الباب الأول

المقدمة

أ. خلفية البحث

تعد اللغة العربية إحدى اللغات الأجنبية التي تدرس في النظام التعليمي في إندونيسيا، وتحديدًا في المؤسسات التعليمية الإسلامية. ولا يقتصر هدف تعليم اللغة العربية على تمكين المتعلمين من فهم المادة وحفظ القواعد اللغوية فحسب، بل يهدف أيضًا إلى تنمية المهارات اللغوية التي تشمل الاستماع، والكلام، والقراءة، والكتابة. ومن خلال إتقان هذه المهارات، يُتوقع أن يتمكن المتعلمون من استخدام اللغة العربية شفهيًا وكتابيًا، بحيث تصبح اللغة العربية وسيلة للتواصل، وجسرًا لفهم مصادر المعرفة المختلفة كالمؤلفات والمراجع المكتوبة باللغة العربية.[1]

وصفها لغة أجنبية، يواجه تعليم اللغة العربية تحديات خاصة لأن المتعلمين لا يستخدمون هذه اللغة في حياتهم اليومية. وهذا الوضع يتطلب عملية تعليمية قادرة على خلق بيئة تعليمية نشطة وجذابة وذات معنى. ولذلك، فإن نجاح تعليم اللغة العربية لا يتحدد فقط بالمادة التي تُدرَّس، بل يتحدد أيضًا بالاستراتيجية والطريقة والوسيلة التعليمية المستخدمة لزيادة دافعية التعلم لدى المتعلمين.

ومع ذلك، فإن الواقع الميداني يشير إلى أن تعليم اللغة العربية لا يزال يواجه عدة عقبات. فمعظم الطلاب يعتبرون اللغة العربية مادة يصعب فهمها، مما يؤثر على دافعيتهم

[1] Nginayatul Khasanah, "Pembelajaran Bahasa Arab Sebagai Bahasa Kedua (Uregensi Bahasa Arab Dan Pembelajarannya Di Indonesia)," *An-Nidzam : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Studi Islam* 3, no. 2 (2016): 39–54, https://doi.org/10.33507/an-nidzam.v3i2.16.

للتعلم. وتحتل دافعية التعلم دورًا مهمًا في تحقيق أهداف التعلم، إذ إن الطلاب الذين يمتلكون دافعية مرتفعة للتعلم يميلون إلى أن يكونوا أكثر تركيزًا ومشاركة فاعلة في عملية التعلم داخل الفصل.[٢]

وبناءً على نتائج الملاحظة المباشرة في مدرسة الرمناوتي المتوسطة الإسلامية سوبانغ، فإنه في عملية تعليم اللغة العربية بالصف الثامن، كثيرًا ما يبدو الطلاب أقل مشاركة، وغير متحمسين في فهم المادة، ويترددون في إبداء آرائهم حول المادة التي تُدرَّس. وخلال سير النشاط الصفي، يميل الطلاب إلى السلبية، إذ لا يستجيبون إلا عندما يوجه إليهم المعلم السؤال مباشرة، ولا يقدمون إسهامًا تلقائيًا كبيرًا في المناقشة. وتشير هذه الحالة إلى أن دافعيتهم لتعلم اللغة العربية لم تتطور بشكل مثالي.

وإلى جانب الدافعية للتعلم، تظهر المشكلة أيضًا في مهارة القراءة لدى الطلاب. فانخفاض دافعية التعلم يؤدي إلى قلة نشاط الطلاب في تعلم القراءة باللغة العربية والتدرب عليها، مما يؤثر سلبًا على مهارة القراءة لديهم.[٣] في حين أن مهارة القراءة تحتل دورًا مهمًا في إتقان اللغة، إذ من خلال هذه المهارة يستطيع الطلاب الحصول على المعلومات، وفهم مضمون النصوص، وإثراء المفردات، فضلًا عن الوصول إلى مصادر المعرفة المختلفة المكتوبة باللغة العربية.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

[2] Nayla Nur Zahrania, Puti Rasina Mianti, and Putri Andina Aminarti, "Penerapan Media Game Edukatif Dalam Pembelajaran PAI Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII A SMPIT Al-Jabar Karawang," *Ihsanka : Jurnal Pendidikan Agama Islam* 3, no. 295–305 (2025).
[3] Maratus Sholihah, "Hubungan Antara Minat Belajar Dengan Membaca Teks Bahasa Arab Siswa Kelas VIII Mts Ma'arif Roudhotut Tholibin" (2018).

وتشير الملاحظة الأولية في مدرسة الرمناوتي المتوسطة الإسلامية سوبانغ إلى أن مهارة القراءة باللغة العربية لدى الطلاب في هذه المدرسة لا تزال منخفضة نسبيًا. إذ يواجه كثير من الطلاب صعوبة في فهم النصوص البسيطة بسبب محدودية المفردات، وقلة معرفتهم بتراكيب الجملة، وقلة خبرتهم في التدرب على القراءة باستخدام استراتيجيات مناسبة. وفي عملية التعلم داخل الفصل، وخاصة في مادة القراءة، لا يزال المعلم يستخدم طريقة المحاضرة، كترجمة النص بالكامل دون إتاحة الفرصة للطلاب للتعاون في مجموعات أو المناقشة بشكل تعاوني في ترجمة النص، إضافة إلى غياب الدعم البصري أو الوسائط الرقمية التي يمكن أن تثري تجربة تعلم الطلاب.

أما نتائج المقابلة مع معلم اللغة العربية فتشير إلى أن كثيرًا من الطلاب لم يتقنوا بعد قراءة القرآن الكريم بطلاقة، مما يجعل قراءة النصوص العربية غير القرآنية تحديًا أيضًا بالنسبة لهم. كما أفاد المعلم بأن تدريبات القراءة لم تكن منظمة بشكل جيد، وأن الوسائل التعليمية المستخدمة تفتقر إلى التنوع بسبب محدودية المرافق والوقت المتاح للتدريس، مما يجعل الطلاب يميلون إلى السلبية أثناء عملية التعلم. أما الجهود التي بذلها المعلم حتى الآن فتتمثل في تقديم نماذج قراءة متكررة، واختيار نصوص قصيرة من الكتاب المقرر، وزيادة تدريبات القراءة الأساسية، وإن لم تكن هذه الجهود مدعومة بعد بوسائط بصرية تفاعلية.

ويمكن أن تُعزى هذه الصعوبات إلى عوامل متعددة، سواء كانت نابعة من الطلاب أنفسهم، أو من اللغة ذاتها، أو من عملية التعلم التي تجري في الفصل. فمن جانب الطلاب،

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

تتأثر هذه الصعوبات بانخفاض إتقان المفردات، وقلة فهم القواعد النحوية للغة العربية، وقلة التدرب على القراءة. أما من جانب اللغة نفسها، فتتمثل العوامل في النطق أو اللفظ، والكتابة من اليمين إلى اليسار، والبحث عن معنى الكلمة أو الجملة، وتركيب الجملة، ومحدودية مصادر التعلم، وبيئة الطلاب، وغير ذلك.[٤] أما من جانب عملية التعلم، فإن استخدام طرق ووسائل تعليمية تفتقر إلى التنوع والتفاعلية كثيرًا ما يجعل عملية التعلم رتيبة، مما يجعل الطلاب يشعرون بأن اللغة العربية مادة صعبة وغير جذابة، وهو ما ينعكس سلبًا على مهارتهم فيها.

يُعد استخدام طرق ووسائل تعليمية تفتقر إلى التنوع أحد العوامل التي تؤدي إلى انخفاض دافعية التعلم وصولًا إلى انخفاض مهارة القراءة باللغة العربية لدى الطلاب. وكثيرًا ما تكون عملية التعلم داخل الفصل ذات اتجاه واحد، أي باستخدام الطريقة التقليدية كالمحاضرة دون دعمها بوسائط تفاعلية قادرة على جذب انتباه الطلاب.[٥] وكما هو الحال في مدرسة الرمناوتي المتوسطة الإسلامية سوبانغ، فإن المعلم في عملية تعليم اللغة العربية لم يستخدم بعد وسائط تفاعلية يمكن أن تخلق أجواء تعلم أكثر متعة وتحديًا وتحفيزًا للطلاب.

يتصف الطلاب في سن المراهقة، كما هو الحال في مستوى المدرسة الثانوية الإسلامية، بميلهم إلى الأنشطة ذات الطابع البصري والتفاعلي والممتع.[٦] ولذلك، يمكن

UIN
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

[4] Siti Khotiah, "Peningkatan Kompetensi Membaca Teks Berbahasa Arab Melalui Metode Qiraah Mata Pelajaran Bahasa Arab Di MTs Negeri 8 Karangmojo," *Jurnal Pendidikan Madrasah* 5, no. 2 (2020): 237–45.
[5] Khotiah.
[6] Nurfitria Ningsih, Aprizal Lukman, and Saharudin, "PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BAHASA ARAB TINGKAT MADRASAH TSANAWIYAH," *Tekno Pedagogi* 4, no.

توجيه تعليم اللغة العربية من خلال الابتكار في استخدام الوسائل التعليمية القادرة على تقديم تجربة تعلم أكثر جاذبية ومشاركة وارتباطًا بالسياق، بحيث تساعد الطلاب على فهم المادة بسهولة أكبر.

إن استخدام الوسائط الرقمية ذات الطابع البصري في التعلم له إمكانية لزيادة فعالية تعليم اللغة العربية، وخاصة في تنمية دافعية التعلم ومهارة القراءة لدى الطلاب. فالوسائط الرقمية، كالتطبيقات التعليمية التفاعلية ضمن المنصات الإلكترونية، قادرة على توفير مواد متنوعة وجذابة، مما يسهل على الطلاب فهم المفردات، والقواعد النحوية، ومهارة القراءة في اللغة العربية. وتشير عدد من الدراسات إلى أن استخدام الوسائط الرقمية يمكن أن يزيد من دافعية الطلاب وفهمهم في مختلف المواد الدراسية، بما في ذلك اللغات الأجنبية.[٧]

يفتح تطور التكنولوجيا الرقمية في عصر العولمة فرصًا أمام عالم التعليم لدمج الوسائط الرقمية في عملية التعلم. وفي ظل هذا التطور التكنولوجي الراهن، أصبحت الوسائط التفاعلية القائمة على الألعاب أحد بدائل الابتكار التعليمي الفعالة لزيادة الدافعية للتعلم. ويُعد التعلم القائم على الألعاب (جيم بيسد ليرنينغ) حاليًا أحد المداخل الجذابة في عالم التعليم، إذ يجمع هذا المدخل بين عناصر اللعب وأهداف التعلم بغرض

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI

2 (2014): 60–73.

[7] Hasanuddin Hasanuddin, "Efektivitas Penggunaan Media Digital Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di Pesantren Darul Ikhlas Panyabungan Kab. Mandailing Natal," *Berkala Ilmiah Pendidikan* 4, no. November (2024).

زيادة دافعية الطلاب ومشاركتهم في عملية التعلم.[٨] ومن بين المنصات التي تمتلك إمكانية كبيرة للتطبيق في تعليم اللغة العربية منصة زيب كويز (*Zep.Quiz*).

زيب كويز (*Zep.Quiz*) هي وسيلة تفاعلية قائمة على الألعاب تتيح للمعلم تقديم تدريبات القراءة، وفهم النصوص، واختبارات المفردات، وتحديد الأفكار من خلال صيغة اللعب. وتجعل زيب كويز عملية التعلم أكثر تفاعلية، وتزيد من دافعية الطلاب للمشاركة الفاعلة.[٩] وتقدم زيب كويز تجربة تعلم أكثر متعة لأنها تجمع بين عناصر التلعيب، والتفاعل الآني، والتغذية الراجعة الفورية، إلى جانب واجهة جذابة وخصائص سهلة الاستخدام.[١٠] كما أن استخدام وسيلة تفاعلية كزيب كويز يمكن أن يسهم أيضًا في زيادة دافعية التعلم ومهارة القراءة لدى الطلاب. فمن خلال تصميم الألعاب التي تعرض أسئلة قائمة على النصوص، يستطيع الطلاب التدرب باستمرار على فهم معاني الكلمات، وتراكيب الجملة، ومضمون النص المقروء.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

وبالنظر إلى الواقع الفعلي الحاصل في مدرسة الرمناوتي المتوسطة الإسلامية سوبانغ، تهتم الباحثة باختيار موضوع الرسالة "**استخدام الوسيلة التفاعلية القائمة على الألعاب باستخدام منصة زيب كويز (*Zep.Quiz*) في تنمية دافعية التعلم ومهارة القراءة لدى الطلاب (دراسة شبه تجريبية للصف الثامن في مدرسة الرمناوتي المتوسطة**

---

[8] Zahrania, Mianti, and Aminarti, "Penerapan Media Game Edukatif Dalam Pembelajaran PAI Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII A SMPIT Al-Jabar Karawang."
[9] Anatasya Dhiva Ramadhani and Mega Febriani Sya, "Analisis Isi Modul Ajar Berbasis Game-Based Learning : Pemanfaatan Media AI Zep Quiz Untuk Meningkatkan Pemahaman Teks Naratif," *Karimah Tauhid* 4, no. 9 (2025): 6980–90.
[10] Iqbal Nur Hilmi and Jasiah, "Revolusi Penilaian Pembelajaran : Implementasi Zep.Quiz Sebagai Solusi Digital Interaktif Di Era Pendidikan 4.0," *At-Tarbiyah : Jurnal Penelitian Dan Pendidikan Agama Islam* 3, no. 1 (2025): 608–14.

الإسلامية سوبانغ)". وتهدف هذه الدراسة إلى معرفة مدى قدرة هذه الوسيلة على زيادة دافعية التعلم ومهارة القراءة لدى الطلاب بشكل ملحوظ.

ب. مشكلات البحث

بناءً على خلفية البحث السابق ذكرها، فإن أسئلة البحث في هذه الدراسة هي كما يلي:

١. كيف كانت دافعية التعلم ومهارة القراءة لدى طلاب الصف الثامن في مدرسة الرمناوتي المتوسطة الإسلامية سوبانغ قبل استخدام الوسيلة التفاعلية القائمة على الألعاب في تعليم اللغة العربية من خلال منصة زيب كويز (*Zep.Quiz*)؟

٢. كيف أصبحت دافعية التعلم ومهارة القراءة لدى طلاب الصف الثامن في مدرسة الرمناوتي المتوسطة الإسلامية سوبانغ بعد استخدام الوسيلة التفاعلية القائمة على الألعاب في تعليم اللغة العربية من خلال منصة زيب كويز (*Zep.Quiz*)؟

٣. ما مدى فعالية استخدام الوسيلة التفاعلية القائمة على الألعاب باستخدام منصة زيب كويز (*Zep.Quiz*) في تنمية دافعية التعلم ومهارة القراءة لدى طلاب الصف الثامن في مدرسة الرمناوتي المتوسطة الإسلامية سوبانغ؟

ج. أغراض البحث

بناءً على أسئلة البحث السابقة، فإن أغراض البحث في هذه الدراسة هي كما يلي :

١. معرفة دافعية التعلم ومهارة القراءة لدى طلاب الصف الثامن في مدرسة الرمناوتي المتوسطة الإسلامية سوبانغ قبل استخدام الوسيلة التفاعلية القائمة على الألعاب في تعليم اللغة العربية من خلال منصة زيب كويز (*Zep.Quiz*)

٢. .معرفة دافعية التعلم ومهارة القراءة لدى طلاب الصف الثامن في مدرسة الرمناوتي المتوسطة الإسلامية سوبانغ بعد استخدام الوسيلة التفاعلية القائمة على الألعاب في تعليم اللغة العربية من خلال منصة زيب كويز (*Zep.Quiz*)

٣. معرفة مدى فعالية استخدام الوسيلة التفاعلية القائمة على الألعاب من خلال منصة زيب كويز (*Zep.Quiz*) في تنمية دافعية التعلم ومهارة القراءة لدى طلاب الصف الثامن في مدرسة الرمناوتي المتوسطة الإسلامية سوبانغ.

د. فوائد البحث

يُرجى أن تُسهم نتائج هذا البحث بفائدة في مجال التعليم، سواء من الناحية النظرية أم التطبيقية:

١. أهمية نظرية

الإسهام في تطوير علم تعليم اللغة العربية، وخاصة فيما يتعلق باستخدام الوسائط التفاعلية القائمة على الألعاب بوصفها ابتكارًا تعليميًا، إضافة إلى أن يكون هذا البحث مرجعًا وأساسًا للدراسات اللاحقة حول فعالية المنصات الرقمية كمنصة زيب كويز (*Zep.Quiz*) في تنمية دافعية التعلم والمهارات اللغوية، وخاصة مهارة القراءة.

٢. أهمية تطبيقية

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

أ. بالنسبة للمعلمين: أن يكون هذا البحث مرجعًا في اختيار وتطوير وسائط تفاعلية جذابة وفعالة، ومناسبة لاحتياجات الطلاب في تعليم اللغة العربية، وخاصة لزيادة دافعية التعلم ومهارة القراءة.

ب. بالنسبة للطلاب: أن يسهم هذا البحث في زيادة الدافعية والميل والإتقان في مهارة القراءة من خلال تجربة تعلم أكثر متعة وتفاعلية، ومتناسبة مع أسلوب التعلم في العصر الرقمي.

ج. بالنسبة للمدرسة: أن يقدم هذا البحث مقترحات لتطبيق الابتكار التعليمي القائم على التكنولوجيا بهدف تحسين جودة التعليم، وخاصة في تدريس اللغة العربية من خلال الاستفادة من المنصات الرقمية المناسبة.

د. بالنسبة للباحثين اللاحقين: أن يقدم هذا البحث تصورًا وإلهامًا لتطوير دراسات أخرى تتعلق بالوسائط التعليمية التفاعلية القائمة على التكنولوجيا الرقمية، وخاصة في تعليم اللغة العربية والمهارات اللغوية الأخرى.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

د. الإطار الفكرى

عدت دافعية التعلم إحدى العوامل الداخلية التي تؤدي دورًا مهمًا في نجاح عملية التعلم. وتتمثل وظيفة دافعية التعلم في عملية التعلم في كونها روحًا وقوةً دافعةً تحفز الطلاب على المشاركة في الأنشطة التعليمية، بحيث يتمكنون من تحقيق إنجاز أكاديمي.

وبناءً على ذلك، فإن دافعية التعلم لدى الطلاب تؤثر تأثيرًا كبيرًا في عملية التعليم والتعلم من أجل تحقيق أهداف التعلم.[١١]

تشير دافعية التعلم إلى ميل الطلاب إلى الشعور بالسعادة، والاهتمام، والانتباه، والمشاركة الفاعلة في الأنشطة التعليمية. فالطلاب الذين يمتلكون دافعية مرتفعة للتعلم يميلون إلى أن يكونوا أكثر حماسًا في متابعة التعلم، ونشاطًا في الأنشطة الصفية، كما تكون لديهم رغبة قوية في فهم المادة المدروسة. وعلى النقيض من ذلك، فإن انخفاض دافعية التعلم قد يؤدي إلى قلة الانتباه والمشاركة والدافعية لدى الطلاب في عملية التعلم، مما ينعكس سلبًا على انخفاض نتائج التعلم.[١٢]

في تعليم اللغة العربية، ترتبط دافعية التعلم ارتباطًا وثيقًا بمهارة القراءة. ويهدف تعليم اللغة العربية في مستوى المدرسة الثانوية الإسلامية إلى تنمية الكفاءة الاستقبالية والإنتاجية لدى الطلاب، بما في ذلك مهارة القراءة بوصفها مهارة أساسية مهمة للتعرف على الرموز اللغوية، ونطق النص بشكل صحيح، وفهم المفردات، واستيعاب معنى المقروء، والحصول على المعلومات من النص المقروء. وتُعد القراءة عملية إعادة بناء لمعنى النص، وهي تحتاج إلى المخطط المعرفي (*schemata*)، أي المعرفة والخبرة التي يمتلكها القارئ، بحيث يتمكن من فهم مضمون النص الذي يقرؤه.[١٣] وبناءً على ذلك،

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

[11] Dhiya Juliana Putri et al., "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Di Kecamatan Larangan Tangerang," *In Seminar Nasional Ilmu Pendidikan Dan Multi Disiplin* 5, no. 9 (2017).
[12] Ahmad Rathomi, "MENGIDENTIFIKASI MINAT BELAJAR BAHASA ARAB PADA SISWA," *Jurnal Tarbiya Islamica: Kajian Keguruan Dan Pendidikan Islam* 10, no. 2 (2022): 81–88.
[13] Achmad Busiri, *Keterampilan Membaca Perspektif Bahasa Arab*, 2020.

يمكن الاستنتاج بأن مهارة القراءة تُعد إحدى المهارات اللغوية المهمة جدًا، لأنها تعمل بوصفها وسيلة لفهم مختلف المواد ومصادر تعلم اللغة العربية.

تتمثل المشكلة الرئيسة التي تم الكشف عنها في أن دافعية التعلم ومهارة القراءة باللغة العربية لدى طلاب الصف الثامن لا تزال منخفضة نسبيًا. ويظهر ذلك من خلال قلة حماس الطلاب أثناء متابعة التعلم، وانخفاض مشاركتهم في الأنشطة التعليمية، فضلًا عن استمرار وجود عدد كبير من الطلاب الذين يواجهون صعوبة في قراءة النصوص العربية وفهمها. ومن العوامل التي يُفترض أنها تؤثر في هذه الحالة استخدام وسائل تعليمية لم تتمكن بعد من جذب انتباه الطلاب وزيادة مشاركتهم بشكل مثالي.

ولمعالجة هذه المشكلة، تُعد الحاجة إلى وسيلة تعليمية أكثر جاذبية وتفاعلية أمرًا ضروريًا. وترى (نجوى، ٢٠٢٥) أن استخدام الوسيلة التعليمية المناسبة في عملية التعلم سينتج مخرجات مُرضية، بما في ذلك تغيير في سلوك المتعلمين. ومن علامات نجاح استخدام الوسيلة التعليمية ظهور تغيير في السلوك، الذي قد يكون ناتجًا عن تغير في مستوى المعرفة أو المهارة أو الاتجاه الذي يمتلكه المتعلم.[١٤]

ومن البدائل التي يمكن استخدامها الوسيلة التفاعلية القائمة على الألعاب من خلال منصة زيب كويز (*Zep.Quiz*). وتتيح منصة زيب كويز للطلاب التعلم من خلال أنشطة الألعاب التعليمية التي تجمع بين عناصر التنافس والتحدي والتفاعل، بحيث يمكن أن تزيد من انتباه الطلاب ودافعيتهم ومشاركتهم في التعلم. ومن خلال استخدام

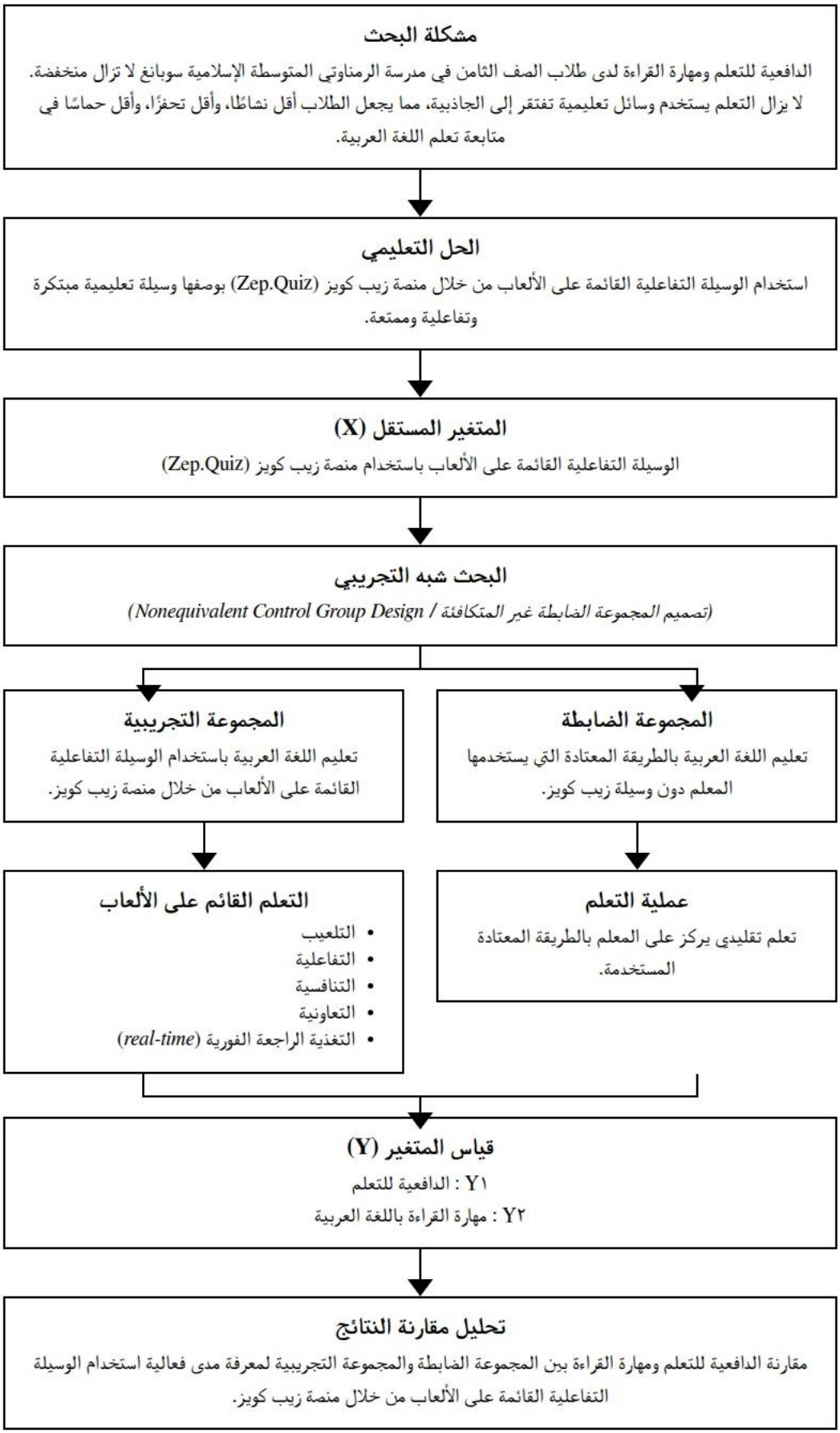
[14] Najwa Ammara Jauza and Meyniar Albina, "Penggunaan Media Pembelajaran Kreatif Dan Inovatif Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran" 3, no. April (2025): 15–23.

هذه الوسيلة، يُتوقع أن يصبح الطلاب أكثر اهتمامًا بمتابعة تعلم اللغة العربية، بحيث تزداد دافعية التعلم لديهم وينعكس ذلك إيجابًا على تحسن مهارة القراءة.

يستخدم هذا البحث المنهج شبه التجريبي، ويشمل مجموعتين، هما المجموعة الضابطة والمجموعة التجريبية. وتحصل المجموعة الضابطة على تعليم اللغة العربية بالطريقة المعتادة التي يستخدمها المعلم دون استخدام الوسيلة التفاعلية القائمة على الألعاب زيب كويز (*Zep.Quiz*)، في حين تحصل المجموعة التجريبية على تعليم اللغة العربية باستخدام الوسيلة التفاعلية القائمة على الألعاب من خلال منصة زيب كويز (*Zep.Quiz*). وبعد تطبيق المعالجة، تُقاس دافعية التعلم ومهارة القراءة لدى الطلاب في كلتا المجموعتين وتُقارَن بينهما لمعرفة مدى فعالية استخدام الوسيلة التفاعلية القائمة على الألعاب من خلال منصة زيب كويز (*Zep.Quiz*) في تنمية دافعية التعلم ومهارة القراءة باللغة العربية لدى طلاب الصف الثامن في مدرسة الرمناوتي المتوسطة الإسلامية سوبانغ.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI

وبناءً على ذلك، يُعد هذا الإطار الفكري أساسًا للبحث شبه التجريبي في اختبار ما إذا كان استخدام هذه المنصة يمكن أن يزيد بشكل دال إحصائيًا من دافعية التعلم ومهارة القراءة لدى طلاب الصف الثامن في مدرسة الرمناوتي المتوسطة الإسلامية سوبانغ. ويُعرض الإطار الفكري في شكل مخطط سهمي كما يلي:


مشكلة البحث
الدافعية للتعلم ومهارة القراءة لدى طلاب الصف الثامن في مدرسة الرمناوتي المتوسطة الإسلامية سوبانغ لا تزال منخفضة. لا يزال التعلم يستخدم وسائل تعليمية تفتقر إلى الجاذبية، مما يجعل الطلاب أقل نشاطًا، وأقل تحفزًا، وأقل حماسًا في متابعة تعلم اللغة العربية.
الحل التعليمي
استخدام الوسيلة التفاعلية القائمة على الألعاب من خلال منصة زيب كويز (Zep.Quiz) بوصفها وسيلة تعليمية مبتكرة وتفاعلية وممتعة.
المتغير المستقل (X)
الوسيلة التفاعلية القائمة على الألعاب باستخدام منصة زيب كويز (Zep.Quiz)
البحث شبه التجريبي
(تصميم المجموعة الضابطة غير المتكافئة / Nonequivalent Control Group Design)
المجموعة الضابطة
تعليم اللغة العربية بالطريقة المعتادة التي يستخدمها المعلم دون وسيلة زيب كويز.
المجموعة التجريبية
تعليم اللغة العربية باستخدام الوسيلة التفاعلية القائمة على الألعاب من خلال منصة زيب كويز.
عملية التعلم
تعلم تقليدي يركز على المعلم بالطريقة المعتادة المستخدمة.
التعلم القائم على الألعاب
التلعيب
التفاعلية
التنافسية
التعاونية
التغذية الراجعة الفورية (real-time)
قياس المتغير (Y)
Y١ : الدافعية للتعلم
Y٢ : مهارة القراءة باللغة العربية
تحليل مقارنة النتائج
مقارنة الدافعية للتعلم ومهارة القراءة بين المجموعة الضابطة والمجموعة التجريبية لمعرفة مدى فعالية استخدام الوسيلة التفاعلية القائمة على الألعاب من خلال منصة زيب كويز.

هـ. الفرضية

الفرضية هي إجابة مؤقتة عن سؤال البحث لا تزال حاجتها إلى الاختبار قائمة بشكل تجريبي من خلال تحليل البيانات. ويرى (محمد نزير) أن الفرضية هي إجابة مؤقتة عن مشكلة البحث يجب اختبار صحتها تجريبيًا، وهي تبين العلاقة التي يراد دراستها.[١٥] وفي هذا البحث، صيغت الفرضية بناءً على أهداف البحث، وهي معرفة أثر استخدام الوسيلة التفاعلية القائمة على الألعاب من خلال منصة زيب كويز (*Zep.Quiz*) في دافعية التعلم ومهارة القراءة باللغة العربية لدى طلاب الصف الثامن في مدرسة الرمناوتي المتوسطة الإسلامية سوبانغ. وتتكون فرضية هذا البحث من الفرضية الصفرية (H_0) والفرضية البديلة (H_1)، وهما كما يلي:

١. فرضية الدافعية للتعلم

أ. الفرضية الصفرية(H_0) :لا يوجد أثر دال إحصائيًا لاستخدام الوسيلة التفاعلية القائمة على الألعاب من خلال منصة زيب كويز (*Zep.Quiz*) في الدافعية لتعلم اللغة العربية لدى طلاب الصف الثامن في مدرسة الرمناوتي المتوسطة الإسلامية سوبانغ.

ب. الفرضية البديلة(H_1) :يوجد أثر دال إحصائيًا لاستخدام الوسيلة التفاعلية القائمة على الألعاب من خلال منصة زيب كويز (*Zep.Quiz*) في الدافعية لتعلم

[15] Rifa'i Abubakar, *Pengantar Metodologi Penelitian*, 2021.

اللغة العربية لدى طلاب الصف الثامن في مدرسة الرمناوتي المتوسطة الإسلامية سوبانغ.

٢. فرضية مهارة القراءة

أ. الفرضية الصفرية(Ho) :لا يوجد أثر دال إحصائيًا لاستخدام الوسيلة التفاعلية القائمة على الألعاب من خلال منصة زيب كويز (*Zep.Quiz*) في مهارة القراءة باللغة العربية لدى طلاب الصف الثامن في مدرسة الرمناوتي المتوسطة الإسلامية سوبانغ.

ب. الفرضية البديلة(H١) :يوجد أثر دال إحصائيًا لاستخدام الوسيلة التفاعلية القائمة على الألعاب من خلال منصة زيب كويز (*Zep.Quiz*) في مهارة القراءة باللغة العربية لدى طلاب الصف الثامن في مدرسة الرمناوتي المتوسطة الإسلامية سوبانغ.

٣. معايير اختبار الفرضية

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

يتم اختبار الفرضية في هذا البحث باستخدام الاختبار الإحصائي المعلمي اختبار (t).

وتتمثل معايير اتخاذ القرار فيما يلي:

أ. إذا كانت قيمة الدلالة (.Sig) < ٠,٠٥ فإن Ho تُرفض و H١تُقبل، أي يوجد أثر دال إحصائيًا.

ب. إذا كانت قيمة الدلالة (.Sig) ≤ ٠,٠٥، فإن Ho تُقبل وH١ تُرفض، أي لا يوجد أثر دال إحصائيًا.

و. نتائج الدراسات السابقة

فيما يلي عرض لبعض الدراسات السابقة المتعلقة باستخدام وسيلة زيب كويز(*Zep.Quiz*) ، والتي يمكن أن تكون مرجعًا لهذا البحث وتُظهر في الوقت نفسه جوانب الجدة فيه:

١. الدراسة التي أجراها (مولدية، بيحقي، هدى، وأستوتيك، ٢٠٢٥) بعنوان "فعالية التلعيب من خلال منصة زيب كويز في تنمية إتقان المفردات العربية لدى طلاب الصف الثامن-ب في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ٤ سيدوارجو". استخدمت هذه الدراسة تصميمًا شبه تجريبي من نوع المجموعة الواحدة ذات الاختبار القبلي والبعدي (*One Group Pretest–Posttest*). وأظهرت النتائج ارتفاع المتوسط من ٧٤,٧٣ إلى ٨٩,٦٧ بقيمة t دالة إحصائيًا، وحجم أثر *Cohen's d* = 1,14 الذي يُصنَّف كبيرًا، مما يثبت أن زيب كويز قادرة على تحسين تحصيل المفردات وفي الوقت نفسه دعم الدافعية وتقليل الفوارق في نتائج التعلم بين الطلاب.[١٦] وبالمقارنة مع الدراسة التي ستجريها الباحثة، يوجد تشابه في استخدام وسيلة التلعيب زيب كويز والمنهج الكمي القائم على الاختبار القبلي والبعدي لقياس فعالية المعالجة. غير أن تلك الدراسة تركز على تنمية المفردات بوصفها مجالًا لغويًا أساسيًا، في حين توجَّه دراسة الباحثة إلى تنمية دافعية التعلم ومهارة القراءة في تعليم اللغة العربية. كما تركز تلك الدراسة على إتقان العناصر

[16] Afiyatul Maulidiyah et al., "Efektivitas Gamifikasi Dengan Zep Quiz Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab" 8 (2025): 12038–44.

المعجمية، بينما تتناول دراسة الباحثة مهارة القراءة بوصفها مهارة استقبالية أكثر تعقيدًا تتضمن عملية فهم النص. وبناءً على ذلك، تتمتع دراسة الباحثة بجدة من حيث متغير المهارة، ونطاق الكفاءة اللغوية، وتطبيق زيب كويز في تنمية مهارة القراءة لدى طلاب المدرسة الثانوية الإسلامية.

٢. الدراسة التي أجراها (أماجيدا، خوري، ورزاقي، ٢٠٢٥) بعنوان "فعالية استخدام الوسيلة التفاعلية زيب كويز المدمجة بنموذج فرق الألعاب البطولية (*Teams Games Tournament*) في تنمية الدافعية ونتائج تعلم الرياضيات لدى طلاب التعليم غير النظامي في مركز التعلم المجتمعي بوترا بانجسا ديماك". ومن خلال تصميم المجموعة الواحدة ذات الاختبار القبلي والبعدي (*One Group Pretest–Posttest*)، توصلت الدراسة إلى ارتفاع دال في دافعية التعلم من ٦٣% إلى ٩٣%، وقيمة كسب معياري (*N-Gain*) بلغت ٠,٥٩ وهي تُصنَّف متوسطة، مما يؤكد أن التلعيب من خلال زيب كويز قادر على خلق تجربة تعلم أكثر جاذبية وله أثر في تحسين التحصيل المعرفي لدى الطلاب.[١٧] وبالمقارنة مع الدراسة التي ستجريها الباحثة، يوجد تشابه في استخدام الوسيلة التفاعلية القائمة على الألعاب زيب كويز وفي استخدام تصميم الاختبار القبلي والبعدي لقياس فعالية المعالجة. غير أن هذه الدراسة تختلف اختلافًا جوهريًا، وخاصة من حيث تركيز المادة الدراسية

[17] Aufar Amajida, Nur Khoiri, and Ade Ricky Rozzaqi, "Efektivitas Media ZEP Quiz Dengan Model Pembelajaran TGT Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Di PKBM Putra Bangsa Demak," *Papanda Journal of Mathematics and Sciences Research (PJMSR)* 4, no. September (2025): 425–34.

ونوع الكفاءة التي تُنمى. فالدراسة السابقة موجَّهة إلى تنمية الدافعية ونتائج تعلم الرياضيات، بينما تركز دراسة الباحثة على أثر وسيلة زيب كويز في سياق تعليم اللغة العربية، وخاصة تنمية دافعية التعلم ومهارة القراءة لدى طلاب المدرسة الثانوية الإسلامية. كما أن دراسة الباحثة لا تستخدم نموذج TGT كوسيلة مصاحبة، مما يمنح منظورًا جديدًا حول فعالية زيب كويز بمفردها في تنمية الجانب الوجداني والكفاءة اللغوية العربية. وبذلك، تتمتع هذه الدراسة بعنصر الجدة من حيث مجال الدراسة، ومتغير المهارة، وسياق تطبيق وسيلة التلعيب في تعليم اللغة العربية.

٣. الدراسة التي أجرتها (روسناواتي، ٢٠٢٤) بعنوان "تطبيق وسيلة الألعاب التعليمية *Wordwall* في تنمية دافعية التعلم ومهارة محو الأمية لدى طلاب المدرسة الابتدائية"، وهدفت إلى معرفة دافعية التعلم ومهارة محو الأمية لدى الطلاب من خلال تطبيق وسيلة الألعاب التعليمية *Wordwall*. واستخدمت هذه الدراسة المنهج الكيفي، وشملت عينة الدراسة ٣٦ طالبًا من المرحلة الابتدائية. وتمت جمع البيانات من خلال الاستبانة والملاحظة والمقابلة. وأظهرت النتائج أن تطبيق وسيلة الألعاب التعليمية *Wordwall* قادر على زيادة دافعية التعلم لدى الطلاب من ٦٣,١٤% إلى ٧٢,٧٥%. كما ارتفعت مهارة محو الأمية لدى الطلاب، وخاصة في جانب الاستماع الذي ارتفع من ٦٨,٨٩% إلى ٧٦,١١%، وجانب القراءة من ٧٢,٢٢% إلى ٧٧,٢٢%. وخلصت الدراسة إلى أن وسيلة الألعاب التعليمية

Wordwall يمكن أن تخلق تعلمًا تفاعليًا وممتعًا، بحيث تسهم في زيادة دافعية التعلم ومهارة محو الأمية لدى الطلاب.[١٨] ويكمن التشابه بين دراسة روسناواتي والدراسة التي ستجريها الباحثة في استخدام وسيلة تعليمية قائمة على الألعاب كسبيل لزيادة دافعية التعلم لدى الطلاب. كما تشترك الدراستان في قياس تنمية المهارة اللغوية المتعلقة بالكفاءة القرائية لدى الطلاب. أما الاختلاف بين دراسة روسناواتي والدراسة التي ستجريها الباحثة فيكمن في الوسيلة والعينة ومنهج البحث. إذ استخدمت دراسة روسناواتي وسيلة *Wordwall*، وأُجريت على طلاب المدرسة الابتدائية، واستخدمت المنهج الكيفي؛ في حين تستخدم الدراسة المزمع إجراؤها وسيلة تفاعلية قائمة على الألعاب من خلال منصة زيب كويز، وتُجرى على طلاب الصف الثامن في مدرسة الرمناوتي المتوسطة الإسلامية، وتستخدم المنهج شبه التجريبي بمجموعتين ضابطة وتجريبية.

٤. الدراسة التي أجراها (رمضاني وفبرياني، ٢٠٢٥) بعنوان "تحليل وحدة تعليم اللغة الإندونيسية للصف الرابع المصممة باستخدام مدخل التعلم بالاكتشاف والتعلم القائم على الألعاب مع دمج وسيلة رقمية قائمة على الذكاء الاصطناعي زيب كويز كأداة تقييم تفاعلية لتنمية فهم النصوص السردية". ومن خلال منهج تحليل المحتوى، توصلت الدراسة إلى أن استخدام زيب كويز قادر على خلق أجواء تعلم أكثر نشاطًا ومتعة وارتباطًا بالسياق، وعلى تنمية قدرة الطلاب على فهم بنية

[18] Rosnawati, "Penerapan Media Game Edukasi Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Dan Keterampilan Literasi Siswa SD" (2024).

النصوص السردية ومضمونها. كما أن الوحدة التعليمية المطورة اعتُبرت متسقة مع منهج "المستقلة" لأنها تعزز محو الأمية والقيم ومشاركة الطلاب من خلال الأنشطة الرقمية التفاعلية.[١٩] وبالمقارنة مع دراسة الباحثة، يوجد تشابه في الاستفادة من وسيلة زيب كويز كأداة تعليمية قائمة على الألعاب تهدف إلى تنمية مهارة محو الأمية لدى الطلاب. غير أن تلك الدراسة تختلف اختلافًا جوهريًا، إذ تركز على تحليل وثيقة الوحدة التعليمية وتنمية فهم النصوص السردية في المرحلة الابتدائية، بينما تستخدم دراسة الباحثة تصميمًا شبه تجريبي لتقييم أثر وسيلة زيب كويز في دافعية التعلم ومهارة القراءة في تعليم اللغة العربية لدى طلاب الصف الثامن في المدرسة الثانوية الإسلامية. وبذلك، تتمتع دراسة الباحثة بجدة من حيث سياق المادة الدراسية، والمرحلة التعليمية، ونوع الكفاءة المقيسة، ومنهج البحث المستخدم.

٥. الدراسة التي أجراها (فيري تشاهيو سافوترو، وحمزي منصور، وأغوس هادي أوتاما، ٢٠٢٤) بعنوان "الاستفادة من الوسيلة التعليمية التفاعلية القائمة على *Kahoot* في تنمية دافعية التعلم لدى الطلاب". وهدفت هذه الدراسة إلى معرفة كيفية الاستفادة من الوسيلة التعليمية التفاعلية *Kahoot* في عملية التعلم ومدى فعاليتها في تنمية دافعية التعلم لدى الطلاب. واستخدم الباحثون منهج البحث المكتبي (library research)، من خلال تحليل ٢٠ مجلة علمية ذات صلة

[19] Hilmi and Jasiah, "Revolusi Penilaian Pembelajaran : Implementasi Zep.Quiz Sebagai Solusi Digital Interaktif Di Era Pendidikan 4.0."

باستخدام *Kahoot* في التعلم. وأظهرت النتائج أن تطبيق *Kahoot* فعال جدًا في زيادة دافعية التعلم لدى الطلاب لما يتضمنه من خصائص الاختبارات والألعاب القادرة على خلق أجواء تعلم جذابة وتفاعلية وممتعة. كما أن استخدام *Kahoot* يمكن أن يزيد من الانتباه والدافعية والمشاركة وإسهام الطلاب في عملية التعلم. وخلصت الدراسة إلى أن الوسيلة التعليمية القائمة على الألعاب التفاعلية يمكن أن تكون بديلًا فعالًا لمعالجة انخفاض دافعية التعلم لدى الطلاب.[٢٠] ويكمن التشابه بين هذه الدراسة والدراسة التي ستجريها الباحثة في استخدام وسيلة تعليمية تفاعلية قائمة على الألعاب كسبيل لزيادة دافعية التعلم لدى الطلاب. كما تستفيد الدراستان من التكنولوجيا الرقمية في التعلم بهدف خلق أجواء تعلم أكثر جاذبية وزيادة مشاركة المتعلمين. أما الاختلاف بين هذه الدراسة والدراسة التي ستجريها الباحثة فيكمن في الوسيلة والمنهج ومتغيرات البحث. إذ استخدمت دراسة فيري تشاهيو سافوترو وآخرون منصة *Kahoot* ومنهج البحث المكتبي، واقتصرت على متغير دافعية التعلم فقط؛ في حين تستخدم الدراسة المزمع إجراؤها منصة زيب كويز، وتطبق المنهج شبه التجريبي، وتتناول متغيرين تابعين في آن واحد، وهما دافعية التعلم ومهارة القراءة باللغة العربية لدى طلاب الصف الثامن في مدرسة الرمناوتي المتوسطة الإسلامية.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI

[20] Ferry Cahyo Saputro, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kahoot Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kahoot Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa," *JRIP: Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran* 4, no. 2 (2024): 1300–1309.

٦. الدراسة التي أجراها (رحمة دينا فطري، وسوبريادي، ودار العلمي، وسوبراتمان زاكير، ٢٠٢٥) بعنوان "تطوير وسيلة تقييم تعليمي قائمة على الألعاب باستخدام منصة زيب كويز في مادة المعلوماتية للصف السابع في المدرسة المتوسطة الحكومية ٦ بوكيتنغي، باستخدام منهج البحث والتطوير (*Research and Development*) ونموذج *ADDIE*". وأظهرت النتائج أن وسيلة التقييم القائمة على زيب كويز صالحة بقيمة معامل Aiken's V بلغت ٠,٨٦، وعملية بقيمة معامل *Cohen's Kappa* بلغت ٠,٩٣، وفعالة بقيمة كسب معياري (*Gain Score / G-Score*) بلغت ٠,٨٣ وهي تُصنَّف مرتفعة. كما أظهرت نتائج الدراسة أن استخدام زيب كويز قادر على زيادة الدافعية والمشاركة وكفاءة عملية التقييم التعليمي من خلال خاصية التقييم وتسجيل الدرجات الآلي الفوري.[٢١] وبالمقارنة مع الدراسة التي ستجريها الباحثة، يوجد تشابه في استخدام الوسيلة التفاعلية القائمة على الألعاب من خلال منصة زيب كويز، وفي الاستفادة من المنهج الكمي لتقييم فعالية الوسيلة التعليمية. غير أن تلك الدراسة تركز على تطوير وسيلة التقييم وتحسين فعالية تقييم تعلم مادة المعلوماتية، بينما توجَّه دراسة الباحثة إلى أثر استخدام وسيلة زيب كويز في دافعية التعلم ومهارة القراءة في اللغة العربية. كما تركز الدراسة السابقة على جانب تقييم نتائج التعلم، بينما تتناول دراسة الباحثة

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

[21] Rahma Dina Fitri, Darul Ilmi, and Supratman Zakir, "Evaluasi Interaktif Dalam Pembelajaran Informatika : Studi Penggunaan Zep Quiz Untuk Evaluasi Berbasis Game" 04, no. 02 (2025): 313–28.

دافعية التعلم بوصفها مجالًا وجدانيًا، ومهارة القراءة بوصفها مهارة استقبالية لغوية أكثر تعقيدًا تتضمن عملية فهم النص بشكل أعمق.

الجدول ١,١

تفصيل الدراسات السابقة والفجوة البحثية

الرقم	الباحث والسنة	عنوان الدراسة	المنهج والنتائج	أوجه التشابه	الفجوة البحثية
١	مولدية، بيحقي، هدى، وأستوتيك (٢٠٢٥)	فعالية التلعيب من خلال منصة زيب كويز في تنمية إتقان المفردات العربية	تصميم شبه تجريبي (مجموعة واحدة)؛ ارتفاع المتوسط من ٧٤,٧٣ إلى ٨٩,٦٧، Cohen's d = 1,14	استخدام وسيلة زيب كويز؛ منهج كمي قبلي-بعدي	تركز على المفردات (عنصر معجمي)، بينما دراسة الباحثة تركز على دافعية التعلم ومهارة القراءة كمهارة استقبالية أعقد

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

٢	أماجيدا، خوري، ورزاقي (٢٠٢٥)	فعالية زيب كويز المدمجة بنموذج TGT في تنمية الدافعية ونتائج تعلم الرياضيات	صميم شبه تجريبي؛ ارتفاع الدافعية من ٦٣% إلى ٩٣%، N-Gain = 0,59	استخدام زيب كويز؛ تصميم قبلي-بعدي	مادة الرياضيات وليس اللغة العربية؛ يستخدم نموذج TGT كوسيلة مصاحبة، بينما دراسة الباحثة تستخدم زيب كويز بمفردها
٣	روسناواتي(٢٠٢٤)	تطبيق وسيلة Wordwall في تنمية دافعية التعلم ومهارة محو الأمية لدى طلاب	منهج كيفي؛ ٣٦ طالبًا؛ ارتفاع الدافعية من ٦٣,١٤% إلى ٧٢,٧٥%	وسيلة قائمة على الألعاب؛ قياس تنمية الكفاءة القرائية	وسيلة مختلفة (Wordwall)؛ عينة طلاب المرحلة الابتدائية؛ منهج كيفي، بينما دراسة الباحثة شبه تجريبية بمجموعتين

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

		المدرسة الابتدائية			
٤	رمضاني وفبرياني (٢٠٢٥)	تحليل وحدة تعليم اللغة الإندونيسية باستخدام زيب كويز كأداة تقييم لفهم النصوص السردية	منهج تحليل المحتوى؛ لا بيانات كمية	استخدام زيب كويز؛ تنمية الكفاءة القرائية	تحليل وثيقة تعليمية (وليس تجريبيًا)؛ اللغة الإندونيسية للمرحلة الابتدائية، بينما دراسة الباحثة تجريبية للغة العربية بالمرحلة الثانوية
٥	فيري تشاهيو سافوترو وآخرون (٢٠٢٤)	الاستفادة من Kahoot في تنمية الدافعية للتعلم	بحث مكتبي (تحليل ٢٠ مجلة)	وسيلة تفاعلية قائمة على الألعاب؛	منصة مختلفة (Kahoot)؛ منهج مكتبي وليس ميدانيًا؛ متغير واحد

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

				هدفها زيادة الدافعية	فقط (الدافعية)، بينما دراسة الباحثة تتناول متغيرين
٦	رحمة دينا فطري وآخرون (٢٠٢٥)	تطوير وسيلة تقييم قائمة على زيب كويز لمادة المعلوماتية	R&D بنموذج ADDIE؛ Aiken's V = 0,86، G-Score = 0,83	استخدام زيب كويز؛ منهج كمي	مادة المعلوماتية وليس اللغة العربية؛ تركز على تطوير أداة تقييم، بينما دراسة الباحثة تقيس أثر الوسيلة على الدافعية ومهارة القراءة

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

لقد أجرى الباحثون السابقون عددًا كبيرًا من الدراسات حول استخدام الوسائط التفاعلية القائمة على التكنولوجيا في تعليم اللغات، وخاصة اللغة العربية. وتشير نتائج تلك الدراسات بشكل عام إلى أن الوسائط الرقمية التفاعلية، وخاصة تلك المصممة في صورة ألعاب (التعلم القائم على الألعاب)، قادرة على زيادة الدافعية للتعلم، ومشاركة الطلاب، وتحقيق الكفاءة اللغوية. وبعبارة أخرى، توفر الدراسات السابقة أساسًا نظريًا وتجريبيًا في آن واحد على أن تطبيق وسيلة قائمة على الألعاب كزيب كويز يمتلك إمكانية كبيرة في زيادة دافعية التعلم ومهارة القراءة.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG