

الألعاب التعليمية عبر الشبكة وردوول *wordwall*

لتعليم مهارة القراءة في نظر الطلاب

حليمة السعدية*^١، ميسرة*^٢

جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج

*mubasyiroh@uin-malang.ac.id ^١ *dzahhatsa@pba.uin-malang.ac.id

ملخص البحث

أوصل النموذج الجديد في التعليم إلى تكييف التعليم بالتكنولوجيا والرقمي، وأن يناسب تعليم مهارة القراءة تغييرا بتغيير الزمن، ليكون الطلاب أسهل في القراءة وفهم نص اللغة العربية. تستخدم الألعاب التعليمية عبر الشبكة وردوول (*wordwall*) لتشجيع عملية التعليم مهارة القراءة على مستوى الطلاب. ظهرت عملية التعليم إلى نظر متنوع من كل طالب. وأهداف هذا البحث هي ليعرف ويصف نظرالطلاب في الألعاب التعليمية عبر الشبكة وردوول (*wordwall*) لتعليم مهارة القراءة. نوع هذا البحث وصفي كفي بأدوات البحث الإستبيان والمقابلة إلى ثلاثين طالبا بشعبة علم النفس (PS 02) في البرنامج المكثف لتعليم اللغة العربية بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج سنة ٢٠٢٢/٢٠٢١. دل هذا البحث: (١) إن الطلاب بشعبة علم النفس في البرنامج المكثف لتعليم اللغة العربية يشجعون في تعليم مهارة القراءة باستخدام الألعاب التعليمية عبر الشبكة وردوول (*wordwall*)، (٢) استخدام الألعاب التعليمية عبر الشبكة وردوول (*wordwall*) يسهل الطلاب في القراءة وفهم نص اللغة العربية، (٣) يسعد ويتحدي الطلاب باستخدام الألعاب التعليمية عبر الشبكة وردوول (*wordwall*) ليدرّبوا التدريبات بوقت معين.

الكلمات المفتاحية: الألعاب التعليمية عبر الشبكة، وردوول (*wordwall*)، تعليم مهارة القراءة.

Abstract

The new paradigm in education has led to the adaptation of learning with technology and digital. As in the learning of reading skills makes adjustments to the changes that occur so that it can be easier for students to read and understand Arabic texts. Wordwall online educational games are used to support the learning of reading skills process at the student level. The learning process gives rise to varied perceptions from each student. Therefore, this study aims to determine and describe student

perceptions of the online educational game wordwall in learning of reading skills. This type of research is descriptive qualitative with research instruments questionnaires, interviews and documentation. The research subjects were Psychology students in Ps.2 PKPBA class (Arabic Language Class Program) UIN Maulana Malik Ibrahim Malang for the academic year 2021/2022 held 30 respondents. The results showed that (1) Ps.2 Psychology PKPBA class students were motivated to learn reading skills by using an online educational game wordwall, (2) using an online educational game wordwall to make it easier for students to read and understand the text, and (3) students have been happy and challenged to use wordwall online educational games to do exercises with a limited time.

Keywords: Online Educational Games; Wordwall; Learning of Reading Skills

المقدمة

يحتاج تطور تغيير الزمن إلى التكيف السريع في كل مجال. وهكذا ما عملته التربية في توقع تأثير العولمة واغتنام الفرص لتقدم العلمي. لا يمكن الإنكار أن وجود التكنولوجيا والرقمية قد أكمل تطوير التربية (Ghavifekr & Rosdy, n.d.)، تتكيف التربية بهذه الظاهرة وتتعاون مع التكنولوجيا والرقمية في جانب التعليم. حتى تدخل عملية التعليم نموذجًا جديدًا، يعني تشكيل تغيير التعليم، ويكون الطلاب مركز التعليم وتحسين استخدام التكنولوجيا والرقمية في منهج التعليم ووسائله.

ستعطي الوسائل القريبة بالحياة اليومية الحماسة والتشجيع للأنشطة منها الألعاب (Setiadi, n.d.)، بالألعاب يمكن الشخص أن يعمل المعرفية بشكل جيد، وتمارس مهارات اللغة والتواصل، ويدرب النفس على ضبط النفس والعواطف، وتشكيل الإبداع، وتحسين علاقات الشخصية. يبدأ اللاعبون في الألعاب من الأطفال والمراهقين والبالغين. بالألعاب، ينال البشر الرغبة ويمكنهم تخفيف التعب بعد أيام من الأنشطة (Granic et al. 2014). حتى تعمل الألعاب أحيانًا ملئًا وقت الفراغ. لذا، أصبحت الألعاب (Setiadi, n.d.) جزءًا من مفاصل الحياة. قد تغيرت وتطورت الألعاب. والآن لا تُقام الألعاب الحضورية ولكن تقام الألعاب عبر الشبكة (Coman et al. 2020). أصبحت هذه الألعاب عبر الشبكة ظاهرة مألوفة في المجتمع. هذه الألعاب عبر الشبكة هي الألعاب يمكن لعبها معًا باستخدام الشبكة. حتى تمكن الألعاب عبر الشبكة تستطيع الوصول من خلال منصة مختلفة، مثل الهواتف الذكية وأجهزة الحاسوب.

تظهر الألعاب عبر الشبكة تأثيرات إيجابية و تأثيرات سلبية حسب المستخدم. في المجتمع، تنظر إلى الألعاب عبر الشبكة على أنها أنشطة غير نافلة، لأنها تضيع الوقت، بل أن تجعل المستخدمين مدمنين. وفقّت الدراسة التي قامت بها هارياني (Hariani et al. 2020) إن إجتناوب الإدمان على الألعاب أن يرافق الوالدان على الولد. والدراسة الأخرى قامت بها حميدة أن معظم مستخدمي الألعاب عبر الشبكة يواجهون عقبات في عمل واجباتهم اليومية (Hamida et al., 2019). من هذه الدراسات، تفترض الألعاب عبر الشبكة لها تأثير سلبية على التعليم.

مع مرور الأيام انفتاح التكنولوجيا وظهور الرقمنة، كانت الألعاب عبر الشبكة لها تأثير إيجابية في التربية. دلت من الدراسات المذكورة أن استخدام الألعاب عبر الشبكة لها تأثير إيجابية في التربية والتعليم أيضا. في الدراسة التي قامت موكالو أن الألعاب عبر الشبكة لها تأثير إيجابية إذا استخدم مستخدمي الألعاب عبر الشبكة كترفيهية ويضع الملل من الوظيفة ، حتى يستطيع أن يدرب الدماغ على التركيز في الألعاب و تشجيع ليكون فائزا (Mokalu, 2020) كما الدراسة التي قام بها ستياوان أن الألعاب عبر الشبكة أن تجعل الحوارات الإتصالية بين الطلاب، والتشجيع ونهض الأحوال الممتعة (Setiawan & Munawaruzaman, 2021).

من التأثيرات الإيجابية تجعل الألعاب عبر الشبكة كوسيلة التعليم في عملية التعليم في الفصل. رغم كان ليس كل من الألعاب عبر الشبكة تستخدم في ترقية تطوير التعليم. لذا على المعلمين ان يهتموا في إختيار الألعاب عبر الشبكة التي تستخدم الطلاب في تعليمهم. يختار المعلمون الألعاب التعليمية وهي الألعاب التي تحتوي على عناصر التعليم، وهذه الألعاب منتج الابتكار التعليم ونتيجة التكيف على وجود التكنولوجيا والرقمية (Gros, 2007) . في الألعاب التعليمية سيجد الطلاب عناصر الأكاديمية والترفيهية ، أي سيتعلم للطلاب المعارف والحصول على التسليمية عند تلعبها. سيصمم المعلمون الألعاب التعليمية وسيناسب محتواها بأهداف التعليم.

إن تعليم اللغة العربية، مهارة القراءة من إحدى مهارات اللغة العربية. ينبغي على الطلاب غير العرب ان يتقنوا في مهارة القراءة سوى مهارة الإستماع والكلام والكتابة كمهارة استقبالية، من غرض تعليم مهارة القراءة هو لا يُتوقع من الطلاب أن يكونوا قادرين على قراءة النص وفقاً لقواعد اللغة فقط، ولكن يرجو الطلاب قادرين على فهم النص المقدم (Qrquez & Rashid, 2017) . دلت من الدراسات أن هناك عقبات يواجهها الطلاب في تعليم مهارة القراءة، منها الدراسة التي قام بها محمود الدين أن مشكلة التي يواجهها الطلاب لغويًا وغير لغوي . (Mahmudin, n.d.) سواء كانت بالدراسة التي قامت بها وحدة أن هناك عوامل داخلية وخارجية تؤثر على مستوى القراءة وفهم النصوص العربية لدى الطلاب (Wahdah, 2020). من المشاكل المذكورة تكونوا عقبات في تعليم مهارة القراءة وتؤثر على نتائج تعليم الطلاب المنخفضة ويمكن أن يكون سوء الفهم حول معنى النص.

تحدثت المشكلات المذكورة أيضا في عملية تعليم مهارة القراءة في البرنامج المكثف لتعليم اللغة العربية بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. وجب على الطلاب الجدد أن يتعلموا مهارة القراءة لمدة عام واحد لتعليم اللغة العربية في هذا البرنامج. ولكن تختلف خلفية الطلاب في هذا البرنامج، ليس كل من الطلاب لديهم المعرفة والمهارة لقراءة الكتب (النصوص) باللغة العربية. حتى يشعر الطلاب الصعوبة في تعليم مهارة القراءة في الفصل. هذا الحال يحتاج الى الحل الصحيح ليكون تعليم مهارة القراءة مقبولة بتحقيق أهداف التعليم.

من الناحية المثالية، كمعلمين ومحاضرين محترفين أن يعملوا الابتكار والإبداع في التعليم لتقليل المشكلات الموجودة (OECD, 2016) . بالمشكلات التي تحدثت في تعليم مهارة القراءة في البرنامج المكثف لتعليم اللغة العربية فيختار المحاضرون الألعاب التعليمية كوسيلة وإستراتيجية التي تطبيقها في تعليم مهارة القراءة. ومن إحدى الألعاب التعليمية المستخدمة عبر الشبكة هي الألعاب التعليمية وردوول *wordwall* لأنها يستطيع المحاضرون إجراء تمارين

مهارة القراءة المختلفة للطلاب، مثل ترتيب الجمل في فقرة وفقاً للقراءة التي درستها، والإجابة على الأسئلة بناءً على الأجوبة المقدمة والبحث عن الأجوبة الصحيحة. تعمل الألعاب التعليمية وردوول *wordwall* عبر الشبكة بمساعدة الهواتف الذكية والإنترنت ولعبها معاً في نفس الوقت تحت إشراف المحاضر، بحيث تحتوي على عناصر التعليم والفرح والمنافسة.

بناءً على هذا الوصف، يرجى هذا البحث أن يكون إحدى المراجع في ترقية تعليم اللغة العربية، وخاصة مهارة القراءة في التكيف بتطور التكنولوجيا والرقمية كنموذج جديد في التعليم. ثم يستطيع أن يجيب البحث هل تستطيع الألعاب التعليمية عبر الشبكة وردوول *wordwall* أن تساعد الطلاب في تعليم مهارة القراءة أو تمكن بضعها تصعب الطلاب في تعليم مهارة القراءة. بذلك كان الغرض من هذا البحث هي لمعرفة نظر الطلاب في استخدام الألعاب التعليمية عبر الشبكة وردوول *wordwall* في تعليم مهارة القراءة، لأن الطلاب من مستخدمي الألعاب عبر الشبكة وردوول *wordwall* في تعليم مهارة القراءة.

مواد ومنهجية البحث

جرى هذا البحث في البرنامج المكثف لتعليم اللغة العربية بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالنج (في الشارع غاجايانا ٥٠) في التاريخ ١٨-٢٨ فبراير ٢٠٢٢. وحدة البحث هي طلاب البرنامج المكثف لتعليم اللغة العربية بكلية علم النفس في الفصل PS.2 عددهم ٣٥ طالبا منهم ١٣ طالبا و ٢٢ طالبة. يختار معقول وحدة البحث من الطلاب الذين استخدموا الألعاب التعليمية عبر الشبكة وردوول *wordwall* ودرسوا اللغة العربية خاصة مهارة القراءة وعرفت الباحثان على بيئة التعليم الجيد.

هذا البحث من نوع وصفي نوعي مع التركيز على جودة موضوع البحث. وجمع بيانات البحث من خلال الاستبيانات والمقابلات والتوثيق. استخدام الاستبيانات لمعرفة الإجابات في نظر الطلاب التي توزيعها عبر نماذج *google* التي تملؤها الطلاب في البرنامج المكثف لتعليم اللغة العربية بكلية علم النفس في الفصل PS.2 وكان ٣ استبيانات لا تملئ، فإن البيانات الصحيحة في الاستبيان كانت ٣٢ طالباً. استخدام المقابلات للحصول على معلومات متعمقة في نظر الطلاب بالألعاب التعليمية عبر الشبكة وردوول *wordwall* في تعليم مهارة القراءة. نتائج المقابلات وتحليلها من خلال التصنيف وتقليل البيانات غير المحتاجة. والتوثيق مكملاً من الاستبيانات والمقابلات واستخدامه للحصول على بيانات نتيجة الطلاب في استخدام وردوول *wordwall* في تعليم مهارة القراءة.

أدوات البحث من ورقة الاستبيان وورقة إرشادية للمقابلة. تملئ ورقة الاستبيان عبر نموذج *google* ٢٠ سؤالاً تضمنت استجابة الطلاب على (١) تطبيق تعليم مهارة القراءة باستخدام وسائل التعليمية عبر الشبكة وردوول *wordwall*، (٢) عملية تعليم وتنفع وسائل التعليم عبر الشبكة وردوول *wordwall*، (٣) نتائج التعليم مهارة القراءة باستخدام وسائل التعليمية عبر الشبكة وردوول *wordwall*. تستخدم ورقة دليل المقابلة للحصول على معلومات مباشرة من وحدة البحث، أي ١٠ طلاب في البرنامج المكثف لتعليم اللغة العربية بكلية علم النفس في الفصل

PS.2 بالمعقول نيابة الجنسيتين ونيابة أعلى النتيجة وأدنى النتيجة. والأسئلة المطروحة لمعرفة (١) تحقيق أهداف استخدام الألعاب التعليمية عبر الشبكة وردوول *wordwall* ، (٢) رغبة الطلاب باستخدام الألعاب التعليمية عبر الشبكة وردوول *wordwall* ، (٣) موقف الطلاب على استخدام الألعاب التعليمية عبر الشبكة وردوول *wordwall* .

تم تحليل البيانات الموجودة عن طريق تقنية التثليث، وتحليل الحصول على البيانات الأولية، وتنقيص البيانات، وتصنيف البيانات، وعرض البيانات وتحقق البيانات. عملية التثليث على البيانات تقام لتصك البيانات التي حصلت عبر الشبكة، لأن تقام عملية التعليم عبر الشبكة. حصلت البيانات الأولية مباشرة من وحدة البحث يعني طلاب البرنامج المكثف لتعليم اللغة العربية (PKPBA) من فصل Ps.2 كلية علم النفس للعام الدراسي ٢٠٢٢/٢٠٢١ من خلال الاستبيانات والمقابلات عبر الشبكة لملاحظة "نظرالطلاب للألعاب التعليمية عبر الشبكة وردوول *wordwall* في تعليم مهارة القراءة."

في مرحلة التخفيض، حصلت البيانات من الاستبيان على ٣ بيانات لا تملئ و ٣٢ بيانات استبيان المصدقة. والبيانات من المقابلة (باستخدام اللغة الإندونيسية) على ٦ كلمات قد رمت ، منها كلمة *sih, lho, ih, aja* ، "كأن *yeah, gitu, kok* و *yeah* ، في الجملة: "أنا أحب سيه (*sih*) أن أتعلم باستخدام وردوول *Wordwall* " ، "كأن لا أريد أن أغلب مع أصدقائي لوح (*lho*) ، " اه (*ih*) أريد أن أعرف السؤال التالي، أحتاج إلى تركيز كامل غيتو أجا (*aja gitu*) عندما أقرأ السؤال، (*kok*) كوك أفهم النص بعد لعبت الألعاب وردوول *wordwall* ، " *yeah* " بياه نجحت على النتيجة الجيدة ". تم تصنيف البيانات عن طريق التبسيط وترتيب المنهجي وتقسيم حسب الفئة، حتى ظهر وصف البحث الواضح وعرضه في وصف التحليلي والمنطقي بشكل الرواية تحتوي معلومات حول نظر الطلاب باستخدام الألعاب التعليمية عبر الشبكة وردوول *wordwall* في عملية التعليم مهارة القراءة. وفي المرحلة النهائية استخلاص النتائج باستخدام الطريقة الاستقرائية التي تتم التحقق بمراجعة تنفيذ البيانات وعرضها.

نتائج البحث ومناقشتها

في هذا البحث، وجدت الباحثتان نتائج نظر الطلاب المتعلقة باستخدام الألعاب التعليمية عبر الشبكة وردوول *wordwall* التي تطبق في تعليم مهارة القراءة. تظهر نتائج هذا البحث من تحليل استبيانات تعليم الطلاب، وتحليل مقابلات تعليم الطلاب وتحليل الوثائق.

١. نتائج تحليل استبيان تعليم الطلاب

توزيع الإستهيبان من ٢٠ عنصراً مع أسئلة إيجابية وسلبية من خمسة مستويات ، وهي SS (موافق جدا) و S (موافق) و R (شك) و TS (غير موافق) و STS (غير موافق جدا) السؤال يملئه طلاب البرنامج المكثف لتعليم اللغة العربية من فصل كلية علم النفس Ps.2 للعام الدراسي ٢٠٢١/٢٠٢٢ من خلال *google form* يستخدم هذا الاستبيان تحليل الفاصل الزمني مقياس ليكرت بالدرجة:

عدد × 1 = R	عدد × 2 = R	عدد × 3 = R	عدد × 4 = SS	عدد × 5 = SS
المستجيبين	المستجيبين	المستجيبين	المستجيبين	المستجيبين

إذا، أعلى الدرجة = عدد المستجيبين × أعلى درجة ليكر (١٧٥=٥×٣٥)
أدنى الدرجة = عدد المستجيبين × أدنى درجة ليكرت (٣٥=١×٣٥)
لمعرفة قيمة مدى الدليل المستخدم (%) = (جملة الدرجة / أعلى الدرجة) × ١٠٠ .
وأما معايير المدى هي:

STS (غير موافق جدا)	١٩,٩٩-%٠	=	دليل
TS (غير موافق)	٣٩,٩٩-%٢٠	=	
R (شك)	٥٩,٩٩-%٤٠	=	
S (موافق)	٧٩,٩٩-%٦٠	=	
SS (موافق جدا)	١٠٠-%٨٠	=	

نتائج الإستهيبان في هذا البحث:

١. استجابة الطلاب لعملية التعليم مهارة القراءة باستخدام الألعاب التعليمية عبر الشبكة وردوول *wordwall* :

البيان	دليل (%)	جملة الدرجة (%)	STS (غير موافق جدا)	TS (غير موافق)	R (شك)	S (موافق)	SS (موافق جدا)	أسئلة الإيجابية
SS (موافق جدا) إذا كانت الألعاب التعليمية عبر الشبكة	٩٦,٥	١٦٩	-	-	٢ (٦)	٨ (٣٢)	٢٥ (١٢٥)	الألعاب التعليمية عبر الشبكة

وردوول wordwall تسهل التعليم مهارة القراءة								وردوول wordwa II تسهل التعليم مهارة القراءة
SS (موافق جدا) إذا كانت الألعاب التعليمية عبر الشبكة وردوول wordwall تزيد رغبة في تعليم الطلاب مهارة القراءة	٨٨	١٥٤	-	٢ (٤)	٥ (١٥)	٥ (٢٠)	٢٣ (١١٥)	تزيد الألعاب التعليمية عبر الشبكة وردوول wordwa II رغبة الطلاب في تعليم مهارة القراءة
SS (موافق جدا) إذا كانت الألعاب التعليمية عبر الشبكة وردوول wordwall تسهل الطلاب في فهم الأسئلة	٩٠,٨	١٥٩	-	-	٣ (٩)	١٠ (٤٠)	٢٢ (١١٠)	الألعاب التعليمية عبر الشبكة وردوول wordwa II تسهل الطلاب في فهم الأسئلة

SS (موافق جدا) كانت الألعاب التعليمية عبر الشبكة وردوول wordwall تشجع الطلاب في تعليم مهارة القراءة	٩١,٤	١٦٠	-	١ (٢)	٢ (٦)	٨ (٣٢)	٢٤ (١٢٠)	كانت الألعاب التعليمية عبر الشبكة وردوول wordwa ll تشجع الطلاب في تعليم مهارة القراءة
البيان	دليل (%)	جملة الدرجة (%)	STS (غير موافق جدا)	TS (غير موافق)	R (شك)	S (موافق)	SS (موافق جدا)	اسئلة سلبية
TS(غير موافق) إذا كانت الألعاب التعليمية عبر الشبكة وردوول wordwall تصعب الطلاب في تعليم مهارة القراءة	٣٨,٨ ٥	٦٨	١ (٣)	٣٠ (٦٠)	٥ (٥)	-	-	الألعاب التعليمية عبر الشبكة وردوول wordwa ll تصعب الطلاب في تعليم مهارة القراءة

<p>TS (غير موافق)</p> <p>إذا كانت الألعاب التعليمية عبر الشبكة وردوول wordwall تجعل متحير الطلاب في فهم أسئلة تعليم مهارة القراءة</p>	<p>٢٦,٢</p> <p>٨</p>	<p>٤٦</p>	<p>٢٥</p> <p>(٢٥)</p>	<p>٩</p> <p>(١٨)</p>	<p>١</p> <p>(٣)</p>	<p>-</p>	<p>-</p>	<p>تجعل الألعاب التعليمية عبر الشبكة وردوول wordwall متحير الطلاب في فهم أسئلة تعليم مهارة القراءة</p>
<p>TS (غير موافق)</p> <p>إذا كانت الألعاب التعليمية عبر الشبكة وردوول wordwall تضعف من حماس الطلاب في تعليم مهارة القراءة</p>	<p>٢٤,٥</p> <p>٧</p>	<p>٤٣</p>	<p>٣٠</p> <p>(٣٠)</p>	<p>٢</p> <p>(٤)</p>	<p>٣</p> <p>(٩)</p>	<p>-</p>	<p>-</p>	<p>تضعف الألعاب التعليمية عبر الشبكة وردوول wordwall من حماس الطلاب في تعليم مهارة القراءة</p>
<p>TS (غير موافق)</p> <p>إذا كانت الألعاب التعليمية عبر الشبكة وردوول wordwall اهمل الطلاب في تعليم مهارة القراءة</p>	<p>٢١,١</p> <p>٤</p>	<p>٣٧</p>	<p>٣٤</p> <p>(٣٤)</p>	<p>-</p>	<p>١</p> <p>(٣)</p>	<p>-</p>	<p>-</p>	<p>بالألعاب التعليمية عبر الشبكة وردوول wordwall اهمل الطلاب في</p>

								تعليم مهارة القراءة
--	--	--	--	--	--	--	--	------------------------

٢. إستجابة الطلاب على تطبيق التعليم مهارة القراءة بالاستفادة الألعاب التعليمية عبر الشبكة وردوول *wordwall* :

البيان	دليل (%)	جملة الدرجة (%)	STS (غير موافق جدا)	TS (غير موافق)	R (شك)	S (موافق)	SS (موافق جدا)	أسئلة الإيجابية
SS (موافق جدا) اذا كان المتعلم مهارة القراءة متعة بتطبيق الألعاب التعليمية عبر الشبكة وردوول wordwall	٩٦	١٦٨	-	-	٢ (٦)	٣ (١٢)	٣٠ (١٥٠)	تعليم مهارة القراءة متعة بتطبيق الألعاب التعليمية عبر الشبكة وردوول wordwa ll
SS (موافق جدا) اذا زاد ذوق الفضول في تعليم مهارة القراءة بتطبيق الألعاب التعليمية عبر الشبكة وردوول wordwall	٩٦	١٦٨	-	-	١ (٣)	٥ (٢٠)	٢٩ (١٤٥)	زاد ذوق الفضول في تعليم مهارة القراءة بتطبيق الألعاب التعليمية عبر الشبكة وردوول

								wordwa ll
SS (موافق جدا) إذا كانت الألعاب التعليمية عبر الشبكة وردوول wordwall مفيدة لطلاب في تعليم مهارة القراءة	٩٦,٥	١٦٩	-	-	١ (٣)	٤ (١٦)	٣٠ (١٥٠)	الألعاب التعليمية عبر الشبكة وردوول wordwa ll مفيدة في تعليم مهارة القراءة
البيان	دليل (%)	جملة الدرجة (%)	STS (غير موافق جدا)	TS (غير موافق)	R (شك)	S (موافق)	SS (موافق جدا)	اسئلة سلبية
TS (غير موافق) إذا كانت الألعاب التعليمية عبر الشبكة وردوول wordwall لا تزيد معرفة الطلاب في تعليم مهارة القراءة	٢٨,٥ ٧	٥٠	٢٣ (٢٣)	٩ (١٨)	٣ (١٩)	-	-	لا تزيد الألعاب التعليمية عبر الشبكة وردوول wordwa ll معرفة الطلاب في تعليم مهارة القراءة
TS (غير موافق)	٢٦,٨ ٥	٤٧	٢٣ (٢٣)	١٢ (٢٤)	-	-	-	الألعاب التعليمية

عبر الشبكة وردوول wordwa ll لا تزيد فضول الطلاب في تعليم مهارة القراءة								
إذا كانت الألعاب التعليمية عبر الشبكة وردوول wordwall لا تزيد فضول الطلاب في تعليم مهارة القراءة	٣٠,٨	٥٤	١٨ (١٨)	١٥ (٣٠)	٢ (٦)	-	-	يصبح تعليم مهارة القراءة مهماً باستخدام الألعاب التعليمية عبر الشبكة وردوول wordwa ll

٣. استجابة الطلاب على نتيجة التعليم مهارة القراءة باستخدام الألعاب التعليمية عبر الشبكة وردوول *wordwall* :

البيان	دليل (%)	جملة الدرجة (%)	STS (غير موافق جدا)	TS (غير موافق)	R (شك)	S (موافق)	SS (موافق جدا)	أسئلة الإيجابية
SS (موافق جدا) إذا كانت فكرة الطلاب مهارة القراءة بتطبيق الألعاب التعليمية عبر	٩٥,٤	١٦٧	-	-	١ (٣)	٦ (٢٤)	٢٨ (١٤٠)	تزداد فكرة الطلاب مهارة القراءة بتطبيق الألعاب التعليمية عبر

الشبكة وردوول wordwall								الشبكة وردوول wordwall
SS (موافق جدا) اذا بفهم الطلاب تعليم مهارة القراءة بتطبيق الألعاب التعليمية عبر الشبكة وردوول wordwall بسهولة	٨٦,٢	١٥١	-	-	١ (٣)	٥ (٢٠)	٢٩ (١٤٥)	بفهم الطلاب تعليم مهارة القراءة بتطبيق الألعاب التعليمية عبر الشبكة وردوول wordwall سهولة
SS (موافق جدا) اذا ازدادت نتيجة مهارة القراءة بتطبيق الألعاب التعليمية عبر الشبكة وردوول wordwall	٩٦,٥	١٦٩	-	-	-	٦ (٢٤)	٢٩ (١٤٥)	تزداد نتيجة مهارة القراءة بتطبيق الألعاب التعليمية عبر الشبكة وردوول wordwall
البيان	دليل (%)	جملة الدرجة (%)	STS (غير موافق جدا)	TS (غير موافق)	R (شك)	S (موافق)	SS (موافق جدا)	أسئلة سلبية
TS (غير موافق) اذا صعب الطلاب في فهم مادة مهارة القراءة باستخدام الألعاب التعليمية عبر الشبكة وردوول wordwall	٣٠,٢	٥٢	٢٠ (٢٠)	١٢ (٢٤)	٣ (٩)	-	-	صعب الطلاب في فهم مادة مهارة القراءة باستخدام الألعاب التعليمية عبر الشبكة وردوول wordwall

TS (غير موافق) إذا انخفض نتيجة الطلاب مهارة القراءة باستخدام الألعاب التعليمية عبر الشبكة وردوول wordwall	٣٣,٧	٥٩	١٣ (١٣)	٢٠ (٤٠)	٢ (٦)	-	-	انخفاض نتيجة الطلاب مهارة القراءة باستخدام الألعاب التعليمية عبر الشبكة وردوول wordwall
TS (غير موافق) إذا كفاءة الطلاب مهارة القراءة راكدة باستخدام الألعاب التعليمية عبر الشبكة وردوول wordwall	٢٩,١٤	٥١	١٩ (١٩)	١٦ (٣٢)	-	-	-	كفاءة الطلاب مهارة القراءة راكدة باستخدام الألعاب التعليمية عبر الشبكة وردوول wordwall

٢. نتائج تحليل مقابلات تعليم الطلاب

احتوت المقابلة سبعة أسئلة لعشر وحدات البحث، وهي AN، US، MZ، FN، RF، AD، NSY، ALD، DH، SH. وأهداف سبع أسئلة هي تتعلق باهتمام على أهداف تطبيق الألعاب التعليمية عبر الشبكة وردوول *wordwall*، رغبة الطلاب على استخدام الألعاب التعليمية عبر الشبكة وردوول *wordwall* في تعليم مهارة القراءة وموفق الطلاب على اهتمام الألعاب التعليمية عبر الشبكة وردوول *wordwall* في تعليم مهارة القراءة. والنتيجة من تلك المقابلة ٩ أشخاص يقولون أن استخدام الألعاب التعليمية عبر الشبكة وردوول *wordwall* في تعليم مهارة القراءة ممتعًا وتشجع على تعليمهم. وأما يقول شخص إن تعليم مهارة القراءة صعبًا لأنه يدرّب التمارين باهتمام الأسئلة الموجودة في الألعاب التعليمية عبر الشبكة وردوول *wordwall*. جرت المقابلات مع الأشخاص المعنيين عبر مكالمة فيديو في التاريخ ١ و ٢ مارس ٢٠٢٢.

٣. نتائج تحليل الوثائق

يستخدم هذا البحث وثائق من نتائج التمارين اليومية في الوحدة ٤ (المكتبة) من كتاب ALH (العربية للحياة) المجلد الثاني. الوثائق هي الدرجة الأخيرة للطلاب بعد الألعاب التعليمية عبر الشبكة وردوول *wordwall*

في تعليم مهارة القراءة ووثائق الأجابة الصحيحة ووثائق الأجابة الخاطئة التي قامت بها الطلاب في الألعاب وردوول
. wordwall

الخلاصة

طالع هذا البحث في نظر الطلاب عن إستخدام الألعاب التعليمية عبر الشبكة وردوول wordwall في تعليم مهارة القراءة في الفصل PS.2 البرنامج الخاص لتعليم اللغة العربية بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. سنة ٢٠٢٢/٢٠٢١ بناءً على بيانات الاستبيان الموزعة ، أظهرت الإجابات: (١) الطلاب موافقون جدا بعملية التعليم مهارة القراءة باستخدام الألعاب التعليمية عبر الشبكة وردوول wordwall بدليل المتوسط ٩١,٦٪ للأسئلة الإيجابية و ٢٧,٧١٪ غير موافقون على الأسئلة السلبية، (٢) الطلاب موافقون جدا بتطبيق التعليم مهارة القراءة من خلال الألعاب التعليمية عبر الشبكة وردوول wordwall بدليل المتوسط ٩٦,١٦٪ لأسئلة الإيجابية و ٢٨,٧٤٪ غير موافقون على الأسئلة السلبية، (٣) الطلاب موافقون جدا على نتائج تعليم مهارة القراءة. باستخدام الألعاب التعليمية عبر الشبكة وردوول wordwall بدليل المتوسط ٩٤,٢٪ على الأسئلة الإيجابية و ٣١٪ غير موافقون على الأسئلة السلبية. وأوضحت نتائج المقابلة أن الألعاب التعليمية عبر الشبكة وردوول wordwall في تعليم مهارة القراءة تعطي عنصر الرغبة وترقى تشجيع التعلم لطلاب. وأصبحت واثق البحث مؤكدا لصحة البيانات ونتائج البحث.

المراجع

- Coman, C., Țîru, L. G., Meseșan-Schmitz, L., Stanciu, C., & Bularca, M. C. (2020). Online Teaching and Learning in Higher Education during the Coronavirus Pandemic: Students' Perspective. *Sustainability*, 12(24), 10367. <https://doi.org/10.3390/su122410367>
- Ghavifekr, S., & Rosdy, W. A. W. (n.d.). *Teaching and Learning with Technology: Effectiveness of ICT Integration in Schools*. 18.
- Granic, I., Lobel, A., & Engels, R. C. M. E. (2014). The benefits of playing video games. *American Psychologist*, 69(1), 66–78. <https://doi.org/10.1037/a0034857>
- Gros, B. (2007). Digital Games in Education: The Design of Games-Based Learning Environments. *Journal of Research on Technology in Education*, 40(1), 23–38. <https://doi.org/10.1080/15391523.2007.10782494>
- Hamida, N. amalia, Widaputri, M. C., Risma, M., Bari, F., Wulandari, N., Khoir, D. M., Selda, Z., & Rahmawati, D. (2019). Pemain Game Online: Studi Tanggungjawab dan Penyelesaian Tugas Sehari-hari. *Psikoislamika : Jurnal Psikologi dan Psikologi Islam*, 16(2), 20. <https://doi.org/10.18860/psi.v16i2.7612>
- Hariani, F., Arbaini, W., & Putri, D. P. (2020). TINGKAT PENDIDIKAN ORANG TUA: Antar Motivasi Belajar dan Kebiasaan Bermain Game Online. *TA'DIBUNA: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(1), 71. <https://doi.org/10.30659/jpai.3.1.71-90>
- Mahmudin, W. (n.d.). PROBLEMATIKA PEMBELAJARAN AL-QIRA'AH DAN SOLUSI PEMECAHANNYA (Studi Deskriptif Kualitatif di MA Miftahurrahman Tasikmalaya). *Jurnal Pendidikan Islam*, 28.
- Mokalu, B. J. (2020). DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA JURUSAN SOSIOLOGI FISPOL UNSRAT. 13(2), 15.

- OECD. (2016). *Innovating Education and Educating for Innovation: The Power of Digital Technologies and Skills*. OECD. <https://doi.org/10.1787/9789264265097-en>
- Qrquez, M., & Rashid, R. (2017). Reading Comprehension Difficulties among EFL Learners: The Case of First and Second -Year Students at Yarmouk University in Jordan. *Arab World English Journal*, 8(3), 421–431. <https://doi.org/10.24093/awej/vol8no3.27>
- Setiadi, A. (n.d.). *PEMANFAATAN MEDIA SOSIAL UNTUK EFEKTIFITAS KOMUNIKASI*. 7.
- Setiawan, D., & Munawaruzaman, A. (2021). *DAMPAK GAME ONLINE DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS (DITINJAU DARI PERSEPSI SISWA)*. 2(1), 8.
- Wahdah, Y. A. (2020). FAKTOR-FAKTOR KESULITAN SISWA DALAM MEMBACA TEKS BAHASA ARAB. *ALSUNİYAT*, 1(1), 30–46. <https://doi.org/10.17509/alsuniyat.v1i1.24197>