al-Ittijah
Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Bahasa Arab
Vol. 17 No. 2, December 2025, 187-203
P- ISSN: 2086-1370, E-ISSN: 2655-7444
doi: 10.15408/alittijah.v17i2.12003

Taṭwīr al-Tadrībāt al-Lughawiyyah al-'Arabiyyah bi-Istikhḍām al-Al'āb al-Tafā'uliyyah *Wordwall*

تطوير التدريبات اللغوية العربية باستخدام الألعاب التفاعلية *Wordwall*

Khaira Ummah[1], Yelfi Dewi S[2]
[1,2]Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi, Indonesia
Corresponding E-mail: khaiiraummah26@gmail.com

Abstract

This Research and Development (R&D) study aims to innovate interactive Arabic language exercises through the Wordwall platform to address the limitations and monotony of traditional instructional methods at Jam'iyatul Hujjaj Primary School. The study adopted the ADDIE instructional design model, encompassing five systematic phases: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research was conducted with a sample of 30 third-grade students, utilizing observation, interviews, questionnaires, and pre- and post-tests as primary data collection instruments. The results indicate that the developed exercises achieved high validity ratings (78%–80%) based on expert validation and demonstrated excellent practicality scores (90%–98%) among both students and the teacher. Furthermore, quantitative analysis confirmed the product's effectiveness in improving linguistic performance, as evidenced by an average N-Gain score of 0.83, which categorizes the intervention as "highly effective." These findings highlight the critical role of digital transformation in Arabic pedagogy to foster active engagement and bridge the gap between standardized curriculum content and modern learner needs. However, the study is limited by its small sample size and specific institutional context. Consequently, it is recommended that future research expand the experimental scope and explore the integration of Artificial Intelligence (AI) to develop adaptive learning systems for young Arabic language learners.

Keywords: *Wordwall, Interactive Game, Arabic Language-learning, Research and-Development.*

ملخص

تعد هذه الدراسة بحثاً وتطويراً *(Research and Development)* يهدف إلى ابتكار تدريبات لغوية تفاعلية عبر منصة *Wordwall* لتجاوز رتابة الأساليب التقليدية في مدرسة "جمعية الحجاج" الابتدائية. اعتمد البحث نموذج ADDIE لإجرائي الذي شمل مراحل التحليل، والتصميم، والتطوير، والتنفيذ، والتقويم. طُبقت الدراسة على عينة مكونة من ٣٠ طالباً من الصف الثالث الابتدائي، واستُخدمت الملاحظة، والمقابلة، والاستبانات، والاختبارات (القبلية والبعدية) كأدوات لجمع البيانات. أظهرت النتائج أن التدريبات المطورة نالت درجة صلاحية عالية بنسبة تراوحت بين (٧٨٪ - ٨٠٪) وفق تحكيم الخبراء، ومستوى "عملية" ممتازاً بلغ (٩٠٪ - ٩٨٪) لدى الطلاب والمعلم. كما أثبتت النتائج الكمية

فاعلية المنتج في تحسين الأداء اللغوي؛ حيث حقق الطلاب كسباً معدلاً (N-Gain) قدره ٠.٨٣، مما يضع الوسيلة في فئة الأدوات "فعالة جداً". تؤكد الدراسة على أهمية التحول الرقمي في بيداغوجيا اللغة العربية لتعزيز التفاعل النشط وسد الفجوة بين المحتوى الدراسي واحتياجات المتعلمين. وبالرغم من هذه النتائج، تظل الدراسة محدودة بعينة صغيرة وسياق مكاني محدد، مما يستوجب التوصية بإجراء بحوث مستقبلية على نطاق أوسع ودمج تقنيات الذكاء الاصطناعي لإنشاء أنظمة تعلم تكيفية تخدم تعليم اللغة العربية للناشئة .

الكلمات المفتاحية: Wordwall، الألعاب التفاعلية، تعلم اللغة العربية، البحث والتطوير.

المقدمة

يُعدّ تعلم اللغة العربية في العصر الرقمي الراهن تحديًا محوريًا يتطلب تجاوز الأساليب التقليدية التي قد تُفضي إلى شعور المتعلمين بالملل، لا سيما عند افتقار المعلم إلى القدرة على تكييف التعلم مع احتياجات الفصل.[١] إن التحول الرقمي في تعليم اللغة العربية لم يعد مجرد ابتكار داعم، بل أضحى مطلبًا أساسيًا تفرضه مقتضيات العصر،[٢] حيث أصبح اعتماد المناهج المدمجة بالوسائل التكنولوجية ضرورة ملحة .[٣] وتبرز أهمية التدريبات اللغوية كأداة جوهرية لتمكين الطلاب من قياس مدى استيعابهم وتحديد نقاط القوة والضعف لديهم،[٤] إلا أن فاعلية هذه التدريبات ترتبط ارتباطًا وثيقًا بمدى قدرتها على جذب اهتمام الطالب؛ ومن هنا تبرز الألعاب التعليمية التفاعلية كبديل استراتيجي

[1] Muhammad Irwan et al., "Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Peningkatan Belajar Bahasa Arab Pada Perguruan Tinggi Keagamaan Islam Di Indonesia," *JUPE: Jurnal Pendidikan Mandala* 7, no. 2 (2022): 365–369.

[2] Abdurahman Abdurahman et al., "Peluang Dan Hambatan Digital Dalam Pembelajaran Bahasa Arab: Prespektif Guru Dan Mahasiswa," *Karakter: Jurnal Riset Ilmu Pendidikan Islam* 2, no. 2 (2025): 322–335.

[3] Irfan Hania et al., "Revitalizing Arabic Learning in Madrasah: A Deep Learning-Based Holistic Framework Integrating Islamic Pedagogy," *HEUTAGOGIA: Journal of Islamic Education* 5, no. 2 (2025): 135–149.

[4] Bagusradityo Aryobimo, "Analisis Butir Soal Latihan Pada Buku Al-Naḥw Al-Wāḍiḥ Untuk Siswa Madrasah Aliyah," *Al-Ma'rifah: Jurnal Budaya, Bahasa, dan Sastra Arab* 18, no. 2 (2021): 127–138.

يقلل من صعوبات التعلم ويمنح الطلاب فرصًا للتعبير والإبداع في بيئة تعليمية ممتعة.[٥] إن استخدام هذه الألعاب، وخاصة في المرحلة الابتدائية، يتوافق تمامًا مع الخصائص النمائية للأطفال الذين يميلون إلى التعلم عن طريق اللعب.[٦]

لقد تناولت دراسات عديدة فاعلية الوسائط الرقمية في تطوير المهارات اللغوية؛ حيث أثبتت منصة *Wordwall* قدرتها على زيادة انتباه الطلاب وتعزيز دافعيتهم مقارنة بالطرق التقليدية. وفي هذا الصدد، أشارت دراسة فاطماواتي وجاسية (٢٠٢٥) إلى أن الوسائل القائمة على *Wordwall* تُحسن أداء الطلاب في التدريبات وتتمتع بصلاحية عالية للتطبيق الميداني.[٧] كما أكد ماجد وحمدون (٢٠٢٤) دور هذه المنصة في تعزيز المشاركة النشطة ودعم فهم المفردات،[٨] بينما أظهرت نتائج دراسة أنجرائيني (٢٠٢٤) تحسنًا ملحوظًا في مهارة القراءة لدى المتعلمين.[٩] وعلاوة على ذلك، تساهم الألعاب الرقمية في تسريع اكتساب المفردات ورفع التفاعل الصفي،[١٠] مما يجعل الوسائط التفاعلية أداة محورية في مرحلتي التعرف والتكرار اللغوي.

---

[5] Siti Nurul Aini, "Contextual-Based Shorof Textbook Development for Students of Madrasah Aliyah," *DINAMIKA: Jurnal Kajian Pendidikan dan Keislaman* 9, no. 2 (December 25, 2024): 66–76, https://ejournal.unwaha.ac.id/index.php/dinamika/article/view/5024.

[6] Syahrani Samad and Abdul Majid, "Effectiveness of Educational Games in Arabic Language Learning," *Jurnal Kolaboratif Sains* 8, no. 11 (2025): 7019–7025.

[7] Sri Fatmawati and Jasiah Jasiah, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Materi Jual Beli (Muamalah)," *QOSIM: Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora* 3, no. 4 (November 29, 2025): 1610–1621.

[8] Rizqi Faridah Majid et al., "Pembelajaran Mufradat Melalui Media Wordwall Dalam Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Arab Di MTsN 2 Magetan," *Mahira: Journal of Arabic Studies and Teaching* 2, no. 2 (2024): 85–94.

[9] Septy Anggrainy, "Penggunaan Media Wordwall Dalam Pembelajaran Interaktif Pada Mahasiswa UIN Raden Intan Lampung," *At-Tarbiyah: Jurnal Penelitian dan Pendidikan Agama Islam* 1, no. 2 (2024): 105–109, https://journal.staittd.ac.id/index.php/at/article/view/72.

[10] Islakhul Amal and Najih Anwar, "Inovasi Pembelajaran: Penerapan Kuis Interaktif Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab," *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab dan Kebahasaaraban* 7, no. 2 (2024): 726.

بالرغم من هذه النتائج الإيجابية، إلا أن مراجعة الأدبيات السابقة كشفت عن ثغرات بحثية ومنهجية واضحة؛ فمعظم الدراسات السابقة، كدراسة فاطماواتي وجاسية (٢٠٢٥)[١١] وماجد وحمدون (٢٠٢٤)،[١٢] ركزت على الاستخدام العام للمنصة كأداة عرض، وافتقرت إلى توظيفها ضمن نظام تدريبي تكيفي *(Adaptive Practice)* يعتمد على التغذية الراجعة الفورية وتحليل استجابات المتعلم لحظيًا. كما لم تتناول الدراسات تصميم أنشطة متدرجة *(Level-based Scaffolding)* تتبع تقدم المتعلم بناءً على مؤشرات دقيقة مثل سرعة الاستجابة وأنماط الأخطاء المتكررة. وعلى الصعيد الميداني، كشفت الملاحظات الأولية في مدرسة "جمعية الحجاج" الابتدائية بوكت تنجي أن التدريبات اللغوية لا تزال تعتمد كليًا على الكتاب المدرسي بنمط متكرر يفتقر إلى التنوع والوسائل السمعية الضرورية لمهارة الاستماع، مما أدى إلى فتور اهتمام الطلاب بالتدريبات المتاحة.[١٣]

تأسيساً على ما سبق، يسعى البحث الحالي إلى سد هذه الفجوة من خلال "تطوير التفاعلية في مدرسة جمعية الحجاج الابتدائية *Wordwall* تدريبات لغوية باستخدام ألعاب بوكت تنجي". تهدف الدراسة إلى ابتكار نموذج تدريبي رقمي يتجاوز رتابة الكتاب المدرسي، في خلق بيئة تعليمية حيوية وذات مغزى. وتكمن *Wordwall* ويستفيد من إمكانيات منصة القيمة المضافة لهذا البحث في تقديم نظام تدريبي متكامل يراعي مستويات الطلاب

[11] Sri Fatmawati and Jasiah, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Materi Jual Beli (Muamalah)."

[12] Majid et al., "Pembelajaran Mufradat Melalui Media Wordwall Dalam Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Arab Di MTsN 2 Magetan."

[13] Muhammad A'inul Haq, "Pengaruh Permainan Truth or Dare Terhadap Ketrampilan Bicara Bahasa Arab Siswa," *Journal of Education and Religious Studies* 1, no. 3 (2021): 102–107.

المختلفة، ويوفر بدائل تفاعلية (مثل الكلمات المتقاطعة والاختبارات متعددة الخيارات) تدعم المهارات اللغوية الأربع. ومن المؤمل أن تسهم نتائج هذه الدراسة في تقديم رؤية تطبيقية للمعلمين حول كيفية تحويل التدريبات اللغوية من قوالب جامدة إلى أنشطة تفاعلية ترفع من كفاءة التحصيل اللغوي في المرحلة الابتدائية.

المنهجية

تعتمد هذه الدراسة منهجية البحث والتطوير *(Research and Development)*، وهي عملية علمية تهدف إلى ابتكار منتجات تعليمية جديدة أو تجويد أخرى قائمة واختبار مدى فاعليتها ميدانيًا. وقد اختار البحث نموذج *ADDIE* كإطار إجرائي للتطوير؛ نظراً لشيوعه في تصميم الوسائط التعليمية القائمة على التكنولوجيا، وقدرته على توفير هيكل منهجي يضمن جودة المنتج التعليمي. يرتكز هذا التصميم المنهجي على خمس مراحل متكاملة تبدأ بالتحليل الدقيق للواقع التعليمي وتنتهي بتقييم الأثر النهائي للمنتج المطوّر، مما يضمن توافق الوسيلة مع احتياجات الفئة المستهدفة.

أُجريت هذه الدراسة الميدانية في مدرسة "جمعية الحجاج" الابتدائية *(SD Jam'iyatul Hujjaj)* بمدينة بوكيت تنجي، حيث تمثل مجتمع البحث في طلاب المدرسة، بينما اختيرت العينة بأسلوب مقصود لتشمل ٣٠ طالباً وطالبة من الفصل الثالث (أ) كأفراد للمجموعة التجريبية. وتتمثل إجراءات الدراسة في تنفيذ مراحل نموذج ADDIE بشكل تتابعي؛ حيث بدأت بمرحلة التحليل لرصد واقع التدريبات اللغوية في المدرسة، والتي

كشفت عن اعتماد كلي على الكتاب المدرسي بنمط روتيني يفتقر إلى التنوع. تلتها مرحلة التصميم التي ركزت على تحديد الأهداف التعليمية وصياغة المخطط الهيكلي للتدريبات واختيار القوالب التفاعلية التي تناسب خصائص نمو تلاميذ المرحلة الابتدائية. وفي مرحلة التطوير، تم إنتاج التدريبات فعليًا عبر دمج النصوص والصور والأصوات، ثم انتقل البحث إلى مرحلة التنفيذ من خلال تطبيق الوسيلة داخل الصف وملاحظة تفاعل الطلاب. واختُتمت الإجراءات بمرحلة التقويم بشقيه التكويني والختامي للتأكد من فاعلية التدريبات في رفع دافعية التلاميذ وسد الفجوة البحثية المتمثلة في غياب الوسائط التفاعلية بالمدرسة.

اعتمد البحث في جانبه التقني على منصة *Wordwall* كأداة رقمية أساسية لتطوير التدريبات اللغوية؛ نظراً لما توفره من قوالب تفاعلية متنوعة تحول المادة العلمية إلى ألعاب جاذبة. وقد اشتمل البحث على مشاركة أطراف متعددة لضمان شمولية البيانات؛ حيث قدم الطلاب بيانات حول فاعلية المنتج عبر الاختبارات القبلية والبعدية، وشارك معلم اللغة العربية الأستاذ "محمد رفقي "بصفته مُقيّماً ميدانياً لاستقصاء مدى ملاءمة التدريبات للواقع الصفي. وتنوعت أدوات جمع البيانات بين الملاحظة المباشرة، والمقابلة الشخصية، وتوزيع الاستبانات، بالإضافة إلى الاختبارات لقياس التحصيل اللغوي (*N-Gain*).

ولضمان رصانة الدراسة وتحقيق معايير الصدق والثبات، خضع المنتج المطوّر لعملية تحكيم دقيقة من قبل خبراء متخصصين من جامعة الشيخ محمد جميل جمبيك

الإسلامية الحكومية ببوكيت تنجي؛ حيث تولت الأستاذة ويرا واحيوني (خبير المادة واللغة) تقييم الدقة العلمية، بينما قامت الأستاذة نور حسنة (خبير التصميم) بتقييم الجوانب الفنية والتقنية للوسيلة. وقد تمت معالجة كافة ملاحظات الخبراء وتعديل التدريبات بناءً على توصياتهم قبل الشروع في التطبيق الميداني. وتضمن هذه الخطوات المنهجية صلاحية الأداة للاستخدام التعليمي، وتؤكد أن النتائج المستخلصة تعبر عن فاعلية حقيقية للمنتج في سياق تعليم اللغة العربية للمرحلة الابتدائية.

نتائج البحث والمناقشة

تستعرض هذه الدراسة نتائج تطوير التدريبات اللغوية باستخدام منصة *Wordwall* وفق نموذج *ADDIE*، وهي عملية شملت التحليل، التصميم، التطوير، التنفيذ، والتقويم، لضمان جودة المنتج وفاعليته الميدانية.

أولاً: مرحلة التحليل والتصميم (Analysis)

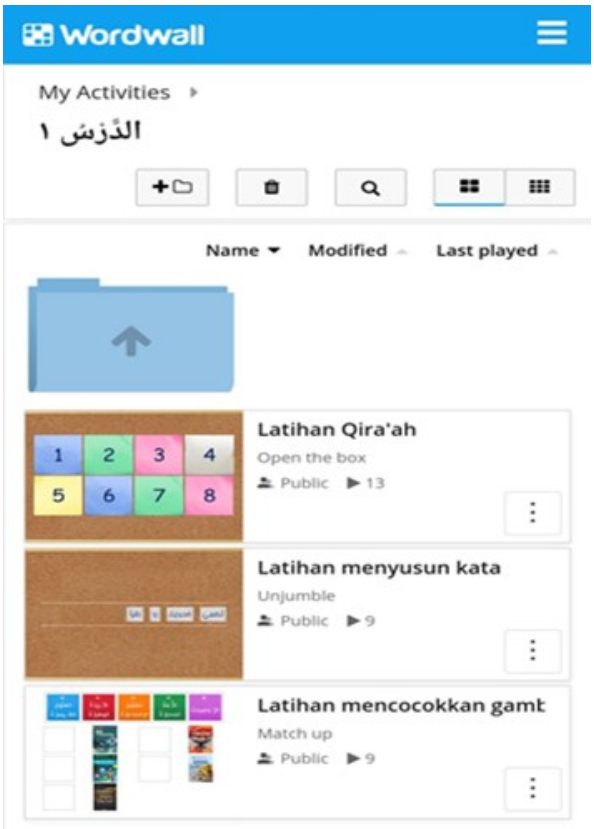
كشفت مرحلة التحليل عن وجود فجوة حقيقية في مدرسة "جمعية الحجاج" الابتدائية، حيث تقتصر التدريبات اللغوية على النمط التقليدي الورقي، مما أدى إلى انخفاض معدلات المشاركة والدافعية لدى طلاب الصف الثالث. وبناءً على المقابلات مع المعلم، تأكد غياب الوسائط التفاعلية رغم توفر التجهيزات الرقمية بالمدرسة.

ثانيًا: مرحلة التصميم (Design)

في مرحلة التصميم، تم ابتكار نموذج لتدريبات تفاعلية تتضمن مهارات القراءة، ترتيب الجمل، ومطابقة الصور. شمل الدرس الأول تدريبات (ترتيب الكلمات ومطابقة الصور)، بينما ركز الدرس الثاني على تدريبات (الصحيح والخطأ وعجلة القراءة الدوارة)، مما خلق تنوعاً بصرياً وحركياً يلبي الخصائص النمائية للمتعلمين.

١. الدرس الأول

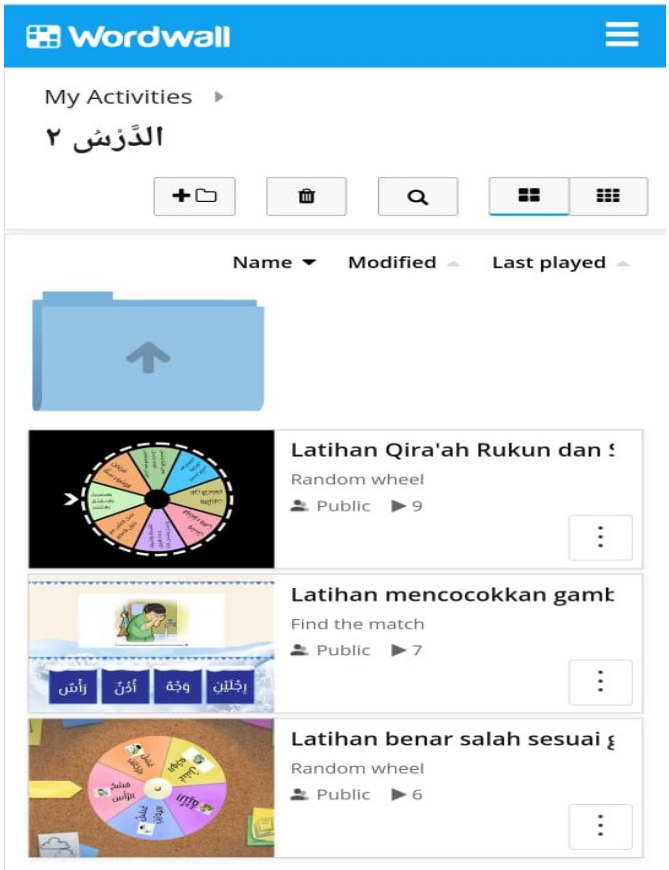
في هذا الدرس، ثلاث موضوعات ألعبة التفاعلية يعني تدريبات القراءة *(Latihan Qiraah)*، و تدريبات بناء الكلمات *(Latihan Menyusun Kata)*، وتدريبات تطابق الصورة *(Latihan Mencocokkan Gambar)* كما شرحت الباحثة في الصورة التالي:



الشكل ١. نماذج التدريبات التفاعلية للدرس الأول (القراءة، وبناء الكلمات، وتطابق الصور)

٢. الدرس الثاني

في الدرس الثاني، هناك أيضًا ثلاثة موضوعات ألعبة التفاعلية. يعني تدريبات القراءة *(Latihan Qiraah)*، وتدريبات تطابق الصورة *(Latihan Mencocokkan Gambar)*، وتدريبات الصحيح والخطأ وفقا للصورة *(Latihan Benar Salah Sesuai Gambar)* كما شرحت الباحثة في الصورة التالي:



الشكل ٢. نماذج التدريبات التفاعلية للدرس الثاني

تتلخص مخرجات مرحلة التصميم في تطوير حزمة متكاملة من التدريبات اللغوية التفاعلية عبر منصة *Wordwall*، والتي صُممت بأسلوب منهجي يربط بين الأهداف التعليمية والمحتوى الدراسي المقرّر، مع مراعاة الجوانب التفاعلية الجاذبة لتلاميذ المرحلة

الابتدائية. ففي الدرس الأول، ركز التصميم على ثلاثة أنماط أساسية؛ بدأت بتدريبات القراءة التي تعتمد على استراتيجية "كشف المربعات" حيث يختار الطالب رقماً ليقرأ النص الكامن خلفه، تلتها تدريبات الربط البصري التي تهدف إلى مطابقة المفردات العربية بالصور الذهنية المقابلة لها في الكتاب المدرسي، ثم تدريبات بناء الجمل التي تعزز مهارة التركيب النحوي عبر إعادة ترتيب الكلمات المبعثرة.

أما في الدرس الثاني، فقد توسع التصميم ليشمل قوالب أكثر ديناميكية، منها استراتيجية "العجلة الدوارة" التي تحول ممارسة القراءة إلى نشاط حركي تنافسي، وتدريبات المطابقة البصرية-النصية التي تقيس دقة الاستيعاب من خلال ربط النصوص بالصور المناسبة. كما تضمن التصميم تدريبات التمييز المنطقي القائمة على نظام (صواب وخطأ) لتقييم مدى تطابق الجمل مع الصور المعروضة، مما ينمي مهارات التفكير السريع والتحليل اللغوي لدى الطلاب في بيئة رقمية ممتعة تتجاوز رتابة الأنماط الورقية التقليدية.

ثالثًا: مرحلة التطوير وتحكيم الخبراء (Development and Validation)

تُعد مرحلة التطوير الركيزة الأساسية في بحوث التطوير؛ حيث يتم فيها تحويل المخططات النظرية إلى منتج تعليمي ملموس يخضع للتحكيم والتحقق من قبل الخبراء. شملت هذه المرحلة تقييم المنتج من قِبل خبراء المادة واللغة، وخبراء الوسائط التعليمية، لضمان جودة المحتوى وسلامة التصميم الفني.

تولى عملية التحكيم الأستاذة نور حسنة (ماجستير) والأستاذة ويرا واحيوني (ماجستير)، من جامعة الشيخ محمد جميل جمبيك الإسلامية الحكومية ببوكيت تنجي، وذلك في تاريخ ١٥-١٦ يناير ٢٠٢٥.

تعد هذه المرحلة المحور الأساسي في بحوث التطوير؛ حيث خضع المنتج لتقييم دقيق من قبل خبراء المادة واللغة والتصميم لضمان رصانته.

١. صلاحية المحتوى واللغة: أظهرت نتائج تقييم خبير المادة واللغة (الأستاذة ويرا واحيوني) أن المنتج حصل على نسبة ٧٨٪، مما يضعه في فئة "جيد جداً ."وقد أثنى المحكمون على دقة المادة العلمية وملاءمتها للمستوى العمري للطلاب، مع تقديم توصيات طفيفة لتحسين صياغة بعض التعليمات.

٢. صلاحية التصميم والوسائط :حصل المنتج في تقييم خبراء الوسائط التعليمية (الأستاذة نور حسنة) على نسبة ٨٠٪، وهي مؤشر على جودة التصميم الفني وسهولة الاستخدام. وبذلك، استنتجت الدراسة أن التدريبات المطورة "صالحة" للتطبيق دون الحاجة إلى تعديلات جوهرية.

رابعًا: مرحلة التنفيذ والاستجابة الميدانية *(Implementation)*

بعد التأكد من الصلاحية الفنية والعلمية، تم تطبيق المنتج ميدانياً لقياس مستويات "العملية *(Practicality)*"من خلال استطلاعات رأي المعلم والطلاب:

١. استجابة المعلم :حصلت التدريبات على نسبة تقييم مذهلة بلغت ٩٨٪ من قبل معلم اللغة العربية، الذي أكد أن الوسيلة استوفت المعايير الأساسية وسهلت إدارة الفصل وزيادة حماس الطلاب.

٢. استجابة الطلاب :أظهرت استبانات الطلاب في الفصل الثالث (أ) نسبة رضا بلغت ٩٠٪، مما يعكس الأثر الإيجابي للألعاب التفاعلية في تحويل بيئة التعلم من التلقين إلى التفاعل النشط.

خامسًا: مرحلة التقويم والفاعلية *(Evaluation and Effectiveness)*

لقياس الأثر التربوي، تم إجراء اختبارين (قبلي وبعدي) ومقارنة النتائج باستخدام معيار الكسب المعدل *(N-Gain Score)*:

١. النتائج الكمية :ارتفع متوسط درجات الطلاب من ٨٨,٧ في الاختبار القبلي إلى ٩٧ في الاختبار البعدي.

٢. معيار *N-Gain*: أظهرت الحسابات أن متوسط الكسب المعدل بلغ ٨٣٪، وهو ما يقع ضمن فئة "فعال جداً".

مناقشة النتائج: فاعلية التدريبات التفاعلية في تعزيز التحصيل اللغوي

تمحورت هذه الدراسة حول معالجة إشكالية رتابة التدريبات اللغوية التقليدية في المرحلة الابتدائية، والتي غالباً ما تؤدي إلى انخفاض الدافعية لدى المتعلمين.[١٤] وقد سعى

[14] Irwan et al., "Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Peningkatan Belajar Bahasa Arab Pada Perguruan Tinggi Keagamaan Islam Di Indonesia."

البحث إلى الإجابة عن تساؤل جوهري حول مدى فاعلية تطوير تدريبات رقمية عبر منصة *Wordwall* في سد الفجوة بين المحتوى الدراسي المطبوع واحتياجات الجيل الرقمي. وتأتي هذه الخطوة استجابةً لما أكدته الأدبيات الحديثة حول ضرورة تنشيط تعليم اللغة العربية في المدارس الإسلامية عبر أطر تعليمية شاملة تدمج بين البيداغوجيا الإسلامية والتقنيات الرقمية.[١٥]

كشفت النتائج عن تفوقٍ ملموس للمنتج المطور في كافة المعايير؛ حيث بلغت نسبة الصلاحية العلمية والفنية (٧٨٪ - ٨٠٪)، وهي نسبة تؤكد رصانة التصميم. ولعل النتيجة الأكثر أهمية هي وصول قيمة الكسب المعدل *(N-Gain)* إلى ٠,٨٣ (٨٣٪)، مما ينقل التدريبات من مجرد أداة مساعدة إلى وسيلة "فعالة جداً" في تحسين مهارات الطلاب. ومن المثير للاهتمام أن نسبة استجابة المعلم بلغت ٩٨٪، مما يشير إلى أن المعلمين يجدون في هذه الأدوات حلاً عملياً لتحديات إدارة الفصل وتحفيز الطلاب التي أشارت إليها الدراسات السابقة.[١٦]

تفق نتائج هذه الدراسة وتدعم ما توصلت إليه دراسة فاطماواتي وجاسية (٢٠٢٥) حول قدرة *Wordwall* على تحسين أداء الطلاب وصلاحيتها العالية للتطبيق.[١٧] كما تعزز هذه النتائج ما ذكره أنجرائيني (٢٠٢٤) بشأن التحسن الملحوظ في مهارة القراءة.[١٨]

[15] Hania et al., "Revitalizing Arabic Learning in Madrasah: A Deep Learning-Based Holistic Framework Integrating Islamic Pedagogy."

[16] A'inul Haq, "Pengaruh Permainan Truth or Dare Terhadap Ketrampilan Bicara Bahasa Arab Siswa."

[17] Sri Fatmawati and Jasiah, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Materi Jual Beli (Muamalah)."

[18] Anggrainy, "Penggunaan Media Wordwall Dalam Pembelajaran Interaktif Pada Mahasiswa UIN Raden Intan Lampung."

ومع ذلك، فإن هذا البحث يخطو خطوة إضافية مقارنة بدراسات ماجد وحمدون (٢٠٢٤) وأمل وأنور (٢٠٢٤)؛[١٩] فبينما ركزت تلك الدراسات على الاستخدام العام للمفردات، نجحت هذه الدراسة في تقديم "تصميم متدرج *(Scaffolding)*"يجمع بين القراءة، والتركيب النحوي، والتمييز المنطقي، مما قدم حلاً عملياً للفجوة البحثية المرتبطة بغياب الأنظمة التدريبية التكيفية في الدراسات السابقة.[٢٠]

يمكن تفسير هذه النتائج الإيجابية من خلال التوافق التام بين طبيعة منصة *Wordwall* والخصائص النمائية لأطفال المرحلة الابتدائية الذين يميلون فطرياً نحو التعلم باللعب.[٢١] إن تحويل التدريبات من قوالب جامدة إلى أنشطة حركية وبصرية (مثل العجلة الدوارة وكشف المربعات) قلل من الجهد الإدراكي المبذول في فك الرموز، وسمح للطلاب بالتركيز على "صناعة المعنى". ومع ذلك، يجب تفسير هذه النتائج بحذر؛ إذ إن التجربة أُجريت على عينة محدودة (٣٠ طالباً) في مدرسة واحدة، مما يفتح الباب للتساؤل حول مدى استدامة هذا الأثر عند تطبيقه على نطاق أوسع أو في موضوعات لغوية أكثر تعقيداً مثل القواعد الصرفية المتقدمة.[٢٢]

تفرض هذه النتائج مضامين تربوية هامة؛ أولها ضرورة إعادة النظر في تصميم الكتب المدرسية التقليدية لدمج شيفرات استجابة سريعة *(QR Codes)* تربط التمارين

[19] Amal and Anwar, "Inovasi Pembelajaran: Penerapan Kuis Interaktif Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab."

[20] Majid et al., "Pembelajaran Mufradat Melalui Media Wordwall Dalam Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Arab Di MTsN 2 Magetan."

[21] Aini, "Contextual-Based Shorof Textbook Development for Students of Madrasah Aliyah."

[22] Samad and Majid, "Effectiveness of Educational Games in Arabic Language Learning."

الورقية بنظيرتها التفاعلية. ثانياً، تبرز الحاجة الماسة لتدريب المعلمين ليس فقط على استخدام التقنية، بل على "تكييفها" لتناسب احتياجات الفصل. وأخيراً، يثبت البحث أن التحول الرقمي في اللغة العربية أصبح ضرورة ملحة لتجاوز عقبات الملل والرتابة، ولجعل اللغة العربية لغة حية وتفاعلية في أذهان الناشئة.

الخاتمة

هدف هذا البحث بشكل أساسي إلى تطوير تدريبات لغوية تفاعلية باستخدام منصة *Wordwall* لتلاميذ الصف الثالث في مدرسة "جمعية الحجاج" الابتدائية ببوكيت تنجي. وسعت الدراسة إلى ابتكار بديل رقمي يتجاوز رتابة التدريبات التقليدية الواردة في الكتاب المدرسي، مع قياس مدى صلاحية هذا المنتج المطور من الناحية العلمية، ومدى عمليته في البيئة الصفية، وفاعليته في تحسين التحصيل اللغوي للطلاب. خلصت الدراسة إلى أن التدريبات المطورة وفق نموذج *ADDIE* قد استوفت معايير الجودة الأكاديمية؛ حيث نالت رصانة علمية وفنية بنسب تراوحت بين ٧٨٪ و٨٠٪ وفق تقييم الخبراء. كما أثبتت التجربة الميدانية مستويات عالية من "العملية" بلغت ٩٨٪ لدى المعلم و٩٠٪ لدى الطلاب. والأهم من ذلك، أكدت النتائج الكمية فاعلية المنتج في تطوير المهارات اللغوية، حيث حقق الطلاب كسباً معدلاً *(N-Gain)* قدره ٠,٨٣، مما يضع هذه الوسيلة في فئة الأدوات التعليمية "فعالة جداً ."تكمن أهمية هذه الدراسة في تقديم نموذج تطبيقي يدمج بين تكنولوجيا الألعاب والبيداغوجيا اللغوية، مما يساهم في تحويل عملية التعلم

من التلقين السلبي إلى التفاعل النشط. وتبرز مساهمة البحث في تقديم إطار لتصميم "تصميم متدرج *(Scaffolding)*"رقمياً، وهو ما يمثل دعوة للمؤسسات التعليمية لتبني التحول الرقمي كضرورة حتمية لرفع كفاءة تعليم اللغة العربية للناشئة وجعلها أكثر استجابة لمتطلبات العصر الرقمي. بالرغم من النتائج الإيجابية المحققة، إلا أن هذه الدراسة تظل محدودة بعينة بحثية صغيرة بلغت ٣٠ طالباً في بيئة مدرسية واحدة، مما يحد من إمكانية تعميم النتائج على سياقات تعليمية أوسع. كما ركز البحث على مهارات لغوية محددة (كالمفردات والقراءة الأساسية)، دون التوسع في قياس المهارات الإنتاجية المعقدة أو تتبع الأثر التعليمي طويل المدى للوسائط الرقمية في الذاكرة اللغوية للطلاب .بناءً على ما تقدم، يوصي البحث بضرورة توسيع نطاق الدراسات المستقبلية لتشمل عينات أكبر ومستويات دراسية متنوعة لتعميم الفائدة. كما يُقترح إجراء بحوث طولية لقياس مدى استدامة الأثر التعليمي للألعاب الرقمية. وأخيراً، يوصى باستكشاف آفاق دمج تقنيات الذكاء الاصطناعي مع المنصات التفاعلية لإنشاء أنظمة تعلم "تكيفية" تستجيب للفروق الفردية بين المتعلمين بشكل لحظي ودقيق.

المراجع

A'inul Haq, Muhammad. "Pengaruh Permainan Truth or Dare Terhadap Ketrampilan Bicara Bahasa Arab Siswa." *Journal of Education and Religious Studies* 1, no. 3 (2021): 102–107.

Abdurahman, Abdurahman, Arum Tri Budiarti, Khairun Nisa, and Sahkholid Nasution. "Peluang Dan Hambatan Digital Dalam Pembelajaran Bahasa Arab: Prespektif Guru Dan Mahasiswa." *Karakter: Jurnal Riset Ilmu Pendidikan Islam* 2, no. 2 (2025): 322–335.

Aini, Siti Nurul. "Contextual-Based Shorof Textbook Development for Students of Madrasah Aliyah." *DINAMIKA: Jurnal Kajian Pendidikan dan Keislaman* 9, no. 2 (December 25, 2024): 66–76. https://ejournal.unwaha.ac.id/index.php/dinamika/article/view/5024.

Amal, Islakhul, and Najih Anwar. "Inovasi Pembelajaran: Penerapan Kuis Interaktif Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab." *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab dan Kebahasaaraban* 7, no. 2 (2024): 726.

Anggrainy, Septy. "Penggunaan Media Wordwall Dalam Pembelajaran Interaktif Pada Mahasiswa UIN Raden Intan Lampung." *At-Tarbiyah: Jurnal Penelitian dan Pendidikan Agama Islam* 1, no. 2 (2024): 105–109. https://journal.staittd.ac.id/index.php/at/article/view/72.

Aryobimo, Bagusradityo. "Analisis Butir Soal Latihan Pada Buku Al-Naḥw Al-Wāḍiḥ Untuk Siswa Madrasah Aliyah." *Al-Ma'rifah: Jurnal Budaya, Bahasa, dan Sastra Arab* 18, no. 2 (2021): 127–138.

Hania, Irfan, Ubaidillah Ubaidillah, Mufrodi Mufrodi, Faiqotussana Faiqotussana, and Muhammad Rifaldi. "Revitalizing Arabic Learning in Madrasah: A Deep Learning-Based Holistic Framework Integrating Islamic Pedagogy." *HEUTAGOGIA: Journal of Islamic Education* 5, no. 2 (2025): 135–149.

Irwan, Muhammad, Fakultas Tarbiyah, Prodi Pendidikan, Bahasa Arab, and Iain Parepare. "Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Peningkatan Belajar Bahasa Arab Pada Perguruan Tinggi Keagamaan Islam Di Indonesia." *JUPE: Jurnal Pendidikan Mandala* 7, no. 2 (2022): 365–369.

Majid, Rizqi Faridah, Dudung Hamdun, Article Info, Article History, and Learning Media. "Pembelajaran Mufradat Melalui Media Wordwall Dalam Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Arab Di MTsN 2 Magetan." *Mahira: Journal of Arabic Studies and Teaching* 2, no. 2 (2024): 85–94.

Samad, Syahrani, and Abdul Majid. "Effectiveness of Educational Games in Arabic Language Learning." *Jurnal Kolaboratif Sains* 8, no. 11 (2025): 7019–7025.

Sri Fatmawati, and Jasiah Jasiah. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Materi Jual Beli (Muamalah)." *QOSIM: Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora* 3, no. 4 (November 29, 2025): 1610–1621.