اختبار مهارة القراءة باستخدام الألعاب التعليمية (EDUCAPLAY) لتسهيل عملية التقويم لدى طلاب في معهد وافي القراءن قدس جاوى الوسطى

رسالة الماجستير

إعداد:

عبد الرحمن سديسي

الرقم الجامعي: ٢٢٠١٠٤٢١٠٠٦٢

قسم تعليم اللغة العربية

كلية الدراسات العليا

جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج

٢٠٢٦

اختبار مهارة القراءة باستخدام الألعاب التعليمية (EDUCAPLAY) لتسهيل عملية التقويم لدى طلاب في معهد وافي القراءن قدس جاوى الوسطى

رسالة الماجستير

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

إعداد:

عبد الرحمن سديسي

الرقم الجامعي: ٢٢٠١٠٤٢١٠٠٦٢

قسم تعليم اللغة العربية

كلية الدراسات العليا

جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج

٢٠٢٦

استهلال

فان مع الْعسْر يسْراً ان مع الْعسْر يسْراً

إهداء

الحمد لله رب العالمين،

الصلاة والسلام على حبيبنا المصطفى محمد صلى الله عليه وسلم

أهدى هذه الرسالة الماجستير الى:

أبي نور هادي وأمي رحيس رحمة اللذين ربياني بالرفق والرحمة وأحبان احسن المحبة وأدباني أحسن التأديب

الأساتيذ بقسم تعليم اللغة العربية بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.، وبالخصوص المشرفين الدكتور أوريل بحر الدين والدكتور نور حسن عبد الباري اللذين أرشداني ووجهاني الإتمام هذه رسالة الماجستير.

وزوجتي لؤلوءة الجنة التي تدعمني وتشجعني دائما على مواصلة بحثي النهائي في مرحلة الماجستير.

موافقة المشرف

بعد الاطلاع على رسالة الماجيستير التي أعدها الطالب:

الاسم : عبد الرحمن سديسي

الرقم الجامعي : ٢٢٠١٠٤٢١٠٠٦٢

العنوان : اختبار مهارة القراءة باستخدام الألعاب التعليمية (EDUCAPLAY) لتسهيل عملية التقويم لدى طلاب في معهد وافي القراءن قدس جاوى الوسطى

وافق المشرفان على تقديمها إلى لجنة المناقشة

مالانج،٣ مايو ٢٠٢٦

المشرف الأول،

د. أوريل بحر الدين

رقم التوظيف: ٠٨٦١٢٦٠٧١٢٢٢٠١٠٢٢٨

مالانج، ٢١ فبراير ٢٠٢٤

المشرف الثاني

د. نور حسن عبد الباري

رقم التوظيف: ٢١٥٠٧٠٧١٩٧٨٣٢١

اعتماد

رئيس قسم تعليم اللغة العربية

د. توفيق الرحمن

رقم التوظيف: ١٩٧٧٠١١٨٢٠٠٣١٢١٠٠٢

اعتماد لجنة المناقشة

إن رسالة للماجستير بعنوان: اختبار مهارة القراءة باستخدام الألعاب التعليمية (EDUCAPLAY) لتسهيل عملية التقويم لدى طلاب في معهد وافي القراءن قدس جاوى الوسطى التي أعدها الطالب:

الاسم : عبد الرحمن سديسي

الرقم الجامعي : ٢٢٠١٠٤٢١٠٠٦٢

قد قدمها الطالب أمام لجنة للمناقشة وقدصححا الطالب بناءا على اقتراحات من لجنة للمناقشة. وذالك في يوم الأربعاء. بتاريخ ٢٤ يونيو .٢٠٢٦ وقررت قبولها شرطا للحصول على درجة للماجستير في تعليم اللغة العربية.

وتكون للمناقشة من السادة:

أ. د. عبد للمالك كريم أمر الله

رقم التوظيف: ١٩٧٦٠٦١٦٢٠٠٥٠١١٠٠٥

د. زكية عارفة

رقم التوظيف: ١٩٨٠٠٤١٦٢٠٠٨٠١٢٠٢

د. أوريل بحر الدين

رقم التوظيف: ٠٨٦١٢٦٠٧١٢٢٢٠١٠٢٢١

د. نور حسن عبد الباري

رقم التوظيف: ٢١٥٠٧٠٧١٩٧٨٣٢١

باتو، ١٠ يوليو ٢٠٢٦ م

اعتماد

مدير كلية الدراسات العليا

أ. د. اغوس ميمون

رقم التوظيف: ١٩٦٥٠٨١٧١٩٩٨٠٣١٠٠٣

إقرار أصالة البحث

أنا الموقف أدناه:

الاسم : عبد الرحمن سديسي

الرقم الجامعي : ٢٢٠١٠٤٢١٠٠٦٢

العنوان : اختبار مهارة القراءة باستخدام الألعاب التعليمية (EDUCAPLAY) لتسهيل عملية التقويم لدى طلاب في معهد وافي القراءن قدس جاوى الوسطى

أقر بأن هذا البحث الذي أعددته لتوفير شرط للحصول على درجة الماجستير في تعليم اللغة العربية كلية الدراسات العليا بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج، حضرته وكتبته بنفسي وما زورته من إبداع غيري أو تأليف الآخر .وإذا ادعى أحد استقبالا أنه من تأليفه وتبين أنه فعلا ليس من بحثي فأنا أتحمل المسؤولية على ذلك، ولن تكون المسؤولية على المشرف أو على كلية الدراسات العليا بجامعة مولانا مالك إبراهيم ملانج. هذا، وحررت هذا القرار بناء على رغبتي الخاصة ولا يجبرني أحد على ذلك.

مالانج، ٣ مايو ٢٦

عبد الرحمن سديسي

مستخلص البحث

عبد الرحمن سديسي. ٢٠٢٦. اختبار مهارة القراءة باستخدام الألعاب التعليمية (EDUCAPLAY) لتسهيل عملية التقويم لدى طلاب في معهد وافي القراءن قدس جاوى الوسطى. رسالة الماجستير قسم تعليم اللغة العربية، كلية الدرسات العليا، جامعة مولانا مالك إبرهيم الحكومية الإسلامية مالانج. المشريف: ١) الدكتور أوريل بحر الدين ٢) الدكتور نور حسن عبد الباري

الكلمات المفتحية: *الألعاب التعليمية، مهارة القراءة، الاختبار، تسهيل عملية التقويم*

تعد القدرة على القراءة عنصرا أساسيا في تعليم اللغة العربية، فهي ضرورية لفهم اللغة العربية ومفرداتها وإتقانها بفعالية. هدفت هذه الدراسة بشكل أساسي إلى اختبار منصة Educaplay كوسيلة لتقييم مهارات القراءة لدى طلاب معهد وافي القراءن قدوس. تبسط منصة الألعاب التعليمية عملية تقييم تعلم اللغة العربية وتسهلها بشكل ملحوظ. فمن خلال ميزاتها التفاعلية المتنوعة، كالتحديات الصوتية، وألغاز الكلمات المتقاطعة، وأنشطة ملء الفراغات، وألغاز النصوص، تحول المنصة الامتحانات التقليدية إلى أنشطة تفاعلية تتيح التقييم الذاتي، مما يقلل من قلق الطلاب أثناء الامتحانات. ومن منظور إدارة المعلمين، يظهر الأثر الملموس للمنصة في أتمتة نظام التقييم من خلال نظام إدارة التعلم المتكامل (LMS). يوفر هذا النظام ملخصات فورية لدرجات الطلاب وأوقات إنجازهم، مما يوفر الوقت المستغرق في التصحيح ويقلل من استخدام مواد الامتحانات الورقية التقليدية.

استخدم هذا البحث الكمي تصميما شبه تجريبي، ودعم ببيانات نوعية حول جوانب عديدة. تم الحصول على البيانات المستخدمة من مجموعتين من الطلاب في معهد وافي القرآن قدوس: مجموعة تجريبية (الصف الثالث أ) ومجموعة ضابطة (الصف الثالث ب)، وتضم كل منهما ٢٠ طالبا. جمعت بيانات البحث تجريبيا من خلال ملاحظة سلوك الطلاب، وإجراء مقابلات، وتحليل الوثائق، وسجلات نظام إدارة التعلم، والتقييمات الكتابية على شكل اختبار قبلي (قبل المعالجة) ونتائج اختبار بعدي. حللت البيانات الكمية، بما في ذلك درجات التحصيل ومدة العمل (بالثواني)، باستخدام اختبار الفرضيات الكلاسيكي (التوزيع الطبيعي والتجانس) قبل إجراء اختبار t للعينات المستقلة باستخدام برنامج SPSS، بالإضافة إلى البيانات النوعية الوصفية لشرح الظروف التي حدثت أثناء عملية البحث.

أظهرت النتائج أن الطلاب تكيفوا بنجاح مع استخدام هذه المنصة الرقمية بشكل مستقل. إحصائيا، أظهر اختبار t قيمة دلالة إحصائية قدرها ٠,٠٢٨ (٠,٠٢٨ < ٠,٠٥)، مما يشير إلى وجود فرق ذي دلالة إحصائية في الأداء. وقد تأكد هذا الفرق من خلال ارتفاع متوسط درجات التحصيل في المجموعة التجريبية (٩,٠٥) مقارنة بالمجموعة الضابطة (٤,١٥)، بالإضافة إلى قصر مدة الإنجاز. وتخلص هذه الدراسة إلى أن منصة الألعاب التعليمية تسهم في تسهيل تقييم مهارات القراءة باللغة العربية، كما تحدد العوامل الداعمة والمعيقة لاستخدامها.

وتخلص هذه الدراسة أيضا إلى أن منصة الألعاب التعليمية لا تحسن فقط مخرجات التعلم المعرفي وتعزز مهارات إدارة الوقت لدى الطلاب، بل تسهم كذلك في خلق بيئة تقييم ممتعة وعملية ودقيقة للمعلمين في معهد وافي قراءن قدس جاوى الوسطى.

Abstract

Abdul Rohman Sudesi. 2026. Testing reading ability using educational games (EDUCAPLAY) to facilitate the assessment process for students at the Wafiul Quran Institute, Kudus, Central Java.. Master's Thesis, Department of Arabic Language Education, Postgraduate Program, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University, Malang. Supervisors:
1) Prof. Dr. H. Uril Baharuddin, Lc., M.A 2) Dr. Nur Hasan Abdul Bari, M.Ed

Keywords: *Educaplay, Reading Skills, Testing, Facilitating Assessment*

Reading ability is a fundamental element in Arabic language education, as it is essential for effectively understanding and mastering Arabic and its vocabulary. This study primarily aimed to test the Educaplay platform as a means of assessing students' reading skills at the Wafiul Quran Islamic Boarding School in Kudus. The Educaplay platform significantly simplifies and facilitates the assessment process for Arabic language learning. Through its various interactive features, such as audio challenges, crossword puzzles, fill-in-the-blank activities, and text puzzles, the platform transforms traditional exams into engaging and self-assessment activities, thereby reducing student anxiety during exams. From a teacher management perspective, the platform's tangible impact is seen in the automation of the assessment system through an integrated Learning Management System (LMS). This system can provide immediate summaries of students' scores and completion times, saving time on corrections and reducing the use of traditional paper-based exam materials.

This quantitative research employed a quasi-experimental design and was supported by qualitative data on several aspects. The data used were obtained from two groups of students at the Wafiul Quran Islamic Boarding School in Kudus: an experimental group (Class 3-A) and a control group (Class 3-B), each consisting of 20 students. Research data was collected experimentally through observations of student behavior, interviews, document analysis, Learning Management System (LMS) records, and written assessments in the form of pre-test (before processing) and post-test scores. Quantitative data, including achievement scores and work duration (in seconds), were analyzed using classical hypothesis testing (normal distribution and homogeneity) before conducting an independent sample t-test using SPSS software, as well as descriptive qualitative data to explain the conditions that occurred during the research process.

The results showed that students successfully adapted to using this digital platform independently. Statistically, the t-test showed a significance value of 0.028 ($0.028 < 0.05$), indicating a statistically significant difference in performance. This difference was supported by a higher average achievement score in the experimental group (9.05) compared to the control group (4.15), and a shorter completion time. This study concludes that Educaplay contributes to facilitating the assessment of Arabic reading skills, as well as the supporting and inhibiting factors for using the platform.

This study concludes that Educaplay not only improves cognitive learning outcomes and enhances students' time management skills, but also contributes to creating a fun, practical, and accurate assessment environment for teachers at Pondok Wafiul Quran in Kudus.

Abstrak

Abdul Rohman Sudesi. 2026. Ujian kemampuan membaca menggunakan permainan edukatif (EDUCAPLAY) untuk mempermudah proses penilaian bagi siswa di Pondok Wafiul Quran, Kudus, Jawa Tengah. Tesis Magister, Jurusan Pendidikan Bahasa Arab, Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing:
1) Prof. Dr. H. Uril Baharuddin, Lc., M.A 2) Dr. Nur Hasan Abdul Bari, M.Ed

Kata Kunci: *Educaplay, Keterampilan Membaca, Pengujian, Evaluasi*

Kemampuan membaca merupakan elemen fundamental dalam pendidikan bahasa Arab, karena keterampilan membaca bertujuan untuk memahami dan menguasai bahasa Arab dan kosa katanya secara efektif. Penelitian ini terutama bertujuan untuk menguji platform Educaplay sebagai media penilaian keterampilan membaca siswa di Pondok Wafiul Quran di Kudus. Platform Educaplay ini secara signifikan berkontribusi dalam menyederhanakan dan memfasilitasi proses penilaian pembelajaran bahasa Arab. Melalui beragam fitur interaktifnya, seperti tantangan audio, teka-teki silang, aktivitas mengisi titik-titik kosong, dan teka-teki teks, platform ini mengubah ujian tradisional menjadi aktivitas yang menarik dan penilaian diri, sehingga mengurangi kecemasan siswa selama ujian. Dari perspektif manajemen guru, dampak nyata platform ini terlihat pada otomatisasi sistem penilaian melalui Sistem Manajemen Pembelajaran (LMS) terintegrasi. Sistem ini dapat memberikan ringkasan langsung skor siswa dan waktu penyelesaian, menghemat waktu koreksi dan mengurangi penggunaan materi ujian berbasis kertas tradisional.

Penelitian kuantitatif ini menggunakan desain kuasi-eksperimental dan didukung dengan data kualitatif pada beberapa aspek. Data yang digunakan merupakan hasil dari memanfaatkan data dua kelompok siswa di Pondok Wafiul Quran di Kudus: kelompok eksperimen (Kelas 3-A) dan kelompok kontrol (Kelas 3-B), masing-masing terdiri dari 20 siswa. Data penelitian dikumpulkan secara eksperimental melalui observasi perilaku siswa, wawancara, analisis dokumen, catatan Sistem Manajemen Pembelajaran (LMS), dan penilaian tertulis berupa nilai pre-test (sebelum pengolahan) dan post-test. Data kuantitatif, termasuk nilai prestasi dan durasi kerja (dalam detik), dianalisis menggunakan uji hipotesis klasik (distribusi normal dan homogenitas) sebelum melakukan uji t sampel independen menggunakan perangkat lunak SPSS serta kualitatif deskriptif untuk menjelaskan kondisi yang terjadi pada prosses penelitian.

Hasil menunjukkan bahwa siswa berhasil beradaptasi menggunakan platform digital ini secara mandiri. Secara statistik, uji t menunjukkan nilai signifikansi 0,028 (0,028 < 0,05), yang menunjukkan perbedaan kinerja yang signifikan secara statistik. Perbedaan ini didukung oleh skor prestasi rata-rata yang lebih tinggi pada kelompok eksperimen (9,05) dibandingkan dengan kelompok kontrol (4,15), dan waktu penyelesaian yang lebih singkat. Studi ini menyimpulkan bahwa Educaplay berkontribusi dalam memfasilitasi penilaian keterampilan membaca bahasa Arab serta faktor pendukung dan penghambat penggunaan platform educaplay..

Studi ini menyimpulkan bahwa Educaplay tidak hanya meningkatkan hasil pembelajaran kognitif dan meningkatkan keterampilan manajemen waktu siswa, tetapi juga berkontribusi dalam menciptakan lingkungan penilaian yang menyenangkan, praktis, dan akurat bagi guru di Pondok Wafiul Quran di Kudus.

شكر وتقدير

بسْم الله الر حْمن الر حيْم

حمدا وشكرا لله قد أعطاني رحمه وعلوم، حتى انتهيت في هذا البحث العلمي جيدا. والصلوات والسلام على النبي صلى الله عليه وسلم يكون أسوة حسنة على العملية اليومية في هذا الأرض، والى أهله وأصحابه والمؤمنين الذين قد أطاعو بأمور الإسلام حتى أخير الزمان.

هذه رسالة الماجيستير بالموضوع " اختبار مهارة القراءة باستخدام الألعاب التعليمية (EDUCAPLAY) لتسهيل عملية التقويم لدى طلاب في معهد وافي القراءن قدس جاوى الوسطى" تحضر الباحثة هذا البحث العلمي كالشرط لنيل الماجيستير (M.Pd) في جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج، وبالرجاء استطاعة في الإعطاء للدخول الخير في تطور التعليم والتدريس في الدنيا لارتفاع مهارة الناس.

أحاطت الباحثة أن هذه الرسالة لا يوجد بغير المساعدة من الله والناس الذين أحركهم الله لاعطاء الرعاية والإعانة والإرشاد الى الباحثة، لذالك تشكر الباحثة وتحرم على:

١. مديرة جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج الأستاذة الدكتورة إلفي نور ديانا
٢. عميد كلية الدراسات العليا الأستاذ الدكتور أغوس ميمون على إتاحة فرصة الدراسة في كلية الدراسات العليا بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج
٣. رئيس قسم ماجستير تعليم اللغة العربية بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج الأستاذ الدكتور توفيق الرحمن.
٤. المشرفين الكريمين الدكتور الدكتور أوريل بحر الدين والدكتور نور حسن عبد الباري اللذين قد بذلا وسعهما وجهدهما ليساعداني في إكمال هذه الرسالة.
٥. جميع الأساتيذ الكرماء في جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.

٦. أبي نور هادي وأمي رحيس رحمة اللذين قد أعطاني من أنواع المساعدة والتشجيعات في إتمام هذه الرسالة.

٧. الزملاء الأحباء الذين يشجعونني في إتمام هذا البحث الذي لا يمكنني ذكرهم جميعا

وهذه الرسالة الماجستير لا تخلو من أخطاء، والنقصان، فترجو الباحثة ممن يقرأها أن يعطي الاقتراحات والانتقادات حتى يرتقي إلى مستوى الكمال والجمال. فنشكر إلى الله وعسى الله أن يجعل هذه الرسالة علما ينتفع به.

مالانج، ٣ مايو ٢٠٢٦

الباحث

عبد الرحمن سديسي

محتويات البحث

استهلال ..... **ب**

إهداء ..... **ج**

موافقة المشرف ..... **د**

اعتماد لجنة المناقشة ..... **هـ**

إقرار أصالة البحث ..... **و**

مستخلص البحث ..... **ز**

شكر وتقدير ..... **ي**

محتويات البحث ..... **ل**

الفصل الأول: الإطار العام والدراسات السابقة **١**

أ- المقدمة ١

ب- أسئلة البحث ٤

ج- أهداف البحث ٤

د- أهمية البحث ٤

هـ- حدود البحث ٥

و- تحديد المصطلاحات ٥

ز- الدراسات السابقة ٦

الفصل الثاني: الإطار النظري **١١**

المبحث الأول: اختبار اللغة ١١

أ- اختبار ١١
ب- اختبار اللغة ١٢
ج- الهدف من الاختبار..... ١٤
المبحث الثاني: القراءة في تعلم اللغة العربية..... ١٦
أ- مفهوم مهارة القراءة في تعلم اللغة العربية ١٦
ب- الهدف من تعلم مهارة القراءة..... ١٩
المبحث الثالث: وسائط التعليمية ٢٢
أ- وسائط ٢٢
ب- أهمية الوسائط..... ٢٤
ج- وسائط تعليمية..... ٢٦
د- وسائط الألعاب التعليمية ٢٩
الفصل الثالث: منهجية البحث ٣١
أ. مدخل البحث ومنهجية ٣١
ب. مجتمع البحث وعينته ٣٢
ج. البيانات ومصادرها ٣٣
د. أسلوب جمع البيانات ٣٣
هـ. أسلوب تحليل البيانات ٣٥
الفصل الرابع: رض البينات وتحليلها ٣٧
المبحث الأول: تطبيق اختبار مهارة القراءة بالألعاب التعليمية لتسهيل عملية التقويم لدى طلاب في معهد وافي القرآن قدس. ٣٧
أ. الاختبار الأول..... ٣٨

ب. الاختبار الثاني ٣٩

ج. الاختبار الثالث ٣٩

د. الاختبار الأخير ٤٠

البحث الثاني: فعالية اختبار مهارة القراءة باستخدام الألعاب التعليمية لتسهيل عملية التقويم لدى طلاب في معهد وافي القراءن قدس جاوى الوسطى ٤٣

أ- بيانات نتائج تعليم الطلاب ٤٣

ب- اختبار متطلبات تحليل البيانات ٥٢

المبحث الثالث: عوامل الداعمة والعائقة اختبار مهارة القراءة باستخدام الألعاب التعليمية لتسهيل عملية التقويم لدى طلاب في معهد وافي القراءن قدس جاوى الوسطى ٥٨

أ- العوامل الداعمة اختبار مهارة القراءة باستخدام الألعاب التعليمية لتسهيل عملية التقويم لدى طلاب في معهد وافي القراءن قدس جاوى الوسطى.....٥٩

ب- العوامل العائقة اختبار مهارة القراءة باستخدام الألعاب التعليمية لتسهيل عملية التقويم لدى طلاب في معهد وافي القراءن قدس جاوى الوسطى.....٦١

الفصل الخامس: مناقشة نتائج البحث ٦٧

أ- تطبيق اختبار مهارة القرأة باستخدام الألعاب التعليمية لتسهيل عملية التقويم لدى طلاب في معهد وافي القرآن قدس. ٦٧

ب- فعالية اختبار مهارة القرأة باستخدام الألعاب التعليمية لتسهيل عملية التقويم لدى طلاب في معهد وافي القرآن قدس. ٧٢

ج- عوامل الداعمة والعائقة اختبار مهارة القراءة باستخدام الألعاب التعليمية لتسهيل عملية التقويم لدى طلاب في معهد وافي القراءن قدس ٧٤

الفصل السادس: الخاتمة ٧٦

أ- الخلاصة نتائج البحث ٧٦

ب- التوصيات ٧٧

ج- اقتراحات ٧٨

قائمة المصادر والمراجع ٧٩

الملاحق ٩١

الفصل الأول

الإطار العام والدراسات السابقة

أ– المقدمة

اللغة هي إحدى وسائل التواصل، باستخدام هذه اللغة يستطيع الشخص التواصل ونقل الهدف المقصود.[١] اللغة المستخدمة للتواصل مع بعضهم البعض هي اللغة التي يستخدمونها كل يوم، على سبيل المثال نستخدم اللغة الإندونيسية كلغة مستخدمة في الحياة اليومية وكوسيلة للتواصل مع بعضنا البعض. هذه اللغة هي لغتهم الأولى. بينما اللغة العربية هي لغتهم الثانية، بل إنهم يعتبرون هذه اللغة لغة أجنبية بالنسبة لهم.[٢]

لا تعد اللغة العربية في إندونيسيا لغة داعمة للتواصل فحسب، بل إنها مهمة جدا لدراسة مختلف أنواع المعرفة.[٣] إن تعلم اللغة العربية من الأمور المهمة التي يجب تعلمها في مختلف مستويات التعليم وفي مختلف المؤسسات التعليمية، فكل منهج تعليمي للغة العربية يتم تطبيقه في المؤسسات التعليمية لا يركز فقط على قواعد اللغة العربية، بل يتجه أكثر نحو القدرة على التواصل كتابيا وشفهيا.[٤] إن تعلم عناصر اللغة يحتاج إلى تعلم مثل: المفردات، والتعبيرات التواصلية، والنطق، والقواعد، والإملاء لدعم إتقان وتنمية المهارات اللغوية الأربع.

إن دور مهارات القراءة مهم جدا في تعلم اللغة العربية، ومن الأدوار المهمة في مهارات القراءة: (أ) يمكن للقراءة أن تقدم تأثيرات إيجابية وتساعد الطلاب في تحقيق أهداف ونتائج تعلم اللغة العربية.[٥] (ب) من المتوقع أن يتمكن الطلاب من فهم وحفظ وممارسة المفردات والمحادثة العربية الجيدة من خلال مهارات القراءة.[٦] (ج) يمكن لمهارات القراءة العربية الجيدة أن

---

[1] Muhammad Alfikri and Fakhrur Rozi, "(Analisis Semiotika) Pada Interpretasi Penggunaan Bahasa Gaul Dalam Aktivitas Komunikasi Verbal Mahasiswa Ilmu Komunikasi Uin Sumatera Utara," *Gudang Jurnal Multidisiplin Ilmu* 1, no. 5 (2023): 23.

[2] Fathma Zahara Sholeha and Safiruddin Al Baqi, "Kecemasan Peserta Didik Dalam Pembelajaran Bahasa Arab," *MAHIRA: Journal of Arabic Studies* 2, no. 1 (2022): 2.

[3] Syaiful Mustofa, *Bahasa Arab Dan World Class University* (UIN Maliki Press, 2021).

[4] Teuku Sanwil et al., *Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Siswa SD/MI* (Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021): 1-2.

[5] Mohammad Jailani et al., "Meneguhkan Pendekatan Neurolinguistik Dalam Pembelajaran: Studi Kasus Pada Pembelajaran Bahasa Arab Madrasah Aliyah," *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah* 6, no. 1 (2021): 155.

[6] Yayil Kholisotul Makrufah, "Kitabah Sebagai Media Komunikasi Tulisan," in *International Conference of Students on Arabic Language*, vol. 3, 2019, 588.

تزيد من إمكانات الطلاب في التحدث باللغة العربية في الجوانب المعرفية والعاطفية والنفسية الحركية.[٧] (د) يمكن لمهارات القراءة أن توفر حلولا للصعوبات في فهم المفردات والجمل باللغة العربية.[٨] (هـ) يمكن أن يؤدي تنفيذ مهارات القراءة الجيدة والفعالة إلى تحسين مهارات القراءة العربية لدى الطلاب.[٩] ترتبط مهارات القراءة العربية ارتباطا وثيقا بالقواعد النحوية، وغالبا ما تشكل مشكلة للطلاب في فهم اللغة العربية.[١٠]

مهارات القراءة أو مهارة القراءة هي أنشطة مرتبطة باللفظ واللغة. وهذا يعني أنه في نشاط مهارة القراءة، لا نحتاج إلى اللفظ فقط في شكل خطاب، بل نحتاج أيضا إلى اللغة. وهو نشاط مطلوب لفهم محتويات النص الذي سيتم قوله لاحقا بصوت عال أو في القلب فقط.[١١] إن فهم اللغة وهضمها هنا ضروري جدا، لذا فإن فهم قواعد النحو والشروح ضروري جدا لفهم معنى القراءة.

إن استخدام الوسائط في التعلم يتم لتسهيل فهم الطلاب للمادة التي يقدمها المعلم بطريقة أكثر متعة. يتطلب التعلم الفعال وسائط تعليمية سهلة الاستخدام.[١٢] يمكن تطبيق أنواع مختلفة من الوسائط لتحفيز الطلاب على فهم بعض المواد التي يقدمها المعلمون، وخاصة مواد اللغة العربية. يتم تطبيق أساليب ومفاهيم وأساليب مختلفة في تعلم اللغة العربية لأنها تختلف في مستوى الصعوبة عن المواد الأخرى. تقدم التطورات في عالم الرقمنة فوائد في عالم التعليم. تؤثر الرقمنة على اهتمام الطلاب بالتعلم. لذلك، يجب أن يكون هناك تعاون بين الرقمنة والتعليم لدعم قدرات الطلاب وفهمهم في التقاط المادة التي يقدمها المعلم. من المتوقع أن تمكن المادة المقدمة من خلال الوسائط المطبقة الطلاب من فهم المادة بطريقة ممتعة والقدرة على تشغيل التكنولوجيا بشكل جيد.

---

[7] Saeful Rahman; Rumadani Sagala; Erlina Erlina, "PENGEMBANGAN BAHAN AJAR QIRO'AH DENGAN TEMA LINGKUNGAN BELAJAR UNTUK SISWA MTS JABAL AN-NUR PROVINSI LAMPUNG," *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, no. Vol 6, No 5 (2022) (2022): 1635

[8] Jailani et al., "Meneguhkan Pendekatan Neurolinguistik Dalam Pembelajaran: Studi Kasus Pada Pembelajaran Bahasa Arab Madrasah Aliyah."

[٩] خير الهدي, "فعالية إستخدام وسائل التعليم برنمج ليجترا لترقية مهارة القراءة في تعليم اللغة العربية بمدرسة باب الرحمة المتوسطة الإسلامية مجوكيرطا". (ألجامعة الإسلامية سنان أمبل, ٢٠١٦): ٥

[١٠] محمد فاتحي. "عالية تطبيق الكتاب ١٥٠ دقيقة في تعلم قراءة العربية الترقية مهارة القراءة بمدرسة منبع المعارف المتوسطة باي اتس سامبانج (ألجامعة الإسلامية سنان أمبل, ٢٠١٢): ٣

[11] Salimatul Fuadah, "Penggunaan Media Instagram @Nahwu_Pedia dalam Mahārah Al Qira'ah dan Mahārah Al Kitabah Mahasiswa Bahasa Arab," *Studi Arab* 11, no. 2 (December 2020): 151

[12] Dilla Safira Adzkiya and Maman Suryaman, "Penggunaan Media Pembelajaran Google Site Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas V SD," *Educate: Jurnal Teknologi Pendidikan* 6, no. 2 (2021): 23.

إن تطور التكنولوجيا يواجه عقبات مختلفة في تشغيلها ولا يخلو من الاضطرابات التي يمكن أن تضر بمستخدميها. لن يكون استخدام التكنولوجيا خاليا من الاضطرابات المختلفة مثل الشبكات وبطاريات الأجهزة ومواصفات الأجهزة المستخدمة في عملية التعلم.[١٣] إن القيود المفروضة على الوصول إلى المواقع أو المنصات التي تقدم خدمات الوسائط التعليمية ترجع إلى عدم وجود تطبيقات خاصة لجميع المنصات للأجهزة التي لا تدعم أحيانا مواصفات تطبيقات الوسائط، وبالتالي فإن المعلمين والطلاب مقيدون في الوصول إلى موقع الوسائط أو المنصة.[١٤]

تعد المعهد التي تفتقر إلى وسائل التعلم في تطبيق الوسائط، وخاصة الوسائط القائمة على الإنترنت، مما يجعل الطلاب أقل كفاءة في عملية التعلم. لا تزال الوسائل المطبقة في معهد وافي القراءن قدس جاوى الوسطى محدودة ولا تلبي معايير استخدام الوسائط التعليمية.[١٥] يتم تطبيق أسلوب الشرح من قبل المعلم ثم يقوم الطلاب بتدوين الملاحظات والاستماع.[١٦] إن أدوات الاختبار أو الوسائط التي يستخدمها المعلمون ما زالت يدوية للغاية لأنهم يستخدمون أدوات الاختبار في شكل ورق. وفي بعض الأحيان يستخدم التقييم مادة الاختبار الموجودة في الكتاب المستخدم، أي كتاب مدارج الدروس العربية للإمام محمد بصري علوي.[١٧] يحق لكل معلم في معهد وافي القراءن إجراء اختبارات أو امتحانات للطلاب لفهم قدراتهم ومعرفة نتائج المواد التي تم تدريسها. تقام اختبارات معهد وافي القراءن مرتين في السنة ويتم إجراء تقييم تعليمي شهريا بحيث يتم منح الطلاب الذين لا يستوفون المعايير تعليما خاصا أو تسريعا لمعادلة قدراتهم مع الطلاب الآخرين. ومع ذلك، يمنح المعلمون حرية إجراء الاختبارات أو الامتحانات للطلاب كل يوم أو كل أسبوع.

وبناء على الخلفية التي تم شرحها ونتائج الملاحظات والمقابلات التي أجراها الباحث في معهد وافي القراءن قدس جاوى الوسطى، فقد تبين أن وسائل الاختبار في امتحان اللغة العربية التي تركز على تعلم الطلاب لمهارة القراءة لا تزال تستخدم الأساليب التقليدية وتحتاج إلى تحسين، ولذلك يهتم الباحث بإجراء البحوث حول:

---

[13] Tri Amperianto, *Tips Ampuh Android* (Elex Media Komputindo, 2014). 53.

[14] Hery Afriyadi et al., *Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori & Praktik)* (PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023). 100.

[١٥]" أسموني خير (مقابلة)" (قدس جاوى الوسطى,١٨ يولي ٢٠٢٤).

[16] M A Dr. Fitri Yanti, *Komunikasi Pesantren* (Agree Media Publishing, 2022). 45-46,

[١٧]" أسمني خير (ملاحظة)" (قدس جاوى الوسطى, ١ ديسمبر ٢٠٢٤).

اختبار مهارة القراءة باستخدام الألعاب التعليمية (EDUCAPLAY) لتسهيل عملية التقويم لدى طلاب في معهد وافي القراءن قدس جاوى الوسطى.

ب- أسئلة البحث

وبناء على الخلفية التي تم وصفها، يمكن صياغة المشكلات التالية:

١. كيف يتم تطبيق اختبار مهارة القراءة بالألعاب التعليمية في معهد وافي القراءن قدس جاوى الوسطى؟

٢. ما مدى فعالية الألعاب التعليمية في اختبار مهارة القراءة في معهد وافي القراءن قدس جاوى الوسطى؟

٣. ما هي العوامل الداعمة والعاعقة في تطبيق الألعاب التعليمية باختبار لمهارة القراءة؟

ج- أهداف البحث

الأهداف التي يسعى الباحث إلى تحقيقها فيما يتعلق بالمشاكل التي سيتم مناقشتها هي كما يلي:

١. وصف يتم تطبيق اختبار مهارة القراءة بالألعاب التعليمية في معهد وافي القراءن قدس جاوى الوسطى

٢. معرفة مدى فعالية الألعاب التعليمية في اختبار مهارة القراءة لتسهيل عملية التقويم في معهد وافي القراءن قدس جاوى الوسطى.

٣. معرفة العوامل الداعمة والعائقة عند تطبيق الألعاب التعليمية في اختبار لمهارة القراءة.

د- أهمية البحث

١. أهمية البحث النظرية

ومن المؤمل أن يقدم هذا البحث فوائد للباحثين لزيادة معارفهم ورؤاهم عن الألعاب التعليمية، وخاصة في مجال وسائط تعليم اللغة العربية.

٢. أهمية البحث التطبقية

ومن المتوقع أن يستخدم هذا البحث كمصدر للمعلومات والمواد الدراسية للمعلمين لتعزيز التفاني والولاء لواجباتهم ومسؤولياتهم كمعلمين وطلاب، فضلا عن إضافته إلى كنز المعرفة كمواد مكتبة لعالم التعليم.

هـ- حدود البحث

حدود البحث في هذه الدراسة هي كما يلي:

١. الحدود الموضوعية

في هذه الاختبار، ركز الباحث على ثلاثة مواضيع في استخدام الألعاب التعليمية في معهد وافي القراءن قدس جاوى الوسطى من الكتاب اللغة العربية وزارة الشؤون الدينية الإندونيسية، وهي: البيت واقسامه والمطالعة.

٢. الحدود المكانية

اقتصر هذا البحث على طلاب معهد وافي القراءن قدس جاوى الوسطى، وتركز هذه الدراسة على اختبار تعلم اللغة العربية للطلاب الذين لديهم مهارات اللغة العربية المتوسط في الفصل الثالث، وخاصة مهارة القراءة.[١٨]

٣. الحدود الزمانية

أجري هذا البحث في فترة التعلم في العام الدراسي ٢٠٢٤\٢٠٢٥.

و- تحديد المصطلاحات

١. اختبار

طريقة أو إجراء لمعرفة النتائج المرجوة من معرفة الطلاب بمهارة القراءة.

٢. التعلم القائم على الألعاب التعليمية

نهج التعلم الذي يستخدم اللعبة لزيادة مشاركة الطلاب وفهمهم. الألعاب التعليمية منصة للمعلم لخلق المساواة التعليمية في شكل ألعاب واختبارات وتفاعلات أخرى.

---

[١٨]" أسموني خير (مقابلة)".

٣. معهد وافي القراءن قدس جاوى الوسطى

مؤسسات تعليمية إسلامية تركز على تعلم القرآن وتنمية الشخصية. معهد وافي القراءن قدس جاوى الوسطى برنامج لتعليم المعرفة الدينية والمهارات والتعليم العام. يهدف معهد وافي القراءن قدس جاوى الوسطى إلى تكوين جيل يتمتع بشخصية جيدة ولديه معرفة عميقة.

ز– الدراسات السابقة

الدراسة الأولى: رسالة البحث من

Fauziah Shaheen Sheh Rahman, Nurul Izzah Shaarani dan Nur ‘Assyakirin Mphamed Paid yang berjudul “*Usability and development on population genetics website for Diploma of Biotechnology Program at Value Polytechnic”* (Kegunaan dan pengembangan website genetika populasi untuk Program Diploma Bioteknologi di Politeknik Value) pada tahun 2022 .

(استخدام وتطوير موقع علم الوراثة السكانية لبرنامج دبلوم التكنولوجيا الحيوية في كلية البوليتكنيك فاليو). تهدف هذه الدراسة إلى تصميم موقع إلكتروني تعليمي متخصص في علم الوراثة السكانية، مع قياس مستوى سهولة استخدام الموقع من وجهة نظر الطلاب. في منهجيتها، قام الباحث ببناء منصة إلكترونية باستخدام مبادئ التصميم التعليمي، ثم اختبرها على طلاب دبلوم التقنية الحيوية في معهد فاليو التقني من خلال توزيع استبيانات تقييمية تقيس جوانب سهولة الاستخدام، وسهولة التطبيق، ورضا المستخدم. أظهرت النتائج أن الموقع الإلكتروني المطور نجح في عرض مواد علم الوراثة السكانية المعقدة بطريقة أكثر تنظيما وتفاعلية، حيث أبدى الطلاب تقييمات إيجابية للغاية لسهولة التصفح وفعالية المحتوى، مما يجعل هذه المنصة الرقمية مناسبة وفعالة للغاية للاستخدام كمكمل للتعلم الذاتي لتعزيز فهم الطلاب في مجال التقنية الحيوية.[١٩]

[19] Fauziah Shaheen Sheh Rahman and Nur‘Assyakirin Mohamed Paid, “Usability and Development on Population Genetics Website for Diploma of Biotechnology Program at Nilai Polytechnic: Pembangunan Dan Kebolehgunaan Laman Sesawang Population Genetics Bagi Program Diploma Bioteknologi Di Politeknik Nilai,” *Jurnal Pendidikan Bitara UPSI* 15, no. 2 (2022): 33–50.

الدراسة الثانية: رسالة البحث من

Prima Purbasari, Iffatunnida dan Urwatus Silvia Rahmah yang berjudul *Engaging Students In Online Reading Games: A Student-Centered Learning Perspective* (إشراك الطلاب في ألعاب القراءة عبر الإنترنت: منظور التعلم المتمركز حول الطالب). تتناول هذه الدراسة كيفية تعزيز مشاركة الطلاب الفعالة من خلال استخدام ألعاب القراءة الرقمية، وذلك عبر منظور تعليمي يركز على الطالب. يتميز هذا البحث بطابعه الاستكشافي الوصفي الذي يجمع بين التحليل النوعي والكمي لدراسة الظواهر النفسية التربوية في صفوف اللغة. ومن خلال منهجية تشمل الملاحظة الصفية، وتوزيع الاستبيانات، وإجراء مقابلات مباشرة مع المتعلمين، سعى فريق البحث إلى تحديد مدى قدرة ألعاب القراءة الإلكترونية على تعزيز تركيز الطلاب وتحفيزهم. تبرز نتائج الدراسة أن منصات الألعاب الإلكترونية لا تقتصر على تقليل ملل الطلاب وقلقهم عند مواجهة نصوص قراءة معقدة فحسب، بل تمنحهم أيضا استقلالية كاملة للتعلم بشكل مستقل وبوتيرتهم الخاصة؛ إذ يحفز هذا التفاعل القوي مشاركة عاطفية ومعرفية عميقة، مما يؤكد أن ألعاب القراءة الإلكترونية أداة مثالية لخلق بيئة رقمية تفاعلية وشاملة وإنسانية لتعلم اللغة.[٢٠]

الدراسة الثالثة: رسالة البحث من

Rahil Putri Anggraini yang berjudul "Pengembangan Instrumen Evaluasi Hots Menggunakan Aplikasi educaplay Pada Pelajaran IPAS Kelas 4 MI 2 Drajat Baureno" pada tahun 2024.

يهدف هذا البحث بشكل أساسي إلى تصميم أداة تقييم قائمة على مهارات التفكير العليا (HOTS) لمادة العلوم للصف الرابع في المدارس الابتدائية الإسلامية، مع اختبار جدواها وفعاليتها عند تطبيقها ميدانيا. من خلال منهجية تطوير منهجية تتضمن عملية تحقق من صحة الأداة من قبل خبراء في المواد والوسائط، بالإضافة إلى تجارب مباشرة مع الطلاب عبر استبيانات، قام الباحث بتضمين أسئلة التفكير العلمي المعقدة في مجموعة متنوعة من الألعاب التفاعلية على موقع الألعاب التعليمية الإلكتروني. تشير نتائج الدراسة إلى أن أداة التقييم المطورة تتمتع بمصداقية

[20] Prima Purbasari, Iffatunnida Iffatunnida, and Urwatus Silvia Rahmah Silvia Rahmah, "Engaging Students in Online Reading Games: A Student-Centered Learning Perspective," *Journal of English for Academic and Specific Purposes (JEASP)* 4, no. 1 (2021): 165–88.

عالية وفعالية عملية، حيث أثبت دمج أسلوب التلعيب الرقمي فعاليته في تحفيز مهارات التفكير النقدي والتحليلي لدى الطلاب بطريقة ممتعة، مع تقليل التوتر لديهم عند خوض اختبارات مهارات التفكير العليا في المدارس الابتدائية.[٢١]

الدراسة الرابعة: رسالة البحث من

Daniar Asyari yang berjudul "Penerapan Media Interaktif Game Dalam Pembelajaran Kalimat Saran Bahasa Indonesia Educaplay Kelas III SD" pada tahun 2024.

يعد البحث الذي أجراه دانيار أسياري عام ٢٠٢٤، بعنوان "تطبيق لعبة الوسائط التفاعلية الألعاب التعليمية في تعليم الجمل الإندونيسية المقترحة لطلاب القسم الثالث الابتدائي"، دراسة تطبيقية عملية تركز على استخدام تقنية التلعيب لتحسين تعلم اللغة في المرحلة الابتدائية. يتميز هذا البحث بمنهجية البحث الإجرائي الصفي، التي تجمع بين البيانات النوعية والكمية لرصد تحسينات العملية ونتائج تعلم الطلاب بشكل مباشر. ومن خلال منهجية منهجية – تبدأ بتخطيط الوحدة، مرورا بتنفيذ الأنشطة في القسم، وصولا إلى الملاحظة الدقيقة – استخدم الباحث منصة الألعاب التعليمية لتقديم مادة "الجمل المقترحة" (التي تدرس عادة من خلال نصوص قراءة مملة) في شكل وسائط رقمية تفاعلية غنية بالرسومات. أثبتت نتائج الدراسة أن تطبيق الألعاب التعليمية لم ينجح فقط في تعزيز الدافع والحماس للتعلم لدى أطفال القسم الثالث الابتدائي لأن جو الامتحان تحول إلى لعبة، بل حسن أيضا بشكل كبير فهمهم المعرفي في بناء جمل اقتراح مهذبة ومناسبة للسياق، ولذلك تعتبر هذه الوسيلة التفاعلية فعالة للغاية كوسيلة تعليمية لمعلمي المدارس الابتدائية.[٢٢]

الدراسة الخامسة: رسالة البحث **من**

Mufidah Firzanah Mihat yang berjudul "Using Educaplay Apps to Increase Year 4 Pupils' Interest and Understanding towards Topic Properties of Light" pada tahun 2023.

---

[21] RAHIL PUTRI ANGGRAINI, "PENGEMBANGAN INSTRUMEN EVALUASI HOTS MENGGUNAKAN APLIKASI EDUCAPLAY PADA PELAJARAN IPAS KELAS 4 MI 2 DRAJAT BAURENO" (Universitas Nahdhatul Ulama'Sunan Giri, 2024).

[22] Daniar Asyari, "PENERAPAN MEDIA INTERAKTF GAME EDUCAPLAY DALAM PEMBELAJARAN KALIMAT SARAN BAHASA INDONESIA KELAS III SD" (Universitas Pendidikan Indonesia, 2024).

تعد هذه الدراسة بحثا إجرائيا صفيا (PTK) يركز على دمج تكنولوجيا تعليم العلوم لتلاميذ المرحلة الابتدائية. تجمع خصائص هذا البحث بين المنهجين النوعي والكمي لقياس أثر استخدام تطبيق الألعاب التعليمية التفاعلي على جانبين أساسيين لدى الطلاب، وهما: متغير الاهتمام (العاطفي) ومتغير الفهم المفاهيمي (المعرفي). من خلال منهجية قائمة على دورة العمل، اختبرت اختبارا علميا رقميا على طلاب القسم الرابع الابتدائي، جمع الباحث البيانات باستخدام أوراق الملاحظة، واستبيانات الاستجابة، ومقارنة نتائج الاختبار القبلي والبعدي. أثبتت نتائج الدراسة أن استخدام الألعاب التعليمية نجح في تحويل مادة الفيزياء المتعلقة بخصائص الضوء، والتي كانت في البداية مجردة وصعبة، إلى محاكاة لعب ممتعة؛ لم يسهم هذا التفاعل البصري في زيادة اهتمام الأطفال وتركيزهم العاطفي على التعلم فحسب، بل حسن أيضا درجاتهم الأكاديمية بشكل ملحوظ، نظرا لتقديم المادة بطريقة ملموسة، مما جعل هذه المنصة الرقمية ذات قيمة عالية وموصى بها لتدريس العلوم في المرحلة الابتدائية.[٢٣]

ومن خلال العديد من الدراسات السابقة التي تم عرضها، يمكن الاستنتاج أن الفارق بين الدراسات السابقة والبحث الذي سيقوم به الباحث هو استخدام الألعاب التعليمية في الدراسات السابقة كوسيلة تقييم تركز على دورات التكنولوجيا الحيوية، بينما يستخدم الباحث الألعاب التعليمية كوسيلة اختبار لتحديد نتائج مهارات القراءة في معهد وافي القراءن قدس جاوى الوسطى. استخدمت الدراسات السابقة البحث النوعي كمنهجية تعليمية واستراتيجية لتوصيل المواد للطلاب في قسم الهندسة المعمارية، بينما اتخذ الباحث معهد وافي القراءن قدس جاوى الوسطى مكانا للبحث الألعاب التعليمية كأداة اختبار لتحديد نتائج مهارات القراءة. كانت عينة البحث المستخدمة في الدراسات السابقة طلاب الفصل الرابع بمدرسة الابتدائية، بينما استخدم الباحث عينة بحثية من الطلاب ذوي مهارات اللغة العربية المتوسط الذين كانوا يدرسون في معهد وافي القراءن قدس جاوى الوسطى. كانت عينة البحث المستخدمة في الدراسات السابقة طلاب الفصل الثالث بمدرسة الابتدائية، بينما استخدم الباحث عينة بحثية

[23] Mufidah Firzanah Mihat, "Using Educaplay Apps to Increase Year 4 Pupils' Interest and Understanding towards Topic Properties of Light," *Journal of Science and Mathematics Education in Southeast Asia* 46 (2024): 159–72.

من الطلاب في معهد وافي القراءن قدس جاوى الوسطى. هناك فرق آخر وهو أن الدراسات السابقة ركزت على تعلم اللغة الإندونيسية بينما ركز الباحث على وسائط اختبار المهارة قراءة. استخدمت الأبحاث السابقة عينة من طلاب المدارس في الفصل الرابع بمدرسة الابتدائية. بينما تستخدم هذه الدراسة عينة من الطلاب في معهد وافي القراءن قدس جاوى الوسطى. بالإضافة إلى ذلك، ركزت الأبحاث السابقة على زيادة الاهتمام والفهم لموضوع طبيعة الضوء، بينما ركز الباحث على فعالية استخدام الوسائط كوسيلة لاختبار قدرات الطلاب على المهارة قراءة.

يكمن الاختلاف الجوهري في التحديات اللغوية الفريدة للغة العربية، والتي تشمل تعقيد الكتابة من اليمين إلى اليسار، ودقة الحركات، وقواعد النحو والصرف لاختبار مهارات القراءة، وهي أكثر تعقيدا بكثير من مواد اللغة أو العلوم في الدراسات السابقة. علاوة على ذلك، يقدم اختيار خلفية المعهد إضافة سوسيولوجية جديدة للغاية؛ إذ يختبر كميا مدى فعالية هذه المنصة الرقمية الحديثة عند دمجها في بيئة المعهد، حيث يرتبط طلابها ثقافيا بتقاليد قراءة النصوص التقليدية كالكتب الصفراء، فضلا عن تحديد مدى صلاحية وتكييف تقنيات التقييم المعاصرة في المؤسسات التعليمية الإسلامية التقليدية.

الفصل الثاني

الإطار النظري

المبحث الأول: اختبار اللغة

أ- اختبار

يعد الامتحان، أو الاختبار في سياق تعليم اللغة العربية، أداة تقييم أساسية لقياس تحصيل الطلاب بعد إتمام عملية تعليمية محددة. وكلمة "امتحان" مشتقة لغويا من جذر عربي يعني اختبار القدرات أو تجربتها أو تقييمها.[٢٤] وفي المجال الأكاديمي، لا تعتبر هذه الامتحانات مجرد إجراء شكلي روتيني في نهاية الفصل الدراسي، بل هي مقياس علمي يقدم صورة موضوعية عن الكفاءة اللغوية للطلاب، نظريا وعمليا.[٢٥] في تدريس اللغة العربية، صمم الامتحان لتقييم المهارات اللغوية الأربع الأساسية: الاستماع، والتحدث، والقراءة، والكتابة. ويتطلب كل من هذه المهارات شكلا ومنهجا مختلفين للامتحان لضمان نتائج دقيقة. على سبيل المثال، يركز اختبار مهارات القراءة على قدرة الطلاب على فهم بنية النصوص العربية، بينما يقيس اختبار مهارات الكتابة دقة القواعد النحوية وتغيرات الكلمات.[٢٦]

مع تطور تكنولوجيا التعليم الحديثة، لم يعد تطبيق الامتحان مقتصرا على الأساليب التقليدية القائمة على الورق والقلم. فقد بدأت العديد من المؤسسات التعليمية والمعهد في تبني أنظمة امتحانات رقمية وتفاعلية لخلق بيئة تقييم أكثر ديناميكية وتفاعلية.[٢٧] وقد ثبت أن استخدام المنصات الرقمية للامتحانات يقلل من قلق الطلاب، مع تسريع عملية التصحيح والتحليل التلقائي والفوري لبيانات الدرجات من قبل المعلمين[٢٨].

---

[٢٤] صدقي" ,.et al تحديد المستوى المصنف لمهارة المحادثة لدى متعلمي اللغة العربية وفقا للإطار العالمي ACTFL المعياري في تعليم اللغات الأجنبية "بحوث في اللغة العربية.22–1 :(2021) 25 .no ,13

[٢٥] سمير قطب جمعه and أحمد, "مدي الاسهام النسبي لمفهوم الذات اللغوي في التنبؤ بالاندماج الأكاديمي لدي عينة من طلاب المرحلة الإعدادية "مجلة كلية التربية (أسيوط).80–31 :(2022) 10 .no ,38

[26] Salah Sebouai, "اختبار الكفاءة العالمية في اللغة العربية للناطقين بغيرها بجامعة السلطان الشريف علي الإسلامية", *JALL | Journal of Arabic Linguistics and Literature* 1, no. 1 (2019): 1–21.

[٢٧] نبيه خليفة الإبراهيم, "تعليم العربية وفق معطيات التقنيات الحديثة "مجلة العلوم الإنسانية والطبيعية.25–611 :(2022) 5 .no ,3

[٢٨] عوضه عبدالله الأحمري and ساره, "واقع استخدام الفصول الافتراضية في ظل جائحة كورونا (كوفيد ١٩) من وجهة نظر الطالبات بجامعة الملك خالد "مجلة كلية التربية (أسيوط).320–284 :(2021) 5 .no ,37

من منظور منهجية التدريس، تؤدي نتائج الامتحان وظيفة مزدوجة بالغة الأهمية:[٢٩] تكوينية وختامية. فبالنسبة للمعلمين والمحاضرين، تعد نتائج الامتحان وسيلة للتأمل لتقييم فعالية أساليب التدريس المطبقة وتحديد المواد التي لم يستوعبها الطلاب. في الوقت نفسه، يوفر نظام "اختراع" للطلاب تقييما واضحا لنقاط قوتهم وضعفهم الأكاديمية، مما يمكنهم من تحسين أساليب دراستهم مستقبلا.

عموما، يعد الاختبار الجيد والمثالي اختبارا يستوفي معايير الصدق والثبات والموضوعية العالية. ينبغي ألا تصمم الاختبارات بهدف تعقيد الأمور أو تثبيط عزيمة الطلاب، بل ينبغي أن تصمم كوسيلة لتقدير جهودهم التعليمية وتحفيزهم على بلوغ مستوى أعلى من الكفاءة اللغوية.[٣٠] ومن خلال تطبيق اختبارات مخططة وقابلة للقياس، يمكن الحفاظ على جودة تعليم اللغة العربية ومعاييره وتحسينها باستمرار.

ب- اختبار اللغة

إن التكنولوجيا في مجال التعليم تتطور بشكل متزايد ولها أشكال مختلفة تتكيف مع احتياجات التعلم ووسائل الاختبار والتقييم. وتستخدم التكنولوجيا لتحسين جودة الخدمات التعليمية التي لديها مفهوم أطر الكفاءة في القرن الحادي والعشرين. وهذا يدل على أن الطلاب يجب أن يكون لديهم قدرات إضافية في شكل كفاءة فكرية جيدة ولا تشمل العلوم وحدها، بل أيضا مهارات عالية المستوى في إتقان التكنولوجيا والمعلومات.[٣١] إن استخدام الوسائط في عملية التقييم قادر على التغلب على قيود المكان والزمان وتوفير سهولة التشغيل. وهذا الاستخدام يتماشى مع الطلاب الذين يعتمدون على الأجهزة أو الأجهزة الإلكترونية المتعلقة بحياتهم اليومية. ويمكن للمعلمين الاستفادة من هذه الحالة كأداة اختبار أو وسائل امتحان فعالة وكفؤة وفقا للاتجاه الحالي للطلاب الذين لا يمكن فصلهم عن الأدوات والأجهزة الإلكترونية الأخرى. وللمعلمين دور في توجيه الطلاب في استخدام هذه التكنولوجيا بشكل إيجابي.[٣٢] الاختبار هو

---

[٢٩] م. م. سناء عبداللطيف خضير جابر الأسدي, "ظاهرة الاستثمار العلمي والمعرفي وعلاقتها بجودة التعليم العالي في العراق ",مجلة العلوم الإنسانية والطبيعية.85–54 :(2024) 10 .no ,5

[٣٠] تقوايي فر" ,.et al تقويم اختبارات مادة ",بحوث في اللغة العربية.54–139 :(2021) 24 .no ,13

[31] Yoki Ariyana et al., "Buku Pegangan Pembelajaran Berorientasi Pada Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi: Prigram Peningkatan Kompetensi Pembelajaran Berbasis Zonasi" (Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan, 2018). 35-36.

[32] Muhammad Abdun Jamil et al., "Desain Tes Bahasa Arab Menggunakan Aplikasi Wondershare Quiz Creator Untuk Meningkatkan Maharah Istima'," *Attractive: Innovative Education Journal* 5, no. 3 (2023): 412.

وسيلة تجريبية لمعرفة نتائج قدرات الطلاب في فهم المادة التي تم تقديمها. يمكن فهم اختبارات اللغة على أنها عدد الأسئلة أو المهام التي يجب على الطلاب الإجابة عليها أو الاستجابة لها بهدف قياس مستوى قدرة الطلاب على إتقان مهارات لغوية معينة.[٣٣] الاختبارات هي إجراء موضوعي وذاتي بحيث يمكن استخدامه لتقييم نتائج أعمال الطلاب.[٣٤] تتميز وسائل الاختبار المستخدمة في اختبارات إتقان اللغة بالخصائص التالية:[٣٥]

١. أسئلة جديدة ومثيرة للاهتمام تشجع الطلاب على قراءة الأسئلة.
٢. بناء أداة الاختبار أو الأسئلة التي تم تجميعها يشير إلى السياق الحقيقي.
٣. يمكن لأداة الاختبار أو الأسئلة المستخدمة قياس مستوى التفكير.
٤. الملاءمة بين صياغة أهداف التعلم وبناء أسئلة اللغة الإندونيسية في تطبيق المجال المعرفي لمستوى التفكير. يجب أن يكون بناء الأسئلة المستخدمة وفقا لجوانب التحليل والتقييم والإبداع.

يعد اختبار الكفاءة في القراءة باللغة العربية باستخدام منصة الألعاب التعليمية ابتكارا رقميا في مجال التقييم، إذ يحول التقييم التقليدي للنصوص العربية إلى وسائط تفاعلية (تقييم محاكي للألعاب).[٣٦] في هذا الاختبار، لم يعد الطلاب يواجهون أوراق الامتحانات الجامدة، بل يتفاعلون مع الأجهزة أو الحواسيب لإكمال نماذج ألعاب لغوية متنوعة، مثل اختبارات ملء الفراغات، واختبارات الاختيار من متعدد، ومطابقة المفردات، وألغاز الكلمات المتقاطعة، وكلها مدمجة مع النصوص العربية وقواعدها. تراعي هذه المنصة الخصائص المميزة للغة العربية، كالكتابة من اليمين إلى اليسار، وضرورة الدقة في النطق وتغيير الكلمات، وذلك لاختبار حساسية الطلاب البصرية وقدرتهم على الاستدلال النصي بشكل ديناميكي من خلال تحديد وقت زمني ونظام تقييم فوري.[٣٧]

---

[33] Indah Rahmi Nur Fauziah, Syihabudin Syihabudin, and Asep Sopian, "Analisis Kualitas Tes Bahasa Arab Berbasis Higher Order Thinking Skill (Hots)," *لسانـنـا (LISANUNA): Jurnal Ilmu Bahasa Arab Dan Pembelajarannya* 10, no. 1 (2020): 45.

[34] Rizka Utami et al., *Media Pembelajaran Bahasa Arab* (Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021). 115-116.

[35] Didi Yulistio and Agung Nugroho, "EVALUASI PEDOMAN (ALAT PENILAI) PENYUSUNAN KARAKTERISTIK TES (SOAL) BAHASA INDONESIA RANAH KOGNITIF BERBASIS HOTS," *Silampari Bisa: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia, Daerah, Dan Asing* 7, no. 1 (2024): 38-39.

[٣٦] محمود حسن الزهري, "أثر استخدام الألعاب اللغوية الإلكترونية في تنمية مهارات القراءة الموسعة لدى تلاميذ الصف الثاني الإعدادي," المجلة التربوية لتعليم الكبار 4, no. 2 (2022): 52–213 .

[37] Asni Furoida, "Inovasi Media Dan Teknologi Pembelajaran," *Transformasi Digital Pendidikan Bahasa Arab*, 2026, 77.

في سياق الاختبار، يلبي تطبيق الألعاب التعليمية المبادئ الأساسية للتقييم الحديث:[٣٨] الصلاحية، والموثوقية، والموضوعية. يركز مفهوم الاختبار هنا على قياس القدرات المعرفية للطلاب في معالجة النصوص العربية بموضوعية، بدءا من الفهم الحرفي (تفسير الكلمات وتحديد بنية الجملة) وصولا إلى الفهم الاستنتاجي (تلخيص الفكرة الرئيسية للفقرة). يعد برنامج الألعاب التعليمية أداة اختبار موضوعية، إذ يقوم النظام الحاسوبي بفحص إجابات الطلاب فورا (تقديم تغذية راجعة فورية)، مما يقلل من تحيز المقيم. علاوة على ذلك، يسهم عنصر التلعيب في هذا الاختبار في توفير تقييم تكويني–ختامي تكيفي، يسمح للمعلمين بتحليل إحصائي لأصعب أسئلة الاختبار على الطلاب بناء على بيانات التقييم التي يسجلها النظام تلقائيا.[٣٩]

تشمل أهداف اختبار مهارات القراءة باللغة العربية من خلال الألعاب التعليمية أبعادا تربوية ونفسية وعملية.[٤٠] تربويا، يهدف هذا الاختبار إلى قياس مدى إتقان الطلاب لمهارة القراءة، لا سيما في فهم الرسائل المكتوبة وتحليل تراكيب اللغة بسرعة ودقة. نفسيا، يهدف هذا الاختبار إلى تخفيف قلق الاختبار الذي غالبا ما يعاني منه الطلاب عند مواجهة نصوص عربية معقدة. من خلال تحويل أجواء الامتحان إلى محاكاة تفاعلية، سيتم تذليل العقبات النفسية التي تواجه الطلاب، مما يتيح لهم تحقيق أقصى استفادة من قدراتهم. عمليا، يهدف هذا الاختبار إلى توثيق مخرجات التعلم بكفاءة وعصرية ودقة ضمن بيئة المعهد، مع الربط في الوقت نفسه بين تقاليد التعليم الكلاسيكية والتكنولوجيا الرقمية المعاصرة.[٤١]

ج– الهدف من الاختبار

بشكل عام، يتمثل الهدف الرئيسي من تطبيق اختبار الكفاءة في مجال التعليم في كونه أداة تقييم علمية لقياس مدى إتقان الطلاب للمادة التعليمية المقدمة وفهمهم لها. ومن خلال هذا الاختبار، يستطيع المعلمون الحصول على بيانات موضوعية وملموسة حول التحصيل الدراسي لكل طالب بعد مروره بفترة محددة من العملية التعليمية. فبدون اختبارات منظمة،

---

[٣٨] حسن علي خليل" ,.et al فاعلية بيئة افتراضية قائمة على تطبيقات الذكاء الاصطناعي في تنمية مهارات التصميم التعليمي والدافعية للإنجاز لدى الطلبة المعلمين بكلية التربية "،مجلة كلية التربية (أسيوط).77–1 :(2024) 12 .no ,40

[39] Ramlan Setiawan et al., *Pengembangan Evaluasi Pembelajaran* (PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2026).

[٤٠] سلمى خليل صلاح عبدالرحمن" ,.et al أثر استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تدريس الرياضيات للصف الثاني الابتدائي على تنمية مهارة حل المشكلات "،مجلة كلية التربية (أسيوط).116–84 :(2024) 8.2 .no ,40

[41] Nurhayati Nurhayati, "Pengembangan Instrumen Evaluasi Kemampuan Berpikir Kritis Berbasis Platform Educaplay Pada Pembelajaran Fikih Kelas VIII B MTS Satu Atap Datok Sulaiman Palopo" (Universitas Islam Negri Palopo, 2025).

يصعب على المؤسسة التعليمية تحديد ما إذا كانت أهداف المنهج الدراسي المحددة قد تحققت بنجاح أم لا.[٤٢]

وفي سياق تعلم اللغات، وخاصة اللغة العربية، يهدف اختبار الكفاءة إلى قياس الكفاءة اللغوية الشاملة للطلاب، والتي تشمل المهارات اللغوية الأربع الأساسية. وقد صمم هذا الاختبار خصيصا لقياس قدرات الطلاب في الاستماع، والتحدث، والقراءة، والكتابة. ومن خلال اختبار هذه الجوانب، يضمن المعلمون أن الطلاب لا يكتفون بحفظ قواعد اللغة بشكل سلبي، بل يطبقونها بفعالية وفي سياقها الصحيح في التواصل اليومي.[٤٣]

علاوة على ذلك، تعد هذه النظرة العامة أداة تشخيصية بالغة الأهمية لتحديد نقاط القوة والضعف لدى الطلاب في عملية التعلم.[٤٤] فمن خلال تحليل نتائج الامتحانات، يستطيع المعلمون تحديد المواضيع أو المهارات التي لا تزال غامضة وصعبة الفهم على الطلاب، مثل إتقان تصريفات الكلمات (الشرف) أو فهم النصوص الطويلة. وتعد هذه المعلومات التشخيصية قيمة للغاية في مساعدة المعلمين على تصميم استراتيجيات تدخل أكثر فعالية أو حصص دعم في المستقبل.

وإلى جانب تأثيرها على الطلاب، تهدف هذه المناقشة إلى تزويد المعلمين بتغذية راجعة أو تأكيد على مدى فعالية أساليب التدريس التي استخدموها في الصف. فإذا حقق غالبية الطلاب نتائج ممتازة، فهذا يدل على فعالية الاستراتيجيات والوسائل التعليمية وأساليب التعلم التي طبقها المعلم. أما إذا كانت نتائج الاختبارات غير مرضية، فهذا يشير إلى ضرورة إعادة تقييم المعلمين لأساليب التدريس، وتحسينها، أو تعديلها لتكون أكثر إبداعا وسهولة في الفهم.[٤٥]

من منظور التحفيز النفسي، تهدف الامتحانات إلى تعزيز روح المنافسة الصحية، وتنمية الانضباط الذاتي، وزيادة المسؤولية لدى الطلاب. كما أن الإعلان عن مواعيد المراجعة يشجع الطلاب بشكل غير مباشر على مراجعة الدروس بانتظام، وإدارة وقتهم بكفاءة، والتركيز بشكل

---

[٤٢] محمد سيد" ,.et al برنامج قائم على التعلم الذاتي لتنمية مهارات كتابة المعادلة الكيميائية لدي طالبات الصف الثاني الثانوي الأزهري ",مجلة كلية التربية (أسيوط).67–117 :(2023) 5.2 .no ,39

[٤٣] روضة محمد السيد" ,.et al استراتيجيات التعلم النشط ودورها في تدريس قواعد النحو العربي لطلاب المرحلة الإعدادية ",البحوث التطبيقية في العلوم والانسانيات.27–1 :(2025) 1 .no ,2

[٤٤] الرويلي and هناءعلي, "واقع تطبيق الخطة الانتقالية للتلميذات ذوات صعوبات التعلم في المرحلة الابتدائية من وجهة نظر معلماتهن: دراسة نوعية ",مجلة كلية التربية (أسيوط).98–172 :(2024) 5 .no ,40

[٤٥] عبد الخالق سيد منصور and حسنية, "المعتقدات التربوية ودورها في تحقيق كفاءة معلمي التعليم الابتدائي ",المجلة التربوية لتعليم الكبار ,4 no. 1 (2022): 291–325.

أكبر خلال الحصص الدراسية. هذه العملية تدرب الطلاب على تحمل مسؤولية مستقبلهم الأكاديمي وتقدير كل جهد يبذلونه طوال فترة الدراسة.[٤٦]

أما بالنسبة للمؤسسات التعليمية، فإن للامتحان هدفا تقييميا شاملا يعد المعيار الأساسي في عملية اتخاذ القرارات الإدارية الأكاديمية.[٤٧] تستخدم نتائج هذا الامتحان لتحديد الدرجة النهائية، وأهلية الطالب لاجتياز المادة، والترقية إلى درجة أعلى، وبالتالي تحديد أهليته للحصول على شهادة أو مواصلة الدراسة إلى مستوى أعلى. تصبح بيانات التقييم هذه معيارا رسميا يضمن جودة ومصداقية المخرجات التعليمية التي تقدمها المؤسسة.

بشكل عام، يتمثل الهدف النهائي من تطبيق البرنامج الأمثل في تشجيع التحسين المستمر لجودة التعليم من أجل إعداد جيل كفؤ ومنافس. لا ينبغي أن تهدف الامتحانات الجيدة إلى تخويف الطلاب أو إرهاقهم نفسيا، بل يجب أن تكون وسيلة لتقدير عملية تنمية معارفهم.[٤٨] ومن خلال فهم هذه الأهداف، يمكن إجراء الامتحانات بمزيد من النزاهة والعدالة، وأن يكون لها أثر إيجابي شامل على منظومة تعليم اللغة العربية.

المبحث الثاني: القراءة في تعلم اللغة العربية

أ- مفهوم مهارة القراءة في تعلم اللغة العربية

المهارات في اللغة هي القدرات أو الصفات الذاتية أو الكفاءة. من الناحية الفنية، المهارات هي أنشطة معقدة تتطلب فترة من التدريب المتعمد والمنظم والكفء ويتم تنفيذها وظيفيا.[٤٩] حتى يكون لدى كل فرد مهارات وقدرات حسب النشاطات التي قام بها من حيث التعلم وجديته في التفرغ للمعرفة.

كلمة مهارة القراءة أصلها عربي من كلمة مهارة والتي تعني ذكي أو ماهر، وكلمة مهارة في الاصطلاح هي المهارة أو القدرة التي يجب تطويرها في تعلم اللغة. مهارات القراءة هي قدرة

---

[٤٦] عبد العزيز سعود عقيل and عائشة, "دور استخدام الحوافز من قبل المعلمات على تحصيل طلبة المرحلة الابتدائية في مدارس منطقة مبارك الكبير من وجهة نظر المعلمات",مجلة كلية التربية (أسيوط).49–123 :(2021) 4 .no ,37

[٤٧] ماري ي. هوبا and جان ي. فريد ,تقويم مركزية المتعلم في الكليات الجامعية: تحويل بؤرة التركيز من التعليم إلى المتعلم) 21 .vol ,العبيكان للنشر, ٢٠٠٦.(

[٤٨] فتح الله احمد" ,.al et تصور مقترح لتحقيق ضمان الجودة والاعتماد بجامعات الجيل الرابع ",مجلة كلية التربية (أسيوط) 41, no. 9.2 (2025): 140–64.

[٤٩] أحمد ضياء الدين ,"فعالية التعليم بطريقة" سوروغان" في ترقية مهارة القراءة لطلبة المعهد العالي بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج". (جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج ٢٠٢٣). ص ٢١-٢٢.

لغوية يمتلكها الشخص في رؤية وفهم المعنى الوارد في الكتابة بمهارة ودقة وطلاقة، بحيث يمكن للقارئ التقاط الرسالة التي يريد المؤلف نقلها من خلال كتابته وفهمها بشكل صحيح ودقيق. القراءة هي عملية معرفة وفهم الرموز الشفهية والمكتوبة.[٥٠] ما يجب أن يأخذه معلم اللغة العربية في الاعتبار في تعلم القراءة هو مهارة قراءة النصوص والحصول على المعلومات من الخطاب المكتوب.[٥١]

القراءة هي إحدى المهارات اللغوية التي تتم أنشطتها التدريبية بعد ممارسة مهارات التحدث. وبشكل عام فإن أنشطة القراءة هي عملية اتصال بين القراء والكتاب من خلال قراءة النصوص. ومهارات القراءة هي القدرة على التعرف على محتويات شيء مكتوب وفهمها من خلال نطقه وهضمه في القلب. ويشير التعريف إلى أن مهارات القراءة تحتوي على جانبين، وهما:[٥٢]

أ. تحويل الرموز المكتوبة إلى رموز صوتية

ب. استيعاب معنى كل المواقف التي ترمز إليها الرموز المكتوبة والصوتية

تعتبر مهارات القراءة من الأمور المهمة، فبدون القراءة تكون حياة الإنسان جامدة ولا تتطور، وتعد إلحاح مهارات القراءة باللغة العربية من الأنشطة المطلقة التي يجب مراعاتها.٥٣

القراءة هي طريقة لتقديم الدروس من خلال القراءة، إما القراءة بصوت عال أو القراءة بصمت.٥٤ القراءة عملية تهدف إلى إيجاد العلاقة بين الرموز المنطوقة والمكتوبة بناء على رؤية الكلمات المكتوبة وفهم معناها ومحتواها وأفعالها.٥٥ ومن المتوقع أن يتمكن الطلاب من خلال أسلوب القراءة من نطق الكلمات والجمل باللغة العربية بوضوح وطلاقة وبشكل صحيح ووفقا للقواعد التي تم تحديدها. يجب أن يتمتع من يتقن مهارات القراءة بالمعرفة الأساسية بكيفية قراءة

---

٥٠ محمد أفطان أولي النهى ."مساهمة برنامج التخصص في تنمية مهارة القراءة في المدرسة العالية *IJ-ATL (International Journal of Arabic Teaching and Learning)* 3, no. 2 (2019): 29-30."

51 Efi Nur Fitriyanti, Dina Mustika Ishak, and Imroatul Azizah, "Pengaruh Pembelajaran Bahasa Arab Maharah Qira'ah Untuk Siswa Madrasah Aliyah Terhadap Pemahaman Budaya Arab," in *International Conference of Students on Arabic Language*, vol. 4, 2020, Hal 64.

52 Fitriyanti, Ishak, and Azizah. Hal 71.

53 M Abdul Hamid, "Mengukur Kemampuan Bahasa Arab: Untuk Studi Islam" (UIN-Maliki Press, 2013). Hal 63.

54 Wa Muna, "Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab Teori Dan Aplikasi," *Yogyakarta: Teras*, 2011. Hal 68.

٥٥ مجلة الأندلس للعلوم الإنسانية و الاجتماعية, "فاعلية برنامج قائم على استراتيجية التعليم المتمايز في تنمية المهارات الكتابية في مقرر اللغة العربية لدى طلبة الأقسام العلمية بكلية التربية–صنعاء: الباحث/إبراهيم إسماعيل عباس الجعدي "مجلة الأندلس للعلوم الإنسانية و الاجتماعية(2022) 59 .no ,9 . ص ١١-١٢.

الحروف وخصائصها والكلمات وبنيتها، وإعطاء الحروف حقها في نطقها وترتيب الكلمات بما يتناسب مع الوضع النحوي الصحيح للغة.[٥٦]

تعتبر مهارات القراءة من المهارات التي تركز على مهارات القراءة في تعلم اللغة العربية، وتشمل مهارات القراءة فهم الأفراد للنصوص وتحليلها وتفسير معانيها مما يجعل مهارات القراءة مهمة جدا لفهم التخصصات والثقافات والأديان المختلفة. لا تقتصر مهارات القراءة على قراءة النصوص فحسب، بل تتضمن مهارات نقدية لفهم محتوى وسياق ومعنى اللغة المستهدفة لتحسين مهارات الاتصال وإتقان المفردات.٥٧

القراءة عملية لغوية تمثل بناء المعنى في الجملة التي هي الهدف، حيث يتم تفسير التعبير على شكل رموز مكتوبة على شكل كلمات، ثم تفسيرها، ومن ثم فهم معناها وتحليلها وتفسير معنى الجملة.٥٨

مهارة القراءة من أهم المهارات في تعلم اللغة العربية لأنها توفر رؤية واسعة للطلاب والمعلمين حول الثقافة والمجتمع والسياسة واللغة والدين يتم تنفيذها بشكل فردي.٥٩ومن ثم فإنه من المتوقع أن يتمكن الطلاب والمعلمون في عملية التعلم من تحقيق عدة جوانب يمكن أن تخلق موقفا تعليميا أكثر فعالية وإيجابية، وخاصة في فهم الطلاب للموضوعات الإشكالية التي يطرحها المعلم. انطلاقا من فهم وتطبيق مؤشرات تحقيق مهارة القراءة، والتي تهدف بشكل عام إلى تعلم القراءة أن يتمكن الطلاب من قراءة كل نص عربي بشكل صحيح وأن يكونوا قادرين على فهم المعنى الذي تحتويه القراءة ويجب تعديل الأساليب المطبقة بما يتناسب مع مستوى قدرة الطالب حتى يمكن تطبيق التعلم بشكل صحيح حتى نهاية عملية التعلم على المستوى أو المستوى المناسب.

وتصبح القراءة ركنا من أركان المعرفة، بحيث يكون في القراءة نوعان من أساليب، هما: القراءة الصامتة وهي عملية فهم الجمل التي تكون متعمدة بالتحدث بهدوء ويدل على ذلك نظره

---

٥٦ حسن عبد الجليل يوسف, علم القراءة اللغة العربية (القاهرة: مؤسسة المختار, ٢٠٢٣). ص ٢٤.

٥٧ علي. البياتي ,تعليم اللغة العربية ,الطباعة ال (الرياض: دار المنير, ٢٠٢٠).ص ١٠٢-١٠٥.

٥٨ محمد منير."مهارة القراءة: محتواها وطريقة تدريسها (تجربة قسم اللغة العربية بالجامعة الإسلامية الحكومية) ", *El-Wasathiya: Jurnal Studi Agama* 8, no. 1 (2020): Hal 4.

59 Ahmad Muradi, *Pembelajaran Menulis Bahasa Arab: Dalam Perspektif Komunikatif* (Prenada Media, 2016). Hal 12.

الذي يكون موجها إلى غرض الجملة فيرى بدقة ويفهم جوانب المعرفة التي يبحث عنها.٦٠ القراءة الجهرية هي القارئ الذي يقرأ بطريقة إبداعية من خلال نطق الكلمات حسب القسم المحدد مع النطق الصحيح والمعنى المقصود والتعرف البصري على الرموز المكتوبة والوعي بالنطق الذي يتم التأكيد عليه من خلال الحركات الشفوية.٦١

في تعلم مهارة القراءة، يمكن للطلاب تحسين فهمهم للثقافة العربية التي تحتوي عليها مادة مهارة القراءة، حيث أن غالبية المواد المأخوذة من النصوص العربية مع العلاقة بين الثقافة العربية من حيث التعليم، والاجتماعية، والاقتصادية، والصحية.٦٢

إن اللغة كأداة اتصال تتكون من نظام من الرموز، والذي يشكل إطارا من العلاقات بين المجموعات الاجتماعية، يمكن أن يكون لها أيضا تأثير على بنية التفاعلات الثقافية ككل.٦٣ وظيفة اللغة بالمعنى الواسع هي أنها يمكن أن تستخدم كوسيلة اتصال لنقل كافة الرموز إلى بين الأفراد والمجموع.٦٤

ب- الهدف من تعلم مهارة القراءة

إن الغرض العام من تعلم القراءة هو أن يكون الطالب قادرا على قراءة كل مفردات اللغة العربية وجملها قراءة صحيحة، وأن يكون قادرا على فهم المعنى الوارد في القراءة.٦٥ ويمكن تقسيم تعلم القراءة على وجه التحديد إلى نوعين، وهما القراءة الصامتة والقراءة الجهرية. فالغرض من القراءة الصامتة هو أن يكون الطالب قادرا على فهم كل كلمة وكل أسلوب لغوي مستخدم في النص وفهم المعنى والأفكار المنقولة صراحة وضمنا، في حين أن القراءة الجهرية هي أن يكون الطالب قادرا على فهم طبيعة ومخارج الحروف وأسلوب اللغة والتجويد وفقا لقواعد النحو

---

٦٠ عابد توفيق الهاشمي ,الموجه العملي لمدرس اللغة العربية (بيروت: مؤسسة الرسالة), ١٩٩٣. ص ٥٠.

٦١ عماد توفيق السعدي ,أسالب تدريس اللغة العربية (الأردن: دار الأمل للمنشر والتوزيع), ١٩٩١.ص ٢٢.

62 Iis Susiawati, Dadan Mardani, and Fadhila Syahda Nissa, "Pembelajaran Maharah Qiraah Untuk Penguasaan Makna Teks Tentang Pendidikan Karakter," *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 2022, Hal 27.

63 Fadhilla Rahman et al., "Analisis Perbedaan Bahasa Manusia Dan Hewan Sebagai Alat Komunikasi Dalam Kehidupan," *Innovative: Journal Of Social Science Research* 3, no. 5 (2023): 3155–66.

64 Okarisma Mailani et al., "Bahasa Sebagai Alat Komunikasi Dalam Kehidupan Manusia," *Kampret Journal* 1, no. 1 (2022): Hal 4.

65 Farhan Mubarok Lubis, " فاعلية استخدام التعلم المقلوب في تنمية مهارات القراءة الإلكترونيةفي تعليم اللغة العربية للناطقين بلغات أخرى," *Ihya Al-Arabiyah: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Arab* 6, no. 1 (2020): 168–80.

العربي.٦٦ هناك عدة مكونات تعتبر عناصر إلزامية في مهارة القراءة من أجل تحسين مهارات اللغة العربية، بما في ذلك:

١. فهم النص: أحد الجوانب الرئيسية لمهارة القراءة هي القدرة على فهم محتوى ومعنى النص المقروء. وهذا يتضمن التعرف على المفردات وبنية الجملة والسياق الثقافي والاجتماعي ذي الصلة.[٦٧]

٢. تحليل النص: بصرف النظر عن الفهم، تتضمن مهارة القراءة أيضا القدرة على تحليل النصوص. وهذا لا يعني القراءة من أجل الفهم فحسب، بل أيضا القدرة على انتقاد وتقييم الحجج أو الأفكار المقدمة في النص.[٦٨]

٣. مهارات القراءة بصوت عال (الطلاقة): تعد مهارات القراءة بصوت عال أيضا جزءا مهما من مهارة القراءة. وهذا يشمل السرعة والطلاقة في القراءة دون التضحية بالفهم.[٦٩]

٤. استراتيجية القراءة: يعد استخدام استراتيجيات القراءة مثل القراءة السريعة (القراءة بسرعة للحصول على فكرة عامة) والمسح (البحث عن معلومات محددة) أيضا جزءا من مهارة القراءة.[٧٠]

يمكن تحقيق هدف تعلم القراءة إذا كان المعلم قادرا على تقديم تدريب في التعلم يتكيف مع مؤشرات الإنجاز. تصف سلسلة مؤشرات اللغة العربية، في مجملها، تدفقا شاملا ومنهجيا وهرميا للكفاءات في عملية تقييم مهارات القراءة. ومن منظور علم أصول تدريس اللغة، لا تقاس هذه المؤشرات بمعزل عن بعضها، بل تتطور بشكل خطي، بدءا من المجال اللغوي الأساسي وصولا إلى المجال المعرفي الشامل. ويمثل هذا التدفق تحولا في قدرات الطلاب، من التعرف المبدئي على الرموز الصوتية النصية، إلى تنمية القدرة على تحليل البنية الداخلية للغة، وانتهاء ببناء المعنى واستيعاب الرسالة العميقة لنص القراءة الكامل.[٧١]

---

66 Fitriyanti, Ishak, and Azizah, "Pengaruh Pembelajaran Bahasa Arab Maharah Qira'ah Untuk Siswa Madrasah Aliyah Terhadap Pemahaman Budaya Arab." Hal 62.

٦٧ احمد الزهراني, "فاعلية استراتيجية التساؤل الذاتي في تنمية مهارات الفهم القرائي لدى متعلمي اللغة العربية الناطقين بلغات أخرى ",مجلة كلية التربية (أسيوط).312–282 :(2024) 10 .no ,40

٦٨ أحمد غالب الخرشة ,أسلوبية الانزياح في النص القرآني.(Al Manhal, 2014)

٦٩ عواد الحوامده and هيفاء, "مدى تمكن طلاب الصف السادس من مهارات القراءة الجهرية وعلاقتها بفهم النص المقروء في نجران ",مجلة كلية التربية (أسيوط).220–195 :(2019) 6 .no ,35

٧٠ الزهري, "أثر استخدام الألعاب اللغوية الإلكترونية في تنمية مهارات القراءة الموسعة لدى تلاميذ الصف الثاني الإعدادي."

71 Lailatul Mauludiyah, *EVALUASI DAN TES PEMBELAJARAN BAHASA ARAB* (UMMPress, 2025).

تركز المرحلة الأولى من وصف هذه الكفاءة على فك رموز النص والأداء الصوتي، وهما المجالان الرئيسيان للقراءة الجهرية. في هذه المرحلة الأولية، يختبر الطلاب في قدرتهم على نطق كل كلمة بالمخارج الصحيحة للحروف العربية. ثم تعزز هذه القدرة من خلال الطلاقة في قراءة النصوص وفقا للقواعد النحوية الصحيحة. في السياق العربي، يرتبط هذا ارتباطا وثيقا بدقة حركات نهاية الكلمات، بما يتناسب مع وظيفتها النحوية. وكجسر لفهم أعمق، يجب على الطلاب أيضا المرور بمرحلة القراءة الصامتة، وهي نشاط داخلي تعمل فيه العينان والدماغ معا بسرعة لاستيعاب النص بصمت، مما يزيد من التركيز المعرفي دون تشتيت الانتباه بعبء النطق.[٧٢]

بمجرد استيعاب النص بنجاح من خلال القراءة الصامتة، ينتقل مسار المؤشر إلى مجال التحليل اللغوي الدقيق، الذي يشمل إتقان القواعد والمفردات. في هذه المرحلة التحليلية، يطلب من الطلاب تحديد وتحديد تراكيب الجمل التي يتكون منها النص، مثل التمييز بين الجمل الاسمية والجمل الفعلية. تماشيا مع هذا الفهم البنيوي، يجب أن يكون الطلاب قادرين على تحديد معاني الكلمات والعبارات والجمل، سواء المعنى النصي وفقا للقاموس أو المعنى السياقي ضمن الفقرة. وتعد الدقة في تحليل جوانب القواعد والمفردات شرطا أساسيا، إذ أن أي خطأ، مهما كان بسيطا، في تحليل التراكيب النحوية العربية سيؤثر سلبا على فهم الطلاب لمحتوى النص.[٧٣]

وتبلغ هذه المؤشرات ذروتها في المستوى الكلي للفهم النقدي والتقييم (الفهم والاستبصار)، حيث لا ينظر الطلاب إلى النص كمجموعة من الحروف المنفصلة، بل كفكرة متكاملة. ويتطلب هذا المستوى العالي من الكفاءة من الطلاب فهم الرسالة الرئيسية والمعلومات الأساسية والدلالات الصريحة والضمنية التي ينقلها الكاتب في النص العربي. ولإثبات تحقيق هذا الفهم العميق عمليا، يوفر هذا المؤشر أداة ملموسة تتمثل في قدرة الطلاب على الإجابة بدقة عن أسئلة شاملة حول محتوى النص المقروء.[٧٤]

---

[72] Ade Umamah, "Analisis Kemampuan Membaca Teks Bahasa Arab Siswa Kelas XI Madrasah Aliyah Pondok Pesantren DDI As-Salman Allakuang (Studi Perspektif Psikolinguistik)" (IAIN Parepare, 2024).

[73] Fatchul Mu'in, *Linguistik Terapan: Teori Dan Praktik* (CV Eureka Media Aksara, 2025).

[74] Norbertus Tri Suswanto Saptadi et al., *Strategi Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia* (Sada Kurnia Pustaka, 2025).

عند ربط هذه السلسلة الكاملة من الكفاءات بخطة البحث المتعلقة بفعالية تطبيق الألعاب التعليمية كأداة تقييم في المدارس المعهد، يقدم وصف هذا المؤشر تمييزا واضحا بين الجانب التقني وجانب التقييم التقليدي الأصيل. ستكون ميزات الاختبارات التفاعلية على منصة الألعاب التعليمية فعالة للغاية إذا ما استخدمت لتقييم المؤشرات المعرفية النصية، مثل مطابقة معاني المفردات، وتحديد بنية الجمل الناقصة، والإجابة على اختبارات فهم النصوص. مع ذلك، بالنسبة لمؤشرات الأداء الشفهي التي تشمل دقة النطق وطلاقة القراءة الجهرية، فإن للأنظمة الرقمية قيودا وظيفية، لذا يبقى دور المعلمين، أو معلمي المدارس المعهد، من خلال الأساليب التقليدية كالتصْوغ، ضروريا للغاية لإنشاء نظام تقييم هجين متكامل.[٧٥]

يمكن معرفة تحقيق أهداف تعلم القراءة عند إجراء التقييم. الاختبارات أو الامتحانات هي تقنيات لقياس وتقييم التعلم يجب تعديلها مع أهداف التعلم المطبقة. لذلك، يتم وضع الأسئلة لقياس قدرات الطلاب على مهارة القراءة وتؤدي إلى مؤشرات الإنجاز. تتضمن نماذج الاختبار لمادة مهارة القراءة اختبارات لنطق الحروف حسب المخرج، واختبارات لتحديد هياكل الجملة، واختبارات للعثور على معنى النصوص الذي يقرأها.[٧٦]

المبحث الثالث: وسائط التعليمية

أ– وسائط

كلمة "الوسائط" هي صيغة الجمع لكلمة "الوسيط"، وهي مشتقة من حروف الواو والسين والثام. يحمل هذا الجذر اللغوي معنى "الوسط" أو "الاعتدال" أو "الوسيط". يشير مفهوم الإعلام عموما إلى جميع أشكال القنوات والأدوات والوسائل المستخدمة لنقل المعلومات والرسائل والأفكار من المرسل إلى المتلقي.[٧٧] من الناحية الاشتقاقية، يشمل الإعلام العلمي الحديث دمج النصوص والصوت والصور والفيديوهات، التي تعالج رقميا لإنشاء تواصل تفاعلي.

---

[75] Selviana Selviana, "Efektivitas Website Educaplay Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pai Dan Budi Pekerti Kelas Vii Smpn 1 Sekar" (Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri, 2025).

[76] Ahmad Rathomi, "PEMBELAJARAN BAHASA ARAB MAHARAH QIRA'AH MELALUI PENDEKATAN SAINTIFIK," *Ta'dib: Jurnal Pendidikan Islam* 8, no. 1 (May 2019): Hal 568.

[٧٧] دموش أوسامة, "الوثائق الأرشيفية السمعية البصرية الرقمية للمؤسسة العمومية للتلفزيون الجزائري: نحو تعزيز الذاكرة الجمعية والتراث الثقافي الرقمي «مشروع مادـمام».(2021) ",« *Journal of Information Studies and Technology* 2021, no. 1

في سياق الاتصال والتعليم، تعتبر هذه الوظيفة الوسيطة بالغة الأهمية لأن وسائل الإعلام تعمل كجسر يربط بين طرفين بحيث يمكن أن تسير عملية تبادل الأفكار بفعالية، وتقليل احتمالية التشويه أو سوء الفهم، وضمان وصول الرسالة المنقولة بدقة عالية وفقا لهدفها الأصلي[٧٨]

في تطورها، لم يعد ينظر إلى مفهوم الإعلام على أنه مجرد وسيلة سلبية لنقل الرسائل، بل أصبح ينظر إليه كبيئة أو محفز قادر على التأثير في السلوك البشري والإدراك والمعرفة. وانطلاقا من نظرية بيئة الإعلام، فإن الوسيلة أو الأداة المستخدمة في التواصل تسهم في تشكيل الرسالة وهيكلتها وتحديد كيفية فهمها من قبل الجمهور. وللخصائص الفيزيائية والتقنية للوسيلة – سواء أكانت نصية، أو صوتية، أو مرئية، أو تفاعلية رقميا – تأثيرات نفسية مختلفة على كيفية معالجة الدماغ البشري للمعلومات، لذا يعد اختيار نوع الوسيلة المناسب أمرا بالغ الأهمية لنجاح إيصال الرسالة.[٧٩]

عند النظر إلى مفهوم الوسائط من منظور تصنيف أشكالها، يقسم تقليديا إلى ثلاث فئات رئيسية: الوسائط المرئية، والوسائط الصوتية، والوسائط السمعية البصرية. تعتمد الوسائط المرئية على حاسة البصر كوسيلة أساسية لاستقبال المعلومات، كما هو شائع في الكتب، والوحدات التعليمية، والمجلات، والصور، والرسومات، والنصوص المكتوبة. في المقابل، تركز الوسائط الصوتية على حاسة السمع من خلال التحفيز الصوتي، كما هو الحال في التسجيلات الصوتية، والبث الإذاعي، والبودكاست. أما الوسائط السمعية البصرية، فتجمع بين هذين العنصرين معا، مما يتيح تجربة استيعاب معلومات أكثر شمولا من خلال عروض الفيديو، والأفلام، والعروض التقديمية التفاعلية متعددة الوسائط.[٨٠]

في مجال التربية والتعليم، تلعب الوسائط دورا استراتيجيا باعتبارها عنصرا أساسيا في نظام التعلم، إذ تربط المواد المجردة بمفاهيم ملموسة يسهل على الطلاب فهمها. فعندما يقدم المعلمون موادا دراسية معقدة، تعمل الوسائط كمحفز بصري أو سياقي ينشط المخططات المعرفية الأولية

---

78 Andi Khairul Umam, "Moderasi Dan Deradikalisasi Dalam Pendidikan Islam Di Pesantren (Pesantren Al-Tsaqafah Jagakarsa Jakarta Selatan)" (Institut PTIQ Jakarta, 2024).

79 Adeline Silaban and Bonefasius Yanwar Boy, *Teori Dan Konsep Media Pembelajaran* (CV Eureka Media Aksara, 2025).

80 Isop Syafei, *Media Pembelajaran* (Penerbit Widina, 2025).

لدى الطلاب.[٨١] وقد ثبت أن استخدام الوسائط التعليمية المناسبة يقلل من العبء المعرفي على أدمغة الطلاب ويعزز قدرتهم على الاحتفاظ بالمادة في ذاكرتهم طويلة المدى، حيث لا تقتصر المعلومات على السمع فقط، بل ترى وتتفاعل بشكل مباشر.[٨٢]

وإلى جانب وظيفتها المعرفية، تلعب مفاهيم الوسائط دورا حيويا في التأثير على الجوانب العاطفية والنفسية للمتلقين، لا سيما في سياق إدارة الدافعية وخفض مستويات القلق. فالتعلم أو التواصل الذي يعتمد فقط على أساليب المحاضرات النصية التقليدية غالبا ما يزيد من الحواجز العاطفية كالملل والإرهاق والتوتر. ويمكن لوجود الوسائط التفاعلية والممتعة أن يقلل بشكل كبير من هذه الحواجز، مما يخلق بيئة تعليمية شاملة وديمقراطية وإنسانية، يشعر فيها المتلقون براحة وثقة أكبر، ويشجعهم على المشاركة الفعالة في عملية التفاعل.[٨٣]

من الناحية النظرية، لا تقاس فعالية أي وسيلة إعلامية بمدى تطور أو تكلفة التقنية المستخدمة، بل بمدى توافق خصائصها مع الأهداف التعليمية أو جوهر الرسالة المراد إيصالها. فالوسيلة الإعلامية الجيدة قادرة على إيصال الرسائل بشكل صحيح وموثوق، وسهلة الاستخدام من الناحية التقنية، وقادرة على تلبية الاحتياجات الخاصة للمتلقين. لذا، فإن القدرة على تحليل الوسائل الإعلامية واختيارها وصياغتها بشكل متناسب تعد كفاءة أساسية يجب أن يمتلكها كل متواصل ومعلم، حتى لا تكون الرسالة المقدمة مجرد موضة عابرة، بل تتحول إلى معرفة قيمة.

ب– أهمية الوسائط

يشير مفهوم الوسائط التعليمية إلى جميع أشكال الأدوات والقنوات والوسائل الرقمية والتقليدية التي يستخدمها المعلمون لنقل الرسائل النصية والصوتية والمرئية إلى الطلاب.[٨٤]

---

[81] Donald H Wulff and Wayne H Jacobson, المواءمة من أجل التعلم: استراتيجيات لتحقيق فعالية التعليم *Aligning for Learning: Strategies for Teaching Effectiveness (JB–Anker)* (العبيكان للنشر, ٢٠٠٨).

[82] Aisyah Ali et al., *Media Pembelajaran Interaktif: Teori Komprehensif Dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Di Sekolah Dasar* (PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024).

[83] Apriyanto Apriyanto et al., *Psikologi Pendidikan: Memahami Siswa Dan Proses Belajar* (PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2025).

[84] M Pd Syarifuddin and Eka Dewi Utari, *Media Pembelajaran (Dari Masa Konvensional Hingga Masa Digital)* (Bening Media Publishing, 2022).

وبشكل عام، تصنف هذه الوسائط إلى أربعة أنواع رئيسية بناء على الحواس:[٨٥] الوسائط المرئية، التي تعتمد على الصور الثابتة والنصوص المقروءة؛ والوسائط الصوتية، التي تركز على التسجيلات الصوتية والجوانب السمعية؛ والوسائط السمعية البصرية، التي تجمع بين الحركة والصوت؛ والوسائط التفاعلية الحاسوبية – مثل تطبيق– الألعاب التعليمية التي تتيح التواصل الديناميكي ثنائي الاتجاه. صمم هذا التصنيف لتمكين المعلمين من اختيار المحفزات الأنسب التي تتناسب مع الخصائص الفريدة للمواد الدراسية.[٨٦]

الهدف الأساسي من استخدام هذه الأنواع المختلفة من الوسائط هو تقديم المادة الدراسية بشكل ملموس وبمستوى عال من التجريد، مما يسهل على الطلاب فهمها.[٨٧] فمن خلال الرسوم البيانية والرسوم المتحركة ومحاكاة الألعاب، يمكن تقديم المفاهيم المعقدة – مثل قوانين الفيزياء، والقواعد النحوية الأجنبية، والظواهر الطبيعية – بطريقة ملموسة للطلاب. تعد عملية فصل مستويات التعقيد هذه أساسية لمنع التلقين اللفظي، وهي حالة يقتصر فيها الطلاب على حفظ سلاسل من الكلمات شفهيا دون فهم معناها الجوهري.[٨٨]

إضافة إلى تبسيط المادة، يهدف استخدام الوسائط التعليمية أيضا بشكل مباشر إلى تحسين قدرة الطلاب على الاحتفاظ بالمعلومات المكتسبة حديثا في الذاكرة طويلة المدى.[٨٩] يتمتع الدماغ البشري بقدرة أكبر على تذكر المعلومات التي تعالج عبر مسارين حسيين في آن واحد: المسار البصري والمسار السمعي.[٩٠] عندما يجمع المعلمون بين الشروحات اللفظية

---

[٨٥] حسام عدنان عويد, "أهمية تنمية مهارة الاستماع في تعليم اللغة العربية لغير الناطقين بها باستخدام أساليب حديثة (المقاطع الفيديوية إنموذجا)," مجلة العلوم الإنسانية والطبيعية93–181 :(2025) 12 .no ,6

[86] Jaka Wijaya Kusum, Muh Rijalul Akbar, and Muh Fitrah, *Dimensi Media Pembelajaran (Teori Dan Penerapan Media Pembelajaran Pada Era Revolusi Industri 4.0 Menuju Era Society 5.0)* (PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023).

[٨٧] ناجي محمد محمد and أمل, "واقع استخدام برمجيات الوسائط المتعددة في تدريس اللغة الإنجليزية في المرحلة المتوسطة بالمدينة المنورة ", مجلة كلية التربية (أسيوط).313–281 :(2023) 1 .no ,39

[88] Mamba'ul Ulum, *Media Pembelajaran Karton Bekas Snack Untuk Meningkatkan Visualisasi, Aktivitas Belajar Dan Hasil Belajar Siswa* (Penerbit P4I, 2022).

[٨٩] عمران بركات عمران" ,.et al أثر بيئة تعلم إلكترونية قائمة على مدخل STEM في تنمية بعض مهارات البرمجة الشيئية لدي تلاميذ المرحلة الإعدادية ",مجلة كلية التربية (أسيوط).145–90 :(2023) 8 .no ,39

[٩٠] كمال محمود احمد" ,.et al بعض العمليات المعرفية وعلاقتها باللغة التعبيرية لدى زارعي القوقعة (دراسة حالة) ",دراسات في الارشاد النفسي والتربوي.28–210 :(2023) 4 .no ,6

وعروض الوسائط التفاعلية ذات الصلة، يقل العبء على ذاكرة الطلاب قصيرة المدى، مما يسهل على الدماغ ترميز المعرفة وتخزينها بطريقة منظمة لفترة أطول.[٩١]

من منظور نفسي، يهدف تطبيق الوسائط التفاعلية – لا سيما تلك التي تتضمن التعلم القائم على الألعاب أو التلعيب – إلى تقليل العوائق النفسية كالملل والإرهاق والتوتر أثناء التعلم.[٩٢] غالبا ما تجعل أجواء الامتحانات الجامدة والمرهقة أو عروض المواد التقليدية الطلاب يخشون المحاولة. يمكن للوسائط الرقمية التفاعلية أن تحول بيئة الصف الدراسي إلى فضاء ديمقراطي للاستكشاف، مما يقلل بشكل ملحوظ من توتر الطلاب، وبالتالي يزيد تلقائيا من دافعيتهم الذاتية وثقتهم في مواجهة التحديات الأكاديمية.[٩٣]

الهدف الأسمى من هذه الوسائط التعليمية المتنوعة هو تعزيز التعلم الذاتي وتوحيد جودة تقديم المواد الدراسية بفعالية وكفاءة.[٩٤] تتيح الوسائط التفاعلية الحديثة للطلاب حرية كاملة في تنظيم وتيرة تعلمهم، مع تلقي تغذية راجعة فورية على تمارينهم. في الوقت نفسه، تضمن هذه الوسائط حصول جميع الطلاب على معلومات بصرية متسقة الجودة وعميقة، مما يضمن الاستفادة القصوى من وقت الحصة الدراسية المباشرة دون المساس بجودة فهم الطلاب الأكاديمي.

ج– وسائط تعليمية

لا تخلو وسائل الاختبار أو الامتحانات في الفصل من وسائل لتحديد قدرة أو فهم الطلاب للمادة التي يقدمها المعلم، فالوسائط هي أداة وسيطة في جانب من جوانب النشاط، والوسائط هي أداة تستخدم كوسيط في تحفيز كافة الجوانب.[٩٥] الوسائط كأداة في الأنشطة التي تشرك شخصا في تشغيلها وتنفيذها على شيء يصبح هدفا. الوسائط لها موقع يقع في المنتصف

---

[91] Rafiud Ilmudinulloh, *Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (Rafiud Ilmudinulloh, 2025).

[92] Risqiatul Hasanah, M Sos, and M Pd Ermalianti, *Gamifikasi Pendidikan Tinggi: Teori, Desain, Dan Integrasi Pembelajaran Digital* (Basya Media Utama, 2025).

[93] Ni Nyoman Supuwiningsih, *EDUGAME: Rahasia Sukses Pembelajaran Kreatif Dan Menyenangkan Dengan Game Based Learning* (PT. Media Penerbit Indonesia, 2025).

[٩٤] يسرى نايف نوري الدخيلي, "التحول الرقمي في طرائق تدريس اللغة العربية في ضوء التعليم الالكتروني ",مجلة العلوم الإنسانية والطبيعية 7, no. 1 (2026): 45–55.

[95] Herman Zaini and Kurnia Dewi, "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini," *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 1, no. 1 (2017): 86.

(الوسيط).[٩٦] تعتبر الوسائط أحد المحفزات في الأنشطة المختلفة لدعم وصقل قدرات الهدف.[٩٧] لذلك، فإن الوسيلة الإعلامية تشكل جانبا مهما في إيصال الرسائل، وخاصة في عالم التعليم، مما يجعل الطلبة قادرين على فهم المادة بسرعة وسهولة. وتحدد جاذبية الوسيلة أو تفردها دورا مهما في جذب انتباه الطلبة إلى عملية توصيل المادة التي يقوم بها المعلم.

تعد الوسيلة الإعلامية لاختبار اللغة العربية أحد جوانب تحديد مهارات الطلبة في اللغة العربية، وخاصة في مهارة القراءة.[٩٨] وبطبيعة الحال يجب على الطلبة معرفة كيفية استخدام هذه الوسيلة بحيث عندما يتم تحديد الوقت لا يرتبك الطلبة بشأن الوسيلة التي أمامهم. والجودة في التعلم هي الكثافة المرتبطة بلوائح وأنشطة المعلم والمناهج والمواد والطلبة والمرافق والوسائط وأنظمة التعلم في تقديم نتائج العملية ونتائج تعلم الطلبة على النحو الأمثل وفقا للتصميم المخطط له.[٩٩] يقال أن جودة التعلم منخفضة إذا لم يتم تحقيق تأثير الوسائط والأساليب والمواد والمناهج والمرافق على النحو الأمثل.[١٠٠] إن وسائل الإعلام قادرة على توفير أقصى قدر من التأثير الدقيق في تحقيق التعلم الفعال والممتع. ويعتمد عامل الدقة في التعلم على محتوى (رسالة) التعلم وأهداف التعلم ومشاركة الطلاب في أنشطة التعلم.[١٠١]

إن وسائل الإعلام هي جانب مثل المنطقة أو المنطقة والأدوات وجميع جوانب الأنشطة التي تتكيف مع التغيرات في المواقف الأفضل والمعرفة المتزايدة والتأثير على مهارات كل من يستخدمها.[١٠٢] تعتبر الوسائط أداة مساعدة في العملية التي يتم من خلالها الاهتمام بقدرات الطلاب حتى يتمكنوا من تقديم أقصى النتائج وفقا للتصميم المخطط له.[١٠٣] إن تطبيق الوسائط

---

[96] Nanda Widyani Alviolita and Miftakhul Huda, "Media Pop Up Book Dalam Pembelajaran Bercerita," *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia* 7, no. 1 (2019): 52.

[97] Firsa Afra Yuslizar et al., "Implementasi Aplikasi Memrise Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Interaktif Di Bimbingan Belajar (Bimbel) Adz-Dzakaa'Malang," *Shaut Al Arabiyyah* 11, no. 1 (2023): 184.

[٩٨] تمام and عمرو كمال أحمد محمد, "برنامج قائم على موضوعات القرن الحادي والعشرين ومهاراته لتنمية مستويات الفهم القرائي لدى الطلاب الناطقين بغير العربية ",المجلة التربوية لتعليم الكبار.67–218 :(2023) 4 ,no. 5

[99] Thoyyibatul Amalia, "Penggunaan Media Google Form Dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab Maharah Kitabah," *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab* 5, no. 5 (2019): 312.

[100] Herlina Pusparani, "Media Quizizz Sebagai Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Kelas vi Di Sdn Guntur Kota Cirebon," *Tunas Nusantara* 2, no. 2 (2020): 273.

[101] R. Rohani, "Media Pembelajaran" (UIN Sumatera Utara, 2020): 58.

[102] Rizqi Ilyasa Aghni, "Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi," *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 16, no. 1 (2018): 101.

[103] Isran Rasyid Karo-Karo and Rohani Rohani, "Manfaat Media Dalam Pembelajaran," *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika* 7, no. 1 (2018). 93-94.

في التعلم يتطلب أن يكون قادرا على التعاون مع المواد والمناهج التي تم إعدادها والتخطيط لها في عملية التعليم والتعلم لمعرفة نتائج قدرات الطلاب من المواد التي قدمها المعلم.[١٠٤]

إن تطور الوسائط يتأثر بأمور كثيرة منها: التكنولوجيا التي تتطور باستمرار، والمعرفة الإدارية، والتقييم، والسلوك والاتصالات بحيث تتطور أيضا تنوعات وأنواع الوسائط، وأشكال الوسائط، وبرامج الكمبيوتر. لذلك فإن الوسائط لها أنواع مختلفة ومجموعاتها تكون وفقا لتشابه الخصائص، وهي:[١٠٥] ١) تصنيفات الوسائط حسب التطورات التكنولوجية. ٢) تصنيفات الوسائط حسب خصائص المثير المولد. ٣) تصنيفات الوسائط حسب الحواس. وكثيرا ما يتم تطبيق واستخدام وسائل متعددة لتسهيل فهم الطلاب للمادة التي يشرحها المعلم، وخاصة مادة اللغة العربية التي كثيرا ما تعتبر صعبة التعلم. فمادة اللغة العربية لا تفهم شكل الكتابة العربية فحسب، بل تفهم أيضا شكل الكلمات والجمل والأنماط والتراكيب والمصطلحات التي سيتعلمها الطلاب.[١٠٦]

من المتوقع أن يكون استخدام الوسائط المتنوعة لتوفير الراحة لعملية التعلم لدى الطلاب أمرا سهلا لفهم الجوانب التي تم تقديمها. التعلم القائم على الألعاب هو أداة ابتكار يتم تطبيقها لتوفير عملية تعلم وتعليم ممتعة للطلاب ولا تترك جوانب توصيل المادة من المعلم. الوسائط التي تستخدم الألعاب قادرة على توفير أنماط تفكير إبداعية للطلاب وقادرة على توفير أسلوب التعلم الخاص بهم للطلاب. التعلم القائم على الألعاب المطبق في التعلم هو لعبة تعليمية.[١٠٧] تستخدم وسائل التعلم القائمة على الألعاب لاختبار الطلاب وأداة لتقييم مدى إتقانهم للمادة التي شرحها المعلم. لذلك، يتم تطبيق التعلم القائم على الألعاب من الألعاب التعليمية لمعرفة نتائج المادة التي تم تقديمها ومراجعة أو تقييم التعلم الذي تم.[١٠٨]

---

[١٠٤] المتولي محمد محمد عامر" ,.et al أثر استخدام برامج الوسائط المتعددة علي التحصيل الدراسي لدي طلاب كليات التربية "مجلة بحوث التربية النوعية.46–606 :(2014) 35 .no ,2014

[105] Aghni, "Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi."

[106] Sanwil et al., *Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Siswa SD/MI*.

[107] Yuniana Cahyaningrum et al., "Implementasi Game Based Learning (GBL) Monopoli Digital (MonDig) Dalam Pembelajaran Mahasiswa IKIP PGRI Bojonegoro," *Vol* 8 (2023): 70–74.

[108] Abdul Rohman and Shofil Fikri, "Desain Dan Analisis Media Pembelajaran Qira'ah," *Muhadasah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 5, no. 2 (2023): 150.

لا يقتصر استخدام أدوات التعلم على توصيل المواد فحسب، بل يستخدم أيضا في أنشطة تقييم التعلم التي يشار إليها بعد ذلك باسم وسائل الاختبار التفاعلية.[١٠٩] إن إتقان الطالب للمادة يحدد النجاح في وسائل التعلم ونجاح التعلم، وبالتالي فإن مستوى إتقان المادة يحدد مقياس نجاح التعلم. ومع ذلك، لا تزال نتائج التعلم لدى الطلاب غير كافية، مما يجعل التدريس حتى الآن غير محقق وغير ناجح.[١١٠]

د- وسائط الألعاب التعليمية

وسائط الألعاب التعليمية عبارة عن منصة عبر الإنترنت توفر عروض التعلم القائمة على الألعاب والأنشطة والأساليب المتعلقة بالتعليم.[١١١] وسائط الألعاب التعليمية هو تطبيق يمكن الوصول إليه على الموقع مجانا وبرنامج الهاتف المحمول الرقمي الذي يسهل تعلم جوانب مختلفة من المادة والتقييمات التي يمكن مراجعتها بشكل مباشر لمعرفة مدى إتقان الطلاب للمادة التي تم تسليمها من قبل المعلم.[١١٢]

يوفر موقع وسائط الألعاب التعليمية ألعابا متنوعة مثيرة للاهتمام بحيث يهتم الطلاب بالمادة والتسليم والاختبارات اليومية التي أعدها المعلم مثل " *yes or no, froggy jumps, memory game, matching pairs, puzzle crossword puzzle, fill in the blanks, unscramble letters game, unscramble word game* dan *ABC Game*".[١١٣] يعد وسائط الألعاب التعليمية أداة مفيدة للمعلمين الذين يرتبكون بشأن الوسائط التي يجب تطبيقها بحيث يأتي وسائط الألعاب التعليمية لتوفير طريقة فعالة لتحسين تجربة التعلم للطلاب من خلال التعليم التفاعلي والشخصي وسهل الاستخدام ويقدم موارد مختلفة لتسهيل على المعلمين إنشاء أنشطة تتوافق

---

[109] Pusparani, "Media Quizizz Sebagai Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Kelas vi Di Sdn Guntur Kota Cirebon."

[١١٠] عمر خلف عيادة المشاقبة, "مدى إتقان طلبة الصف التاسع للمفاهيم الأساسية في مادة العلوم في ظل دراستهم للصف السابع والصف الثامن عن بعد ",مجلة العلوم الإنسانية والطبيعية.21–7 :(2022) 4 ,no. 3

[111] Cristian Fernando Álvarez-Guamán and Juan Carlos Erazo-Álvarez, "Gamificación En El Proceso de Enseñanza de Algebra: Una Experiencia Con Educaplay," *CIENCIAMATRIA* 7, no. 3 (2021): Hal 234.

[112] Dennys Paúl Fernández Parra, "Herramienta Multimedia (EDUCAPLAY) Como Estrategia Para El Aprendizaje de Química General En Segundo Semestre de La Carrera de Biología, Química y Laboratorio Periodo Octubre 2016-Marzo 2017" (Riobamba, UNACH 2017, 2017). Hal 8.

[113] María Concepción Garrido Astray et al., "The Impact of Digital Resources in the Learning and the Development of the Competence Analysis and Synthesis," *Educacion Medica* 20 (September 1, 2019): 76.

مع احتياجات وأهداف التعلم.[١١٤] يتيح تطبيق وسائط الألعاب التعليمية للمعلمين العثور بسهولة على المواد ذات المواضيع والعناوين التي تناسب قدرات الطلاب، وسيشعر الطلاب أن التعلم ممتع وليس مملا.[١١٥] ومن المأمول أنه من خلال استخدام "التعليم المبني على وسائط الألعاب التعليمية سوف يكون الطلاب قادرين على التعلم بكفاءة وفعالية ومتعة، مما يجعل من الأسهل فهم المواد المقدمة.[١١٦]

تهدف منصة وسائط الألعاب التعليمية إلى توفير تجربة تعليمية وتفاعلية أكثر متعة وفعالية في العملية التعليمية من خلال الجمع بين تصميم اللعبة والميكانيكا في المحتوى التعليمي.[١١٧] مميزات وسائط الألعاب التعليمية:[١١٨]١) توفر وسائط الألعاب التعليمية مجموعة متنوعة من الألعاب والأنشطة التفاعلية التي تغطي مواضيع مختلفة مثل الرياضيات والعلوم واللغة والدراسات الاجتماعية. ٢) يتمكن المعلمون من تقديم تعديلات على المواد التعليمية والمحتوى المقدم باستخدام الأدوات والمرافق التي توفرها منصة وسائط الألعاب التعليمية. ٣) يمكن للطلاب المشاركة واللعب في الأنشطة مع زملائهم في الفصل وتشجيع التعاون وفهم المواد التي تم تقديمها. ٤) توفر منصة وسائط الألعاب التعليمية ردود فعل مباشرة ونتائج تقييم تسمح للمعلمين بتحديد قدرات الطلاب.

---

[114] Cesar Jorge Soledispa Baque et al., "Educaplay Una Plataforma Multimedia Para Crear Actividades Educativa Educaplay A Multimedia Platform To Create Educational Activities," *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar* 7, no. 5 (2023): Hal 4000.

[115] Cristina Páez-Quinde et al., "Educaplay: A Gamification Tool for Academic Performance in Virtual Education during the Pandemic Covid-19," *Revista Cátedra* 5, no. 1 (2022): 35-37.

[116] Nur Hamidah Wanda, "التنفيذ للوسائط التفاعلية EducaPlay لترقية نتائج تعلم اللغة العربية لدى تلاميذ الصف الرابع في المدرسة الابتدائية المتكاملة المحمدية بسوكارامي" (Asian Publisher, 2025).

[117] C Páez-Quinde, R Infante-Paredes, and ..., "Educaplay: Una Herramienta de Gamificación Para El Rendimiento Académico En La Educación Virtual Durante La Pandemia Covid-19," ..., 2022. Hal 37.

[١١٨] د/فايزة احمد الحسينى مجاهد ,مداخل واستراتيجيات وطرائق حديثة في تعليم وتعلم الدراسات الاجتماعية) دار التعليم الجامعي, ٢٠٢١.(

الفصل الثالث

منهجة البحث

أ. مدخل البحث ومنهجة

نوع البحث المستخدم في هذه الدراسة هو البحث الكمي باستخدام الأساليب التجريبية. البحث التجريبي هو دراسة تجرى لتفسير بعض الظواهر أو المتغيرات من خلال التلاعب بهذه المتغيرات أو العلاقات بينها، لتحديد العلاقة أو التأثير أو الاختلاف بينها. في سعينا نحو الحقيقة، يستخدم البحث التجريبي لإثباتها. يهدف هذا البحث التجريبي إلى تحديد مدى دقة (صدق) مستوى تأثير المتغير س على المتغير ص. هذا البحث هو دراسة كمية مدعومة ببيانات نوعية صفية لتعزيز نتائج البحث المعروضة.[١١٩]

هذا البحث تجريبي بطبيعته، إذ استخدم الباحث وسائط لم يسبق استخدامها في موقع البحث، لذلك يطبق الباحث تصميما تجريبيا خالصا لأن السمة الرئيسية للتصميم الخالص هي العينة المستخدمة للفئة الضابطة والفئة التجريبية تؤخذ عشوائيا. " Protes-postest control group dessign" هو التصميم المستخدم في هذه الدراسة.

يتضمن البحث التجريبي مجموعتين يتم اختيارهما عشوائيا. ثم يتم إجراء "pretest " لمعرفة الاختلافات الأولية بين الوضع بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة. تكون نتائج الاختبار القبلي جيدة إذا لم تكن درجات المجموعة التجريبية مختلفة.

الجدول ٣,١

تصميم مجموعتي الاختبار القبلي والاختبار البعدي مع المجموعة الضابطة

المجموعة	الاختبار القبلي	الإجراء	الاختبار البعدي
R	O_1	X	O_2
R	O_1	-	O_2

مصدر: سوغيونو. طريقة البحث التعليمي

التوضيح :

[119] Moh. Kasiram, *Metodologi Penelitian: Kualitatif–Kuantitatif* (Malang: UIN-Maliki Press, 2010). Hal 210.

R : عينة عشوائية

X : المعاملة في المجموعة التجريبية

O_1 : الاختبار القبلي في المجموعة التجريبية

O_2 : الاختبار البعدي في المجموعة التجريبية

O_1 : الاختبار القبلي في المجموعة الضابطة

O_2 : الاختبار البعدي في المجموعة الضابطة

هذا الجدول هو مرجع لصياغة المشكلة الثالثة، وهي البيانات النوعية كبيانات داعمة لنتائج البحث الكمي.

ب. **مجتمع البحث وعينته**

١. مجتمع البحث

في الدراسة، من المؤكد أن هناك حاجة إلى كائن كهدف بحثي، والذي يشار إليه غالبا باسم كائن البحث. لذلك، قبل إجراء البحث، يحتاج الباحث أولا إلى تحديد موضوع البحث المسمى بالسكان والعينة. السكان هو مجموعة من الوحدات التي سيتم فحصها حسب خصائصها (خصائصها)، وإذا كان السكان واسعا جدا، فيجب على الباحث أخذ عينة (جزء من السكان) لفحصها. وبالتالي فإن هذا يعني أن السكان هو الهدف بأكمله الذي يجب فحصه، وفي ذلك السكان سيتم تنفيذ نتائج الدراسة.[١٢٠] إن الأشخاص الذين أصبحوا السكان في هذه الدراسة هم طلاب معهد وافي القراءن قدس جاوى الوسطى، وعددهم عشرين شخصا.

٢. عينة

فإن "العينات هي جزء من العدد والخصائص التي تملكها بها السكان" وبناء على هذا الرأي يمكن الاستنتاج أن العينة هي جزء من السكان المشمول بأعضاء السكان ثم يتم اختيارها لتكون ممثلة السكان قيد الدراسة.[١٢١]

---

[120] Abdullah Ma'ruf, "Metodologi Penelitian Kuantitatif," *Yogyakarta: Aswaja Pressindo*, 2015. Hal 226.

[121] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta Bandung, 2013). Hal 118.

إن تقنية أخذ العينات المستخدمة هي تقنية "*purposive sampling* ". ووفقا لسوجيونو، فإن "*purposive sampling* " هي تقنية لتحديد العينات مع مراعاة اعتبارات معينة بحيث تكون البيانات التي تم الحصول عليها أكثر تمثيلا لعملية بحث كفؤة في مجالها. لذا يمكن القول إن "*purposive sampling* " هو أخذ عينات متعمد وفقا لمتطلبات العينة التي يطلبها المؤلف.[١٢٢] كانت عينة الدراسة هي الفصل الثالث في معهد وافي القراءن قدس جاوى الوسطى التي تدرس اللغة العربية، وقد اختار الباحث هذا القسم لأن معظم الطلاب ما زالوا يفتقرون إلى مهارات القراءة.[١٢٣]

ج. **البيانات ومصادرها**

في هذا البحث يوجد مصدرين، فهما:

١. المصدر الإبتدائي

في هذا البحث يكون المصدر الإبتدائي مصدر الأول في هذا البحث. والمصدر الإبتدائي في هذا البحث هو المعهد وافي القراءن قدس جاوى الوسطى التي تكون الفاعل من هذا البحث.

٢. المصدر الثانوي

المصدر الثانوي هو المصدر الذي يدعم هذا البحث. المصدر الثانوي في هذا البحث هو البيانات مكون بشكل وثائقي. ترتيب البيانات لابد فعلي ولا يخرج من مادة. يمكن حصول البيانات الثنوية من الكتب، وصحيفة، والبحث، والدراسات السابقة.

د. **أسلوب جمع البيانات**

١. الملاحظة

يتم استخدام تقنية جمع البيانات من خلال الملاحظة عندما يتعلق البحث بالسلوك البشري، وعمليات العمل، والظواهر الطبيعية، وعندما لا يكون عدد المستجيبين الذين تمت ملاحظتهم كبيرا جدا.[١٢٤] تم إجراء الملاحظة للحصول على بيانات تتعلق بوسائل

---

[122] Jabal Tarik Ibrahim, *Metode Penelitian Sosial Ekonomi Pertanian*, vol. 1 (UMMPress, 2020). Hal 79-80.

[١٢٣]" أسموني خير (مقابلة)".

[124] Dr Sugiyono, "Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D," 2013.

اختبار مهارة القراءة في معهد وافي القراءن قدس جاوى الوسطى. تم إجراء الملاحظات في هذه الدراسة من خلال الملاحظة المباشرة، أي الملاحظات التي أجريت بدون وسطاء على الأشياء التي يتم دراستها باستخدام أدوات جمع البيانات في شكل ملاحظة مباشرة لأشياء البحث.

٢. الاختبار

الاختبار هو أحد الأساليب المستخدمة لقياس مستوى قدرة الفرد، ويطبق اختبار التحصيل الدراسي على القسم التجريبي والقسم الضابط بنفس نوع الأسئلة، يستخدم الباحث اختبارات الأدوات في شكل اختبارات الصلاحية لقياس الجوانب التي يتم دراستها واختبارات الموثوقية لقياس اتساق نتائج البحث في ظل ظروف متعددة. وقد تم إجراء اختبار التعلم في هذه الدراسة مرتين، وهما:

أ) الاختبار القبلي

يتم إجراء اختبار أولي لتحديد القدرة الأولية قبل إعطاء العلاج. في هذه الدراسة، يكون الاختبار المقدم عبارة عن اختبار شفوي حيث سيتم عرض مقطع فيديو للمتحدث الأصلي للطلاب ثم يقوم الطلاب بتكرار ما هو موجود في الفيديو

ب)الاختبار البعدي

يتم إجراء الاختبار اللاحق لتحديد القدرة النهائية للطلاب بعد تلقي العلاج. يكون شكل الاختبار في هذا الاختبار اللاحق هو نفس شكل الاختبار المقدم أثناء الاختبار التمهيدي.

٣. التوثيق

وتنقسم المواد الوثائقية بالتفصيل إلى عدة أنواع وهي: السير الذاتية، والرسائل الشخصية، والكتب، والمذكرات، والمقتطفات التذكارية، والوثائق الرسمية والخاصة، والقصص، والأفلام، والصور، وما إلى ذلك.[١٢٥] وبناء على هذا التوضيح يمكن الاستنتاج أن التوثيق تم استخدامه لأنه يمكن أن يقدم صورة واضحة لهذا البحث، في شكل العملية والنتائج التي تم التوصل إليها في صف الطلاب في معهد وافي القراءن قدس جاوى الوسطى.

[125] Ma'ruf, "Metodologi Penelitian Kuantitatif." Hal 255.

٤. الإستبانة

في هذه الدراسة، استخدم الباحث استبيانا شاملا يتألف من نتائج امتحانات الطلاب، وعروض تقديمية للمنتجات، واستبيانات رضا وزعت على الطلاب والمعلمين، وفي هذه الدراسة استخدم الباحث استبانة لتحليل مشكلة البحث المستخدمة للحصول على البيانات وهي المتغير X والمتغير Y،[١٢٦] وللحصول على البيانات المطلوبة أجرى الباحث استبانتين تضمنتا:

أ) جمع البيانات للمتغير X (استخدم وسائط الألعاب التعليمية) يستخدم أسلوب استبيان بمكياس ليكير من ١-٤ بهدف معرفه أن استخدم وسائط الألعاب التعليمية.

ب)جمع البيانات للمتغير Y (مهارة القراءة) يستخدم أسلوب استبيان الذي يستخدم ثلاثة مواضيع.

هـ. أسلوب تحليل البيانات

١. اختبار الحالة الطبيعية

اجريت اختبار الحالة الطبيعية لمعرفة ما إذا كانت البيانات موزعة بشكل طبيعي أم لا. يعد توزيع البيانات بشكل طبيعي شرطا لاختبار الفرضيات باستخدام الإحصاءات العيارية. يتم استخدام اختبار كولموجوروف-سميرنوف ز (*uji Shapiro Wilk*) لاختبار اعتدال البيانات باستخدام برنامج SPSS. معيار اختبار الاعتدال هو عندما يكون قيمة sig. < 0.05 ، فإن توزيع البيانات غير طبيعي. وعندما تكون قيمة sig. > 0.05 ، فإن توزيع البيانات طبيعي.

٢. اختبار المتجانس

تم تنفيذ اختبار تجانس الفئة الضابطة والفئة التجريبية لمعرفة مدى تشابه التباينات بين المجموعتين. تم استخدام اختبار تجانس في هذا البحث باستخدام اختبار ليفين لمساواة التباينات في برنامج SPSS. وبمعيار إذا كانت قيمة sig. > 0.05، فإن الفئتين لديهما نفس

[126] Almasdi Syahza, "Metodologi Penelitian Edisi Revisi" (Riau: UR Press Pekanbaru, 2021). Hal 49.

التباين (متجانسة). وإذا كانت قيمة sig. < 0.05، فإن الفئتين لديهما تباينين مختلفين (غير متجانسة).

٣. اختبار الفرضية

اختبار الفرضية يستند إلى قيمة الاختبار القبلي وبيانات مقياس *N-gain* بالنسبة للعينة المستقلة (غير ذات ارتباط وفقا للشروط) ، إذا كانت البيانات على حد سواء تتوزع بشكل طبيعي وتكون التباينات متجانسة ، يتم استكمال اختبار t أما بالنسبة لخطوات اختبار t، فيكون على النحو التالي:

أ) صياغة Ha و Ho في صيغة الجملة

ب) صياغة Ha و Ho باستخدام الأساليب الإحصائية

ج) حساب المتواسط (X) والانحراف المعايير (S) و تبيان والترابط (S^2)

د) حساب قيمة t باستخدام الصيغة:

$$t = \frac{\bar{x_1} - \bar{x_2}}{\sqrt{\left(s^2\left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)\right)}}$$

التوضيح :N : عدد العينة S_1^2 : تبيان عينة ١

X_1 : متوسط عينة ١ S_2^2 :تبيان عينة ٢

X_2 : متوسط عينة ٢

ستستخدم الباحثة تحليل البيانات اختبار t باستخدام SPSS لتحديد الفرق بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة قبل وبعد الإجراء.

الفصل الرابع

عرض البينات وتحليلها

المبحث الأول: تطبيق اختبار مهارة القراءة بالألعاب التعليمية لتسهيل عملية التقويم لدى طلاب في معهد وافي القرآن قدس.

تألفت المجموعات المستخدمة في هذه الدراسة من مجموعتين: مجموعة تجريبية ومجموعة ضابطة. استخدمت المجموعة التجريبية الألعاب التعليمية كأداة للاختبار أو الامتحان. أما المجموعة الضابطة، فاستمرت في استخدام الأساليب والوسائل التقليدية، كالورق. في هذا القسم، استخدم الباحث البحث النوعي لتوفير بيانات وصفية وواضحة في تنفيذ التجربة المتعلقة بتطبيق منصة الألعاب التعليمية كأداة لاختبار مهارات القراءة باللغة العربية، ولتقييم نتائج المواد التي تم الحصول عليها. يوضح الجدول التالي أعضاء مجموعتي البحث:

الجدول ٤,١

توزيع الموضوعات البحثية

الرقم	المجموعة	الفصل	العدد
١	المحموعة التجريبية	٣ أ	٢٠
٢	المجموعة الضابطة	٣ ب	٢٠

أجري البحث على مدار ٧ اجتماعات، بتفاصيل ٣ اجتماعات في الفصل الضابط و٤ اجتماعات في الفصل التجريبي. يبدأ هذا البحث من ٣ ديسمبر ٢٠٢٤ إلى فبراير ٢٠٢٥. تجرى امتحانات المواد أو الاختبارات يوميا وأسبوعيا ومرة كل ستة أشهر كشرط للترقية في الفصل. الوقت المخصص للاختبار هو ٣٠ دقيقة. باستخدام منصة الألعاب التعليمية كأداة لاختبار مهارات القراءة في معهد وافي القرآن قدس، يوفر الألعاب التعليمية مجموعة متنوعة من الميزات وعرضا تفاعليا أكثر لمساعدة الطلاب على التركيز والاستمرار في التعلم. ويمكن للمعلمين بعد ذلك متابعة نتائج اختبارات الطلاب لتحديد مستوى فهمهم للنصوص العربية.

أ. الاختبار الأول

عملية إنشاء وتطبيق تقييم قائم على منصة الألعاب التعليمية من خلال خطوات تقنية منظمة. تبدأ العملية بمرحلة الإنشاء، حيث يدخل المعلم إلى موقع الألعاب التعليمية الرسمي، ويختار ميزة لعبة الإملاء أو تحدي الصوت (dictation)، ثم يدخل نصا عربيا قصيرا بعناية، ويحمل تسجيلا صوتيا للنطق لاختبار دقة الشطر والفصل بين المد والقص. بعد نشر اللعبة مع تحديد وقت وعدد محاولات، يدمج المعلم هذه المنصة مباشرة مع نظام إدارة التعلم، مثل Google Classroom أو Moodle، ليتمكن طلاب الصف التجريبي (٣-أ) من الوصول إلى الرابط مباشرة دون الحاجة إلى إنشاء حساب جديد. في مرحلة التطبيق، يبدأ النشاط بتهيئة الجهاز وشبكة الإنترنت عبر، يليه محاكاة تفاعلية لمدة ١٥ دقيقة لكي يتأقلم الطلاب مع الشاشة الرقمية. عند دخول الجلسة الرئيسية، يعمل الطلاب على التحدي السمعي البصري بشكل مستقل مع التركيز على تحليل أشكال الحروف ومطابقة الأصوات في النص العربي، بينما يرافقهم المعلم لتقليل تشويش الإعلانات من النسخة المجانية؛ حتى النهاية، بمجرد انتهاء الامتحان، يقوم النظام تلقائيا بتسجيل الدرجات المعرفية ومدة عمل الطلاب ومزامنتها على الفور مع بطاقة التقرير الرقمية للمدرسة في (الوقت الفعلي).[١٢٧]

في تضمن اللقاء الأول على المراحل الأولية لتقييم القراءة، وتحديدا طلاقة القراءة، والتعرف على شكل الكلمات، والنطق باستخدام ميزة التحدي الصوتي أو الإملاء العكسي (dictation) في منصة الألعاب التعليمية. في هذه الجلسة، يطلب من الطلاب قراءة نص قصير معروض على الشاشة، ثم مطابقته مع النطق الصوتي الصحيح، أو اختيار النص المكتوب الذي يتطابق بشكل أفضل مع الصوت المنطوق. من خلال هذا النشاط التفاعلي، يستطيع المعلمون تقييم قدرات الطلاب الأساسية في تحديد تغيرات أصوات الحروف نتيجة علامات الترقيم (الشكل)، والتمييز بين المد والطول، وتقييم دقة رؤيتهم البصرية في التعرف على شكل الحروف العربية قبل الانتقال إلى فهم النصوص الأكثر تعقيدا.[١٢٨]

---

[١٢٧] الملاحظة والتوثيق إذا تطبيق المادة اللغة العربية

[١٢٨] الاختبار الأول في تطبيق الألعاب التعليمية: ٣ ديسمبر ٢٠٢٤

ب. الاختبار الثاني

تبدأ العملية بمرحلة التصميم على منصة الألعاب التعليمية، حيث يقوم المعلمون بإنشاء لعبة كلمات متقاطعة (Crossword) أو لعبة بحث عن الكلمات (Word Search Puzzle) وذلك بإدخال مصطلحات رئيسية من نصوص عربية وتجميع أدلة على شكل مرادفات وأضداد وتعريفات سياقية، قبل دمج اللعبة في Google Classroom أو Moodle. في مرحلة التنفيذ، يعطى الطلاب أولا نص القراءة العربي كاملا لفهم جوهره، ثم يستخدمون لعبة الألغاز الرقمية لتحليل النص وإيجاد الكلمة الصحيحة بناء على الأدلة الدلالية المتاحة. من خلال هذا النشاط التفاعلي، يتم اختبار تركيز الطلاب وثراء مفرداتهم كأساس رئيسي لفهم الرسائل الضمنية في الخطاب. في نهاية الحصة، يقوم نظام الألعاب التعليمية تلقائيا بتسجيل نتائج التقييم ومزامنتها مع بطاقة التقرير الرقمية للمدرسة في الوقت الفعلي.[١٢٩]

في الجلسة الثانية، فتخصص لتقييم إتقان المفردات والمصطلحات الرئيسية في نص القراءة باستخدام ميزتي الكلمات المتقاطعة (Crossword Puzzle) أو البحث عن الكلمات (Word Search Puzzle). يعطى الطلاب نص قراءة كامل، ثم يطلب منهم إيجاد وتحليل معاني كلمات محددة من النص باستخدام أدلة على شكل مرادفات أو أضداد أو تعريفات سياقية مصممة ضمن مصفوفة ألغاز الألعاب التعليمية. يقيس التقييم في هذه الجلسة الثانية ثراء مفردات الطلاب، وهو الأساس لفهم جوهر الرسائل الخفية في الخطاب العربي المكتوب.[١٣٠]

ج. الاختبار الثالث

تركز هذه العملية على اختبار مهارات الطلاب في التحليل البنيوي والنحوي. تبدأ العملية على منصة الألعاب التعليمية، حيث يصمم المعلمون أنشطة تفاعلية باستخدام خاصيتي ملء الفراغات (Fill in the Blanks) أو فك تشفير النص (Unscramble Text) عن طريق إدخال نص عربي كامل، ثم إخفاء عناصر نحوية مهمة عمدا، مثل حروف العطف والضمائر، أو تغيير ترتيب الفقرات عشوائيا قبل دمج الروابط مباشرة في Google Classroom أو Moodle. يطلب من الطلاب

---

[١٢٩] الملاحظة والتوثيق إذا تطبيق المادة اللغة العربية
[١٣٠] الاختبار الثاني في تطبيق الألعاب التعليمية: ١٤ يناير ٢٠٢٥

قراءة النص قراءة تحليلية متعمقة لتحديد العلاقات المنطقية بين الجمل وتطبيق قواعد النحو الصحيحة لإعادة بناء النص غير المكتمل أو العشوائي على الشاشة. تختتم عملية التقييم التفاعلية هذه بتقييم آلي من نظام الألعاب التعليمية يقيس دقة فهم الطلاب للسياق مباشرة وفي الوقت الفعلي، ويزامن درجاتهم مع بطاقة التقرير الرقمية للمدرسة دون الحاجة إلى تصحيح يدوي.[١٣١]

في الجلسة الثالثة، فتقيم فهمهم لبنية الجملة وترابط الخطاب باستخدام خاصية ملء الفراغات (Fill in the Blanks) أو إعادة ترتيب النص (Unscramble text). في هذا الاختبار، يعرض على الطلاب نص قراءة عربي مع ترك بعض الجمل فارغة عمدا أو فقرات مرتبة بشكل عشوائي. يتطلب هذا منهم قراءة النص قراءة متأنية لاختيار أدوات الربط والضمائر والمفردات الصحيحة وفقا للقواعد النحوية. يعد هذا الأسلوب التفاعلي المحفز فعالا للغاية في اختبار مهارات القراءة المعمقة لدى الطلاب، لا سيما في تحليل العلاقات المنطقية بين الجمل، واختبار مدى استيعابهم للسياق النحوي للنص.[١٣٢]

د. الاختبار الأخير

شكلت عملية إنشاء وتطبيق المستوى الأخير من تقييم مهارة القراءة في هذا الاجتماع الرابع تتويجا لتقييم مصمم لاختبار فهم الطلاب الشامل للقراءة. بدأت العملية على منصة الألعاب التعليمية، حيث أنشأ المعلمون أدوات تقييم باستخدام ميزات الألغاز (Riddle) والخريطة التفاعلية (Interactive) واختبار الفيديو (Video Quiz) وذلك بإدخال نصوص سردية أو وصفية طويلة، ثم وضع سلسلة من الأسئلة النقدية لتحديد الأفكار الرئيسية وتلخيص المعلومات الضمنية من النص، والتي تمت مزامنتها مباشرة مع حساب Google Classroom أو Moodle. قرأ الطلاب النص الطويل بعناية على شاشة العرض، وأجابوا على سلسلة من الألغاز المعرفية التي ظهرت لاستكشاف قدراتهم التحليلية في بناء المعنى الكامل للنص العربي. اختتم النشاط التفاعلي في هذه الجلسة الأخيرة بتحميل المعلم تقريرا عن تقدم التعلم مباشرة من لوحة تحكم الألعاب التعليمية، ليحصل بذلك على صورة تقييمية كاملة وموضوعية وشاملة لرسم بياني لتحسين كفاءة الطلاب في القراءة، بدءا من مرحلة التعرف على الكلمات وصولا إلى تحليل النصوص المتقدم.[١٣٣]

---

[١٣١] الملاحظة والتوثيق إذا تطبيق المادة اللغة العربية
[١٣٢] الاختبار الثالث في تطبيق الألعاب التعليمية: ٢٨ يناير ٢٠٢٥
[١٣٣] الملاحظة والتوثيق إذا تطبيق المادة اللغة العربية

في الاجتماع الرابع، يمثل اللقاء الرابع تتويجا للتقييم، حيث يركز على فهم المقروء الشامل والمتقدم (فهم المقروء) من خلال خاصية الألغاز (Riddle) أو الخريطة التفاعلية النصية/اختبار الفيديو. في هذا اللقاء الأخير، يقرأ الطلاب نصا سرديا أو وصفيا أطول، ثم يجيبون على سلسلة من الأسئلة التقييمية، ويحددون الفكرة الرئيسية لكل فقرة، ويستخلصون النتائج من المعلومات الضمنية في النص. في نهاية هذا اللقاء الرابع، يمكن للمعلمين تحميل تقرير نظام إدارة التعلم من منصة الألعاب التعليمية مباشرة للاطلاع على صورة شاملة لتطور كفاءات الطلاب في القراءة باللغة العربية، بدءا من مرحلة التعرف على الكلمات وصولا إلى التحليل المعمق للنصوص.[١٣٤]

خلال كل عملية تعلم، راقب الباحث سلوك الطلاب واستجاباتهم للوسائط المستخدمة. وخلال عمليات الرصد، استعان الباحث بمعلمي المواد الدراسية كمراقبين أثناء تعلم اللغة العربية والامتحانات باستخدام منصة الألعاب التعليمية. وكانت نتائج مراقبة المجموعة التجريبية كما يلي:[١٣٥]

١. في الدراسة الأولى، لاحظ الباحث أنه خلال عملية الاختبار التمهيدي، استغرق العديد من طلاب القسم الثالث وقتا طويلا لإكمال الامتحانات، حيث أجروها يدويا. واجه المعلمون صعوبة في إعداد الأسئلة، وافتقر الطلاب إلى النزاهة.
٢. في المراحل الأولية، استخدمت عملية الامتحان (الأسبوعية والشهرية وللترقية إلى القسم) منصة الألعاب التعليمية كأداة لإجراء الامتحانات، وقد قدمت منصة الألعاب التعليمية طرقا متنوعة لطرح الأسئلة.
٣. خلال الامتحانات اليومية على منصة الألعاب التعليمية باستخدام أجهزتهم الخاصة، لا يزال ٩ طلاب يواجهون صعوبة في الامتحانات. ثم بدأ ١١ طالبا في التكيف ووجدوا أنه سهل الاستخدام.
٤. خلال الامتحانات الأسبوعية على منصة الألعاب التعليمية، تمكن ١٧ طالبا من أصل ٢٠ طالبا من إكمال منصة الألعاب التعليمية وتشغيلها بسهولة. وتضمنت المرحلة النهائية ضبط قدرات الطلاب وتشغيل الامتحانات على منصة الألعاب التعليمية.

---

[١٣٤] الاختبار الرابع في تطبيق الألعاب التعليمية: ٣ فبراير ٢٠٢٥
[١٣٥] الملاحظات والتواثق عند تطبيق الألعاب التعليمية في الإمتحان الأول إلى الأخير

٥. بعد أن أكمل الطلاب الامتحانات على منصة الألعاب التعليمية، أجرى الباحث اختبارا بعديا. وفي هذه العملية، رأى الباحث أن بعض الطلاب من القسم الثالث تمكنوا من العمل على وتشغيل الوسائط التعليمية كبديل لأدوات الامتحان التقليدية وكان لدى المعلمين قدر كبير من الكفاءة من حيث الوقت ومواد الامتحان في إعداد الامتحان.

بشكل عام، يمكن الاستنتاج أن عملية المحاكاة في درس اللغة العربية هذا تظهر عدة مراحل في تطبيق الوسائط الألعاب التعليمية كأداة لتقييم مهارات القراءة. ومع ذلك، لا يزال بعض الطلاب يواجهون صعوبات في المراحل الأكثر تعقيدا من المحاكاة.

أجري الامتحان على مراحل، شملت أربع مراحل تقييم متدرجة في العمق: بدءا باختبار النطق والتعرف على الحروف باستخدام خاصية الصوت، ثم اختبار المفردات باستخدام الكلمات المتقاطعة، ثم اختبار فهم بنية الجملة باستخدام قسم ملء الفراغات، وأخيرا اختبار فهم النص الشامل باستخدام لغز تفاعلي. على الرغم من أن بعض الطلاب واجهوا في البداية صعوبات تقنية مع أجهزتهم، إلا أن النتائج النهائية أظهرت أن معظمهم تمكنوا من التكيف بسرعة واستخدام هذه الوسيلة بسهولة، مما جعل هذا الامتحان الرقمي أكثر فعالية، ووفر وقتا للمعلمين، وساهم في زيادة تركيز الطلاب ورفع معنوياتهم أثناء الامتحان مقارنة بالامتحان الورقي التقليدي.

يقدم موقع الألعاب التعليمية مجموعة واسعة من الألعاب التعليمية. قبل استخدام الألعاب التعليمية، يشترط على المعلمين الإلمام بأساسيات تكنولوجيا المعلومات لتسهيل استخدامه. يمكن الوصول إلى الألعاب التعليمية عبر أجهزة مثل الهواتف المحمولة، وأجهزة الكمبيوتر، وأجهزة الكمبيوتر المحمولة، بأنظمة تشغيل مختلفة. تبدأ عملية استخدام الألعاب التعليمية بفتح متصفح على الجهاز والوصول إلى الموقع. إذا لم يكن لدى المعلمين حساب، ينصح بتسجيل بياناتهم الشخصية أولا للوصول إلى ميزات موقع الألعاب التعليمية. يختار المعلمون الميزات التي تناسب اهتمامات طلابهم، ويمكنهم الوصول إلى المواد المتاحة حسب احتياجاتهم.

من الناحية التقنية وإدارة الصف، يخفف استخدام هذه المنصة الرقمية العبء الإداري على المعلمين بشكل ملحوظ بفضل أنظمة التكامل والأتمتة. يقوم المعلمون بتصميم الألعاب وإدخال مواد اللغة العربية في النظام، ثم يدمجون الروابط مباشرة في نظام إدارة التعلم (LMS) مثل

Google Classroom أو Moodle. وهذا يعد في غاية السهولة، إذ يمكن للطلاب إجراء الاختبارات مباشرة عبر الرابط دون الحاجة إلى إنشاء حساب جديد. وبمجرد انتهاء الاختبار، يصحح النظام الإجابات فورا، ويسجل مدة الاختبار، ويزامن الدرجات النهائية في الوقت الفعلي مع سجل الدرجات الرقمي للمدرسة.

المبحث الثاني: فعالية اختبار مهارة القراءة باستخدام الألعاب التعليمية لتسهيل عملية التقويم لدى طلاب في معهد وافي القراءن قدس جاوى الوسطى

أ- بيانات نتائج تعليم الطلاب

في هذا القسم، استخدم الباحث البحث التجريبي الكمي لتحديد مدى فعالية منصة الألعاب التعليمية كأداة لتقييم مهارات القراءة باللغة العربية، ولتقييم نتائج المواد التي حصلوا عليها. البيانات المعروضة هي نتائج التقييمات أو الاختبارات التي أجروها.

١. وصف بيانات الاختبار القبلي للمجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة[١٣٦]

الجدول ٤,١

نتائج الاختبار القبلي للمجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة

الرقم	اسم	الاختبار القبلي للمجموعة التجريبية		اسم	الاختبار القبلي للمجموعة الضابطة	
		النتائج	الوقت		النتائج	الوقت
١	الطلبة	٧٨	١٠٥	الطلبة	١٠٠	٦٦
٢	الطلبة	٩٦	٧٠	الطلبة	٩٨	٦٩
٣	الطلبة	٨٥	٩٥	الطلبة	٩٧	٧١
٤	الطلبة	١٠٠	٥٥	الطلبة	٩٦	٧٣
٥	الطلبة	٧٦	١٠٠	الطلبة	٩٣	٨٠

[١٣٦] الملاحظة الاختبار الأول ونتائج الاختبار

الرقم	اسم	الاختبار القبلي للمجموعة التجريبية		اسم	الاختبار القبلي للمجموعة الضابطة	
		النتائج	الوقت		النتائج	الوقت
٦	الطلبة	٩٥	٧٥	الطلبة	٩١	٨٤
٧	الطلبة	٧٤	١٠٧	الطلبة	٩٠	٨٧
٨	الطلبة	٨٢	٩٧	الطلبة	٨٧	٩٠
٩	الطلبة	٩٨	٦٥	الطلبة	٨٥	٩٢
١٠	الطلبة	١٠٠	٦٠	الطلبة	٨٨	٩٤
١١	الطلبة	٨٧	٨٩	الطلبة	٨٤	٩٦
١٢	الطلبة	٩٢	٨٠	الطلبة	٨٢	٩٩
١٣	الطلبة	٨٨	٩٠	الطلبة	٧٥	١٠٢
١٤	الطلبة	٨٠	٩٩	الطلبة	٧٩	١٠٣
١٥	الطلبة	٩٠	٨٥	الطلبة	٧٨	١٠٦
١٦	الطلبة	٦٨	١١٢	الطلبة	٧٢	١٠٨
١٧	الطلبة	٨٣	٩٢	الطلبة	٧٣	١٠٩
١٨	الطلبة	٦٠	١١٥	الطلبة	٦٩	١١١
١٩	الطلبة	٩٣	٧٨	الطلبة	٦٦	١١٥
٢٠	الطلبة	٧٠	١١٠	الطلبة	٦٠	١١٨

استنادا إلى نتائج الدرجات والوقت الذي استغرقه الطلاب للعمل على أسئلة ختبار مهارات القراءة باللغة العربية خلال الاختبار القبلي للمجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة، تم الحصول على البيانات التالية:

الجدول٤,٢

وصف نتائج الاختبار القبلي للمجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة

النتائج

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Eksperimen	20	60	100	84,75	11,281
Kontrol	20	60	100	83,15	11,421
Valid N (listwise)	20				

الوقت

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Eksperimen	20	55	115	88,95	17,629
Kontrol	20	66	118	93,65	15,872
Valid N (listwise)	20				

أظهرت النتائج أن متوسط درجات الاختبار القبلي للمجموعة التجريبية كان ٨٤,٧٤، بحد أدنى ٦٠ درجة وحد أقصى ١٠٠. وبلغ متوسط الوقت اللازم لإكمال الأسئلة دون استخدام الألعاب التعليمية ٨٨,٩٥ ثانية، بحد أدنى ٥٥ ثانية وحد أقصى ١١٥ ثانية. في حين بلغ متوسط درجات الاختبار القبلي للمجموعة الضابطة ٨٣,١٥، بحد أدنى ٦٠ درجة وحد أقصى ١٠٠ ثانية. وبلغ متوسط الوقت اللازم لإكمال الأسئلة دون استخدام الألعاب التعليمية ٩٣,٦٥، بحد أدنى ٦٦ ثانية وحد أقصى ١١٨ ثانية. ويوضح الرسم البياني متوسط درجات الاختبار القبلي للمجموعة التجريبية والضابطة.[١٣٧]

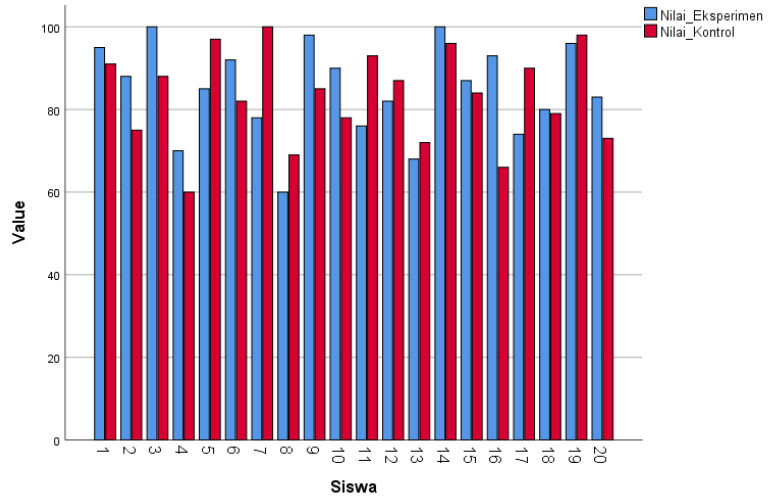
[١٣٧] نتائج الاختبار الأول

بناء على فئات متوسط درجات الاختبار القبلي للمجموعة التجريبية والضابطة، يمكن رؤية ذلك في الرسم البياني التالي:

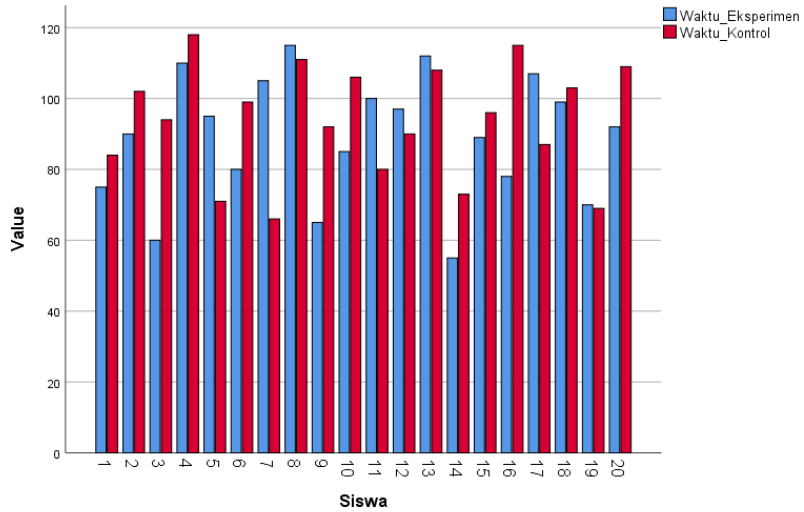
الصورة ٤,٣

رسم بياني لاختلاف درجات الاختبار القبلي

النتائج



الوقت



يوضح الرسم البياني أعلاه بوضوح أن متوسط درجات الاختبار القبلي للمجموعة التجريبية (٨٤,٧٤) والمجموعة الضابطة (٨٣,١٥) متقارب للغاية. ويبين هذا الرسم أن غالبية الطلاب في المجموعتين (التجريبية والضابطة) ينتمون إلى نفس مستوى القدرة، حيث حققوا درجات أولية تتراوح بين ٨٠ و٩٠. علاوة على ذلك، فإن الوقت الذي استغرقه معظم الطلاب في إكمال هذا النطاق من الأسئلة متقارب أيضا، ويتراوح بين ٨٠ و١٠٠ ثانية.

من الناحية المنهجية، يعد هذا التشابه في تجميع البيانات مثاليا لأنه يظهر مستوى عال من التجانس. وهذا يدل على أن مستوى القدرة القرائية الأولية لجميع الطلاب في معهد وافي القرآن في قدس متقارب. ويضمن هذا التشابه في الدرجات وسرعة العمل صحة الدراسة الداخلية، مما يؤكد أن أي اختلافات جوهرية في درجات الاختبار البعدي تعزى فقط إلى فعالية تطبيق برنامج الألعاب التعليمية التعليمي التفاعلي.

٢. وصف بيانات الاختبار البعدي للمجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة[١٣٨]

الجدول ٤,٤

نتائج الاختبار البعدي للمجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة

الرقم	اسم	الاختبار البعدي للمجموعة التجريبية		اسم	الاختبار البعدي للمجموعة الضابطة	
		النتائج	الوقت		النتائج	الوقت
١	الطلبة	١٠٠	٤٥	الطلبة	١٠٠	٦٥
٢	الطلبة	١٠٠	٤٨	الطلبة	٩٠	٧٢
٣	الطلبة	١٠٠	٤٩	الطلبة	٨٠	٨٨
٤	الطلبة	٩٠	٤٨	الطلبة	٧٠	٩٥
٥	الطلبة	٩٠	٥٢	الطلبة	٦٠	١١٠

[١٣٨] الملاحظة الاختبار الأخير

الرقم	اسم	الاختبار البعدي للمجموعة التجريبية		اسم	الاختبار البعدي للمجموعة الضابطة	
		النتائج	الوقت		النتائج	الوقت
٦	الطلبة	٩٠	٦٢	الطلبة	١٠٠	٥٩
٧	الطلبة	٩٠	٦٧	الطلبة	٩٠	٧٠
٨	الطلبة	٩٠	٧٥	الطلبة	٨٥	٨٥
٩	الطلبة	٨٠	٥٣	الطلبة	٧٥	٩٢
١٠	الطلبة	٨٠	٥٧	الطلبة	٩٥	٦٨
١١	الطلبة	١٠٠	٤٣	الطلبة	٦٥	١٠٥
١٢	الطلبة	١٠٠	٥٤	الطلبة	٥٥	١١٥
١٣	الطلبة	١٠٠	٦٢	الطلبة	٩٠	٧٦
١٤	الطلبة	١٠٠	٦٦	الطلبة	١٠٠	٦٣
١٥	الطلبة	١٠٠	٦٧	الطلبة	٨٥	٨١
١٦	الطلبة	١٠٠	٦٨	الطلبة	٧٠	٩٧
١٧	الطلبة	١٠٠	٦٨	الطلبة	٦٠	١٠٨
١٨	الطلبة	١٠٠	٧٣	الطلبة	٨٠	٩٠
١٩	الطلبة	١٠٠	٧٥	الطلبة	٩٥	٦٦
٢٠	الطلبة	١٠٠	٧٧	الطلبة	١٠٠	٦٠

استنادا إلى الدرجات والوقت اللازم للطلاب للعمل على أسئلة اختبار القدرة على القراءة باللغة العربية خلال الاختبار البعدي للمجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة، تم الحصول على البيانات التالية:[١٣٩]

[١٣٩] نتائج الاختبار الأخير

الجدول ٤,٥
وصف نتائج الاختبار البعدي للمجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة

النتائج

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Eksperimen	20	80	100	95,40	6,863
Kontrol	20	55	100	82,25	14,821
Valid N (listwise)	20				

الوقت

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Eksperimen	20	43	77	60,45	10,894
Kontrol	20	59	115	83,25	17,839
Valid N (listwise)	20				

استنادا إلى نتائج تحليل البيانات الإحصائية الوصفية في الاختبار النهائي، لوحظت تغيرات واختلافات جوهرية في قدرات الطلاب القرائية بعد تطبيق البرنامج. ففي المجموعة التجريبية (الصفوف التي تستخدم منصة الألعاب التعليمية)، ارتفع متوسط درجات الطلاب في اختبار مهارات القراءة بشكل ملحوظ إلى ٩٠,٤٠، حيث ارتفعت أدنى درجة إلى ٨٠ وأعلى درجة إلى ١٠٠. وقد تعزز هذا التفوق للمجموعة التجريبية بفضل كفاءتهم في إدارة الوقت، إذ بلغ متوسط الوقت المستغرق في الإجابة على الأسئلة إلكترونيا ٨٢,٤٠ ثانية، وتراوحت أوقات الإجابة الفردية بين ٤٣ ثانية (الأسرع) و٧٧ ثانية (الأطول).

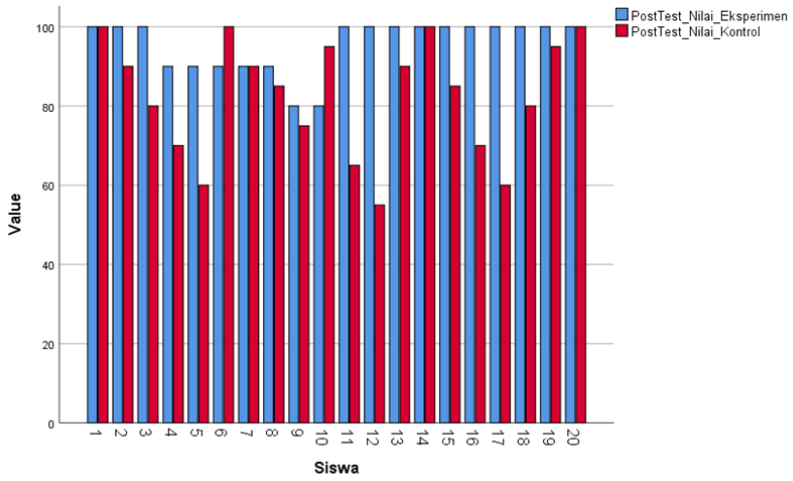
في المقابل، لم تظهر المجموعة الضابطة (الصفوف التي تستخدم الطريقة الورقية التقليدية) أي تغيير يذكر مقارنة بنتائجها في الاختبار القبلي. بلغ متوسط درجات الاختبار اللاحق للمجموعة الضابطة ٨٢,٢٥ فقط، حيث انخفض الحد الأدنى للدرجة إلى ٥٥ ووصل الحد الأقصى إلى ١٠٠. أما فيما يتعلق بسرعة الأداء، فقد احتاج طلاب المجموعة الضابطة إلى وقت أطول بكثير لإكمال أوراق اختبار القراءة، بمتوسط ٩٣,٦٥ ثانية، حيث كان أسرع وقت ٥٩ ثانية وأبطأ وقت ١١٥ ثانية. يعد هذا الارتفاع في الدرجات، المصحوب بانخفاض في مدة العمل لدى المجموعة التجريبية، دليلا تجريبيا قويا على فعالية وسائل التلعيب في اختبار مهارات قراءة النصوص العربية.

يوضح الرسم البياني التالي متوسط درجات الاختبار البعدي للمجموعتين التجريبية والضابطة:

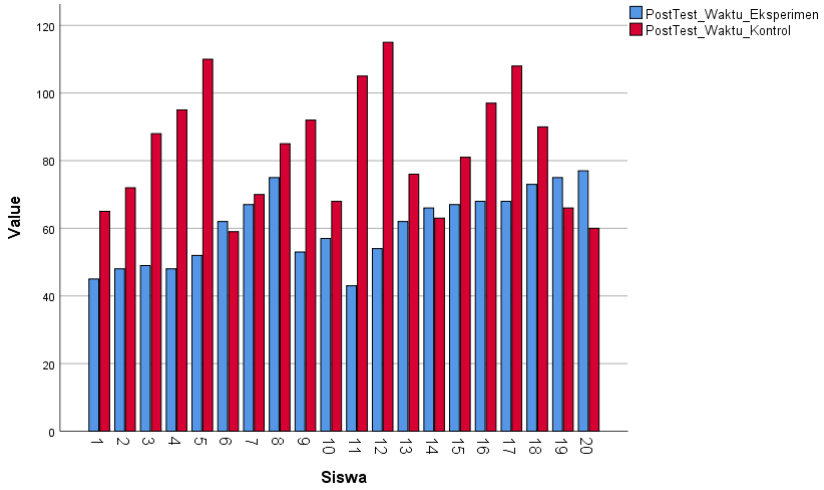
الصورة ٤,٦

رسم بياني لاختلاف درجات الاختبار البعدي

النتائج



الوقت



استنادا إلى الرسم البياني أعلاه، يتضح أن نتائج الاختبارات اللاحقة بين المجموعتين التجريبية والضابطة تظهر فرقا ملحوظا بعد تطبيق البرنامج. وبالرجوع إلى توزيع البيانات في الرسم البياني، يتضح أن استخدام الألعاب التعليمية القائمة على منصة الألعاب التعليمية كان له أثر كبير على كفاءة أداء الطلاب في مختبر الحاسوب.

ويتجلى هذا الأداء المتميز في ارتفاع الدرجات التراكمية في المجموعة التجريبية، مصحوبا بمدة عمل معيارية قابلة للقياس، حيث بلغ متوسط زمن إنجاز المسألة ٨٦,٥٠ ثانية. يثبت هذا الرسم البياني عمليا أن استخدام الألعاب التعليمية التفاعلية لا يحسن فقط مخرجات التعلم المعرفي لدى الطلاب في فهم النصوص العربية فهما شاملا، بل يقلل أيضا من وقت التفكير لديهم، مما يجعلهم أكثر تكتيكا وسرعة بديهة وتركيزا مقارنة بأساليب التقييم الورقية التقليدية.

ب- اختبار متطلبات تحليل البيانات

وفقا لأهداف البحث، تم تحليل بيانات القدرة على معارة القراءة باستخدام الاختبار التائي (uji-t) الإحصائي البارامتري. ومع ذلك، تم إجراء اختبارات القيمة الطبيعية واختبار الهموجنية مسبقا.

١. اختبار القيمة الطبيعية (Uji Normalitas)

يهدف اختبار القيمة الطبيعية إلى تحديد ما إذا كانت المتغيرات تتبع توزيعا طبيعيا أم لا. يتم استخدام اختبار القيمة الطبيعية باستخدام صيغة شابيرو-ويلك في الحسابات باستخدام برنامج SPSS ٢١,٠. لتحديد ما إذا كانت البيانات طبيعية أم لا، يتم استخدام القاعدة التالية: إذا كان القيمة الاحتمالية sig > 0.05، فإن البيانات تتبع توزيعا طبيعيا، وإذا كانت القيمة الاحتمالية sig > 0.05، فإن البيانات لا تتبع توزيعا طبيعيا. وقد أظهرت الحسابات التالية النتائج التي حصل عليها الباحثة:

الجدول ٤,٦

اختبار القيمة الطبيعية

Tests of Normality

		Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Nilai Ujian	Pretest Eksperimen	,090	20	,200*	,961	20	,568
	Pretest Kontrol	,082	20	,200*	,968	20	,713
	Posttest Eksperimen	,205	20	,028	,869	20	,011
	Posttest Kontrol	,149	20	,200*	,918	20	,091
Waktu Pengerjaan	Pretest Eksperimen	,101	20	,200*	,963	20	,605
	Pretest Kontrol	,103	20	,200*	,955	20	,447
	Posttest Eksperimen	,145	20	,200*	,935	20	,196
	Posttest Kontrol	,136	20	,200*	,939	20	,230

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

a. Lilliefors Significance Correction

استنادا إلى نتائج اختبارات التوزيع الطبيعي في برنامج SPSS الموضحة في الجدول ٤,٦، تظهر نتائج اختبار شابيرو-ويلك أن جميع أدوات البيانات تقريبا لها قيمة دلالة إحصائية أكبر من قيمة رفض ألفا (Sig. > 0.05)، حيث بلغت قيم الاختبار القبلي للمجموعة التجريبية ٠,٥٦٨، وقيم الاختبار البعدي للمجموعة الضابطة ٠,٧١٣، بينما بلغت قيمة الاختبار البعدي للمجموعة الضابطة ٠,٠٩١. وتظهر جميع متغيرات وقت المعالجة توزيعا طبيعيا بقيم تتراوح بين ٠,١٩٨ و٠,٦٠٥. على الرغم من أن قيمة الاختبار البعدي للمجموعة التجريبية بلغت قيمة دلالة إحصائية قدرها ٠,٠١١ (Sig. < 0.05) نتيجة لتمركز درجات ما بعد المعالجة العالية (تأثير السقف)، إلا أن افتراضات متطلبات تحليل البيانات لا تزال مستوفاة بشكل جيد لأن معظم توزيع البيانات خطي. وبالتالي، يمكن استنتاج أن بيانات البحث المتعلقة بدرجات اختبار القراءة (مهارة القراءة) ومدة عمل الطلاب في معهد وافي القرآن قدس موزعة توزيعا طبيعيا، بحيث يمكن مواصلة تحليل الفرضيات باستخدام الاختبارات الإحصائية البارامترية.

٢. اختبار المتجانس (Uji Homogenitas)

الهدف من إجراء اختبار المتجانس هو تعزيز أو إثبات المساواة الإحصائية في الظروف الأولية بين المجموعتين الموضوعتين للدراسة. يتم إجراء اختبار الهموجنية لمعرفة ما إذا كان التباين بين المجموعتين المقارنتين في الاختبار التحققي متطابقا أم لا. يتم استخدام اختبار الهموجنية باستخدام اختبار ليفين الذي يقارن قيمة الاحتمالية sig > 0.05.

الجدول ٤,٧

اختبار المتجانس

Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai Ujian	Based on Mean	,969	3	76	,412
	Based on Median	,696	3	76	,557
	Based on Median and with adjusted df	,696	3	69,319	,557

	Based on trimmed mean	,925	3	76	,433
Waktu Pengerjaan	Based on Mean	1,944	3	76	,130
	Based on Median	1,909	3	76	,135
	Based on Median and with adjusted df	1,909	3	66,758	,137
	Based on trimmed mean	1,916	3	76	,134

استنادا إلى نتائج اختبار تجانس التباينات في برنامج SPSS باستخدام اختبار ليفين، تظهر نتائج الاختبار في صف "بناء على المتوسط" قيمة دلالة إحصائية لمتغير درجة الامتحان تبلغ ٠,٤١٢، ولمتغير وقت العمل تبلغ ٠,١٣٠. ولأن كلتا قيمتي الدلالة الإحصائية أكبر باستمرار من مستوى الدلالة المحدد (Sig. > 0.05)، يمكن الاستنتاج أن بيانات درجة اختبار القراءة ومدة وقت العمل بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة لها تباين بيانات متجانس. يثبت تحقق فرضية التجانس هذه أن مجموعتي العينة لهما خصائص توزيع متكافئة وصحيحة، وبالتالي تم استيفاء الشروط المسبقة لتحليل البيانات البارامتري، ويمكن الانتقال إلى مرحلة اختبار الفرضيات باستخدام *uji Independent Samples T-Test*.

٣. اختبار الفرضية

تم استخدام اختبار ت حسب الفرق المستقل (independent samples t-test) لاختبار الفرضيات. تم استخدام الإحصاء البارامتري والصيغة المناسبة هي اختبار ت حسب الفرق المستقل. تمت عملية الحساب باستخدام برنامج SPSS 21.0 لنظام التشغيل Windows شمل تحليل اختبار t لعينات مستقلة نتائج الاختبارين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية، التي استخدمت الألعاب التعليمية لاختبار مهارات القراءة العربية، والمجموعة الضابطة، التي لم تستخدم الألعاب التعليمية لاختبار مهارات القراءة العربية. معيار قبول فرضية الاختبار هو إذا كانت قيمة الاحتمالية sig < 0.05.

قبل إجراء الحسابات، حدد الباحث الفرضية النظرية في هذه الدراسة، وهي أن وسيلة اختبار أن استخدام الألعاب التعليمية كانت فعالة كأداة اختبار في القسم الثالث الابتدائي بمعهد وفي القرآن قدس.

- Ho: لا يوجد فرق في درجة اكتساب وسيلة الاختبار المستخدمة بين مجموعة الطلاب الذين تلقوا معالجة الاختبار باستخدام الألعاب التعليمية والذين لم يتلقوا معالجة الاختبار باستخدام الألعاب التعليمية.
- Ha: يوجد فرق في درجة اكتساب وسيلة الاختبار المستخدمة بين مجموعة الطلاب الذين تلقوا معالجة الاختبار باستخدام الألعاب التعليمية والذين لم يتلقوا معالجة الاختبار باستخدام الألعاب التعليمية.

تحليل اختبار ت للعينات المستقلة لدرجات اكتساب الاختبار القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية التي تستخدم الألعاب التعليمية والمجموعة الضابطة التي لا تستخدم الألعاب التعليمية هو كما يلي:

الجدول ٤,٨

اختبار الفرضية

Independent Samples Test								
		t-test for Equality of Means						
		t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
							Lower	Upper
Nilai Ujian	Equal variances assumed	-2,332	38	,025	-11,250	4,824	-21,016	-1,484
	Equal variances not assumed	-2,332	37,743	,025	-11,250	4,824	-21,018	-1,482
		t-test for Equality of Means						
		t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
							Lower	Upper
Waktu Pengerjaan	Equal variances assumed	-2,312	38	,026	-8,250	3,568	-15,473	-1,027
	Equal variances not assumed	-2,312	30,695	,028	-8,250	3,568	-15,530	-,970

بناء على جدول نتائج اختبار t، تم الحصول على قيمة sig = 0.028، والتي تكون أقل من ٠,٠٥ . وبالتالي، يتم رفضH0 وقبول Ha.

Ho: لا يوجد اختلاف في نقاط تحسين (gain score) استخدام وسائط اختبار الألعاب التعليمية بين المجموعة التي تلقت العلاج باستخدام وسائط اختبار الألعاب التعليمية والطلاب الذين لم يتلقوا العلاج باستخدام وسائط اختبار الألعاب التعليمية.

Ha: هناك اختلاف في نقاط تحسين (gain score) استخدام وسائط اختبار الألعاب التعليمية بين المجموعة التي تلقت العلاج باستخدام وسائط اختبار الألعاب التعليمية والطلاب الذين لم يتلقوا العلاج باستخدام وسائط اختبار الألعاب التعليمية.

استنادا إلى نتائج اختبار العينات المستقلة في برنامج SPSS الموضحة في الجدول أعلاه، تم إجراء اختبار الفرضيات بالرجوع إلى صف "تساوي التباينات المفترضة" (نظرا لثبوت تجانس البيانات سابقا)، والذي يظهر قيمة دلالة إحصائية لمتغير "درجة الامتحان" قدرها ٠,٠٢٥، ولمتغير "وقت العمل" قدرها ٠,٠٢٦ . ولأن قيمتي الدلالة الإحصائية (ذات الطرفين) أصغر باستمرار من مستوى الدلالة المحدد (٠,٠٢٥ < ٠,٠٥ و٠,٠٢٦ < ٠,٠٥)، فقد تم اتخاذ قرار إحصائي برفض الفرضية الصفرية (H_0) وقبول الفرضية البديلة (H_a). وبالتالي، يمكن الاستنتاج بثقة أن هناك فرقا كبيرا في درجات اختبار القراءة (مهارة القراءة) ومدة وقت العمل بين المجموعة التجريبية التي تستخدم وسائط الألعاب التعليمية القائمة على الألعاب التعليمية والمجموعة الضابطة التي تستخدم الأساليب التقليدية، مما يثبت أيضا فعالية المنصة الرقمية في تحسين جودة التعلم في المعهد.

تحديد مدى فعالية وسائط اختبار الألعاب التعليمية، انظر الجدول التالي:

الجدول ٤,٩

متوسط قيمة نقاط التحسين

Group Statistics

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Nilai Ujian	Ekserimen	20	73,55	8,075	1,806
	Kontrol	20	81,80	13,763	3,078
Waktu Pengerjaan	Ekserimen	20	82,40	14,612	3,267
	Kontrol	20	93,65	15,872	3,549

بناء على نتائج التحليل الإحصائي، بلغ متوسط درجة زيادة (gain score) استخدام وسائط الألعاب التعليمية كأداة لاختبار مهارات القراءة لدى الطلاب ٧٣,٥٥ في المجموعة التجريبية و ٨١,٨٠ في المجموعة الضابطة. كما بلغ متوسط الوقت المستغرق في حل الأسئلة (gain score) باستخدام وسائط الألعاب التعليمية كأداة لاختبار مهارات القراءة لدى الطلاب ٨٢,٤٠ في المجموعة التجريبية و٩٣,٦٥ في المجموعة الضابطة.

أ. هذا يعني أن مهارات القراءة تحسنت عند استخدام أداة اختبار الوسائط الألعاب التعليمية مقارنة بالطلاب الذين لم يستخدموا أداة اختبار الوسائط الألعاب التعليمية.

ب. يمكن الاستنتاج أن استخدام وسائط الألعاب التعليمية كأداة اختبار فعال في تحسين مهارات القراءة لدى الطلاب في مهعد وافي القرآن قدس جاوى الوسطى.

استنادا إلى مخرجات برنامج SPSS Group Statistics في الجدول ٤,٩ المتعلقة بدرجة التحسن، يظهر تحليل البيانات أن متوسط الزيادة في نتائج اختبار القراءة في المجموعة التجريبية هو ٧٣,٥٥ ثانية بانحراف معياري قدره ٨,٠٧٥ ثانية، بينما بلغ متوسط الزيادة في المجموعة الضابطة ٨١,٨٠ ثانية بانحراف معياري قدره ١٣,٧٦٣ ثانية (يوجد خطأ مطبعي في النص العربي حيث كتب الرقم ٨١,٨٠ ثانية كزمن معالجة المجموعة التجريبية). في الوقت نفسه، من حيث أداء زمن المعالجة، أثبتت المجموعة التجريبية أنها أكثر تكتيكية وكفاءة، حيث سجلت متوسط زمن لإكمال الأسئلة قدره ٨٢,٤٠ ثانية (بانحراف معياري قدره ١٤,٦١٢ ثانية)، وهو أعلى بكثير من المجموعة الضابطة التي استغرقت متوسط زمن أطول قدره ٩٣,٦٥ ثانية (بانحراف معياري قدره ١٥,٨٧٢ ثانية). يوفر تراكم البيانات الوصفية تأكيدا حقيقيا على أنه على الرغم من أن توزيع تحسن درجة التحكم يبدو مرتفعا في الأرقام التقريبية بسبب عامل تباين البيانات الواسع (الانحراف المعياري) الذي يقارب ضعف المجموعة التجريبية، إلا أن فعالية استخدام لعبة الألعاب التعليمية التعليمية في الفصل التجريبي قد نجحت تماما في تشكيل مهارات التفكير لدى الطلاب لتكون أكثر استقرارا وتركيزا ومرونة، مما وفر وقتا كبيرا في إكمال اختبارات اللغة العربية النصية.

تتضمن المراحل العلمية الموصوفة عرض بيانات ما قبل الاختبار وما بعده من المجموعتين التجريبية والضابطة في برنامج SPSS، ثم إجراء سلسلة من اختبارات الافتراضات

التقليدية كشرط أساسي للتحليل الإحصائي البارامتري، وتحديدا اختبار التوزيع الطبيعي (باستخدام اختبار كولموغوروف–سميرنوف لعينة واحدة) لضمان توزيع البيانات الطبيعي، بالإضافة إلى اختبار التجانس للتحقق من تساوي التباين بين المجموعات. بعد استيفاء كلا الشرطين، يصف هذا القسم نتائج اختبار T للعينات المستقلة، والذي يظهر قيمة دلالة إحصائية (Sig. 2-tailed) قدرها ٠,٠٢٨ (<٠,٠٥)، مما يؤدي إلى رفض الفرضية الصفرية (H_0) وقبول الفرضية البديلة (H_a)، مما يثبت وجود فرق دال إحصائيا في الأداء الأكاديمي وكفاءة أعلى في مدة العمل لدى الطلاب الذين تم تقييمهم باستخدام وسائط الألعاب التعليمية مقارنة بالطرق التقليدية.

المبحث الثالث: عوامل الداعمة والعائقة اختبار مهارة القراءة باستخدام الألعاب التعليمية لتسهيل عملية التقويم لدى طلاب في معهد وافي القراءن قدس جاوى الوسطى

كان تقييم مهارات القراءة باللغة العربية يعتمد في البداية بشكل أساسي على الأساليب التقليدية، كالاختبارات الورقية وتقديم التلاوة وجها لوجه. ورغم ما توفره هذه الأساليب من ارتباط عاطفي، إلا أن كفاءتها الزمنية وجاذبيتها للطلاب آخذة في التراجع في ظل التطور الرقمي المتسارع. وإدراكا لهذه التحديات، قدم الباحث منتجا يسمى الألعاب التعليمية إلى معهد وافي القرآن، بهدف بناء رؤية للتحول الرقمي مدمجة في مناهج المعهد. يتميز هذا الجانب بالوعي بأن تقييم اللغة العربية يجب أن يكون مرنا وقابلا للتطبيق، وأن يدمج مفهوم التلعيب لتحفيز اهتمام الطلاب بالتعلم. وكخطوة أولى، وفرت المعهد مرافق مادية داعمة، كالمختبر الحاسوبي وأجهزة الحاسوب المحمولة والأجهزة الذكية.

ولتقييم هذا الاستعداد علميا، استخدمت هذه الدراسة منهجية التثليث الشاملة لجمع البيانات. من خلال الملاحظات الصفية المنتظمة، ومراجعة وثائق المناهج الدراسية، وتوزيع الاستبيانات على الطلاب، وإجراء مقابلات معمقة مع معلمي اللغة العربية، تم الحصول على صورة شاملة للديناميكيات الجارية. ثم تحلل هذه البيانات بالتفصيل العوامل التي تدعم والعوامل التي تعيق تطبيق هذا التقييم التعليمي القائم على الألعاب.

أ- العوامل الداعمة اختبار مهارة القراءة باستخدام الألعاب التعليمية لتسهيل عملية التقويم لدى طلاب في معهد وافي القراءن قدس جاوى الوسطى [١٤٠]

١. سياسة التحول الرقمي والمناهج الدراسية:

توفر المدرسة دعما كاملا من خلال توفير مختبرات حاسوب، وأجهزة حاسوب محمولة أو لوحية، وسياسات مناهج دراسية تدعم التقييمات الرقمية. يعد الدعم الكامل الذي تقدمه معهد وافي القرآن قدوس في شكل سياسات ومناهج التحول الرقمي الركيزة الأساسية لنجاح الانتقال من أساليب التقييم التقليدية إلى الرقمية. ولا يقتصر هذا التحول على تحديث الأدوات فحسب، بل هو إعادة تموضع استراتيجي تواءم فيه إدارة المعهد رؤيتها التعليمية مع متطلبات الرقمنة. ومن خلال إدراج بند التقييم الرقمي في وثيقة المنهج الرسمي، توفر المعهد إطارا قانونيا وشرعية كاملة لمعلمي اللغة العربية لاستكشاف الوسائط القائمة على أسلوب التلعيب.

يحدث دمج السياسات الرقمية في المناهج الدراسية أثرا ملموسا طويل الأمد على تنمية مهارات القراءة والكتابة الرقمية لدى الطلاب. ويتطلب تقييم مهارات القراءة، المقدم في ألعاب تعليمية، من الطلاب إتقان فهم النصوص العربية والنطق وسياق الجمل، فضلا عن التكيف مع واجهات التكنولوجيا، وسرعة الاستجابة للأزرار، وإدارة الوقت الرقمي بكفاءة. وقد صمم هذا المنهج التكيفي بوعي تام بيئة تعليمية لا تنظر فيها إلى التكنولوجيا على أنها مشتتة أخلاقية أو تهديد لتقليد حفظ القرآن الكريم، بل تعتمد كوسيلة دعم أكاديمي تسرع عملية التقييم. وبذلك، نجح التوافق بين لوائح المناهج الدراسية المتطورة وتوافر أحدث المرافق المادية في معهد وافي القرآن في خلق بيئة تقييمية لا تقتصر على كونها تعليمية وتنافسية فحسب، بل تتميز أيضا بمستوى عال من المساءلة الإدارية.

[١٤٠] الملاحظة عند تطبيق الألعاب التعليمية

٢. دعم البنية التحتية لمزود خدمة الإنترنت:

يعد توفر إشارة مستقرة أو شبكة ألياف ضوئية من مزود خدمة الإنترنت في منطقة المدرسة أمرا بالغ الأهمية لضمان الوصول السلس إلى خادم الألعاب التعليمية دون أي تأخير. يعد توفر بنية تحتية مستقرة لشبكة الإنترنت واستخدام تقنية الألياف الضوئية من مزودي خدمة الإنترنت ضمن بيئة معهد وافي القرآن قدوس من أهم الركائز التقنية لتطبيق التقييمات الرقمية التعليمية القائمة على الألعاب. تختلف التقييمات المحفزة بالألعاب اختلافا كبيرا عن استكمال النماذج الرقمية التقليدية الثابتة؛ إذ تعتمد هذه الأنظمة اعتمادا كبيرا على سرعة استجابة الشبكة وانخفاض زمن الاستجابة. في سياق تقييم مهارات القراءة، يجب تحميل النصوص العربية المعقدة، بما في ذلك حروفها وصورها ومكوناتها الصوتية، فورا وفي الوقت الفعلي على شاشات أجهزة الطلاب. يضمن دعم قناة اتصال بيانات واسعة ومستقرة من مزود خدمة الإنترنت عدم وجود أي انقطاعات تقنية قد تحجب الرؤية البصرية للنص العربي للمختبرين. عمليا، تؤثر إشارة الإنترنت المستقرة هذه تأثيرا مباشرا على صحة الدرجات وعدالة عملية اختبار مهارات القراءة لدى الطلاب. في منصات الألعاب التعليمية، يزود كل سؤال قراءة عادة بمؤقت تنازلي لقياس سرعة ودقة فهم المقروء (سرعة القراءة).

تسهل هذه المزامنة القوية لشبكة الإنترنت التواصل السلس ثنائي الاتجاه بين الأجهزة المحلية في مختبر المدرسة والخادم المركزي لمنصة الألعاب التعليمية المستخدمة. ويضمن هذا التدفق السلس للبيانات إرسال كل إجابة يختارها الطلاب فورا وتسجيلها بدقة في قاعدة بيانات النظام. كما توفر هذه البنية التحتية المتطورة راحة نفسية للمعلمين والطلاب على حد سواء، إذ تجنبهم القلق من فقدان درجاتهم أثناء الامتحان. وبفضل توفر اتصال مستقر من مزود خدمة الإنترنت هذا، نجحت معهد افي القرآن في بناء بنية تحتية تقنية متينة، قادرة على ضمان إجراء سلسلة كاملة من التقييمات الرقمية في وقت واحد، وعلى نطاق واسع، وبأمان، ودون أي عوائق.

٣. سهولة التكامل مع منصات إدارة التعلم المدرسية:

تستخدم العديد من المدارس حاليا Google Classroom أو Microsoft Teams أو Moodle كأساس رئيسي للتعلم الرقمي. يدعم الألعاب التعليمية التكامل الخارجي بسهولة من خلال إلغاء حاجة الطلاب إلى إنشاء حسابات جديدة.، كما يمكن مزامنة نتائج اختبارات القراءة مباشرة مع بطاقة التقرير الرقمية للمدرسة.

تحقق مزايا هذا التكامل أثرا إيجابيا كبيرا على كل من الطلاب والمعلمين. فبالنسبة للطلاب، يغني هذا التكامل عن الحاجة إلى التسجيل المستقل أو إنشاء حسابات منفصلة على منصة الألعاب. فمن خلال نظام تسجيل الدخول الموحد (SSO)، يمكن للطلاب الوصول مباشرة إلى أداة اختبار مهارات القراءة باستخدام حساباتهم المدرسية السرية الموجودة على نظام إدارة التعلم (LMS). وهذا يقلل بشكل ملحوظ من العقبات التقنية التي قد تواجههم في بداية الاختبار، مثل نسيان كلمة المرور أو إدخال اسم مستخدم خاطئ، الأمر الذي غالبا ما يهدر وقتا ثمينا ويثير قلقا رقميا قبل بدء التقييم.

أما بالنسبة للمعلمين، فإن الأثر الأبرز لهذا التكامل الخارجي هو المزامنة التلقائية والفورية للدرجات مع سجل الدرجات في نظام إدارة التعلم أو مع بطاقة التقرير الرقمية للمدرسة. فبمجرد أن يكمل الطلاب اللعبة التعليمية التي تختبر مهاراتهم في قراءة اللغة العربية، ترسل نتائجهم النهائية فورا من نظام اللعبة إلى قاعدة بيانات بطاقة التقرير الرقمية للمدرسة دون الحاجة إلى أي تدخل يدوي من المعلم. لا تقتصر عملية الأتمتة هذه على تقليل البيروقراطية والعبء الإداري على المعلمين لساعات فحسب، بل إنها تسد أيضا ثغرة الخطأ البشري مثل إدخال الأرقام بشكل غير صحيح أو تبادل الدرجات بين الطلاب، بحيث يمكن الحفاظ على مستوى صحة وشفافية نتائج الامتحانات في معهد وافي القرآن مع قدر كبير من المساءلة.

ب- العوامل العائقة اختبار مهارة القراءة باستخدام الألعاب التعليمية لتسهيل عملية التقويم لدى طلاب في معهد وافي القراءن قدس جاوى الوسطى[١٤١]

[١٤١] المقابلة عند تطبيق الألعاب التعليمية

١. قيود ميزانية المدرسة للحسابات المميزة:

يجبر عدم تخصيص المدارس ميزانية للاشتراك في حسابات الألعاب التعليمية المميزة المعلمين على استخدام النسخة المجانية. ويترتب على ذلك عدم قدرة المعلمين على إزالة إعلانات الجهات الخارجية، والتي غالبا ما تكون غير ملائمة أو مشتتة لانتباه الطلاب أثناء القراءة. يؤدي عدم تخصيص ميزانية مخصصة من المعهد لاشتراكات الحسابات المتميزة على منصات الألعاب التعليمية إلى خلق معضلة مالية تؤثر بشكل مباشر على جودة عملية التقييم في هذا المجال. وعندما لا تغطي الميزانية التشغيلية للمعهد تكلفة هذه التراخيص المدفوعة، يضطر مدرسو اللغة العربية إلى الاعتماد على الإصدارات المجانية التي يقدمها مطورو التطبيق. وهذا الاعتماد على الإصدارات المجانية يحد تلقائيا من المرونة التربوية للمعلمين، حيث يتم قفل الميزات الأساسية اللازمة للحفاظ على غرفة اختبار رقمية نظيفة من قبل مزود الخدمة. النتيجة الأكثر وضوحا لاستخدام هذه الإصدارات المجانية هي تدفق الإعلانات التجارية لأطراف ثالثة، والتي يتم إدراجها بشكل عشوائي بين الأسئلة أو في زوايا واجهة مستخدم اللعبة.

ويشكل وجود إعلانات الطرف الثالث هذه عائقا خطيرا يؤثر بشكل جذري على القدرات المعرفية للطلاب أثناء عملية تقييم مهارات القراءة. قراءة النص العربي ليست مجرد نشاط بصري، ولكنها عملية معرفية عالية المستوى تتطلب تركيزا كاملا لفك التشفير (ترجمة رموز الحروف)، وفهم بنية الجملة (التراكيب)، واستنتاج معاني الكلمات (المفردات). عندما يركز الطلاب على تحليل نصوص القراءة المعقدة، فإن ظهور مؤثرات صوتية متحركة أو وامضة أو مذهلة على الإعلانات يؤدي على الفور إلى زيادة الحمل المعرفي. تؤدي هذه الانحرافات البصرية إلى قطع انتباه الطلاب، وتعطيل إيقاع القراءة لديهم، وتؤدي في النهاية إلى انخفاض الدقة في الإجابة على أسئلة التقييم.

إلى جانب تعطيل التركيز المعرفي، تمس هذه العوائق أيضا القضايا الأخلاقية والصدامات الثقافية مع القيم النبيلة التي يتم التمسك بها بشكل وثيق داخل بيئة معهد وافي القرآن. ونظرا لأن خوارزميات الإعلان على الحسابات المجانية تعمل تلقائيا استنادا إلى السوق العام، فإن المحتوى المعروض غالبا ما يكون غير ذي صلة بالتعليم – مثل

العروض الترويجية للألعاب التجارية عبر الإنترنت، أو التسوق عبر الإنترنت، أو حتى العناصر المرئية غير المناسبة وفقا للشريعة الإسلامية. ويتناقض وجود هذا المحتوى غير التعليمي بشكل كبير مع الأجواء الدينية التي تسود المعهد، والتي تتمسك بنقاء الفكر والأخلاق. تثبت هذه الحواجز المالية أن كفاءة التحول الرقمي يمكن أن تأتي بنتائج عكسية في نهاية المطاف على المستوى الأكاديمي؛ لم تعد بطاقات التقارير الرقمية الخاصة بالطلاب تعكس مهاراتهم الحقيقية في القراءة فحسب، بل أصبحت متحيزة بسبب مرونتها في مواجهة ضغط الإعلانات المشتتة للانتباه على شاشات أجهزتهم.

٢. نقص التدريب التقني المتكامل للمعلمين:

يجبر غياب برامج التدريب أو ورش العمل المنتظمة التي تقدمها مكاتب التعليم المحلية حول استخدام الوسائط التعليمية القائمة على التلعيب، المعلمين على التعلم الذاتي. وينتج عن ذلك غالبا إعدادات تقنية غير مثالية لإعداد الاختبارات (مثل مشاكل محاذاة الخط العربي). يعزى أحد أهم العوائق التشغيلية في تطبيق التقييم الرقمي في معهد وافي القرآن إلى نقص برامج التدريب التقني وورش العمل الدورية حول وسائل التعلم القائمة على التلعيب. ويؤدي غياب التوجيه التقني المنهجي من الجهات التعليمية المختصة إلى فجوة في المعرفة التربوية الرقمية (TPACK) لدى معلمي اللغة العربية. فبدون تدريب موحد، يضطر المعلمون إلى الاعتماد على التعلم الذاتي عبر الإنترنت أو من خلال التجربة والخطأ. ولا يقتصر تأثير هذه الظاهرة على استنزاف وقت المعلمين وجهدهم خارج ساعات التدريس، بل يفضي أيضا إلى فهم تقني جزئي وغير ناضج لكيفية تشغيل منصة الألعاب التعليمية على النحو الأمثل.

ويتمثل أبرز آثار هذا النقص في التدريب التقني في عدم كفاءة أدوات التقييم عند صياغة الأسئلة، لا سيما تلك المتعلقة بالخصائص اللغوية للغة العربية. وغالبا ما يؤدي دمج النصوص العربية في المنصات الرقمية الغربية إلى مشاكل في توافق الأنظمة. كما يواجه المعلمون الذين تعلموا بأنفسهم صعوبة في التعامل مع مسائل البرمجة الأساسية، مثل اتجاه القراءة من اليمين إلى اليسار. نتيجة لذلك، غالبا ما تعاني نصوص

القراءة العربية المرفوعة للألعاب التعليمية من أخطاء في التنسيق، مثل الحروف المكسورة، وعكس ترتيب الكلمات، وبنية الجملة غير المترابطة، وتغيير مواقع الحركات.

تشكل هذه الأخطاء التقنية في تنسيق وطباعة الحروف العربية عائقا كبيرا أمام تقييم مهارات القراءة. ففي علم اللغة العربية، يمكن لتغيير حركة واحدة فقط (مثلا، الانتقال من الفتحة إلى الكسرة) أو انقطاع اتصال الحروف أن يؤثر سلبا على البنية الصرفية والنحوية، مغيرا معنى الجملة جذريا. عندما يواجه الطلاب أسئلة امتحانية بنصوص معيبة، فإنهم يصابون بارتباك شديد ليس لقلة إلمامهم بالمادة، بل بسبب القيود البصرية للنص، الذي لا يمكن قراءته بشكل صحيح. في نهاية المطاف، تلحق هذه القيود على الكفاءة الرقمية للمعلمين ضررا مباشرا بالطلاب، وتهدد صحة ومصداقية نتائج اختبارات القراءة المسجلة في التقارير المدرسية الرقمية.

٣. سياسات تقييد الأجهزة الصارمة:

تفرض بعض المدارس، بما فيها المدارس المعهد، قواعد صارمة تمنع الطلاب من إحضار الأجهزة أو استخدامها. وبدون استثناءات خاصة أو تنسيق دقيق خلال فترات الامتحانات، ستعيق هذه السياسة بشكل مباشر تطبيق التقييمات الإلكترونية مثل الألعاب التعليمية. تتمثل أبرز العوائق الثقافية والإدارية التي تحول دون تطبيق الألعاب التعليمية في معهد وافي القرآن في سياسة تقييد استخدام الأجهزة الإلكترونية الصارمة المتبعة في المعهد. فباعتباره مؤسسة تعليمية قائمة على المنهج الإسلامي، تعنى بتخريج حافظي القرآن الكريم، فإن قواعدها التأديبية تمنع الطلاب منعا باتا من إحضار أو امتلاك أو استخدام الأجهزة الشخصية (كالهواتف الذكية، وأجهزة الحاسوب المحمولة، والأجهزة اللوحية). وقد اعتمد هذا النظام بنوايا حسنة: للحد من الآثار السلبية للتعرض للإنترنت، ومنع الانحطاط الأخلاقي، والحفاظ على تركيز الطلاب ونقاء نيتهم أثناء حفظ الآيات الكريمة. إلا أنه مع بدء المعهد الإسلامي الداخلي بالتحول نحو التقييم الرقمي، خلقت هذه السياسة الوقائية معضلة من التضارب في الأنظمة الداخلية.

وبدون استثناء خاص أو تنسيق بيروقراطي دقيق بين لجنة رعاية الطلاب في المعهد الإسلامي الداخلي والهيئة التدريسية (معلمي المواد)، أصبح هذا الحظر المفروض

على استخدام الأجهزة الإلكترونية عائقا فوريا، مما أعاق التطبيق السلس للتقييمات القائمة على التكنولوجيا. عند جدولة اختبارات مهارات القراءة التعليمية القائمة على الألعاب، واجه المعلمون في كثير من الأحيان صعوبات في توفير الأجهزة. وقد أدى الخوف من المخالفات التأديبية أو شكوك أمن المدارس الإسلامية الداخلية بشأن إساءة استخدام الطلاب للأجهزة إلى توزيع صارم للغاية للأجهزة الرقمية في الفصول الدراسية. فإذا اقتصر استخدام الأجهزة على فترة زمنية محدودة للغاية دون أي وقت للتدرب عليها، فسيتعرض الطلاب لضغوط نفسية.

ويتمثل أثر هذه القيود التنظيمية في ظهور عدم تزامن في العمليات، مما يضر بالكفاءة الأكاديمية. وإذا ظلت سياسات المدرسة جامدة وغير قابلة للتكيف مع فترة الامتحانات الرقمية، فإن الإمكانات الهائلة لمنصات التلعيب التفاعلية ستهدر تماما. ولن يتمكن الطلاب من الوصول بحرية إلى مواد الامتحانات، وسيتحول جو المنافسة الصحي الذي توفره الألعاب التعليمية إلى توتر بسبب المراقبة الصارمة للأجهزة. لذلك، تؤكد هذه العقبات أن التحول الرقمي في المدارس الإسلامية الداخلية يتطلب تحسينات هيكلية أولا. يتعين على المؤسسات صياغة لوائح انتقالية مرنة – مثل وضع "إجراءات التشغيل القياسية لفترة الامتحانات" – والتي يسمح فيها بتداول الأجهزة بشكل قانوني ومحدود وتحت الإشراف فقط من أجل الوفاء بحقوق الطلاب في التقييم الأكاديمي.

تتمتع المؤسسة بمفاهيم تقنية وبنية تحتية مادية متطورة وجاهزة للانطلاق نحو آفاق جديدة. إلا أن الإمكانات الهائلة لهذه التقنية لا تزال تعاني من بعض المشكلات المالية البسيطة (مثل انقطاع الإعلانات)، ومحدودية إلمام المعلمين بالطباعة الرقمية باللغة العربية، وجمود اللوائح الداخلية في المعهد. إذا لم تعالج هذه المعوقات، فسيكون لها أثر سلبي مباشر على مصداقية نتائج تعلم الطلاب. فالدرجات المسجلة في التقارير الرقمية لم تعد تعكس بدقة قدرات الطلاب القرائية الحقيقية، إذ قد تكون هذه الدرجات متحيزة، لأنها تقيس فقط قدرة الطلاب على المثابرة في القراءة تحت ضغط انقطاع الإعلانات التجارية، أو قدرتهم على تخمين معنى النص العربي الذي تشوه تنسيقه بسبب أخطاء النظام.

كخطوة عملية نحو الأمام، تقدم هذه الدراسة ثلاث توصيات استراتيجية لإدارة معهد وافي القرآن. أولا، فيما يتعلق بالسياسة، تحتاج المعهد إلى إصدار إجراءات تشغيل قياسية خاصة بفترات الامتحانات، وهي عبارة عن لائحة مكتوبة تجيز استخدام الأجهزة الإلكترونية بشكل قانوني ومحدود ومنظم خلال ساعات التقييم الأكاديمي فقط. ثانيا، فيما يتعلق بالجانب المالي، ينصح إدارة المدارس المعهد بتخصيص جزء من الميزانية السنوية لتغطية تكاليف الحسابات المميزة (الخالية من الإعلانات) حفاظا على نقاء المدرسة الأخلاقي وتركيز طلابها على الجانب المعرفي. ثالثا، فيما يتعلق بالموارد البشرية، ينبغي على المؤسسات إطلاق برامج تدريبية داخلية مستقلة للمعلمين، تحديدا لتعميق معرفتهم بتقنيات رقمنة الخط العربي وإدارة الصفوف الدراسية القائمة على أساليب التلعيب.

تأثر تطبيق الوسائط الألعاب التعليمية كأداة لتقييم مهارات القراءة باللغة العربية في معهد وافي القرآن قدس بعوامل هيكلية وتقنية داعمة، وعوامل إدارية وثقافية معوقة. فمن جهة، حظي نجاح هذا التقييم الرقمي بدعم قوي من سياسة التحول الرقمي للمؤسسة، وذلك من خلال توفير مختبرات حاسوب، وشبكة إنترنت مستقرة وموثوقة عبر الألياف الضوئية، وسهولة دمج المنصة مع نظام إدارة التعلم (Learning Management System) الخاص بالمدرسة لمزامنة الدرجات تلقائيا. ومن جهة أخرى، لا تزال فعالية هذا الاختبار تعاني من قيود الميزانية المخصصة لترقية الحسابات المميزة، مما أدى إلى ظهور إعلانات مجانية تشتت تركيز الطلاب أثناء القراءة، ونقص التدريب التربوي على أساليب التلعيب، مما أدى إلى ترتيبات تقنية غير مثالية للنصوص العربية، بالإضافة إلى وجود لوائح تأديبية صارمة للغاية في المعهد فيما يتعلق بحظر استخدام الأجهزة الإلكترونية على الطلاب.

الفصل الخامس

مناقشة نتائج البحث

أ- تطبيق اختبار مهارة القرأة باستخدام الألعاب التعليمية لتسهيل عملية التقويم لدى طلاب في معهد وافي القرآن قدس.

في صياغة المشكلة الأولى، يركز الباحث على عملية تطبيق برنامج الألعاب التعليمية كأداة لاختبار مهارات القراءة باللغة العربية. في هذه الصياغة، يستخدم البحث النوعي الوصفي لتحديد عملية استخدام برنامج الألعاب التعليمية في معهد وافي القرآن قدوس. وتستخدم نتائج هذا القسم كبيانات داعمة للقسم الثاني الذي يناقش فعالية برنامج الألعاب التعليمية كبديل لوسائل الاختبار الورقية في معهد وافي القرآن قدوس.

أجري الامتحان على مراحل، شملت أربع مراحل تقييم متدرجة في العمق: بدءا باختبار النطق والتعرف على الحروف باستخدام خاصية الصوت، ثم اختبار المفردات باستخدام الكلمات المتقاطعة، ثم اختبار فهم بنية الجملة باستخدام قسم ملء الفراغات، وأخيرا اختبار فهم النص الشامل باستخدام لغز تفاعلي. على الرغم من أن بعض الطلاب واجهوا في البداية صعوبات تقنية مع أجهزتهم، إلا أن النتائج النهائية أظهرت أن معظمهم تمكنوا من التكيف بسرعة واستخدام هذه الوسيلة بسهولة، مما جعل هذا الامتحان الرقمي أكثر فعالية، ووفر وقتا للمعلمين، وساهم في زيادة تركيز الطلاب ورفع معنوياتهم أثناء الامتحان مقارنة بالامتحان الورقي التقليدي.

تقييم مهارة القراءة من خلال تنفيذ التجارب الرقمية عبر أنظمة دقيقة تتضمن التقدم المحرز في التقدم، مما يؤدي إلى إنشاء العديد من الحروف والمقالات (الصوت) من خلال تحسين الصوت، وإضفاء الطابع الشخصي على القصة في لعبة الكلمات المتقاطعة، يمكنك تحليل الكلمات المتقاطعةمن خلال ملء الفراغات، وهو ما يمكنك من فهم لغز الألغاز المناسب. يمكن استخدام الجهاز لأول مرة في نظام النقل، حيث يتميز بتقنيات تشغيلية رائعة، ويتميز بمنصة تعليمية بديهية ومبتكرة تتميز بالمرونة الرقمية، مما يسمح له بالتكيف مع كل ما هو جديد وبسيط. ماندیري. لقد نجحنا في تحويل هذا التحول من وسائل الإعلام التقليدية إلى منصة

الألعاب الرقمية التي لم تكن ناجحة جدا بفضل المعلم الجديد الذي يقدم تقارير تلقائية فعالة، حيث يمكن لعلماء النفس أن يستمتعوا بوقتهم (قلق الاختبار)، من خلال الدوافع الجوهرية، سيشير هذا إلى التركيز على التشاور بين الأشخاص في رحلة بحثية في لغة البهاسا العربية ذات المعنى.

إن استخدام الوسائط كأداة لاختبار مهارات القراءة التي يطبقها الباحث يتوافق مع نظرية التعلم متعدد الوسائط لريتشارد مايري، والتي تنص على أن عملية المعلومات ستكون أكثر فعالية وأسهل لدعم فهم أفضل واستيعاب أفضل لدى الطلاب.[١٤٢] وجد الباحث في العينة أن الطلاب مهتمون بوسائط الألعاب التعليمية كأداة لاختبار مهارات القراءة. وقد تجلى ذلك من خلال الاستبيانات التي أجاب عليها الطلاب مباشرة، وحماسهم عند استخدام هذه الوسائط.

وكما أوضح ليفيد ولينتز، فإن أهداف استخدام وسائط الألعاب التعليمية كأداة لاختبار مهارات القراءة هي: ١) جذب الانتباه: تعمل الوسائط على جذب انتباه الطلاب، مما يسهل عليهم التركيز والانتباه. ٢) الجانب العاطفي: توفير الراحة أثناء الاستخدام. ٣) الجانب المعرفي: تسهيل استيعاب المعلومات والرسائل. ٤) الجانب التعويضي: تقديم الدعم لجميع الطلاب الذين يواجهون صعوبة في فهم جانب معين.١٤٣

يوفر استخدام الوسائط كأداة لاختبار مهارات القراءة فوائد لدعم التعليم، وهي:١٤٤ ١) الكفاءة والفعالية: تسهل الوسائط عملية التقييم وتجعلها أكثر سلاسة وسرعة وعملية في طرح الأسئلة وجمع نتائج الامتحانات. ٢) الموضوعية: تتيح تقديم إجابات دقيقة والحد من التلاعب بالتقييم. ٣) تحسن جودة تقييم مخرجات تعلم الطلاب.١٤٥ ٤) التفاعلية: توفر تفاعلا هادفا وتزيد من اهتمام الطلاب وتركيزهم. لاحظ الباحث أن استخدام منصة "الألعاب التعليمية" كأداة لتقييم مهارات القراءة لدى الطلاب قد زاد بشكل ملحوظ من مشاركاتهم

---

[142] Roxana Moreno and Richard E Mayer, "Cognitive Principles of Multimedia Learning: The Role of Modality and Contiguity.," *Journal of Educational Psychology* 91, no. 2 (1999): 358.

[143] Utami et al., *Media Pembelajaran Bahasa Arab*.

[144] Unang Wahidin, Muhammad Sarbini, and Imam Tabroni, "Evaluasi Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Praktik Pengalaman Lapangan Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam," *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam* 11, no. 03 (2022): 831–48.

[145] Teuku Hariski Munazar and Ahmad Qomarudin, "Pengembangan Teknik Dan Instrumen Asesmen Aspek Pengetahuan Berbasis Teknologi," 2021.

وتفاعلهم، كما سهل على المعلمين تقييم الطلاب بفضل مرونتها وديناميكيتها وفعاليتها وكفاءتها وموضوعيتها.

تتفق هذه النتيجة مع بحث أجراه كل من ذو القرنين بوترا تالابيو، ونورهاياتي عباس، ونانسي كاتيلي، والذي وجد أن الوسائط التفاعلية تخفف من الملل في الامتحانات وتوفر تغذية راجعة مباشرة حول فهم الطلاب للمادة التي تعلموها. كما تسهم في جعل المعلمين أكثر كفاءة وموضوعية في إدارة الامتحانات.١٤٦

ويتجلى ذلك في الاختلافات في استخدام وسائل الامتحانات التقليدية، التي تبدو سلبية، ولا تقدم سوى معلومات أحادية الاتجاه، وتستغرق وقتا طويلا. في المقابل، يمكن أن يؤدي استخدام الوسائط التفاعلية كأداة امتحانية إلى زيادة دافعية الطلاب، وتعزيز مستويات تركيزهم، وزيادة مشاركتهم، وتوفير تقييمات موضوعية وشخصية، مما يجعلها أكثر فعالية في مختلف المجالات.١٤٧ أما فيما يتعلق بكيفية استخدام وسائط الألعاب التعليمية، فهي كالتالي:

١. التسجيل في حساب شخصي أو مؤسسي
٢. يعد التسجيل في حساب شخصي أو مؤسسي من أهم جوانب الوصول إلى الوسائط أو الاستفادة من ميزاتها.
٣. إعداد المواد أو الأسئلة المراد تضمينها في الوسائط.
٤. إنشاء وسائط اختبارية.
٥. تطبيق وسائط الألعاب التعليمية.
٦. متابعة تقدم الطلاب من خلال الوسائط.
٧. تقييم نتائج اختبارات الطلاب. عند تطبيق الوسائط لاختبار مهارات القراءة، لاحظ الباحث اهتماما من طلاب عينة الدراسة باختبار مهارات القراءة باستخدام وسائط الألعاب التعليمية. وقد تجلى ذلك بوضوح عندما أبدى طلاب القسم الثالث حماسا خلال تجربة الوسائط في الاختبارات اليومية التي أجراها الباحث. وقد أولى الطلاب اهتماما بالغا لكيفية استخدام الوسائط كما شرحها الباحث.

---

[146] Zulkarnain Putra Talapiu et al., "DEVELOPMENT OF INTERACTIVE LEARNING MEDIA ON THE MATERIAL OF RELATIONS AND FUNCTIONS IN MIDDLE" 4, no. 2 (2025): 234–44.

[147] Serli Sapitri and Ari Suriani, "Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD," *Pragmatik: Jurnal Rumpun Ilmu Bahasa Dan Pendidikan* 3, no. 3 (2025): 282–92.

يهدف استخدام وسائط الألعاب التعليمية في اختبارات مهارات القراءة إلى جذب انتباه الطلاب، كما هو موضح في نظرية التعلم لألبرت باندورا. وتشمل هذه الأهداف: ١) وظيفة جذب الانتباه: مساعدة الطلاب على التركيز بشكل أكبر على الاختبار. ٢) الوظيفة العاطفية: تنظم وتحد ٣) الوظيفة المعرفية: الوسائط قادرة على تسريع تحقيق أهداف التعلم من خلال مساعدة الطلاب على فهم واستيعاب المعلومات والرسائل الواردة في الصور والرموز.[١٤٨]

تشمل فوائد استخدام الوسائط الألعاب التعليمية في اختبارات مهارات القراءة ما يلي:[١١٤٩] تنوع أساليب التقييم: توفر الوسائط التعليمية أشكالا متنوعة من الأسئلة للاختبار، بالإضافة إلى ميزات تتيح فهما دقيقا للأسئلة المطروحة. ٢) زيادة الدافعية والمشاركة: تسهم الوسائط الألعاب التعليمية والممتعة في زيادة دافعية الطلاب لتعلم التحدث. كما أن استخدام العناصر المرئية والسمعية، وأحيانا الرسوم المتحركة، يضفي متعة على عملية التعلم ويشجع الطلاب على المشاركة الفعالة. ٣) تحليل البيانات: توفر معلومات مباشرة حول الدرجات، ووقت العمل، والمواد التي تحتوي على أخطاء شائعة وتلك التي تحتوي على إجابات صحيحة. ٤) التغذية الراجعة والتأمل: يمكن الاطلاع على الدرجات مباشرة ومعرفة بعض الأخطاء التي واجهها الطلاب. ٥) سهولة الوصول والمرونة: يمكن الوصول إلى وسائط الألعاب التعليمية التعليمية في أي مكان وزمان، وهي مناسبة حتى للمبتدئين.[١٥٠]

لاحظ الباحث أن استخدام وسائط الألعاب التعليمية التعليمية يساعد الطلاب على فهم مواد مهارات القراءة بشكل أفضل. علاوة على ذلك، توفر وسائط الألعاب التعليمية للاختبارات تجربة تعليمية أكثر تفاعلية، وتدمج أنماط التعلم المختلفة (السمعي، والبصري، والسمعي البصري).

في عملية اختبار مهارات القراءة باستخدام وسائط الألعاب التعليمية، تعد مرحلة الفهم هي الأهم. يجب على المعلمين تقديم التوجيه للطلاب قبل استخدام وسائط الاختبار.

---

[148] Setio Rini Devi, "Pengaruh Penggunaan Media Educaplay Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V Madrasyah Ibtidaiyah Muhamadiah (Mim) Tanjung Inten Purbolinggo Lampung Timur" (UIN RADEN INTAN LAMPUNG, 2024).

[149] Yanti Komala, "The Use of Educaplay Gamification Tools on Students' Reading Comprehension" (UIN Sunan Gunung Djati Bandung, 2025).

[150] Erika Putri Amanda Reta, "PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING (PBL) BERBANTUAN MEDIA EDUCAPLAY TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA KELAS 3 DI SDN 1 PAPASAN" (Universitas Islam Sultan Agung Semarang, 2025).

خلال هذه العملية، أوضح الباحث للطلاب أن استخدام وسائط الألعاب التعليمية يوفر الراحة والمتعة والكفاءة أثناء الاختبار. كما كافئ الباحث الطلاب الذين أكملوا المهام بجوائز لتحفيز زملائهم.

يقدم استخدام وسائط الألعاب التعليمية في اختبارات مهارات القراءة تغييرات جديدة، منها: ١) صور أكثر وضوحا. ٢) تقييم أسهل للقوافي. ٣) دمج مهارات القراءة. ٤) عرض أكثر جاذبية للمفردات. ٥) معالجة الأخطاء اللغوية. يعد هذا أمرا بالغ الأهمية لتطوير التعليم، وخاصة في تعلم اللغة العربية، لأنه يبسط المفاهيم المعقدة.[١٥١]

ينبغي على المعلمين السعي لتقليل الفجوات في المادة المقدمة للطلاب. فإذا وجدت فجوات كبيرة في المادة بين مجموعة من الطلاب، أو إذا كان جزء كبير منهم يفتقر إلى الفهم، فقد تكون نتائج التعلم دون المستوى الأمثل. لذا، يجب أن يكون المعلمون قادرين على: ١) تحفيز تعلم الطلاب؛ ٢) توجيه المادة المقدمة لتحقيق نتائج التعلم في مواد محددة؛ ٣) تعزيز الدافعية لضمان اتساق سلوك التعلم لدى الطلاب.[١٥٢]

تحدد نتائج تعلم الطلاب درجاتهم في الامتحانات. هذا تقييم نهائي يقيس مدى إتقان الطلاب للمهارات المطلوبة من خلال سلسلة من عمليات التعلم. ويمكن لأداة اختبار الألعاب التعليمية أن توفر معلومات حول الأخطاء في المواد التي يتلقاها الطلاب.[١٥٣]

إن استخدام الوسائط الألعاب التعليمية في اختبارات مهارات القراءة باللغة العربية له العديد من الآثار السلبية، بما في ذلك: ١) تعطيل عناصر التلعيب (الموسيقى والرسوم المتحركة والحاجة إلى تركيز عال)، ٢) أخطاء في الخطوط العربية، و٣) الاعتماد على الإنترنت.[١٥٤]

---

[151] Ahmad Zubaidi, "Development Of Mahârah Al-Istimâ'Test Instrument For Electronic Based Arabic Student Using The Kahoot! Application," *Arabiyat: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban* 7, no. 1 (2020): 61–77.

[152] Adinda Rahmasari et al., "Mengatasi Kesenjangan Digital Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Siswa," *JURNAL ILMIAH PENELITIAN MAHASISWA* 3, no. 3 (2025): 583–90.

[153] Yulin Nada and Nunik Zuhriyah, "Development of Educaplay as Arabic Language Learning Media for Senior High School," in *International Conference on Islamic Education and Islamic Business (ICoBEI)*, vol. 1, 2024, 331–38.

[154] ANGGRAINI, "PENGEMBANGAN INSTRUMEN EVALUASI HOTS MENGGUNAKAN APLIKASI EDUCAPLAY PADA PELAJARAN IPAS KELAS 4 MI 2 DRAJAT BAURENO."

ب- فعالية اختبار مهارة القرأة باستخدام الألعاب التعليمية لتسهيل عملية التقويم لدى طلاب في معهد وافي القرآن قدس.

استنادا إلى مخرجات برنامج SPSS Group Statistics في الجدول ٤,٩ المتعلقة بدرجة التحسن، يظهر تحليل البيانات أن متوسط الزيادة في نتائج اختبار القراءة في المجموعة التجريبية هو ٧٣,٥٥ ثانية بانحراف معياري قدره ٨,٠٧٥ ثانية، بينما بلغ متوسط الزيادة في المجموعة الضابطة ٨١,٨٠ ثانية بانحراف معياري قدره ١٣,٧٦٣ ثانية (يوجد خطأ مطبعي في النص العربي حيث كتب الرقم ٨١,٨٠ ثانية كزمن معالجة المجموعة التجريبية). في الوقت نفسه، من حيث أداء زمن المعالجة، أثبتت المجموعة التجريبية أنها أكثر تكتيكية وكفاءة، حيث سجلت متوسط زمن لإكمال الأسئلة قدره ٨٢,٤٠ ثانية (بانحراف معياري قدره ١٤,٦١٢ ثانية)، وهو أعلى بكثير من المجموعة الضابطة التي استغرقت متوسط زمن أطول قدره ٩٣,٦٥ ثانية (بانحراف معياري قدره ١٥,٨٧٢ ثانية). يوفر تراكم البيانات الوصفية تأكيدا حقيقيا على أنه على الرغم من أن توزيع تحسن درجة التحكم يبدو مرتفعا في الأرقام التقريبية بسبب عامل تباين البيانات الواسع (الانحراف المعياري) الذي يقارب ضعف المجموعة التجريبية، إلا أن فعالية استخدام لعبة الألعاب التعليمية التعليمية في الفصل التجريبي قد نجحت تماما في تشكيل مهارات التفكير لدى الطلاب لتكون أكثر استقرارا وتركيزا ومرونة، مما وفر وقتا كبيرا في إكمال اختبارات اللغة العربية النصية.

تتضمن المراحل العلمية الموصوفة عرض بيانات ما قبل الاختبار وما بعده من المجموعتين التجريبية والضابطة في برنامج SPSS، ثم إجراء سلسلة من اختبارات الافتراضات التقليدية كشرط أساسي للتحليل الإحصائي البارامتري، وتحديدا اختبار التوزيع الطبيعي (باستخدام اختبار كولموغوروف-سميرنوف لعينة واحدة) لضمان توزيع البيانات الطبيعي، بالإضافة إلى اختبار التجانس للتحقق من تساوي التباين بين المجموعات. بعد استيفاء كلا الشرطين، يصف هذا القسم نتائج اختبار T للعينات المستقلة، والذي يظهر قيمة دلالة إحصائية (Sig. 2-tailed) قدرها ٠,٠٢٨ (<٠,٠٥)، مما يؤدي إلى رفض الفرضية الصفرية (H_0) وقبول الفرضية البديلة (H_a)، مما يثبت وجود فرق دال إحصائيا في الأداء الأكاديمي وكفاءة أعلى في

مدة العمل لدى الطلاب الذين تم تقييمهم باستخدام وسائط الألعاب التعليمية مقارنة بالطرق التقليدية.

بناء على اختبار الفرضية، أسفرت نتائج اختبار t عن قيمة احتمالية (p-value) تساوي ٠,٠٢٨، وهي أقل من ٠,٠٥. يشير هذا إلى قبول الفرضية البديلة (Ha) ورفض الفرضية الصفرية (Ho). وبالتالي، يمكن استنتاج وجود فرق في درجات اختبار مهارات القراءة العربية بين المجموعة التي تلقت التدريب باستخدام منصة الألعاب التعليمية كأداة تقييم لمهارات القراءة العربية والمجموعة التي لم تتلقه.

ولتحديد مدى فعالية استخدام منصة الألعاب التعليمية كأداة تقييم لمهارات القراءة العربية، كشف التحليل الوصفي أن متوسط الزيادة في درجات القدرة على القراءة في المجموعة التجريبية بلغ ١٠,٦٥، وكان زمن الاختبار ٢٨,٥، بينما بلغ في المجموعة الضابطة ٠,٩، وكان زمن الاختبار ١٠,٣. هذا يعني أن الزيادة في الدرجات وانخفاض الوقت المستغرق في استخدام منصة الألعاب التعليمية لتعليم مهارات اللغة العربية كانا أكبر لدى الطلاب الذين تلقوا التدريب مقارنة بالطلاب الذين لم يتلقوه. ومن العوامل التي تجعل منصة الألعاب التعليمية أداة فعالة لاختبار مهارات القراءة باللغة العربية ما يلي:

١. دمج الوسائط المتعددة (السمعية والبصرية): يوفر ميزات الفيديو والصوت في شاشة عرض واحدة للاختبار، مما يسمح بتقييم مهارات القراءة والاستماع في آن واحد.[١٥٥]
٢. أسلوب التلعيب لتحسين استيعاب المفردات: يحدد إتقان المفردات نتائج الاختبار. تتوفر عدة فرص لتكرار الأسئلة، وفقا لبرمجة المعلم. كما يوفر ذلك تغذية راجعة حول إتقان الطلاب للمفردات.[١٥٦]
٣. التغذية الراجعة المعرفية المباشرة: توفر الوسائط التعليمية أيضا تصحيحا فوريا؛ فإذا أخطأ الطالب، ستظهر الإجابة الصحيحة تلقائيا، مما يوفر فهما فوريا.[١٥٧]

---

[155] Nurul Mustofa et al., "Problematics of Mahārah Al-Qirā'ah (Reading Skill) in Arabic Language Learning," *Journal of Islamic Religious Studies* 3, no. 1 (2026): 38–56.

[156] Miatin Rachmawati and Fitri Liza, "Arabic Speaking Skill Using the Educaplay" Froggy Jumps" Application," *ALSUNIYAT: Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra, Dan Budaya Arab* 7, no. 1 (2024): 223–34.

[157] Namiyah Fitriani, Rima Ayu Handayani, and Putri Fatimah Azzahrah, "Implementation of Educaplay Media as An Arabic Conversation Learning Innovation," *Kitaba* 3, no. 3 (2025): 119–28.

٤. التخصيص والمرونة الزمنية: يمكن للمعلمين تعديل سرعة أو مدة الأسئلة لتناسب قدرات الطلاب واستيعابهم للمعلومات.[١٥٨]

٥. تحليل تلقائي للأسئلة للمعلمين: بيانات إحصائية حول الإجابات الأكثر صحة وخطأ، والوقت، ومتوسط معدل الإنجاز، وتوزيع درجات القسم. يظهر ذلك مدى فعالية الوسائط في مساعدة المعلمين وتسهيل عملية اتخاذ القرارات.[١٥٩]

يتماشى هذا البحث مع البحث الذي أجرته فوزية شاهين شه رحمن ونور العزة شعراني ونور أسياكيرين محمد بايد بعنوان "سهولة الاستخدام والتطوير لموقع علم الوراثة السكانية لبرنامج دبلوم التكنولوجيا الحيوية في معهد فاليو بوليتكنيك" والذي وجد أن الوسائط التكنولوجية يمكن استخدامها كأداة فحص للمساعدة في تقديم تقارير عن نتائج تعلم الطلاب.

ج- عوامل الداعمة والعائقة اختبار مهارة القراءة باستخدام الألعاب التعليمية لتسهيل عملية التقويم لدى طلاب في معهد وافي القراءن قدس جاوى الوسطى

تأثر تطبيق الوسائط الألعاب التعليمية كأداة لتقييم مهارات القراءة باللغة العربية في معهد وافي القرآن قدس بعوامل هيكلية وتقنية داعمة، وعوامل إدارية وثقافية معوقة. فمن جهة، حظي نجاح هذا التقييم الرقمي بدعم قوي من سياسة التحول الرقمي للمؤسسة، وذلك من خلال توفير مختبرات حاسوب، وشبكة إنترنت مستقرة وموثوقة عبر الألياف الضوئية، وسهولة دمج المنصة مع نظام إدارة التعلم (Learning Management System) الخاص بالمدرسة لمزامنة الدرجات تلقائيا. ومن جهة أخرى، لا تزال فعالية هذا الاختبار تعاني من قيود الميزانية المخصصة لترقية الحسابات المميزة، مما أدى إلى ظهور إعلانات مجانية تشتت تركيز الطلاب أثناء القراءة، ونقص التدريب التربوي على أساليب التلعيب، مما أدى إلى ترتيبات تقنية غير مثالية للنصوص العربية، بالإضافة إلى وجود لوائح تأديبية صارمة للغاية في المعهد فيما يتعلق بحظر استخدام الأجهزة الإلكترونية على الطلاب.

---

[158] Rona Zahro'tun Alya Alya, "Penggunaan Media Pembelajaran Educaplay Untuk Keterampilan Membaca Siswa Jenjang Madrasah Ibtidaiyah/Rona Zahro\'tun Alya" (Universitas Negeri Malang, 2025).

[159] Rifda Metriyani, Rahayu Wilujeng, and Ranti Meizatr, "Implementasi Evaluasi Pembelajaran Berbasis Digital Di Sekolah Dasar: Studi Multi-Situs," *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran| E-ISSN: 3026-6629* 3, no. 3 (2026): 972–78.

يوصى بشدة باستخدام منصة الألعاب التعليمية للتقييمات التكوينية (مثل الاختبارات القصيرة اليومية، واختبارات فهم المفردات، أو اختبارات القراءة التمهيدية). مع ذلك، لا ينصح باستخدام هذه المنصة كأداة وحيدة للتقييمات النهائية (مثل الامتحانات النهائية) التي تتطلب تحليلا معمقا للنصوص. يفضل أن يجمع المعلمون هذه المنصة مع الاختبارات الشفوية (القراءة الجارية) أو المقالات.

تتميز منصة الألعاب التعليمية بمرونة عالية عند استخدامها ضمن إطار التقييم التكويني. تتمثل الوظيفة الأساسية للتقييم التكويني في رصد عملية التعلم، وتقديم تغذية راجعة سريعة، وتحديد مستوى فهم الطلاب الأولي دون إثقال كاهلهم نفسيا (تقييم منخفض المخاطر).[١٦٠]

يجب توظيف منصة الألعاب التعليمية بالشكل الأمثل: فهي تعد حافزا ممتازا للتقييم التكويني المستمر لتنمية المهارات اللغوية الأساسية. مع ذلك، لقياس مستوى الإلمام بالقراءة والكتابة والنضج التحليلي في القراءة باللغة العربية على المستوى النهائي، يجب أن تصاحب هذه المنصة الرقمية أدوات تقييم تقليدية أكثر أصالة، مثل اختبارات الأداء الشفوي والمقالات التحليلية.

[160] Ahmad Madkur, "Think Globally, Act Locally: The Strategy of Incorporating Local Wisdom in Foreign Language Teaching in Indonesia," *International Journal of Applied Linguistics and English Literature*, 2018.

الفصل السادس: الخاتمة

أ- الخلاصة نتائج البحث

بناء على نتائج البحث والمناقشة التي تم عرضها في الفصول السابقة، يمكن استخلاص النتائج الرئيسية التالية:

١. وصف يتم تطبيق اختبار مهارة القراءة بالألعاب التعليمية في معهد وافي القراءن قدس جاوى الوسطى

في صياغة مشكلة البحث الأولى، يوضح هذا البحث الوصفي الكيفي أن تنفيذ الألعاب التعليمية لتقييم مهارة القراءة في معهد وافي القرآن تم من خلال أربع مراحل منظمة متدرجة (السقالات). بدأت عملية الاختبار بالتعرف على الحروف بناء على ميزات الصوت (الصوت)، واختبار المفردات من خلال الكلمات المتقاطعة، وفهم تركيب الجملة (التراكيب) من خلال ملء النصوص المفقودة، وفهم النص الكامل بشكل شامل باستخدام الألغاز المنطقية التفاعلية. على الرغم من أن الطلاب واجهوا صعوبات تقنية مع أجهزتهم في بداية المحاكاة، إلا أن الخصائص البديهية للمنصة مكنتهم من التكيف بسرعة وبشكل مستقل. ونتيجة لذلك، أثبت التحول من الاختبارات الورقية التقليدية إلى هذه المنصة الرقمية نجاحه في توفير وقت تصحيح المعلم من خلال الإبلاغ التلقائي عن النتائج، مع تحسين تركيز الطلاب ومعنوياتهم أثناء الاختبار.

٢. فعالية تصيف الألعاب التعليمية في اختبار مهارة القراءة لتسهيل عملية التقويم في معهد وافي القراءن قدس جاوى الوسطى

يعد استخدام أسلوب التلعيب في الألعاب التعليمية فعالا للغاية في تحسين القدرات المعرفية للطلاب، وكفاءة استخدامهم للوقت، وسلامتهم النفسية أثناء أداء اختبارات القراءة. ومن خلال التحليل الإحصائي البارامتري باستخدام برنامج SPSS، وجد فرق دال إحصائيا في نتائج التعلم بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة، كما يتضح من قيمة الدلالة الإحصائية (Sig. 2-tailed) البالغة ٠,٠٢٨ (أقل من عتبة ٠,٠٥)،

مما يؤكد قبول الفرضية البديلة (Ha). ويتعزز هذا التفوق من خلال كفاءة وقت العمل، حيث تمكنت المجموعة التجريبية من إكمال تقييم القراءة بمهارة أكبر بمتوسط زمن قدره ٨٢,٤٠ ثانية، وهو أسرع بكثير من المجموعة الضابطة التي استغرقت ٩٣,٦٥ ثانية. بالإضافة إلى ذلك، فإن دمج مفهوم التلعيب على هذه المنصة الرقمية له تأثير نفسي إيجابي في هذا المجال لأنه ثبت أنه فعال في تعزيز الدافع الذاتي، وزيادة التركيز، وتقليل الملل أو قلق الاختبار الذي عادة ما يرتبط بأساليب الاختبار التقليدية والرتيبة القائمة على الورق.

٣. العوامل الداعمة والعائقة

يواجه استخدام منصة الألعاب التعليمية كوسيلة لاختبار مهارات القراءة باللغة العربية عوامل داعمة ومعيقة. يتمثل العامل الداعم لتطبيق الألعاب التعليمية في هذه المرحلة في كونها أداة اختبار رقمية تعتمد على منصة ألعاب تعليمية، وتعمل بسلاسة بفضل دعم المؤسسة الكامل لسياستها التي تسمح للطلاب باستخدام أجهزتهم الشخصية. ويساهم اتصال الإنترنت المستقر في هذه العملية السلسة، كما يتيح تكامل المنصة مع Google Classroom و Moodle إدخال درجات قراءة الطلاب تلقائيا في التقارير الرقمية. مع ذلك، يواجه هذا التقييم عقبات وتحديات بسبب قيود الميزانية، مما يضطر المعلمين إلى استخدام النسخة المجانية. وينتج عن ذلك انقطاعات متكررة للطلاب والمعلمين بسبب الإعلانات. كما يعد نقص تدريب المعلمين على تقنيات التلعيب عائقا آخر، مما يؤدي إلى أخطاء تقنية في كتابة علامات التشكيل العربية.

ب- التوصيات

بعد إجراء بحث حول استخدام الألعاب التعليمية كأداة لاختبار مهارات القراءة لدى الطلاب في معهد وافي القرآن بقدس، يوصي الباحث بما يلي:

١. ينبغي على المعلمين الذين يستخدمون الألعاب التعليمية مراعاة ما يلي: ١) الوسائل التعليمية التي يستخدمها الطلاب. ٢) الوقت المخصص لكل سؤال. ٣) يجب أن تكون الوسائل التعليمية داعمة.
٢. يتوقع من الباحثين في المستقبل تطوير تقنيات محاكاة باستخدام مناهج مختلفة.

ج- اقتراحات

لا تزال هذه الدراسة تعاني من العديد من القيود وتحتاج إلى تحسين من قبل الباحثين في المستقبل. لذا، يؤمل أن ينصح الباحث المستقبليون بتوسيع نطاق هذا البحث من خلال اختبار فعالية منصات الألعاب التعليمية على مهارات لغوية أخرى، مثل الاستماع والتحدث. كما يمكن أن تشمل الأبحاث المستقبلية استخدام الحسابات المميزة للحد من تأثير الإعلانات الخارجية، واستخدام عينة مجتمعية أوسع لزيادة إمكانية تعميم النتائج على منظمات أخرى.

قائمة المصادر والمراجع

المراجع العربية

Dliyauddin, Ahmad. “ فعالية التعليم بطريقة" سوروغان" في ترقية مهارة القراءة لطلبة المعهد العالي بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.” Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2023.

Fatichi, Muhammad. “ فعالية تطبيق الكتاب ١٥٠ دقيقة في تعلم قراءة العربية الترقية مهارة القراءة بمدرسة منبع المعارف المتوسطة باي اتس سامبانج.” *Digilib UINSA*. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, 2012. http://digilib.uinsa.ac.id/21588/1/Mochammad Fatichi_D02208032.pdf.

Huda, Khoirul. “Fa’aliyatu Istikhdami Wasa’ili Atta’limi Barnamaj ‘Lectora’ Li Tarqiyati Maharotil Qiro’ah Fi Ta’limi Allughotil Al Arobiyah Bi Madrasah Babur Rahmah Al Mutawassithoh Al Islamiyah Mojokerto.” Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, 2016. http://digilib.uinsa.ac.id/11706/.

Lubis, Farhan Mubarok. “ فاعلية استخدام التعلم المقلوب في تنمية مهارات القراءة الإلكترونيةفي تعليم اللغة العربية للناطقين بلغات أخرى.” *Ihya Al-Arabiyah: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Arab* 6, no. 1 (2020): 168–80.

Munir, Moh. “ مهارة القراءة: محتواها وطريقة تدريسها (تجربة قسم اللغة العربية بالجامعة الإسلامية الحكومية).” *El-Wasathiya: Jurnal Studi Agama* 8, no. 1 (2020): 1–28.

Nuha, Muhammad Afton Ulin. “ مساهمة برنامج التخصص في تنمية مهارة القراءة في المدرسة العالية.” *IJ-ATL (International Journal of Arabic Teaching and Learning)* 3, no. 2 (2019): 25–49.

Sebouai, Salah. “ اختبار الكفاءة العالمية في اللغة العربية للناطقين بغيرها بجامعة السلطان الشريف علي الإسلامية.” *JALL|Journal of Arabic Linguistics and Literature* 1, no. 1 (2019): 1–21.

Wanda, Nur Hamidah. “ التنفيذ للوسائط التفاعلية EducaPlay لترقية نتائج تعلم اللغة العربية

Asian ".لدى تلاميذ الصف الرابع في المدرسة الابتدائية المتكاملة المحمدية بسوكارامي Publisher, 2025.

Wulff, Donald H, and Wayne H Jacobson. *المواءمة من أجل التعلم: استراتيجيات لتحقيق فعالية التعليم: Aligning for Learning: Strategies for Teaching Effectiveness (JB–Anker)*. العبيكان للنشر, ٢٠٠٨.

أوسامة, دموش. "الوثائق الأرشيفية السمعية البصرية الرقمية للمؤسسة العمومية للتلفزيون الجزائري: نحو تعزيز الذاكرة الجمعية والتراث الثقافي الرقمي «مشروع ماد—مام" .« *Journal of Information Studies and Technology* 2021, no. 1 (2021).

احمد, فتح الله, نبيهة فتح الله احمد محمد, عربي محمد عمار, بهاء الدين, فرغلي علي محمود ,و هناء. "تصور مقترح لتحقيق ضمان الجودة والاعتماد بجامعات الجيل الرابع." *مجلة كلية التربية (أسيوط)* ٤١.64–140 :(2025) 9.2 no. ,

احمد, كمال محمود, نهى, صلاح عمر, منتصر, علام عثمان ,و صابر. "بعض العمليات المعرفية وعلاقتها باللغة التعبيرية لدى زارعي القوقعة (دراسة حالة)." *دراسات في الارشاد النفسي والتربوي* ٦.28–210 :(2023) 4 no. ,

الأحمري, عوضه عبدالله ,و ساره. "واقع استخدام الفصول الافتراضية في ظل جائحة كورونا (كوفيد ١٩) من وجهة نظر الطالبات بجامعة الملك خالد." *مجلة كلية التربية (أسيوط)* ٣٧ no. 5 , (2021): 284–320.

الأسدي, م. م. سناء عبداللطيف خضير جابر. "ظاهرة الاستثمار العلمي والمعرفي وعلاقتها بجودة التعليم العالي في العراق." *مجلة العلوم الإنسانية والطبيعية* ٥.85–54 :(2024) 10 no. ,

الإبراهيم, نبيه خليفة. "تعليم العربية وفق معطيات التقنيات الحديثة." *مجلة العلوم الإنسانية والطبيعية* ٣.25–611 :(2022) 5 no. ,

الاجتماعية, مجلة الأندلس للعلوم الإنسانية و. "فاعلية برنامج قائم على استراتيجية التعليم المتمايز في تنمية المهارات الكتابية في مقرر اللغة العربية لدى طلبة الأقسام العلمية بكلية التربية—صنعاء: الباحث/إبراهيم إسماعيل عباس الجعدي." *مجلة الأندلس للعلوم الإنسانية و الاجتماعية* ٩ , no. 59 (2022).

البياتي, علي. *تعليم اللغة العربية*. الطباعة ال. الرياض: دار المنير, ٢٠٢٠.

الحوامده, عواد ,و هيفاء. "مدى تمكن طلاب الصف السادس من مهارات القراءة الجهرية وعلاقتها بفهم النص المقروء في نجران." *مجلة كلية التربية (أسيوط)* ٣٥.220–195 :(2019) 6 .no , .

الخرشة, أحمد غالب. *أسلوبية الانزياح في النص القرآني*. Al Manhal, 2014 .

الدخيلي, يسرى نايف نوري. "التحول الرقمي في طرائق تدريس اللغة العربية في ضوء التعليم الالكتروني." *مجلة العلوم الإنسانية والطبيعية* ٧.55–45 :(2026) 1 .no , .

الرويلي ,و هناءعلي. "واقع تطبيق الخطة الانتقالية للتلميذات ذوات صعوبات التعلم في المرحلة الابتدائية من وجهة نظر معلماتهن: دراسة نوعية." *مجلة كلية التربية (أسيوط)* ٤٠ 5 .no , .(2024): 172–98

الزهراني, احمد. "فاعلية استراتيجية التساؤل الذاتي في تنمية مهارات الفهم القرائي لدى متعلمي اللغة العربية الناطقين بلغات أخرى." *مجلة كلية التربية (أسيوط)* ٤٠ 10 .no , .(2024): 282–312

الزهري, محمود حسن. "أثر استخدام الألعاب اللغوية الإلكترونية في تنمية مهارات القراءة الموسعة لدى تلاميذ الصف الثاني الإعدادي." *المجلة التربوية لتعليم الكبار* ٤–213 :(2022) 2 .no , .52

السعدي, عماد توفيق. *أسالب تدريس اللغة العربية*. الأردن: دار الأمل للمنشر والتوزيع, ١٩٩١.

السيد, روضة محمد, البشاري, روميساء سيد فتحي محمد, إبراهيم, روميساء علاء الدين الضوي, المعلاوي, رؤى أحمد حامد مصطفى, بخيري, ريم سيد ابوزيد أحمد أبو دنيا and ,بخيري. "استراتيجيات التعلم النشط ودورها في تدريس قواعد النحو العربي لطلاب المرحلة الإعدادية." *البحوث التطبيقية في العلوم والانسانيات* ٢.27–1 :(2025) 1 .no , .

المشاقبة, عمر خلف عيادة. "مدى إتقان طلبة الصف التاسع للمفاهيم الأساسية في مادة العلوم في ظل دراستهم للصف السابع والصف الثامن عن بعد." *مجلة العلوم الإنسانية والطبيعية* ٣ .no , .4 (2022): 7–21

الهاشمي, عابد توفيق. *الموجه العملي لمدرس اللغة العربية*. بيروت: مؤسسة الرسالة, ١٩٩٣.

تمام ,و عمرو كمال أحمد محمد. ‘‘برنامج قائم على موضوعات القرن الحادي والعشرين ومهاراته لتنمية مستويات الفهم القرائي لدى الطلاب الناطقين بغير العربية.’’ *المجلة التربوية لتعليم الكبار* ٥.67–218 :(2023) 4 .no ,

جمعه, سمير قطب ,و أحمد. ‘‘مدي الاسهام النسبي لمفهوم الذات اللغوي في التنبؤ بالاندماج الأكاديمي لدي عينة من طلاب المرحلة الإعدادية.’’ *مجلة كلية التربية (أسيوط)* ٣٨ 10 .no , .(2022): 31–80

خليل, حسن علي, أحمد محمد مختار, إيهاب, السنيدي ,و سعيد سالم خميس. ‘‘فاعلية بيئة افتراضية قائمة على تطبيقات الذكاء الاصطناعي في تنمية مهارات التصميم التعليمي والدافعية للإنجاز لدى الطلبة المعلمين بكلية التربية.’’ *مجلة كلية التربية (أسيوط)* ٤٠ .no , .12 (2024): 1–77

سيد, محمد, هبه, محمد الأنور, عبد الله, خليفة عبد الكريم, سعد, أحمد حسين ,و سماح. ‘‘برنامج قائم على التعلم الذاتي لتنمية مهارات كتابة المعادلة الكيميائية لدي طالبات الصف الثاني الثانوي الأزهري.’’ *مجلة كلية التربية (أسيوط)* ٣٩.67–117 :(2023) 5.2 .no ,

صدقي, محسني نژاد, سهيلا, اشكوري, عدنان, رضايي چوشلي, پوران and ,طالب زاده. ‘‘تحديد المستوى المصنف لمهارة المحادثة لدى متعلمي اللغة العربية وفقا للإطار العالمي ACTFL المعياري في تعليم اللغات الأجنبية.’’ *بحوث في اللغة العربية* ١٣.22–1 :(2021) 25 .no ,

عامر, المتولي محمد محمد, عبدالسميع, مصطفى, عبدالفتاح سويدان, أمل, محمد أمين ,و زينب. ‘‘أثر استخدام برامج الوسائط المتعددة علي التحصيل الدراسي لدي طلاب كليات التربية.’’ *مجلة بحوث التربية النوعية* ٢٠١٤.46–606 :(2014) 35 .no ,

عبدالرحمن, سلمى خليل صلاح, سلمى خليل صلاح, محمود محمد كامل, زينب, جابر حناوي بشاي ,و زكريا. ‘‘أثر استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تدريس الرياضيات للصف الثاني الابتدائي على تنمية مهارة حل المشكلات.’’ *مجلة كلية التربية (أسيوط)* ٤٠ 8.2 .no , .(2024): 84–116

عقيل, عبد العزيز سعود ,و عائشة. ‘‘دور استخدام الحوافز من قبل المعلمات على تحصيل طلبة المرحلة الابتدائية في مدارس منطقة مبارك الكبير من وجهة نظر المعلمات.’’ *مجلة كلية التربية*

(أسيوط) ٣٧.٤٩–123 :(2021) 4 .no ,

عمران, عمران بركات, عبد الحافظ, سيد أبو ناجي, ميلاد منصور ,و ماريان. ‘‘أثر بيئة تعلم إلكترونية قائمة على مدخل STEM في تنمية بعض مهارات البرمجة الشيئية لدي تلاميذ المرحلة الإعدادية.’’ *مجلة كلية التربية (أسيوط)* ٣٩.١٤٥–90 :(2023) 8 .no ,

عويد, حسام عدنان. ‘‘أهمية تنمية مهارة الاستماع في تعليم اللغة العربية لغير الناطقين بها باستخدام أساليب حديثة (المقاطع الفيديوية إنموذجا).’’ *مجلة العلوم الإنسانية والطبيعية* ٦ 12 .no , .181–93 :(2025)

فر, تقوايي, كوثر, نظري, يوسف, محمدي ركعتي ,و دانش. ‘‘تقويم اختبارات مادة.’’ *بحوث في اللغة العربية* ١٣.٥٤–139 :(2021) 24 .no ,

مجاهد, د/فايزة احمد الحسينى. *مداخل واستراتيجيات وطرائق حديثة في تعليم وتعلم الدراسات الاجتماعية*. دار التعليم الجامعي, ٢٠٢١.

محمد, ناجي محمد ,و أمل. ‘‘واقع استخدام برمجيات الوسائط المتعددة في تدريس اللغة الإنجليزية في المرحلة المتوسطة بالمدينة المنورة.’’ *مجلة كلية التربية (أسيوط)* ٣٩.٣١٣–281 :(2023) 1 .no ,

منصور, عبد الخالق سيد ,و حسنية. ‘‘المعتقدات التربوية ودورها في تحقيق كفاءة معلمي التعليم الابتدائي.’’ *المجلة التربوية لتعليم الكبار* ٤.٣٢٥–291 :(2022) 1 .no ,

هوبا, ماري ي ,.و جان ي. فريد. *تقويم مركزية المتعلم في الكليات الجامعية: تحويل بؤرة التركيز من التعليم إلى المتعلم* .Vol. 21 .العبيكان للنشر, ٢٠٠٦.

يوسف, حسن عبد الجليل. *علم القراءة اللغة العربية*. القاهرة: مؤسسة المختار, ٢٠٢٣.

المراجع الأجنبية

Abdusshomad, Alwazir. "Affective Filter Terhadap Pengajaran Bahasa Kedua (Bahasa Arab)." *Langit Biru: Jurnal Ilmiah Aviasi* 5, no. 12 (2012): 47–53.

Adzkiya, Dilla Safira, and Maman Suryaman. "Penggunaan Media Pembelajaran Google Site Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas V SD." *Educate: Jurnal Teknologi Pendidikan* 6, no. 2 (2021): 20–31.

Afriyadi, Hery, Noor Hayati, Sinta Nur Laila, Yana Fajar Prakasa, Rahmat Putra Ahmad Hasibuan, and Achmad Dzulfikri Almufti Asyhar. *Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori & Praktik)*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023.

Aghni, Rizqi Ilyasa. "Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi." *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 16, no. 1 (2018): 98–107.

Alfikri, Muhammad, and Fakhrur Rozi. "(Analisis Semiotika) Pada Interpretasi Penggunaan Bahasa Gaul Dalam Aktivitas Komunikasi Verbal Mahasiswa Ilmu Komunikasi Uin Sumatera Utara." *Gudang Jurnal Multidisiplin Ilmu* 1, no. 5 (2023): 19–27.

Ali, Aisyah, Lidwina Cornelia Maniboey, Ruth Megawati, Catur Fathonah Djarwo, and Hanida Listiani. *Media Pembelajaran Interaktif: Teori Komprehensif Dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Di Sekolah Dasar*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024.

Álvarez-Guamán, Cristian Fernando, and Juan Carlos Erazo-Álvarez. "Gamificación En El Proceso de Enseñanza de Algebra: Una Experiencia Con Educaplay." *CIENCIAMATRIA* 7, no. 3 (2021): 225–48.

Alviolita, Nanda Widyani, and Miftakhul Huda. "Media Pop Up Book Dalam Pembelajaran Bercerita." *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia* 7, no. 1 (2019): 49–57.

Alya, Rona Zahro'tun Alya. "Penggunaan Media Pembelajaran Educaplay Untuk Keterampilan Membaca Siswa Jenjang Madrasah Ibtidaiyah/Rona Zahro\'tun Alya." Universitas Negeri Malang, 2025.

Amalia, Thoyyibatul. "Penggunaan Media Google Form Dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab Maharah Kitabah." *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab* 5, no. 5 (2019): 318–23.

Amperianto, Tri. *Tips Ampuh Android*. Elex Media Komputindo, 2014.

ANGGRAINI, RAHIL PUTRI. "PENGEMBANGAN INSTRUMEN EVALUASI HOTS MENGGUNAKAN APLIKASI EDUCAPLAY PADA PELAJARAN IPAS KELAS 4 MI 2 DRAJAT BAURENO." Universitas Nahdhatul Ulama'Sunan Giri, 2024.

Apriyanto, Apriyanto, Loso Judijanto, Darmayasa Darmayasa, and Neneng Sri Wahyuningsih. *Psikologi Pendidikan: Memahami Siswa Dan Proses Belajar*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2025.

Ariyana, Yoki, Ari Pudjiastuti, Reisky Bestary, and Zamroni Zamroni. "Buku Pegangan Pembelajaran Berorientasi Pada Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi: Prigram Peningkatan Kompetensi Pembelajaran Berbasis Zonasi." Direktorat Jenderal Guru dan

Tenaga Kependidikan, 2018.

Asyari, Daniar. “PENERAPAN MEDIA INTERAKTF GAME EDUCAPLAY DALAM PEMBELAJARAN KALIMAT SARAN BAHASA INDONESIA KELAS III SD.” Universitas Pendidikan Indonesia, 2024.

Baque, Cesar Jorge Soledispa, Angel Nahin Delgado Palacios, Marlene Matilde Lindao Macías, and Cesar Oswaldo Roca Quirumbay. “Educaplay Una Plataforma Multimedia Para Crear Actividades Educativa Educaplay A Multimedia Platform To Create Educational Activities.” *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar* 7, no. 5 (2023): 3997–4028.

Cahyaningrum, Yuniana, Muhammad Rinov Cuhanazriansyah, Adam Hendrawan, and N Nafi. “Implementasi Game Based Learning (GBL) Monopoli Digital (MonDig) Dalam Pembelajaran Mahasiswa IKIP PGRI Bojonegoro.” *Vol* 8 (2023): 70–74.

Devi, Setio Rini. “Pengaruh Penggunaan Media Educaplay Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V Madrasyah Ibtidaiyah Muhamadiah (Mim) Tanjung Inten Purbolinggo Lampung Timur.” UIN RADEN INTAN LAMPUNG, 2024.

Dr. Fitri Yanti, M A. *Komunikasi Pesantren*. Agree Media Publishing, 2022. https://books.google.co.id/books?id=LXOSEAAAQBAJ.

Erlina, Saeful Rahman; Rumadani Sagala; Erlina. “PENGEMBANGAN BAHAN AJAR QIRO’AH DENGAN TEMA LINGKUNGAN BELAJAR UNTUK SISWA MTS JABAL AN-NUR PROVINSI LAMPUNG.” *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, no. Vol 6, No 5 (2022) (2022): 1630–46. https://pajar.ejournal.unri.ac.id/index.php/PJR/article/view/8916/pdf.

Fernández Parra, Dennys Paúl. “Herramienta Multimedia (EDUCAPLAY) Como Estrategia Para El Aprendizaje de Química General En Segundo Semestre de La Carrera de Biología, Química y Laboratorio Periodo Octubre 2016-Marzo 2017.” Riobamba, UNACH 2017, 2017.

Fitriani, Namiyah, Rima Ayu Handayani, and Putri Fatimah Azzahrah. “Implementation of Educaplay Media as An Arabic Conversation Learning Innovation.” *Kitaba* 3, no. 3 (2025): 119–28.

Fitriyanti, Efi Nur, Dina Mustika Ishak, and Imroatul Azizah. “Pengaruh Pembelajaran Bahasa Arab Maharah Qira’ah Untuk Siswa Madrasah Aliyah Terhadap Pemahaman Budaya Arab.” In *International Conference of Students on Arabic Language*, 4:61–74, 2020.

Fuadah, Salimatul. “Penggunaan Media Instagram @Nahwu_Pedia dalam Mahārah Al Qira’ah dan Mahārah Al Kitabah Mahasiswa Bahasa Arab.” *Studi Arab* 11, no. 2 (December 2020): 137–51. https://doi.org/10.35891/sa.v11i2.2513.

Furoida, Asni. “Inovasi Media Dan Teknologi Pembelajaran.” *Transformasi Digital Pendidikan Bahasa Arab*, 2026, 77.

Garrido Astray, María Concepción, Gema Santiago Gómez, Margarita G. Márquez, Lucia Poggio Lagares, and Sofía Gómez Garrido. “The Impact of Digital Resources in the Learning and the Development of the Competence Analysis and Synthesis.” *Educacion Medica* 20 (September 1, 2019): 74–78. https://doi.org/10.1016/j.edumed.2018.02.011.

Hamid, M Abdul. “Mengukur Kemampuan Bahasa Arab: Untuk Studi Islam.” UIN-Maliki Press, 2013.

Harmoko, M Pd, Ismail Kilwalaga, S Pd I M Pd, S P Asnah, Siti Rahmi, Vera Selviana Adoe, M M SP, Ir Dyanasari, and Faula Arina. *Buku Ajar Metodologi Penelitian*. Feniks Muda Sejahtera, 2022.

Hasanah, Risqiatul, M Sos, and M Pd Ermalianti. *Gamifikasi Pendidikan Tinggi: Teori, Desain, Dan Integrasi Pembelajaran Digital*. Basya Media Utama, 2025.

Huda, Khoirul. “Fa’aliyatu Istikhdami Wasa’ili Atta’limi Barnamaj ‘Lectora’ Li Tarqiyati Maharotil Qiro’ah Fi Ta’limi Allughotil Al Arobiyah Bi Madrasah Babur Rahmah Al Mutawassithoh Al Islamiyah Mojokerto.” Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, 2016. http://digilib.uinsa.ac.id/11706/.

Ibrahim, Jabal Tarik. *Metode Penelitian Sosial Ekonomi Pertanian*. Vol. 1. UMMPress, 2020.

Ibrahim, Muhammad Buchori, Fifian Permata Sari, Lalu Puji Indra Kharisma, Indra Kertati, Putu Artawan, I Gede Iwan Sudipa, Peran Simanihuruk, Gusti Rusmayadi, Eko Nursanty, and Enos Lolang. *Metode Penelitian Berbagai Bidang Keilmuan (Panduan & Referensi)*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023.

Ilmudinulloh, Rafiud. *Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Rafiud Ilmudinulloh, 2025.

Jailani, Mohammad, Wantini Wantini, Suyadi Suyadi, and Betty Mauli Rosa Bustam. “Meneguhkan Pendekatan Neurolinguistik Dalam Pembelajaran: Studi Kasus Pada Pembelajaran Bahasa Arab Madrasah Aliyah.” *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah* 6, no. 1 (2021): 151–67.

Jamil, Muhammad Abdun, Muhammad LatifNawawi, Siti Rohmaniah, and Dedi Andrianto. “Desain Tes Bahasa Arab Menggunakan Aplikasi Wondershare Quiz Creator Untuk Meningkatkan Maharah Istima’.” *Attractive: Innovative Education Journal* 5, no. 3 (2023): 411–24.

Karo-Karo, Isran Rasyid, and Rohani Rohani. “Manfaat Media Dalam Pembelajaran.” *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika* 7, no. 1 (2018).

Kasiram, Moh. *Metodologi Penelitian: Kualitatif–Kuantitatif*. Malang: UIN-Maliki Press, 2010.

Khaliza, Nisa Siti Nur. “PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN QUIZ EDUCAPLAY TERHADAP KONSENTRASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PAI DI SMP NEGERI 1 PLERED CIREBON.” S1-Pendidikan Agama Islam UIN SSC, 2025.

Komala, Yanti. “The Use of Educaplay Gamification Tools on Students’ Reading Comprehension.” UIN Sunan Gunung Djati Bandung, 2025.

Kusum, Jaka Wijaya, Muh Rijalul Akbar, and Muh Fitrah. *Dimensi Media Pembelajaran (Teori Dan Penerapan Media Pembelajaran Pada Era Revolusi Industri 4.0 Menuju Era Society 5.0)*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023.

Ma’ruf, Abdullah. “Metodologi Penelitian Kuantitatif.” *Yogyakarta: Aswaja Pressindo*, 2015.

Madkur, Ahmad. “Think Globally, Act Locally: The Strategy of Incorporating Local Wisdom

in Foreign Language Teaching in Indonesia." *International Journal of Applied Linguistics and English Literature*, 2018.

Magfirah, Faradiba. "Analisis Kesalahan Ortografi Bahasa Arab Peserta Didik Di Madrasah Tsanawiyah Negeri (MTsN) 1 Kota Palu." Universitas Islam Negeri Datokarama Palu, 2022.

Mailani, Okarisma, Irna Nuraeni, Sarah Agnia Syakila, and Jundi Lazuardi. "Bahasa Sebagai Alat Komunikasi Dalam Kehidupan Manusia." *Kampret Journal* 1, no. 1 (2022): 1–10. https://doi.org/10.35335/kampret.v1i1.8.

Makrufah, Yayil Kholisotul. "Kitabah Sebagai Media Komunikasi Tulisan." In *International Conference of Students on Arabic Language*, 3:585–92, 2019.

Mauludiyah, Lailatul. *EVALUASI DAN TES PEMBELAJARAN BAHASA ARAB*. UMMPress, 2025.

Metriyani, Rifda, Rahayu Wilujeng, and Ranti Meizatr. "Implementasi Evaluasi Pembelajaran Berbasis Digital Di Sekolah Dasar: Studi Multi-Situs." *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran| E-ISSN: 3026-6629* 3, no. 3 (2026): 972–78.

Mihat, Mufidah Firzanah. "Using Educaplay Apps to Increase Year 4 Pupils' Interest and Understanding towards Topic Properties of Light." *Journal of Science and Mathematics Education in Southeast Asia* 46 (2024): 159–72.

Moreno, Roxana, and Richard E Mayer. "Cognitive Principles of Multimedia Learning: The Role of Modality and Contiguity." *Journal of Educational Psychology* 91, no. 2 (1999): 358.

Mu'in, Fatchul. *Linguistik Terapan: Teori Dan Praktik*. CV Eureka Media Aksara, 2025.

Muna, Wa. "Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab Teori Dan Aplikasi." *Yogyakarta: Teras*, 2011.

Munazar, Teuku Hariski, and Ahmad Qomarudin. "Pengembangan Teknik Dan Instrumen Asesmen Aspek Pengetahuan Berbasis Teknologi," 2021.

Muradi, Ahmad. *Pembelajaran Menulis Bahasa Arab: Dalam Perspektif Komunikatif*. Prenada Media, 2016.

Mustofa, Nurul, Rahmat Hidayat, Wira Pahrias, Zidani Ilman Maulana, Sirajut Talibin, and Rahmat Zainuri. "Problematics of Mahārah Al-Qirā'ah (Reading Skill) in Arabic Language Learning." *Journal of Islamic Religious Studies* 3, no. 1 (2026): 38–56.

Mustofa, Syaiful. *Bahasa Arab Dan World Class University*. UIN Maliki Press, 2021.

Nada, Yulin, and Nunik Zuhriyah. "Development of Educaplay as Arabic Language Learning Media for Senior High School." In *International Conference on Islamic Education and Islamic Business (ICoBEI)*, 1:331–38, 2024.

Nurhayati, Nurhayati. "Pengembangan Instrumen Evaluasi Kemampuan Berpikir Kritis Berbasis Platform Educaplay Pada Pembelajaran Fikih Kelas VIII B MTS Satu Atap Datok Sulaiman Palopo." Universitas Islam Negri Palopo, 2025.

Páez-Quinde, C, R Infante-Paredes, and ... "Educaplay: Una Herramienta de Gamificación Para El Rendimiento Académico En La Educación Virtual Durante La Pandemia Covid-19." …, 2022. https://revistadigital.uce.edu.ec/index.php/CATEDRA/article/view/3391.

Páez-Quinde, Cristina, Ruth Infante-Paredes, Mayorie Chimbo-Cáceres, and Estefanía Barragán-Mejía. “Educaplay: A Gamification Tool for Academic Performance in Virtual Education during the Pandemic Covid-19.” *Revista Cátedra* 5, no. 1 (2022): 31–44.

Purbasari, Prima, Iffatunnida Iffatunnida, and Urwatus Silvia Rahmah Silvia Rahmah. “Engaging Students in Online Reading Games: A Student-Centered Learning Perspective.” *Journal of English for Academic and Specific Purposes (JEASP)* 4, no. 1 (2021): 165–88.

Pusparani, Herlina. “Media Quizizz Sebagai Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Kelas vi Di Sdn Guntur Kota Cirebon.” *Tunas Nusantara* 2, no. 2 (2020): 269–79.

Rachmawati, Miatin, and Fitri Liza. “Arabic Speaking Skill Using the Educaplay" Froggy Jumps" Application.” *ALSUNIYAT: Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra, Dan Budaya Arab* 7, no. 1 (2024): 223–34.

Rahman, Fadhilla, Hidayatul Jannah, Annisa Maharani, Nazurty Nazurty, and Silvina Noviyanti. “Analisis Perbedaan Bahasa Manusia Dan Hewan Sebagai Alat Komunikasi Dalam Kehidupan.” *Innovative: Journal Of Social Science Research* 3, no. 5 (2023): 3155–66.

Rahman, Fauziah Shaheen Sheh, and Nur‘Assyakirin Mohamed Paid. “Usability and Development on Population Genetics Website for Diploma of Biotechnology Program at Nilai Polytechnic: Pembangunan Dan Kebolehgunaan Laman Sesawang Population Genetics Bagi Program Diploma Bioteknologi Di Politeknik Nilai.” *Jurnal Pendidikan Bitara UPSI* 15, no. 2 (2022): 33–50.

Rahmasari, Adinda, Dila Hilaliah, Danuwangsa Kusuma, Dina Patmalah, and Siti Kholasoh. “Mengatasi Kesenjangan Digital Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Siswa.” *JURNAL ILMIAH PENELITIAN MAHASISWA* 3, no. 3 (2025): 583–90.

Rahmi Nur Fauziah, Indah, Syihabudin Syihabudin, and Asep Sopian. “Analisis Kualitas Tes Bahasa Arab Berbasis Higher Order Thinking Skill (Hots).” *لسانـنا (LISANUNA): Jurnal Ilmu Bahasa Arab Dan Pembelajarannya* 10, no. 1 (2020): 45. https://doi.org/10.22373/ls.v10i1.7805.

Rathomi, Ahmad. “PEMBELAJARAN BAHASA ARAB MAHARAH QIRA’AH MELALUI PENDEKATAN SAINTIFIK.” *Ta’dib: Jurnal Pendidikan Islam* 8, no. 1 (May 2019): 558–65. https://doi.org/10.29313/tjpi.v8i1.4315.

Reta, Erika Putri Amanda. “PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING (PBL) BERBANTUAN MEDIA EDUCAPLAY TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA KELAS 3 DI SDN 1 PAPASAN.” Universitas Islam Sultan Agung Semarang, 2025.

Rohani, R. “Media Pembelajaran.” UIN Sumatera Utara, 2020. http://repository.uinsu.ac.id/17641/1/Diktat Media Pembelajaran Naik Pangkat.pdf.

Sanwil, Teuku, Rizka Utami, Riyan Hidayat, Dasep Bayu Ahyar, Syarifah Rahmi, Evi Muzaiyidah Bukhori, Suci Ramadhanti Febriani, Dwi Khoirotun Nisa, Nyak Mustakim, and Akhmad Aufa Syukron. *Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Siswa SD/MI*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021.

Sapitri, Serli, and Ari Suriani. “Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD.” *Pragmatik: Jurnal Rumpun Ilmu Bahasa Dan*

Pendidikan 3, no. 3 (2025): 282–92.

Saptadi, Norbertus Tri Suswanto, Tri Hutami Wardoyo, Reina A Hadikusumo, Rina Andriani, Nina Kusuma Dewi, Pondra Muliawan, Agustinus Talindong, Eka Hazlinda, Wilda Fizriyani, and Nita Nurhayati. *Strategi Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia*. Sada Kurnia Pustaka, 2025.

SELVIANA, SELVIANA. "EFEKTIVITAS WEBSITE EDUCAPLAY DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PAI DAN BUDI PEKERTI KELAS VII SMPN 1 SEKAR." Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri, 2025.

Setiawan, Ramlan, Neneng Hilda Handaniah, Silvia Andine, Ira Ariyanti, Muhammad Rofi Shohibuddin, Andri Ishak Iskandar, Muhammad Akbar Zidan Deannova, and Nurul Apipah. *Pengembangan Evaluasi Pembelajaran*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2026.

Sholeha, Fathma Zahara, and Safiruddin Al Baqi. "Kecemasan Peserta Didik Dalam Pembelajaran Bahasa Arab." *MAHIRA: Journal of Arabic Studies* 2, no. 1 (2022): 1–12.

Silaban, Adeline, and Bonefasius Yanwar Boy. *Teori Dan Konsep Media Pembelajaran*. CV Eureka Media Aksara, 2025.

Sudesi, Abdul Rohman, and Shofil Fikri. "Desain Dan Analisis Media Pembelajaran Qira'ah." *Muhadasah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 5, no. 2 (2023): 147–63.

Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta Bandung, 2013.

Sugiyono, Dr. "Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D," 2013.

Supuwiningsih, Ni Nyoman. *EDUGAME: Rahasia Sukses Pembelajaran Kreatif Dan Menyenangkan Dengan Game Based Learning*. PT. Media Penerbit Indonesia, 2025.

Susiawati, Iis, Dadan Mardani, and Fadhila Syahda Nissa. "Pembelajaran Maharah Qiraah Untuk Penguasaan Makna Teks Tentang Pendidikan Karakter." *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 2022, 21–33.

Syafei, Isop. *Media Pembelajaran*. Penerbit Widina, 2025.

Syahza, Almasdi. "Metodologi Penelitian Edisi Revisi." Riau: UR Press Pekanbaru, 2021.

Syarifuddin, M Pd, and Eka Dewi Utari. *Media Pembelajaran (Dari Masa Konvensional Hingga Masa Digital)*. Bening Media Publishing, 2022.

Talapiu, Zulkarnain Putra, Nurhayati Abbas, Nancy Katili, Article Info, and Interactive Learning Media. "DEVELOPMENT OF INTERACTIVE LEARNING MEDIA ON THE MATERIAL OF RELATIONS AND FUNCTIONS IN MIDDLE" 4, no. 2 (2025): 234–44.

ULA, SITI FARICHATUL. "PENGEMBANGAN INSTRUMEN EVALUASI HOTS MENGGUNAKAN WEBSITE BOOKWIDGETS PADA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV DI SDN KEPATIHAN BOJONEGORO." UNIVERSITAS NAHDLATUL ULAMA SUNAN GIRI, 2025.

Ulum, Mamba'ul. *Media Pembelajaran Karton Bekas Snack Untuk Meningkatkan*

Visualisasi, Aktivitas Belajar Dan Hasil Belajar Siswa. Penerbit P4I, 2022.

Umam, Andi Khairul. "Moderasi Dan Deradikalisasi Dalam Pendidikan Islam Di Pesantren (Pesantren Al-Tsaqafah Jagakarsa Jakarta Selatan)." Institut PTIQ Jakarta, 2024.

Umamah, Ade. "Analisis Kemampuan Membaca Teks Bahasa Arab Siswa Kelas XI Madrasah Aliyah Pondok Pesantren DDI As-Salman Allakuang (Studi Perspektif Psikolinguistik)." IAIN Parepare, 2024.

Utami, Rizka, Nyak Mustakim, Ahmad Taufiq, Syarifah Rahmi, Teuku Sanwil, Dian Febrianingsih, Ihwan Rahman Bahtiar, Nurus Amzana, Marhamah Ulfa, and Miftahus Surur. *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021.

Wahidin, Unang, Muhammad Sarbini, and Imam Tabroni. "Evaluasi Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Praktik Pengalaman Lapangan Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam." *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam* 11, no. 03 (2022): 831–48.

Wargadinata, Wildana, Iffat Maimunah, Saidna Zulfiqar Bin Tahir, and M Umanailo, Basrun Chairul. "Arabic Creative and Participative Learning: In Search of a New Way of Language Learning by 'El Jidal Reborn' Youth Community in Malang." *International Journal of Advanced Science and Technology* 29, no. 8s (2020): 4319–32. https://doi.org/10.35542/osf.io/54yr9.

Wulandari, Cindy Rahma Eka, Celsi Julia Andini, Theresia Winda Setyaningrum, and Putri Zudhah Ferryka. "Pengembangan Soal Evaluasi Pembelajaran Matematika Dengan Pendekatan Deep Learning Dan TPACK Berbasis Educaplay Pada Materi Sudut Kelas III SDN 1 Gergunung." *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran| E-ISSN: 3026-6629* 3, no. 2 (2025): 787–90.

Yulistio, Didi, and Agung Nugroho. "EVALUASI PEDOMAN (ALAT PENILAI) PENYUSUNAN KARAKTERISTIK TES (SOAL) BAHASA INDONESIA RANAH KOGNITIF BERBASIS HOTS." *Silampari Bisa: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia, Daerah, Dan Asing* 7, no. 1 (2024): 31–49.

Yuslizar, Firsa Afra, Ahmad Zahruddin, Susanti Lathifa Ulfi, and Danial Hilmi. "Implementasi Aplikasi Memrise Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Interaktif Di Bimbingan Belajar (Bimbel) Adz-Dzakaa'Malang." *Shaut Al Arabiyyah* 11, no. 1 (2023): 179–94.

Zaini, Herman, and Kurnia Dewi. "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini." *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 1, no. 1 (2017): 81–96.

Zubaidi, Ahmad. "Development Of Mahârah Al-Istimâ'Test Instrument For Electronic Based Arabic Student Using The Kahoot! Application." *Arabiyat: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban* 7, no. 1 (2020): 61–77.

الملاحق

LEMBAR INSTRUMEN ANALISIS KEBUTUHAN MEDIA AJAR (SISWA)

Judul Penelitian : Pengujian kemampuan membaca menggunakan permainan edukatif (EDUCAPLAY) untuk mempermudah proses penilaian bagi siswa di pondok Wafi Al-Quran, Quds, Jawa Tengah.

Mata Pelajaran : Bahasa Arab

Instansi : Pondok Wafi Al-Quran, Quds, Jawa Tengah.

Nama :

Kelas :

A. Petunjuk Pengisian
   1. Pilihlah pernyataan dibawah ini sesuai dengan keadaan saudara/i dan berilah tanda (√) pada jawaban yang dianggap benar!
   2. Jawaban tidak mempengaruhi nilai raport
   3. Kesediaan dan kejujuran anda sangat kami harapkan.

B. Keterangan pilihan jawaban
   1. SS = Sangat Setuju
   2. S = Setuju
   3. MS = Mungkin Setuju
   4. TS = Tidak Setuju
   5. STS = Sangat Tidak Setuju

PERNYATAAN:

No	PERNYATAAN	Jawaban				
		SS	S	MS	TS	STS
1.	*Maharah Qira'ah/* keterampilan membaca sangat mudah untuk dipelajari.					
2.	Dengan adanya maharah qiro'ah siswa mampu melafalkan kalimat dengan intonasi yang jelas.					
3.	Siswa mampu mendeskripsikan kembali teks bahasa arab yang telah dibaca.					
4.	Pembelajaran dan materi yang diberikan menyenangkan dan menarik.					
5.	Pembelajaran maharah qiroah sudah sesuai dengan kebutuhan siswa.					
6.	Guru menyampaikan materi melibatkan media pembelajaran.					
7.	Media yang digunakan sudah sesuai dengan kebutuhan pembelajaran maharah qiro'ah.					

8.	Dengan media pembelajaran dan materi yang digunakan pembelajaran dan materi menjadi menarik dan menyenangkan.					
9.	Anda sebagai siswa apakah perlu dengan media interaktif, dapat diakses dengan bebas, disesuaikan dengan materi yang disampaikan dan memberikan pilihan game yang menarik.					
10.	Anda sebagai siswa akan diajak menggunakan media الألعاب التعليمية untuk meningkatkan pengamatan, menterjemahkan, mengidentifikasi dan menjelaskan isi kandungan teks bahasa arab.					

C. **SARAN**

.....
.....
.....
.....

Batu, 2024

Responden.

.....

Lampiran Wawancara Guru

Hari : Sabtu
Tanggal : 23 Mei 2025
Narasumber : Ilyas Al Kayis, M.Pd.

No	Fokus Evaluasi / Pertanyaan	Hasil Jawaban Wawancara
1	**Pengalaman Awal & Adaptasi:** Bagaimana kesan pertama Ustadz saat beralih dari ujian berbasis kertas ke ujian digital berbasis *Educaplay* untuk materi *maharah al-qira'ah*?	*"Awalnya tentu ada rasa ragu karena santri di sini terbiasa dengan kertas. Mengubah sistem ke digital dalam waktu singkat itu menantang. Namun, setelah simulasi pertama, saya melihat potensi besar karena formatnya berbentuk permainan, sehingga kesan ujian yang menakutkan itu langsung hilang."*
2	**Kemudahan Evaluasi (Kontribusi):** Apakah fitur-fitur di *Educaplay* mempermudah Anda dalam mengukur kemampuan santri memahami teks Arab?	*"Sangat membantu. Fitur seperti teka-teki silang (crossword) mempermudah saya menguji kosakata (mufrodat) tanpa membuat mereka merasa didikte. Lalu fitur fill in the blanks sangat pas untuk menguji pemahaman struktur kalimat (qawaid) dan pemahaman bacaan secara mendalam."*
3	**Efisiensi Waktu & Nilai:** Bagaimana platform ini membantu Anda dalam hal efisiensi waktu koreksi dan rekapitulasi nilai dibandingkan metode konvensional?	*"Ini keunggulan utamanya. Jika pakai kertas, saya butuh waktu berhari-hari untuk mengoreksi 20 lembar jawaban teks Arab yang berharakat. Dengan Educaplay, nilainya langsung keluar detik itu juga saat santri selesai mengerjakan. Sinkronisasi ke Google Classroom juga otomatis, sehingga rekap nilai rapot digital jauh lebih cepat."*
4	**Faktor Pendukung:** Sejauh mana dukungan kebijakan pesantren dan infrastruktur internet membantu kelancaran ujian digital ini?	*"Dukungan dari pengasuh dan manajemen pesantren sangat luar biasa. Kami diizinkan memakai laboratorium komputer secara terjadwal. Ditambah lagi, koneksi internet berbasis serat optik di pondok sangat stabil, jadi selama ujian tidak ada kendala santri kesulitan memuat halaman web atau lag."*
5	**Faktor Penghambat (Teknis & Anggaran):** Karena menggunakan versi gratis, apakah munculnya iklan dan kendala tata letak teks/harakat Arab menjadi masalah?	*"Hambatannya karena kami masih memakai versi gratis, iklan pihak ketiga sering muncul di pinggir atau bawah layar game. Beberapa santri mengeluh agak terganggu konsentrasinya saat membaca teks Arab yang panjang. Selain itu, keterbatasan teknisnya adalah penulisan font Arab dan peletakan harakat terkadang bergeser atau kurang rapi di layar monitor jika tidak disetting dengan hati-hati."*

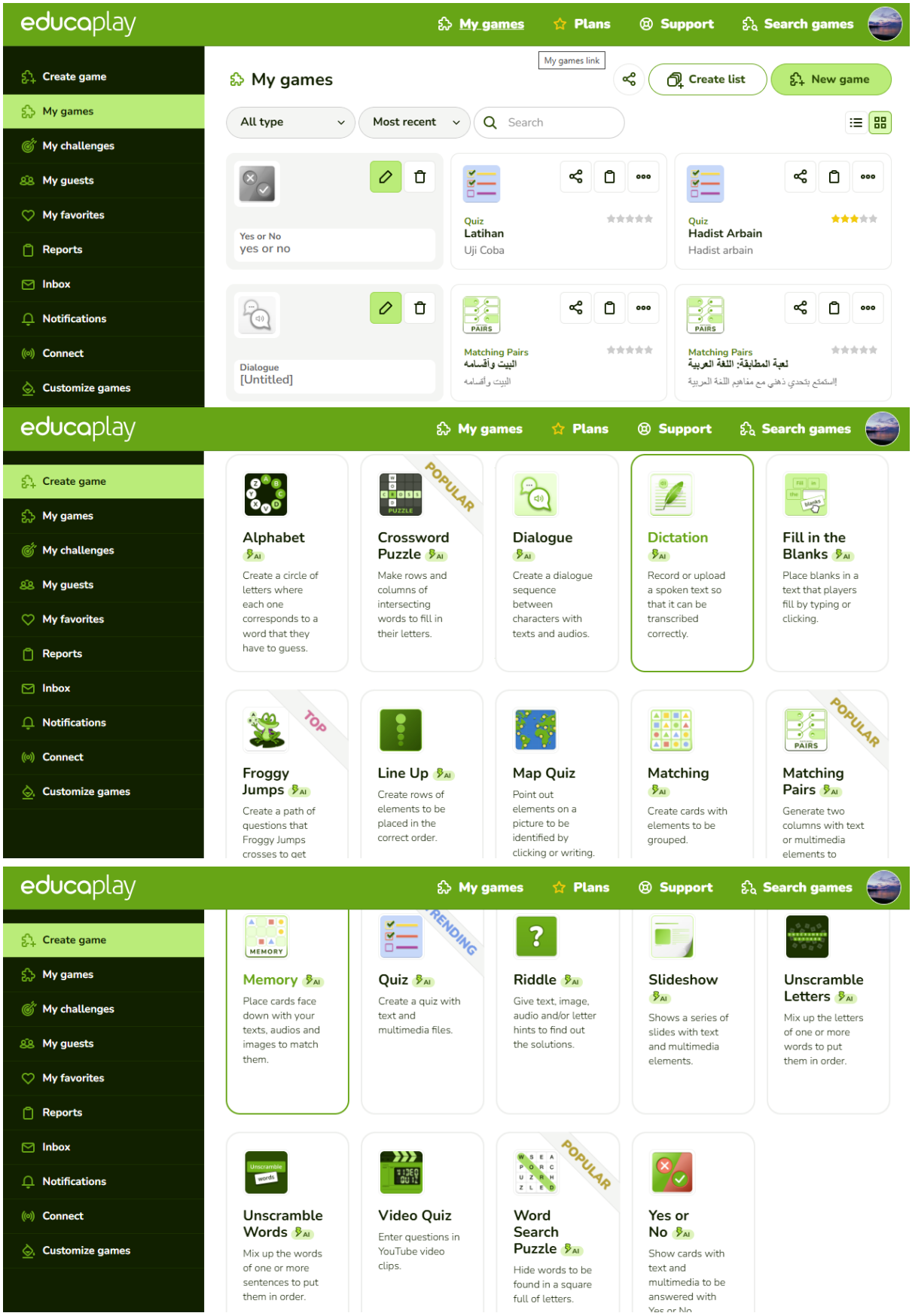
6	**Pelatihan & Kompetensi:** Apakah selama ini ada pelatihan formal mengenai gamifikasi pembelajaran? Bagaimana Ustadz mengatasi kendala teknis tersebut?	*"Secara formal dari dinas atau lembaga luar memang belum ada khusus untuk gamifikasi Arab. Jadi saya mempelajarinya secara otodidak lewat tutorial. Kendala seperti penulisan harakat yang sensitif diakali dengan melakukan uji coba sendiri berkali-kali sebelum disajikan ke santri."*
7	**Rekomendasi:** Menurut Anda, apakah platform seperti *Educaplay* layak untuk terus digunakan sebagai instrumen evaluasi berkala?	*"Sangat layak diteruskan. Platform ini terbukti memangkas waktu kerja guru dan membuat santri lebih antusias. Ke depan, jika ada anggaran, pesantren sebaiknya berlangganan akun premium agar bebas iklan."*

Lampiran Wawancara Siswa

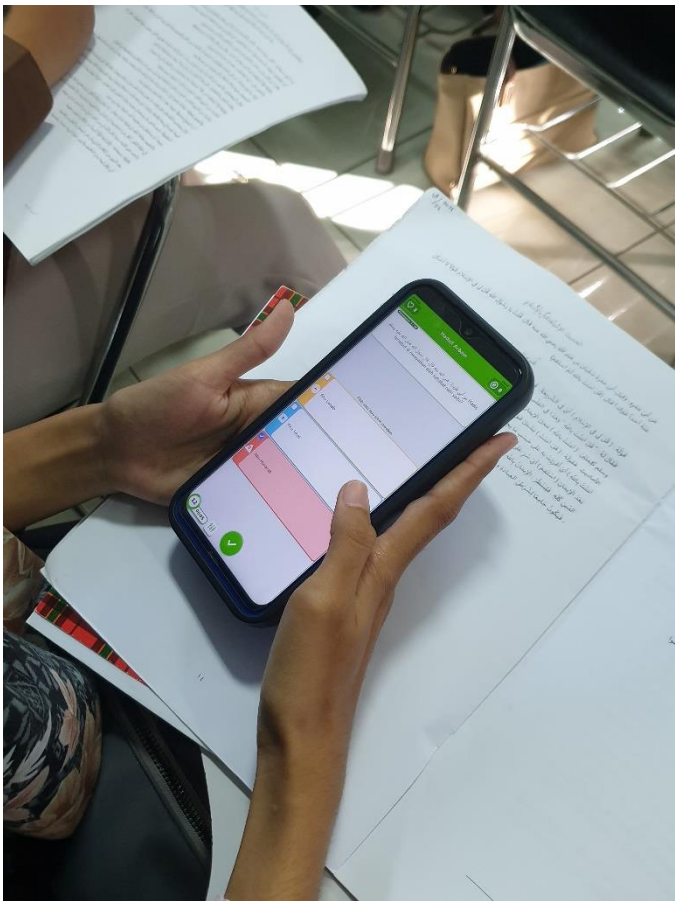
Hari : Sabtu
Tanggal : 23 Mei 2026
Narasumber : Kiswatul Abidah, Zahwa Ilya, Afina Izzati

No	Fokus Evaluasi / Pertanyaan	Hasil Jawaban Wawancara
1	**Aspek Psikologis & Motivasi:** Bagaimana perasaanmu saat mengerjakan ujian membaca melalui *Educaplay* dibanding ujian kertas biasa?	*Santri lebih condong nyaman menggunakan educaplay dari pada mengunakan kertas ujian.*
2	**Kemudahan Pengoperasian:** Apakah kamu menemukan kesulitan saat pertama kali mencoba mengoperasikan menu di dalam *Educaplay*?	*Awal pertemuan santri kesulitan dalam pengoperasiannya. Akan tetapi hal tersebut tidak menghambat santri dalam memahami pola educaplay karena memberikan tampilan yang sederhana dan petunjuk yang jelas*
3	**Fokus & Pemahaman Teks:** Apakah variasi game membuatmu lebih mudah fokus dalam memahami isi bacaan teks Arab?	*Santri lebih fokus dalam mengerjaakan.*
4	**Hambatan Iklan (Versi Gratis):** Saat membaca teks Arab di layar, apakah kamu merasa terganggu dengan munculnya iklan-iklan di sekitar game?	*Santri merasa terganggu dengan adanya iklan ketika pertengahan mengerjakan soal*
5	**Hambatan Teknis (Harakat/Ketik):** Apakah kamu pernah mengalami sistem mendeteksi jawabanmu salah hanya karena masalah input ketikan?	*Terkadang santri merasakan kesulitan dalam memberikan dikarenakan perbedaan pengetikan dengan jawaban yang diberikan guru*
6	**Hambatan Regulasi Pesantren:** Mengingat aturan pondok sangat ketat dalam melarang gawai sehari-hari, apakah waktu simulasi di laboratorium sudah cukup?	*Adapaun santri diperbolehkan menggunakan device harus dengan persetujuan dan ijin yang jelas*
7	**Harapan Ke Depan:** Apakah kamu berharap ujian-ujian bahasa Arab selanjutnya tetap menggunakan game interaktif seperti ini?	*Santri berharap agar setiap ujian dapat menggunakan educaplay dikarenakan educaplay menawarkan berbagai game, seru, tidak membosankan serta santri dapat melihat ssecara langsung nilai yang didapatkan*

الألعاب التعليمية



الدراسة والاختبار



المباني والفصول من المعهد وافي القراءن قدس

مربية معهد وافي القراءن قدس

ففي حافظة الماجستير

السيرة الذاتية

المعلومات الشخصية

الإسم : عبد الرحمن سديسي

مكان الميلاد : غروبوغان جاوى الوسطى

تاريخ الميلاد : يوم السبت، ١٩ يوليو ١٩٩٧ م
الموافق ١٤ ربيع الأول ١٤١٨ هـ.

العنوان : تروووولو ٠٠٤\٠٠١، نغارينغان، غروبوغان جاوى الوسطى

رقم الجامعي : ٢٢٠١٠٤٢١٠٠٦٢

الريد الإكترون : mamaneljaiz@gmail.com

المراحل الدراسية

الرقم المستوى الدراسية

١. روضة الأطفال تروووولو غروبوغان جاوى الوسطى سنة ٢٠٠٢ – ٢٠٠٤ م

٢. مدرسة الإبتدائية الحكومية الثاني تروووولو غروبوغان جاوى الوسطى سنة ٢٠٠٤–٢٠١٠ م

٣. مدرسة الدينية السلفي تروووولو غروبوغان جاوى الوسطى سنة ٢٠٠٤–٢٠١٠ م

٤. مدرسة الثانوية تشويق الطلاب السلفية قدس جاوى الوسطى سنة ٢٠١٠ – ١٠١٣م

٥. مدرسة العالية تشويق الطلاب السلفية قدس جاوى الوسطى سنة ٢٠١٣ – ٢٠١٦م

٦. معهد العلوم الشرعية ينبوع القراءن قدس جاوى الوسطى ٢٠١٠ – ٢٠١٦ م.

٧. معهد القومانية القراءن قدس جاوى الوسطى ٢٠١٦ – ٢٠١٩ م

٨. معهد النور السلفية قدس جاوى الوسطى ٢٠١٩ – ٢٠٢١ م

٩. الجامعة الإسلامية الحكومية قدس جاوى الوسطى بقسم تعليم اللغة العربية سنة ٢٠٢١ م.