الخاتمة

أ. الخلاصة

استناداً إلى نتائج البحث والتطوير التي أُجريت حول "Arabic Edugame" القائم على أسلوب التدريب المتكرر في تنمية مهارة القراءة لدى طلاب الصف العاشر بمدرسة المحمدية ١ الثانوية العامة بمالانج، يمكن استخلاص الاستنتاجات الآتية:

١. توصل البحث إلى أن عملية تطوير اللعبة التعليمية الرقمية "Arabic Edugame" قد تمّت بنجاح عبر تطبيق مراحل نموذج ADDIE (التحليل، التصميم، التطوير، التنفيذ، والتقييم) بشكل منهجي ومنظم. بدأت العملية برسم مسار وبنية اللعبة من خلال إعداد مخطط انسيابي (Flowchart) دقيق ومنطق تعليمي مستمد من محتوى كتاب "العصري" للصف العاشر، مع تصميم واجهة مستخدم (UI/UX) تضمن سلاسة التفاعل وتسلسل التعلم. وفي مرحلة التنفيذ التقني، تم دمج الذكاء الاصطناعي (Gemini AI) لإنتاج الشخصيات والخلفيات البصرية، وتعزيزها بمكونات سمعية فصيحة عبر منصة voiceovermaker.io لدعم صحة النطق. كما تم تطوير النظام البرمجي باستخدام برنامج *iSpring Suite* ليشمل سبعة أنواع من الاختبارات التفاعلية التي تعتمد على منطق "الإعادة عند الخطأ"، وهو المبدأ الجوهرى لطريقة التدريب المتكرر لضمان إتقان الطالب للمادة قبل الانتقال لما بعدها. واختتمت عملية التطوير بإنتاج نسخة رقمية

مرنة بصيغتي (HTML5 و APK)، مما يجعل المنتج صالحاً للاستخدام عبر الهواتف الذكية وأجهزة الحاسوب في البيئات التعليمية المختلفة.

٢. يتميز المنتج المطور بمواصفات تقنية وبيداغوجية ابتكارية تهدف إلى تحقيق "الأتمتة" (Automaticity) في مهارة القراءة. وتتمثل المواصفة الجوهرية في ميزة "التدريب المتكرر" (Drill Menu) التي تعتمد على منطق "الإعادة عند الخطأ" (Reset on Failure)؛ حيث يلزم النظام الطالب بتحقيق دقة كاملة بنسبة ١٠٠٪، وأي خطأ يؤدي إلى إعادة المادة من بدايتها. صُممت هذه المواصفة كحل تقني مباشر لعيوب الطريقة التقليدية، حيث يعالج "التعب" (Gamification) مشكلة ملل الطلاب، بينما يعالج نظام "التغذية الراجعة الفورية" مشكلة استنزاف وقت المعلم في التصحيح اليدوي. كما يدعم المنتج صيغ إخراج مزدوجة (HTML5 و APK) لضمان مرونة الاستخدام داخل مختبر الحاسوب أو عبر الهواتف الذكية للتعلم المستقل.

٣. إنَّ اللعبة التعليمية "Arabic Edugame" فعالة للغاية في ترقية مهارة القراءة لدى طلاب الصف العاشر بمدرسة المحمدية ١ الثانوية العامة بالانج. وقد تأكدت هذه الفعالية من خلال نتائج اختبار (T-Test) التي أظهرت قيمة دلالة إحصائية بلغت ٠,٠٠٦، مما يثبت وجود فرق جوهري لصالح المجموعة التجريبية. وتجسد هذا النجاح رقمياً في تحقيق قيمة (N-Gain) بلغت ٠,٦١ (فئة متوسطة قريبة من العالية)، وهي تتفوق بمراحل على المجموعة الضابطة التي لم تتجاوز ٠,٢٩. ومن الناحية النوعية، أثبتت اللعبة قدرتها

الفائقة على معالجة أخطاء الطلاب الجوهريّة في بنية "الجملة الفعلية" وتصريف الأفعال للمؤنث، حيث نجحت التغذية الراجعة الفورية في تفعيل التصحيح الذاتي ووصول الطلاب إلى مرحلة التفائية في فهم النصوص العربية بنسبة رضا وصلت إلى ٨٤,٧٨٪.

ب. التوصيات

إن التوصيات في هذا البحث تأتي من النقصان الموجود في الميدان. فاقترح الباحث بما يلي:

١. للمعلمين

يُوصى المعلم باستخدام هذه الوسيلة كأداة أساسية لدعم التدريب الذاتي لدى الطلاب، حيث يسهم التكرار المنظم والتغذية الراجعة الفورية المتاحة في اللعبة في تعزيز إتقان المفردات وتنمية مهارة القراءة بصورة تفاعلية وفعالة. كما ينبغي للمعلم أن يعطي تعليمات واضحة حتى لا يضيع الوقت، وضمان بيئة تعلم فعالة تضمن وضوح التفاعل لدى الطلاب.

٢. للباحثين

يمكن للباحثين تطوير هذه الوسيلة لمستويات تعليمية مختلفة أو دمجها مع مهارات لغوية أخرى مثل الاستماع أو الكتابة. ويمكن أيضاً الاستمرار في تطوير هذه الوسيلة من حيث المحتوى والتصميم البصري ومرونة الاستخدام لتناسب مع المواد المختلفة وخصائص الطلاب المتنوعة، مما يسهم في دعم مسار البحث والتطوير المستمر في مجال تعليم اللغة العربية.

قائمة المراجع

أ. المراجع العربية

- أكبر، زكري and أنديرا، أبو. "تحسين الابتكار في التعلم العربي القائم على التكنولوجيا الرقمية في عصر المجتمع ٥,٠ : مراجعة مفاهيمية وانعكاساتها على كفاءة القرن الحادي والعشرين". *Jurnal Bahasa Dan Pendidikan Bahasa Arab* 7, no. 1 (December 2025). <https://ejournal.kopertais4.or.id/tapalkuda/index.php/LAN/article/download/6685/4034>.
- ارمنشاة, ارمنشاة and يونيتا فوسفينا. "تعليم النحو باستخدام كتاب مختارات قواعد اللغة العربية للتمييزات في الفصل إعداد اللغة بمعهد زاد المعاد بالمباج: *Jurnal Al-Mashadir: Journal of Arabic Education and Literature* 2, no. 02 (January 1, 2022): 1–32. <https://doi.org/10.30984/almashadir.v2i02.428>.
- الحسنى، ألباء and بحر الدين، أرييل. "تحليل احتياجات المواد التعليمية الافتراضية لمهارة القراءة". *Muslim Heritage* 7, no. 2 (December 26, 2022): 255–69. <https://doi.org/10.21154/muslimheritage.v7i2.3496>.
- الفاروقي، عمر. "أهمية استخدام الوسائل التعليمية في تعليم اللغة العربية للناطقين بغيرها". *Jurnal Lisanu ad-Dhad*, no. 2 (2014). <https://ejournal.unida.gontor.ac.id/index.php/lisanu/article/view/455/414>.
- خلمية، عاقف. "تعليم مهارة القراءة للناطقين بغيرها". *Al-Tadris: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 8, no. 1 (October 10, 2020): 77–94. <https://doi.org/10.21274/tadris.2020.8.1.77-94>.
- رحمة، عينور and زين الله، أحمد. "تعليم مهارة القراءة بطريقة التعليم مع الأقران (الأصدقاء) في المدرسة المتوسطة الإسلامية فتح الله بروبولينجو". *TADRIS AL-ARABIYAT: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Bahasa Arab* 3, no. 1 (January 31, 2023): 93–106. <https://doi.org/10.30739/arabiyat.v3i1.1914>.
- روجي، فتح. "تطبيق طريقة التمييز في تعليم مهارة القراءة بمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الأولى جاكارتا". *Al-Tadris: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 8, no. 1 (October 10, 2020): 170–200. <https://doi.org/10.21274/tadris.2020.8.1.170-200>.
- صالحة، سيني. "مهارة القراءة مشكلتها وأهميتها في تعليم اللغة العربية". *In Konferensi Nasional Bahasa Arab Dan Pembelajarannya Di Era Millenial*, 152–60. Surabaya: Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, 2019. <https://proceedings.uinsa.ac.id/index.php/KPBA/article/view/157>.
- عادل الفقي، محمود. "دمج التكنولوجيا الرقمية في تعلم اللغة العربية عن بُعد لتعزيز المهارات اللغوية". *PP-PBA Indonesia*, 2024. <https://journal.pppbai.or.id/index.php/mudirrudhdhad/article/view/274>.
- عبد الحميد، بوترة. "دور الوسائل التعليمية الرقمية في تنمية المهارات اللغوية لدى المتعلمين". *مجلة تعليميات* 1, no. 3 (January 15, 2020): 60–69. <https://asjp.cerist.dz/en/article/130702>.
- كاستراوي، فوجي. "تطوير مواد الإلماء على أساس المعرفة ابحملتوى الرتبوي التكنولوجي (TPACK) لرتقية مهارة الكتابة لدى الطلبة يف امدرسة احلمدية المتوسطة سيدوموليو كوال مادو لنجكات سومطرة الشمالية". *جامعة مولان مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج*, ٢٠٢٥. <http://etheses.uin-malang.ac.id/75443/1/230104210020.pdf>.
- مؤمن، مؤمن and الهداية، نور. "تعليم مهارة القراءة لكل مراحل التعليم". *Taqdir* 3, no. 2 (2017). <https://doi.org/https://doi.org/10.19109/taqdir.v3i2.1768>.

مار، نور أزيلية. “تصميم الوسيلة لتعليم المفردات باستخدام برمجة iSpring لأندرويد لترقية مهارة الاستماع لدى طلبة الصف الأول في المدرسة المتوسطة أم الصبر كنداري سولاويسي الجنوبية الشرقية، Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2020

ب. المراجع الأجنبية

- Abdullah, Prof. Ma'ruf. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. 1st ed. Sleman: Aswaja Pressindo, 2015.
- Ahmadi, Maswan. “Teknik Pembelajaran Mufradat Dalam Perspektif Teori Belajar Edward Lee Thorndike.” *AL WARAQAH: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 4, no. 2 (2023). <https://jurnal.iainbone.ac.id/index.php/alwaraqah/article/view/5547>.
- Alaika, M Nasrulloh, Mahbub, and Muhammad Irfani. “Penerapan Metode Drill Untuk Meningkatkan Pemahaman Qowaid Nahwiyyah Di Madrasah Diniyyah Al-Amiriyyah Blokagung Banyuwangi.” *Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Bahasa Arab* 3, no. 1 (2023): 2774–6100.
- Alam, Syaiful, Moh Hasyim Fanirin, and Moh Mas'ud Arifin. “Problematika Maharah Al-Qira'ah Siswa Kelas VIII Madrasah Ibtidaiyah Tsanawiyah Ma'had Al-Zaytun Tahun Ajaran 2022/2023.” *SIYAQIY: JURNAL PENDIDIKAN DAN BAHASA ARAB* 1, no. 1 (December 1, 2023): 18–33. <https://doi.org/10.61341/siyaqiy/v1i1.03>.
- Alfani, Muhammad Iqbal, and Nurul Huda. “Pengembangan Alat Permainan Arabic Edugame Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Kelas VII A MTs Negeri 10 Sleman.” *Edulab: Majalah Ilmiah Laboratorium Pendidikan* 4, no. 2 (2019).
- Ana Astriani, Siska. “PRINSIP & KRITERIA PEMILIHAN MEDIA PEMBELAJARAN,” 2018.
- Baco, Risna. “Strategi Penguasaan Kosakata Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Melalui Penerapan Metode Permainan Edukatif Di Sekolah MIS Al-Khairaat Sakita.” Universitas Islam Sultan Agung, 2024.
- Febriani, Erma, Fitria Salwa Labibah, Uin Sunan, and Kalijaga Yogyakarta. “The Effectiveness of Bloocket.Com: As an Evaluation Media for Arabic Vocabulary Learning.” *Nady Al-Adab : Jurnal Bahasa Arab* 21, no. 3 (November 30, 2024): 65–80. <https://doi.org/10.20956/JNA.V21I3.40926>.
- Ghozali, M. Dzikrul Hakim Al, and Mustamim Mustamim. “Active Learning of Arabic Language at High School in Jombang” 2, no. 4 (2023): 258–61. https://ejournal.unwaha.ac.id/index.php/jurnal_pengabdian/article/download/3863/1683/11748.
- Hafizh, Afrizal Abdul, Ubaid Ridlo, and Raswan. “PENGEMBANGAN INSTRUMENT EVALUASI TARKIB PEMBELAJARAN BAHASA ARAB.” *Jurnal Al-Hasani* 1, no. 2 (May 23, 2024): 150–58. <https://doi.org/10.62083/2pt6wm17>.
- Hakim, Arief Rahman. “Dari Kontrol Ke Otomatisasi: Pendekatan Psikokognitif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab.” *Workshop Peningkatan Profesionalisme Guru Bahasa Arab, MAN 1 Jember*, 2025.

- <https://humaniora.uin-malang.ac.id/en/berita/dari-kontrol-ke-otomatisasi-arief-rahman-hakim-tekanan-pendekatan-psikokognitif-dalam-pembelajaran-bahasa-arab/>.
- Hardani, Hardani, Nur Hikmatul Auliya, Helmina Andriani, Jumari Ustiawaty, Evi Fatmi Utami, Dhika Juliana Sukmana, and Ria Rahmatul Istiqomah. *Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Edited by Husnu Abadi. 1st ed. Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu, 2020. <https://www.researchgate.net/publication/340021548>.
- Hasan, Olsafrian Ihsanu Matswa, and Muhammad Gatan Arda Saputra. "Mastering Arabic Vocabulary through Drill Technique: A Study on Primary Learners." *Al-Muhawarah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 1, no. 1 (February 2025). <https://ejournal.uiidalwa.ac.id/index.php/almuhawaroh/article/download/2644/1046/12364>.
- Hermawan, Acep. *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*. 4th ed. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014.
- Husain, Naufal, and Ahmad Rifa'i. "Penerapan Metode Drill Dalam Pembelajaran Bahasa Arab (Studi Kasus Di MTsN 9 Kediri)." *Al-Wasil* 3, no. 1 (July 4, 2025): 73–85. <https://doi.org/10.30762/alwasil.v3i1.5843>.
- Jamroh, Nur Maya Badriyatul, and Khoiratun Nisa. "Implementasi Metode Drill Dalam Meningkatkan Hafalan Kosakata Arab Di Madrasah Aliyah Al Amiriyah Blokagung Banyuwangi." *Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Bahasa Arab* 1, no. 2 (2021): 2774–6100.
- Kammis, Hadi. *KLASIFIKASI MEDIA PEMBELAJARAN Terhadap Proses Pembelajaran*. 2022nd ed. STKIP Muhammadiyah Kalabahi, 2022.
- KhalidIdeal, David. "Urgensi Bahasa Arab Dalam Era Globalisasi: Mempertahankan Identitas Dan Membuka Peluang." *Kompasiana.com*, November 2023. https://www.kompasiana.com/david56588/65576342301a1c01a2440c22/urgensi-bahasa-arab-dalam-era-globalisasi-mempertahankan-identitas-dan-membuka-peluang?lgn_method=google&google_btn=onetap.
- Klaudia, Sura. "Gamifikasi Dalam Pembelajaran Akuntansi Untuk Pemuda: Solusi Inovatif Atau Hiburan?" *Riset Manajemen Dan Akuntansi* 16, no. 1 (May 2025): 34–40.
- Kuswantoro, Errich Noven Trio, Taufik Rachman, and Armedo Futhi Munadzar. "GAME 'RORO JONGGRANG' SEBAGAI MEDIA BELAJAR UNTUK MENGENALKAN CERITA RAKYAT." *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)* 5, no. 1 (February 25, 2021): 33–38. <https://doi.org/10.36040/JATI.V5I1.3379>.
- Larsen-Freeman, Diane. "On the Roles of Repetition in Language Teaching and Learning." *Applied Linguistics Review* 3, no. 2 (2012): 195–210. <https://doi.org/10.1515/applirev-2012-0009>.
- Latifah, M. Syamsul Ma'arif, and Moh Sholeh Afyuddin. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB BERBASIS ANDROID DENGAN TEORI PEMBELAJARAN INTERAKTIF." *Jurnal Al Hasani* 1, no. 2 (2024).
- Lestari Hamka, Dinda, and Enung Mariah. "Analisis Faktor Kesulitan Membaca Teks Bahasa Arab Siswa Sekolah Madrasah Tsanawiyah Kelas

- Tujuh Di Kota Makassar.” *Pinisi: Journal of Education*, 2021.
- Mahadi, Berlianda Salsabila, and Achmad Tohe. “Aplikasi Android Menggunakan ISpring Suite Untuk Mengajarkan Kosakata Bahasa Arab Bagi Siswa Kelas IV.” *Journal of Language Literature and Arts* 3, no. 11 (November 30, 2023): 1606–31. <https://doi.org/10.17977/UM064V3I112023P1606-1631>.
- Maimunah, Iffat, Moh Ainin, Muassomah Muassomah, and Anwar Sanusi. “Analisis Buku Ajar MI Berstandar ACTFL.” *Al-Fusha: Arabic Language Education Journal* 4, no. 2 (2022): 52–64. <https://doi.org/10.62097/alfusha.v4i2.847>.
- Malinda, Richa. “PENGARUH PENGGUNAAN METODE DRILL TERHADAP HASIL MATEMATIKA DITINJAU DARI KEAKTIFAN SISWA DI KELAS V SD NEGERI 56 KOTA BENGKULU.” Universitas Islam Negeri Fatmawari Sukarno Bengkulu, 2023. <http://repository.uinfabengkulu.ac.id/1138/>.
- Mardiana, I Nyoman. “Metode Drill Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Penjasorkes Pada Siswa Kelas VI SD.” *Journal of Education Action Research* 6, no. 2 (March 28, 2022): 182–87. <https://doi.org/10.23887/jear.v6i2.45821>.
- Mehilda, Sukma. “Hubungan Bahasa Arab Dan Ekonomi Islam.” *IQTISHADUNA: Jurnal Ilmiah Ekonomi Kita* 6, no. 2 (December 29, 2017): 160–77. <https://ejournal.isnjbengkalis.ac.id/index.php/iqtishaduna/article/view/110>.
- Mitrajati, Kenyo, and Tulus Mustofa. “Analisis Kemahiran Membaca Buku Ajar MI Berstandar American Council on Teaching of Foreign Languages (ACTFL).” *BASICA Journal of Arts and Science in Primary Education* 3, no. 1 (2023): 1–16. <https://doi.org/10.37680/basicav3i1.3509>.
- Ni’am, Raudatun, Nukman Said, and Lalu Muh. Mansyur. “PENGARUH METODE DRILL (LATIHAN) DAN PRAKTIK DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN BAHASA ARAB SISWA DI SDI ASSYAFI’I NW TAHUN AJARAN 2022/2023.” *ANNABA’ | Jurnal Pemikiran Pendidikan Islam, Pembelajaran Dan Pengajaran* 2, no. 1 (October 26, 2023): 50–58. <http://jurnal.stitdarussaliminnw.ac.id/index.php/ANNABA/article/view/96>.
- Nugraheny, Dwi, and Ayuningtias Destiranti. “PENERAPAN EDUGAME INTERAKTIF UNTUK PENGENALAN ADAT NASIONAL INDONESIA.” *Jurnal Angkasa* 8, no. 1 (May 2016). <https://media.neliti.com/media/publications/233463-penerapan-edugame-interaktif-untuk-penge-f24a7162.pdf>.
- Nur’aeni, Nani, and Erlangga Hanan Ilahiya Hasanudin. “Model Pembelajaran Kooperatif Team Game Tournament Berbasis Media Digital Blooket Untuk Mengembangkan Motivasi Dan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila.” *Asatiza: Jurnal Pendidikan* 4, no. 3 (September 30, 2023): 259–73. <https://doi.org/10.46963/asatiza.v4i3.982>.
- Nurcholis, Ahmad, Syaikhu Ihsan Hidayatullah, and Muhammad Asngad Rudisunhaji. “KARAKTERISTIK DAN FUNGSI QIRA’AH DALAM

- ERA LITERASI DIGITAL.” *El-Tsaqafah: Jurnal Jurusan PBA* 18, no. 2 (2019). <https://journal.uinmataram.ac.id/index.php/eltsaqafah>.
- Nurrita, Teni. “Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.” *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari’ah Dan Tarbiyah* 3, no. 1 (2018): 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>.
- Nurrohman, Afidz. “Analisis Edugame Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar.” In *SINASIS* 2, Vol. 247. Universitas Indraprasta, 2021. <https://proceeding.unindra.ac.id/index.php/sinasis/article/viewFile/5349/1148>.
- Pratiwi, Ketut Rona, Kadek Sintya Dewi, and Gede Mahendrayana. “THE USE OF DRILLING TECHNIQUES INTEGRATED WITH TECHNOLOGY TO IMPROVE STUDENT’S VOCABULARY MASTERY AT SD NEGERI 4 KALIUNTU” 13 (2025): 2338–3739. <https://jurnal.unsur.ac.id/jeopallt/article/download/5615/3623>.
- Rachma, Alvina Fadia, Tuti Iriani, and Santoso Sri Handoyo. “Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Simulasi Mengajar Keterampilan Memberikan Reinforcement.” *Jurnal Pendidikan West Science* 01, no. 08 (2023): 506–16. <https://wnj.westscience-press.com/index.php/jpdws/article/download/554/473>.
- Rafi Briliandy, Naufal, and Nurul Latifatul Inayati. “Active Learning Methods to Improve the Arabic Language Skills of Pesma Students.” *Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran* 11, no. 2 (2024): 193–98. <https://doi.org/10.21093/twt.v11i2.7642>.
- Rahmawati, Lailatul. “Pengembangan Media Pembelajaran E-Magazine Berbasis Android Untuk Meningkatkan Literasi Sains Pada Materi Ekologi Dan Keanekaragaman Hayati Kelas VII MTsN 1 Kota Kediri.” IAIN Kediri, 2025.
- Rahmawati, Monica, Zukhaira Zukhaira, and Hasan Busri. “MUNAROH: PENGEMBANGAN MULTIMEDIA KOSAKATA BAHASA ARAB DENGAN APLIKASI ISPRING SUITE PADA ANAK USIA DINI.” *Lisanul Arab: Journal of Arabic Learning and Teaching* 12, no. 1 (June 29, 2023): 51–63. <https://doi.org/10.15294/LA.V12I1.67904>.
- Ramadhani, Mutia, Kartini, and Mustafa. “Penerapan Metode Qiro’ah Hikayah Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Bahasa Arab Siswa Kelas XI Di SMA 3 Negeri Palopo.” *Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Bahasa Arab* 5, no. 1 (2025): 2774–6100.
- Rohmah, Ainur, and Ahmad Zainullah. “Problematika Maharoh Qiro’ah Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di MTs Fatahillah Probolinggo.” *TADRIS AL-ARABIYAT: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Bahasa Arab* 4, no. 1 (2024): 2774–6100.
- Rosa, Nikita. “Daftar 6 Bahasa Resmi PBB Dan Sejarahnya.” Detik.com, September 2023. <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-6922129/daftar-6-bahasa-resmi-pbb-dan-sejarahnya>.
- Rosidi, Farid, and Abdul Ghafur. “PEMBELAJARAN KOSA KATA BAHASA ARAB PESERTA DIDIK MEDIA PERMAINAN POHON

- PINTAR.” *Al-Manar: Jurnal Komunikasi Dan Pendidikan Islam* 12, no. 2 (2023).
- Rukayya, Rukayya. “Penerapan Pembelajaran Berbasis Game Untuk Meningkatkan Minat Dan Bahasa Anak Di RA Nurul Hidayah.” *Jurnal Studi Tindakan Edukatif* 1, no. 1 (2025). <https://ojs.jurnalstuditindakan.id/jste/article/download/222/222/700>.
- Shen, Wei, and Hyesook Park. “Working Memory and Second Language Learning: A Review of the Past Twenty Years’ Research in China.” *Journal of Pan-Pacific Association of Applied Linguistics* 24, no. 1 (July 31, 2020): 85–106. <https://doi.org/10.25256/paal.24.1.5>.
- Siti Nurilngin. “Discovery Learning Model in Learning Maharah Qira’ah in Senior High School/ Model Discovery Learning Pada Pembelajaran Maharah Qira’ah Di Sekolah Menengah Atas.” *ATHLA: Journal of Arabic Teaching, Linguistic and Literature* 3, no. 1 (June 27, 2022): 88–106. <https://doi.org/10.22515/athla.v3i1.5125>.
- Sugiyono, Sugiyono. *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF DAN R&D*. 13th ed. Bandung: CV. ALFABETA, 2013. https://digilib.stekom.ac.id/assets/dokumen/ebook/feb_35efe6a47227d6031a75569c2f3f39d44fe2db43_1652079047.pdf.
- Suzuki, Yuichi, Ryo Maie, and Bronson Hui. “Research Timeline: Automatization in Second Language Learning.” *Language Teaching*, 2025. <https://doi.org/10.1017/S026144482500059X>.
- Tolinggi, Syindi Oktaviani R, and Erni Wahyuningsih. “Teknik Dan Instrumen Penilaian Maharah Al-Qir’ah Di Tinjau Dari Tingkat Dan Tujuan Pembelajarannya.” *El-Tsaqafah: Jurnal Jurusan PBA* 20, no. 2 (2022): 187–208. <https://doi.org/10.20414/tsaqafah.v20i2.4024>.
- Ubaidillah, Ismail, Moh Ainin, and Muassomah Muassomah. “Tingkat Kemahiran Berbahasa Dalam Buku Ajar Bahasa Arab KMA 183 Berdasarkan Perspektif ACTFL.” *Tsaqofiya: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Arab* 5, no. 1 (2023): 74–91. <https://doi.org/10.21154/tsaqofiya.v5i1.135>.
- Unsi, Baiq Tuhfatul. “PEMBELAJARAN MUFRADAT BAHASA ARAB MELALUI PENERAPAN METODE DRILL.” *Muróbbî: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4, no. 1 (March 12, 2020): 71–86. <https://doi.org/10.52431/MUROBBI.V4I1.237>.
- Widianti, Eni. “Metode Konvensional Dan Metode Kontemporer Dalam Pembelajaran Bahasa Arab (Kajian Literatur).” *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial, Dan Pengabdian Kepada Masyarakat* 5, no. 3 (2025): 2449–55. <https://jurnal.permapendis-sumut.org/index.php/edusociety/article/download/2631>.
- Wulandari, Sekar, Maulida Rahmi, Isnaini Anggina Lubis, and Sahkholid Nasution. “Mengungkap Faktor Kesulitan Membaca Bahasa Arab Pada Mahasiswa Berlatar Belakang Non Pesantren Di PBA UINSU Medan.” *Perspektif: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Bahasa* 3, no. 1 (2025): 01–14. <https://doi.org/10.59059/perspektif.v3i1.2012>.
- Yulis, Ardi. “PRINSIP-PRINSIP PENGAJARAN BAHASA.” *PENTAS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia* 5, no. 1 (May 2019).

الملاحق

١. خطاب إذن إجراء البحث من الجامعة



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
PASCASARJANA

Jalan Ir. Soekarno No.34 Dadaprejo Kota Batu 65323, Telepon (0341) 531133
Website: <https://pasca.uin-malang.ac.id/>, Email: pps@uin-malang.ac.id

Nomor : B-4212/Ps/TL.00/11/2025
Lampiran : -
Perihal : **Permohonan Izin Penelitian**

7 November 2025

Yth. Bapak / Ibu
Kepala SMA Muhammadiyah 1 Malang
Jl. Brigjen Slamet Riadi 134, Oro-oro Dowo, Klojen, Kota Malang. 65112

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penyelesaian tugas akhir studi/penulisan tesis, kami mohon dengan hormat kepada Bapak/Ibu berkenan memberikan izin penelitian serta pengumpulan data dan informasi terkait objek penelitian tesis yang dilakukan oleh mahasiswa kami berikut ini:

Nama : **MUHAMMAD FARHAN BRILLIANT**
NIM : 240104210011
Program Studi : Magister Pendidikan Bahasa Arab
Dosen Pembimbing : 1. Dr. H. Syaiful Mustofa, M.Pd
2. Dr. Abdul Muntaqim Al Anshory, S.Hum., M.Pd.
Judul Penelitian : إعداد اللعبة التعليمية الرقمية القائمة على طريقة التدريب المتكرر لتعليم مهارة القراءة لدى طلبة المدرسة المحمدية ا الثانوية العامة بمالانج

Demikian surat permohonan izin penelitian ini kami sampaikan, atas perhatian dan izin yang diberikan, kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Direktur,



Agus Maimun



Dokumen ini telah ditanda tangani secara elektronik.

Token : 0obZr0uC

٢. خطاب بيان إجراء البحث/ث من المدرسة المحمدية ١ الثانوية العامة بمالانج

**MAJELIS PENDIDIKAN DASAR MENENGAH
DAN PENDIDIKAN NONFORMAL**
PIMPINAN DAERAH MUHAMMADIYAH KOTA MALANG
SMA MUHAMMADIYAH 1 MALANG
NPSN:20533608 ; NSS: 302056101015 ; NDS:E 32014001 ; NIS:300310
Terakreditasi "A"
No. 1347/BAN-SM/SK/2021 Tanggal 8 Desember 2021
Jl. Brigjen Slamet Riadi 134 Kelurahan Oro-Oro Dowo, Kecamatan Klojen, Kota Malang 65112
Telepon 0341 - 328445 , e-mail : mail@smamsa.sch.id , website : smamsa.sch.id

Visi : "Terwujudnya Mutu Lulusan yang Islami, Berkarakter, Unggul, Kreatif, Ramah Anak"

SURAT KETERANGAN
Nomor : 400.3.8/6.629/420.304/SMAM1/2026

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dra. Umi Mafrukhah
NIP : 19700215 199603 2 002
NBM : 1024144
Jabatan : Kepala Sekolah

Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

Nama : MUHAMMAD FARHAN BRILLIANT
NIM : 240104210011
Prodi : Magister Pendidikan Bahasa Arab
Fakultas : Pasca Sarjana
Universitas : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Benar-benar telah melakukan penelitian di SMA Muhammadiyah 1 Malang selama 1 bulan terhitung mulai 6 Januari 2026 sampai dengan 2 Februari 2026 untuk memperoleh data dalam rangka penelitian tesis yang berjudul :

إعداد اللعبة التعليمية الرقمية القائمة على طريقة التدريب المتكرر لتعليم مهارة القراءة لدى طلبة المدرسة المحمدية ١ الثانوية العامة بمالانج

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Guru Pendamping


Ilhamatur Rosyidah, S.Pd
NBM. 1548421

Malang, 2 Februari 2026
Kepala Sekolah

Dra. Umi Mafrukhah
NIP. 19700215 199603 2 002
NBM. 1024144



٣. خطة وجدول تنفيذ المشروع

Kegiatan	September				Oktober				November				Desember				Januari					Februari				
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4	
Perencanaan dan Studi Literatur	■	■	■	■																						
Pengumpulan Data Awal tahap Analisis	■																									
Desain dan Pengembangan Arabic Edugame										■	■	■	■													
Validasi Ahli																	■	■								
Revisi Edugame																	■	■								
Implementasi Arabic Edugame																		■	■	■	■					
Evaluasi																					■					
Penyusunan Laporan																					■	■	■	■		

Daftar Pertanyaan Wawancara Terstruktur

Narasumber :

Pewawancara :

1. Bisa Anda perkenalkan diri secara singkat? (Nama, jabatan, mata pelajaran yang diajarkan)
2. Sudah berapa lama Anda mengajar di SMA Muhammadiyah 1 Malang?
3. menurut Anda seberapa mendesak penguasaan mufrodad dan tarkib sebagai fondasi agar siswa dapat memahami isi teks bacaan dengan baik?
4. Berdasarkan pengamatan Anda, apa hambatan terbesar siswa kelas X dalam keterampilan membaca? Apakah pada aspek kelancaran membaca teks atau pada aspek pemahaman isi teksnya?
5. Mengapa penguasaan mufrodad dan tarkib seringkali menjadi penghambat siswa dalam memahami teks qira'ah di kelas X?
6. Terkait rencana pengembangan edugame untuk satu semester genap, bisa Anda paparkan 4 materi utama dari buku "Al-Ashry" yang akan diajarkan pada semester ini?
7. Dari ke-4 materi tersebut, tema manakah yang menurut Anda paling sulit dipahami siswa dalam aspek keterampilan membaca?
8. Selain buku paket "Al-Ashry", apakah ada media interaktif digital yang selama ini Ibu gunakan khusus untuk melatih keterampilan membaca siswa?
9. Bagaimana proses pembelajaran keterampilan membaca dilaksanakan di kelas selama ini? Apakah siswa cenderung pasif saat menghadapi teks qira'ah yang panjang?
10. Apakah Ibu pernah menerapkan metode Drill (latihan berulang) untuk memperkuat hafalan mufrodad atau pemahaman tarkib siswa? Jika iya, bagaimana hasilnya?
11. Menurut Ibu, apa faktor utama yang menyebabkan rendahnya motivasi siswa saat mempelajari keterampilan membaca? Apakah karena teks yang terlalu rumit atau kurangnya media yang menarik?
12. Penelitian ini akan mengembangkan Arabic Edugame berbasis metode Drill. Bagaimana pandangan Ibu mengenai penggunaan game sebagai alat untuk melakukan

latihan berulang (drill) guna meningkatkan otomatisasi pemahaman siswa terhadap teks Arab?

13. Agar edugame ini efektif meningkatkan keterampilan membaca, fitur seperti apa yang Ibu sarankan? (Misalnya: audio pelafalan teks, latihan mencocokkan makna, atau kuis penyusunan kalimat).
14. Mengingat siswa SMA menyukai tantangan, menurut Ibu apakah fitur "Reset on Failure" (mengulang dari awal jika salah) akan efektif melatih ketelitian siswa kelas X dalam memahami mufrodat dan tarkib?
15. Bagaimana idealnya Arabic Edugame ini diintegrasikan dalam pembelajaran? Apakah lebih cocok digunakan sebagai media penguatan di kelas, atau sebagai alat latihan mandiri (tugas) di rumah?
16. Apa harapan Ibu terhadap hasil pengembangan Arabic Edugame ini dalam membantu meningkatkan standar keterampilan membaca siswa di SMA Muhammadiyah 1 Malang?

٥. نتائج استبيان تحكيم خبير المادة

Angket Validasi Ahli Materi Pembelajaran Bahasa Arab

A. Identitas Peneliti

Nama Peneliti : Muhammad Farhan Brilliant
 NIM : 240104210011
 Judul : إعداد اللعبة التعليمية الرقمية القائمة على طريقة التدريب المتكرر لتعليم مهارة القراءة لدى طلبة المدرسة المحمدية الثانوية العامة بمالانج
 Pembimbing : 1. Dr. H. Syaiful Mustofa, M.Pd.
 2. Dr. Abdul Muntaqim, S.Hum., M.Pd.
 Instansi : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

B. Identitas Validator

Nama Validator : Dr. Laily Fitriani, M.Pd.
 NIP : 197709282006042002
 Instansi : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

C. Tujuan

Instrumen ini bertujuan untuk menilai keakuratan materi, kesesuaian pedagogis, dan kualitas kebahasaan dalam Game Edukasi Digital untuk meningkatkan *maharah qira'ah* (keterampilan membaca).

Validator diharapkan memberikan penilaian berdasarkan keakuratan bahasa, kesesuaian konteks pedagogis, dan efektivitas media terhadap peningkatan kemampuan berbahasa Arab peserta didik.

D. Kriteria Penilaian

Skor	Kategori	Deskripsi Penilaian
4	Sangat Baik	Seluruh aspek kebahasaan, isi materi, dan pembelajaran telah sesuai dengan kaidah bahasa Arab dan tujuan pembelajaran <i>maharah qira'ah</i> dan tidak memerlukan revisi.
3	Baik	Aspek kebahasaan dan pembelajaran sudah baik, namun terdapat beberapa bagian kecil yang perlu penyempurnaan agar lebih efektif.
2	Cukup	Aspek kebahasaan cukup sesuai, tetapi masih ditemukan beberapa kekeliruan atau ketidaktepatan dalam penggunaan bahasa maupun materi yang perlu diperbaiki.
1	Kurang	Aspek kebahasaan, isi, atau pembelajaran belum sesuai dengan kaidah bahasa Arab dan prinsip pembelajaran <i>maharah qira'ah</i> , dan memerlukan revisi menyeluruh.

E. Petunjuk Penilaian

Beri tanda (✓) pada kolom yang paling sesuai dengan penilaian Anda.

No	Aspek yang Dinilai	Indikator Penilaian	SB	B	C	K
			4	3	2	1
1	Kualitas Pembelajaran	Materi sesuai dengan indikator capaian pembelajaran keterampilan membaca Bahasa Arab Kelas X di SMA Muhammadiyah 1 Malang.	✓			
		Soal-soal latihan mendukung pola drill (latihan berulang) untuk otomatisasi pemahaman.	✓			
		Kedalaman dan keluasan materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa SMA.	✓			
		Materi yang disajikan dapat memberi pemahaman dan motivasi pada siswa.	✓			
2	Kualitas Isi (Materi Bahasa)	Pemilihan kosakata (Mufradat) relevan dengan tema (misal: Wasilatul Muwashalat, Belanja).	✓			
		Teks bacaan/percakapan disajikan dengan konteks yang sesuai dengan kegiatan sehari-hari siswa dan menarik.	✓			
		Struktur kalimat dalam teks dan soal sesuai dengan kaidah Bahasa Arab baku.	✓			
3	Kebahasaan & Penyajian	Bahasa instruksi dalam game jelas dan mudah dipahami siswa.	✓			
		Penulisan huruf Arab dan harakat (tanda baca) tepat.	✓			
		Penggunaan istilah dan transliterasi konsisten di seluruh bagian media.	✓			
		Alur penyajian materi runtut (dari mudah ke sukar / scaffolding).	✓			

F. Masukan/Saran Perbaikan:

materi sudah bagus dan masatkan kembali terkait indikator antara materi edugame dan kurikulum.

G. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian validasi dapat disimpulkan bahwa pengembangan edugame digital pembelajaran maharah qira'ah:

- Belum layak digunakan untuk uji coba dan masih memerlukan konsultasi
- Layak digunakan untuk uji coba dengan revisi
- Layak digunakan untuk uji coba tanpa revisi

Malang, 07 Jan 2026

Validator


(Dr. Laili Fitriani, M.P.P.)

٦. نتائج استبيان تحكيم خبير الوسيلة

Angket Validasi Ahli Desain Media Pembelajaran

A. Identitas Peneliti

Nama Peneliti : Muhammad Farhan Brilliant
NIM : 240104210011
Judul : إعداد اللعبة التعليمية الرقمية القائمة على طريقة التدريب المتكرر لتعليم مهارة القراءة لدى طلبة المدرسة المحمدية ١ الثانوية العامة بمالانج
Pembimbing : 1. Dr. H. Syaiful Mustofa, M.Pd.
2. Dr. Abdul Muntaqim, S.Hum., M.Pd.
Instansi : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

B. Identitas Validator

Nama Validator : Ahmad Makki Hasan, S.Hum., M.Pd.
NIP : 198403192019031004
Instansi : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

C. Tujuan

Instrumen ini bertujuan untuk mengukur kevalidan dan kelayakan produk pengembangan media pembelajaran berupa Game Edukasi Digital (Edugame) yang dibuat menggunakan iSpring Suite untuk meningkatkan *maharah qira'ah* (keterampilan membaca).

Diharapkan validator berkenan memberikan penilaian secara objektif, komprehensif, dan proporsional sesuai dengan bidang keahlian masing-masing, guna memperoleh masukan yang konstruktif untuk penyempurnaan media yang dikembangkan.

D. Kriteria Penilaian

Skor	Kategori	Deskripsi Penilaian
4	Sangat Baik	Aspek yang dinilai memenuhi kriteria kualitas sangat baik, fitur berjalan lancar, desain menarik, materi akurat, dan tidak memerlukan revisi.
3	Baik	Aspek yang dinilai sudah baik dan dapat digunakan, namun memerlukan sedikit penyempurnaan pada aspek tampilan atau konten agar lebih optimal.
2	Cukup	Aspek yang dinilai cukup baik, tetapi terdapat beberapa kekurangan teknis atau materi yang harus diperbaiki agar tujuan pembelajaran tercapai.
1	Kurang	Aspek yang dinilai belum memenuhi standar, banyak bug/kesalahan materi, dan memerlukan revisi total/mendasar.

E. Petunjuk Penilaian

Beri tanda (✓) pada kolom yang paling sesuai dengan penilaian Anda.

No	Aspek yang Dinilai	Indikator Penilaian	SB	B	C	K
			4	3	2	1
1	Desain Tampilan (Visual)	Penataan tombol navigasi, teks, dan gambar proporsional dan konsisten.	✓			
		Pemilihan jenis dan ukuran huruf (Arab & Latin) mudah dibaca pada layar.		✓		
		Kombinasi warna latar belakang (background) dan objek kontras dan estetik.	✓			
		Kualitas gambar dan karakter animasi (seperti tokoh Khalid) menarik dan relevan.	✓			
2	Rekayasa Perangkat Lunak	Aplikasi berjalan lancar (tidak error/crash) pada perangkat Android/Windows.	✓			
		Tombol navigasi (Menu, Lanjut, Kembali) berfungsi dengan baik dan responsif.	✓			
		Aplikasi mudah dioperasikan (user friendly) tanpa petunjuk yang rumit.	✓			
		Proses instalasi aplikasi mudah dan ukuran file tidak memberatkan perangkat.	✓			
3	Fitur Edukasi & Interaktivitas	Fitur drag & drop, klik, atau isian berfungsi optimal sesuai logika game.	✓			
		Mekanisme pengulangan soal (drill) berjalan sesuai konsep untuk penguatan ingatan.	✓			
		Sistem memberikan respon (benar/salah) atau Reset on Failure secara instan.	✓			
		Kualitas narasi suara dan efek suara jernih dan mendukung suasana belajar.	✓			

F. Masukan/Saran Perbaikan:

Membuat brosur berisi deskripsi, profil, dan panduan instal serta pemeliharaan

G. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian validasi dapat disimpulkan bahwa pengembangan edugame digital pembelajaran maharah qira'ah:

- Belum layak digunakan untuk uji coba dan masih memerlukan konsultasi
- Layak digunakan untuk uji coba dengan revisi
- Layak digunakan untuk uji coba tanpa revisi

Malang, 12 - Januari 2016

Validator

Alimatus Sholikhah

ANGKET RESPON SISWA
PENGEMBANGAN GAME EDUKASI DIGITAL UNTUK PEMBELAJARAN
MAHARAH QIRA'AH

A. Identitas Siswa

Nama :
 No. Absen :

B. Petunjuk

- A. Bacalah setiap pernyataan dengan teliti.
- B. Angket ini tidak mempengaruhi nilai mata pelajaran Anda.
- C. Berilah tanda **Checklist** (√) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Anda setelah menggunakan game ini.

Keterangan Skala:

- **SS** = Sangat Setuju (4)
- **S** = Setuju (3)
- **KS** = Kurang Setuju (2)
- **TS** = Tidak Setuju (1)

No	Aspek yang Dinilai	Indikator Penilaian	SS	S	KS	TS
			4	3	2	1
1	MEDIA	Desain game (warna, gambar, dan karakter) menarik, serta tulisan Arab mudah dibaca.				
		Game ini mudah dijalankan dan tombol navigasinya (mulai, lanjut, kembali) tidak membingungkan.				
		Aplikasi berjalan lancar di HP/perangkat saya tanpa macet (error/lag).				
		Sistem pengulangan saat saya salah menjawab memotivasi saya untuk lebih teliti (tidak membuat saya putus asa).				
2	MATERI	Petunjuk permainan dan materi pelajaran yang disajikan mudah saya pahami.				
		Kosakata dan susunan kalimat (tarkib) dalam game sesuai dengan materi pelajaran di sekolah.				
		Latihan soal yang berulang-ulang dalam game membantu saya lebih cepat menghafal dan paham.				
3	MOTIVASI	Belajar Maharah Qira'ah (membaca) dengan game ini terasa menyenangkan dan tidak membosankan.				
		Game ini membantu saya memahami isi/makna teks bacaan Bahasa Arab dengan lebih mudah.				

		Saya berharap materi Bahasa Arab lainnya juga dibuatkan game seperti ini.				
--	--	---	--	--	--	--

٨. نتائج استبيان استجابة الطلاب

No.	X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10
1	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4
2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
5	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4
6	3	2	3	4	2	3	3	3	4	2
7	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4
8	4	3	3	3	4	3	4	3	3	4
9	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3
10	4	4	3	4	3	4	3	3	3	4
11	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4
12	2	2	3	4	4	4	4	4	4	4
13	2	2	3	2	2	3	3	2	3	2
14	2	3	2	4	4	4	3	4	3	2
15	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
16	3	2	1	2	2	2	2	3	2	3
17	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
18	3	3	2	4	4	3	3	3	3	3
19	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3
20	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
21	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
22	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4
23	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4

٩. أسئلة الاختبار القبلي والاختبار البعدي

الاختبار القبلي و البعدي

لقياس كفاءة مهارة القراءة لطلاب الصف العاشر بالمدرسة المحمدية ١ الثانوية العامة بالأنج

Nama :
Kelas :
No. Absen :

اقرأ هذا النصَّ جيِّداً للإجابة عن الأسئلة!

زيارة المريض

يشعر "أحمد" بالحزن اليوم، لأنَّ صديقه "علياً" مريضٌ. يُقرّر أحمد أن يزوره بعد المدرسة. يسكن أحمد في شمال المدينة، ولكنَّ المستشفى يقع في جنوب المدينة قرب المحطة. لذلك، ركب أحمد الحافلة للذهاب إليه. وصل أحمد إلى مستشفى "سيتي حديجة". ثمَّ سأل في مكتب الاستعلامات عن غرفة صديقه. قالت الموظفة: "غرفة صديقك في الطابق الثالث، في الجهة الشرقية". صعد أحمد بالمصعد. ولكنَّه لم يستطع الدخول، لأنَّ علياً في وحدة العناية المركزة. رأى أحمد صديقه من خلف الزجاج ودعا له: "شفاك الله يا صديقي، طهور إن شاء الله".

١. اختر الإجابة الصحيحة بين (أ) أو (ب) أو

(ج) أو (د)!

(Pilihlah satu jawaban yang benar antara a, b, c, atau d!)

٢. لماذا يشعر أحمد بالحزن؟

أ. لأنَّ درجته ج. لأنَّ صديقه مريضٌ

منخفضة

ب. لأنَّ أباه غاصبٌ د. لأنَّه مريضٌ بالم أسنان

١. ما الموضوع الرئيسي للنص السابق؟

أ. الدراسة في المدرسة ج. الذهاب إلى السوق

ب. زيارة المريض د. الصلاة في المسجد

٣. أَيْنَ يَقَعُ مُسْتَشْفَى "سَيِّ حَدِيحَة"؟

- أ. فِي شَمَالِ الْمَدِينَةِ ج. فِي وَسْطِ الْمَدِينَةِ
ب. فِي جَنُوبِ الْمَدِينَةِ، د. جَانِبَ بَيْتِ
قُرْبِ الْمَحْطَةِ أَحْمَد

٤. بِمَاذَا ذَهَبَ أَحْمَدُ إِلَى الْمُسْتَشْفَى؟

- أ. بِالسَّيَّارَةِ ج. مَشِيًّا عَلَى الْأَقْدَامِ
ب. بِالْحَافِلَةِ د. بِالْقَطَارِ

٥. فِي أَيِّ طَابَقٍ تَقَعُ عُرْفَةُ عَلِيٍّ؟

- أ. ١ ج. ٣
ب. ٢ د. ٤

٩. مَاذَا فَعَلَ أَحْمَدُ عِنْدَمَا وَصَلَ إِلَى الْمُسْتَشْفَى؟

- أ. رَجَعَ إِلَى الْبَيْتِ ج. صَعَدَ إِلَى الطَّابَقِ
الثَّالِثِ
ب. سَأَلَ قِسْمَ د. اشْتَرَى الطَّعَامَ
الِاسْتِغْلَامَاتِ

١٠. كَيْفَ كَانَتْ حَالَةُ عَلِيٍّ عِنْدَ زِيَارَةِ أَحْمَدِ؟

- أ. كَانَ يَلْعَبُ كُرَّةَ ج. تَكَلَّمَ مَعَ أَحْمَدِ
الْقَدَمِ مُبَاشَرَةً
ب. كَانَ فِي وَحْدَةِ الْعِنَايَةِ د. رَأَى أَحْمَدَ مِنْ
الْمُرَكَّزَةِ خَلْفِ الرُّجَاجِ

ب. اخْتَرِ إِجَابَتَيْنِ صَحِيحَتَيْنِ أَوْ أَكْثَرَ!

(Pilihlah DUA atau LEBIH jawaban yang benar!)

٦. مَنِ الشَّخْصِيَّاتُ الْمَذْكُورَةُ فِي الْقِصَّةِ؟

- أ. أَحْمَدُ ج. الشَّرْطِيُّ
ب. عَلِيٌّ د. مُوظَّفَةُ الْإِسْتِغْلَامَاتِ

٧. الْمَعْلُومَاتُ الصَّحِيحَةُ عَنْ مَوْقِعِ الْعُرْفَةِ هِيَ...

- أ. الْعُرْفَةُ فِي الطَّابَقِ ج. الْعُرْفَةُ فِي الطَّابَقِ
الثَّالِثِ الْأَوَّلِ
ب. الْعُرْفَةُ فِي الْجِهَةِ د. الْمِصْعَدُ فِي
الْجِهَةِ الْعَرَبِيَّةِ الشَّرْقِيَّةِ

٨. الْجُمْلَةُ الْآتِيَّةُ تَعْتَبَرُ "جُمْلَةً فَعْلِيَّةً"؟

- أ. يَشْعُرُ أَحْمَدُ بِالْحُزْنِ ج. الْمُسْتَشْفَى قَرِيبٌ
مِنْ بَيْتِ أَحْمَدِ
ب. رَكِبَ أَحْمَدُ الْحَافِلَةَ د. أَحْمَدُ تَلْمِيذٌ






ج. ضَعْ عَلامَةَ (✓) إِذَا كَانَتِ العِبارةُ صَحيحةً، وَعَلامَةَ (×) إِذَا كَانَتِ العِبارةُ

خاطئة!

<input type="checkbox"/>	١١. ذَهَبَ أَحْمَدُ إِلَى المُسْتَشْفَى مَعَ أُمِّهِ
<input type="checkbox"/>	١٢. يَقَعُ المُسْتَشْفَى فِي جَنُوبِ المَدِينَةِ
<input type="checkbox"/>	١٣. لَمْ يَسْتَطِعْ أَحْمَدُ الدُّخُولَ لِأَنَّ عَلِيًّا فِي العِنايةِ المُرَكَّزةِ
<input type="checkbox"/>	١٤. ذَهَبَ أَحْمَدُ إِلَى المُسْتَشْفَى صَبَاحًا
<input type="checkbox"/>	١٥. دَعَا أَحْمَدُ لِصَدِيقِهِ وَقَالَ : شَفَاكَ اللهُ

د. صِلْ بَيْنَ الكَلِمَةِ وَمَعْنَاهَا المُناسِب!

(Hubungkanlah antara kosakata/gambar dengan artinya yang sesuai!)

المُسْتَشْفَى ● ●		١٦.
الطَّيِّبُ ● ●		١٧.
الدَّواءُ ● ●		١٨.
المَرِيضُ ● ●		١٩.
المَرِواحةُ ● ●		٢٠.

٥. إملا الفراغات بأجوبة مناسبة!

Isilah titik-titik di bawah ini dengan jawaban yang sesuai!
(pilihan kata pada tabel untuk nomor 21-28)

المدرسة	الطابق الثالث	وحدة العناية المركزة	مكتب الاستعلامات
شفاك الله	المستشفى	جنوب	الحافلة

٢١. Lawan kata dari شمال adalah.....

٢٢. "Semoga Allah menyembuhkanmu".
Bahasa Arab dari doa tersebut adalah.....

٢٣. Ahmad bertanya tentang kamar Ali di bagian.....

٢٤. Bahasa Arab dari "Lantai Tiga" adalah

٢٥. Ali tidak masuk sekolah, bahasa Arabnya: علي غائب عن.

غاب علي عن المدرسة لأنه مريض. فذهب أحمد لزيارته في (٢٦)

..... سافر أحمد إلى جنوب المدينة بـ (٢٧)

..... ولكن عندما وصل، لم يستطع أن يدخل الغرفة لأن علياً

كان في (٢٨).....

٢٩. اختر الفعل الصحيح للجُملة الآتية!

(Pilihlah Fi'il yang benar untuk kalimat berikut!)

..... عائشة في وسط المدينة. (يسكن - تسكن - أسكن)

٣٠. ترجم إلى اللغة الإندونيسية!

(Terjemahkan ke Bahasa Indonesia!)

يشعر أحمد بالحزن، لأن صديقه مريض.

الجواب:



Arabic Edugame

TENTANG ARABIC EDUGAME

Hadirkan pengalaman belajar Bahasa Arab yang imersif melalui Edugame bergenre Visual Novel dan Adventure-Puzzle untuk siswa kelas X. Mengacu pada buku ajar 'Al-'Ashri' SMA Muhammadiyah 1 Malang, aplikasi ini mengemas materi semester genap—mulai dari tema Rumah Sakit hingga Wisata—ke dalam tantangan interaktif yang seru. Dengan pendekatan metode Drill, siswa diajak mengasah keterampilan membaca (Mahārah Qirā'ah) secara intensif namun tetap menyenangkan.

KONTEN

Materi bahasa Arab diintegrasikan ke dalam alur cerita petualangan yang menyajikan latihan kosakata dan membaca sebagai misi permainan. Pemain mendapatkan umpan balik langsung berupa poin atau medal otomatis untuk menjamin pemahaman yang tuntas.

KEUNGGULAN

- ✓ Mengubah siswa menjadi pemain aktif lewat misi permainan.
- ✓ Materi dipelajari dalam situasi nyata, bukan hafalan semata.
- ✓ Bisa digunakan untuk belajar mandiri maupun di kelas.



ARABIC EDUGAME

Dikembangkan Oleh
Muhammad Farhan Brilliant

LINK DOWNLOAD!



FOR ANDROID



FOR WINDOWS



Buku Panduan: <https://bit.ly/kayjUm3>
Kunci menu drill ada di buku panduan

HUBUNGI PENGEMBANG

+62 85154066596 (admin)
farhankayis9

DOWNLOAD
GRATIS!*

*Edugame ini tersedia GRATIS untuk diunduh selama periode uji coba dan pengembangan penelitian.

CARA INSTAL DAN MAIN

PENGGUNA ANDROID

- Buka file .apk
- Izinkan instalasi dari **Unknown Sources** jika diminta
- Jika muncul peringatan **Protect**, pilih **More Details** > **Install Anyway**.

PENGGUNA WINDOWS

- Ekstrak dan buka folder game yang telah didownload.
- Klik ganda file **ArabicEdugame.exe** atau **index.html** untuk langsung bermain.



PROFIL PENGEMBANG

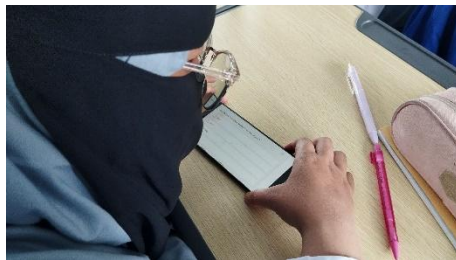
- 1 Mahasiswa S2 PBA UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
- 2 Instruktur Laboratorium Pendidikan Bahasa Arab UMM
- 3 Lulus Sarjana PBA UMM dengan predikat "Summa Cumlaude".
- 4 Mahasiswa Baru terbaik se-Universitas UMM tahun 2019.

Muhammad Farnan Brilliant

١١. عملية تنفيذ الاختبار



١٢. عملية تنفيذ المعالجة التجريبية باستخدام منتج اللعبة التعليمية



السيرة الذاتية



الاسم : محمد فرحان بريليانت
مكان الميلاد وتاريخه : مالانج، ١٧ ديسمبر ١٩٩٨
العنوان : رقم ٩٢ شارع ميلاتي، قرية سيكارورو، منطقة باكيس، مالانج، جاوة الشرقية، إندونيسيا
الجنسية : الإندونيسيا
رقم الهاتف : ٠٨٥١٥٤٠٦٦٣٩٦:
البريد الإلكتروني : farhankayyis9@gmail.com
مراحل الدراسية :

السنة	المستوى الدراسي
٢٠٠٥ - ٢٠٠٣	روضة الأطفال هداية المبتدئين بمالانج
٢٠١١ - ٢٠٠٥	المدرسة الابتدائية الهودي بمالانج
٢٠١٤ - ٢٠١١	المدرسة الثانوية بمعهد الرحمة بمالانج
٢٠١٥ - ٢٠١٤	كلية المعلمين الإسلامية بمعهد الأقصى بيليتار (للتحضير اللغوي)
٢٠١٨ - ٢٠١٥	كلية المعلمين الإسلامية بمعهد الدار الأخوة بمالانج
٢٠٢٣ - ٢٠١٩	البكالوريوس في قسم التعليم اللغة العربية بكلية الدراسة الإسلامية بجامعة المحمدية مالانج