ملخص البحث

أستري خديمة الصالحة: استخدام وسيلة تفاعلية قائمة على الألعاب باستخدام منصة زيب كويز (*Zep.Quiz*) لتنمية دافعية التعلم ومهارة القراءة في اللغة العربية لدى الطلاب (دراسة شبه تجريبية في مدرسة الرمناوتي المتوسطة الإسلامية سوبانغ)

ينطلق هذا البحث من انخفاض دافعية التعلم ومهارة القراءة باللغة العربية لدى طلاب الصف الثامن في مدرسة الرمناوتي المتوسطة الإسلامية سوبانغ، الناتج عن قلة استخدام وسائل تعليمية تفتقر إلى التنوع والتفاعلية. وتشمل مشكلة هذا البحث: (١) كيف كانت دافعية التعلم ومهارة القراءة لدى الطلاب قبل استخدام الوسيلة التفاعلية القائمة على الألعاب من خلال منصة زيب كويز؛ (٢) كيف أصبحت دافعية التعلم ومهارة القراءة لدى الطلاب بعد استخدام الوسيلة التفاعلية القائمة على الألعاب من خلال منصة زيب كويز؛ (٣) ما مدى فعالية استخدام الوسيلة التفاعلية القائمة على الألعاب من خلال منصة زيب كويز في زيادة دافعية التعلم ومهارة القراءة لدى الطلاب. ويهدف هذا البحث إلى معرفة حالة دافعية التعلم ومهارة القراءة لدى الطلاب قبل المعالجة وبعدها، وكذلك معرفة مدى فعالية استخدام هذه الوسيلة.

ويستند الإطار الفكري لهذا البحث إلى مفهوم دافعية التعلم الذي طرحه (سلاميتو)، والذي يشمل أربعة مؤشرات: الشعور بالسعادة، والاهتمام، والانتباه، ومشاركة الطالب، إضافة إلى مهارة القراءة التي تشمل دقة القراءة، والطلاقة، وفهم المفردات، وفهم مضمون النص، والقدرة على استخلاص الاستنتاج. وتُدرس الوسيلة التفاعلية القائمة على الألعاب زيب كويز، التي تدمج عنصر التلعيب والتفاعل الفوري والتغذية الراجعة المباشرة، بوصفها حلًا تعليميًا لزيادة كلا المتغيرين. وتنص فرضية هذا البحث على وجود أثر دال إحصائيًا لاستخدام الوسيلة التفاعلية القائمة على الألعاب باستخدام منصة زيب كويز في دافعية التعلم ومهارة القراءة باللغة العربية لدى الطلاب.

ويستخدم هذا البحث المنهج الكمي بطريقة شبه تجريبية وتصميم المجموعة الضابطة غير المتكافئة. ويشمل هذا البحث مجموعتين، هما المجموعة الضابطة (١٨ طالبًا) والمجموعة التجريبية (٢٠ طالبًا) من طلاب الصف الثامن في مدرسة الرمناوتي المتوسطة الإسلامية سوبانغ للعام الدراسي ٢٠٢٥/٢٠٢٦. وجُمعت البيانات من خلال استبانة دافعية التعلم ، واختبار مهارة القراءة (الاختبار القبلي والبعدي)، والملاحظة، والمقابلة، والتوثيق. وأُجري تحليل البيانات من خلال اختبار الصدق، واختبار الثبات، واختبار التوزيع الطبيعي (*Shapiro-Wilk*)، واختبار التجانس (*Levene's Test*)، واختبار *Paired Samples T-Test*، واختبار *Independent Samples T-Test*، واختبار الكسب المعياري (*N-Gain*) بمساعدة برنامج *SPSS 26*.

وأظهرت نتائج البحث ما يلي: (١) كانت دافعية التعلم ومهارة القراءة لدى الطلاب قبل المعالجة لا تزال منخفضة نسبيًا، بمتوسط اختبار قبلي للدافعية للتعلم في المجموعة التجريبية بلغ ٣١,٣٠ ولمهارة القراءة بلغ ٣٣,٨٠؛ (٢) وبعد المعالجة، شهدت دافعية التعلم ومهارة القراءة لدى الطلاب ارتفاعًا دالًا إحصائيًا، إذ ارتفع متوسط الاختبار البعدي للدافعية للتعلم إلى ٤٧,٧٠ ولمهارة القراءة إلى ٧٢,٤٠؛ (٣) أظهرت نتائج اختبار *Paired Samples T-Test* و*Independent Samples T-Test* قيمة دلالة بلغت ٠,٠٠٠ (< ٠,٠٥) في كلا المتغيرين، وبذلك تُرفض Ho وتُقبل H1. إضافة إلى ذلك، أظهرت نتائج اختبار *N-Gain* قيمة متوسط بلغت ٠,٥٥٣٧ للدافعية للتعلم و٠,٥٨٤٣ لمهارة القراءة، وكلتاهما تندرجان ضمن الفئة المتوسطة. وبناءً على ذلك، ثبت أن استخدام الوسيلة التفاعلية القائمة على الألعاب باستخدام منصة زيب كويز فعال في زيادة دافعية التعلم ومهارة القراءة باللغة العربية لدى طلاب الصف الثامن في مدرسة الرمناوتي المتوسطة الإسلامية سوبانغ.

الكلمات المفتاحية : الوسيلة التفاعلية القائمة على الألعاب، دافعية التعلم ، مهارة القراءة، زيب كويز (*Zep.Quiz*)