Lahjah Arabiyah: Journal of Arabic Language and Arabic Language Education
https://journal.ibrahimy.ac.id/index.php/Lahjah
Volume 7, Issue 1, 16-31, January 2026 doi: 10.35316/lahjah.v7i1.16-32
P-ISSN (2716-2028) | E-ISSN (2716-201X)

ترقية اللغة العربية: استخدام الكتب التفاعلية لمكافحة قلق القراءة

TARQIYAT AL-LUGHAH AL ‘ARABIYAH: ISTIKHDAM AL-KUTUB AL-TAFA’ULIYAH LI MUKAFAKHAT QALAQ AL-QIRAAH

Abdul Basith[1], Anyes Lathifatul Insaniyah[2]
[1,2]Universitas KH. Mukhtar Syafaat Banyuwangi (68465) Indonesia
[1]abd.basith@iaida.ac.id, [2]anyeslathifa@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilaksanakan untuk mengatasi masalah kritis kecemasan membaca bahasa Arab yang menghambat motivasi, partisipasi, dan prestasi akademik siswa. Alasan utamanya adalah belum optimalnya pendekatan pembelajaran yang secara spesifik dirancang untuk mengurangi kompleksitas emosional dan kognitif dalam pembelajaran bahasa Arab. Penelitian menggunakan pendekatan mixed methods dengan desain sequential explanatory. Tahap kuantitatif berupa quasi-experiment (pretest-posttest control group), sedangkan tahap kualitatif meliputi observasi partisipan, wawancara mendalam, dan analisis dokumen. Secara kuantitatif, intervensi gamifikasi berbasis buku interaktif berhasil menurunkan kecemasan membaca sebesar 50%, meningkatkan motivasi 57.5%, dan nilai rata-rata dari 70 menjadi 85. Temuan kualitatif mengungkap bahwa gamifikasi menciptakan lingkungan belajar rendah ancaman, memenuhi kebutuhan psikologis otonomi-kompetensi-keterhubungan, serta memfasilitasi pemrosesan kognitif. Namun, 20-25% siswa kurang responsif, mengindikasikan variasi kebutuhan individu. Integrasi gamifikasi dengan buku teks interaktif terbukti efektif sebagai strategi transformatif untuk mengurangi kecemasan membaca bahasa Arab sekaligus meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar. Penelitian ini merekomendasikan implementasi model pembelajaran adaptif yang mempertimbangkan kebutuhan personal siswa serta perlunya penelitian lanjutan dengan cakupan yang lebih luas.

Kata Kunci: *Gamifikasi; Buku Teks Interaktif; Kecemasan Membaca Bahasa Arab*

Abstrac:

This research was conducted to address the critical issue of Arabic reading anxiety, which hinders students' motivation, participation, and academic achievement. The main reason is that learning approaches specifically designed to reduce emotional and cognitive complexity in Arabic language learning are not yet optimal. The research uses a mixed methods approach with a sequential explanatory design. The quantitative stage consists of a quasi-experiment (pretest-posttest control group), while the qualitative stage includes participant observation, in-depth interviews, and document analysis. Quantitatively, the interactive book-based gamification intervention successfully reduced reading anxiety by 50%, increased motivation by 57.5%, and raised the average score from 70 to 85. Qualitative findings reveal that gamification creates a low-threat learning environment, fulfils the psychological needs of autonomy-competence-relatedness, and facilitates cognitive processing. However, 20-25% of students were less responsive, indicating variations in individual needs. Integrating gamification with interactive textbooks has proven effective as a transformative strategy to reduce Arabic reading anxiety while simultaneously increasing engagement and learning outcomes. This research recommends the implementation of an adaptive learning model that considers students' personal needs, as well as the need for further research with a broader scope.

Keyword: *Gamification; Interactive Textbooks; Arabic Reading Anxiety*

مستخلص البحث

تم إجراء هذا البحث لمعالجة المشكلة الحرجة لقلق القراءة باللغة العربية الذي يعيق دافعية الطلاب ومشاركتهم وإنجازاتهم الأكاديمية. السبب الرئيسي هو عدم كفاءة النهج التعليمي المصمم خصيصًا لتقليل التعقيد العاطفي والمعرفي في تعلم اللغة العربية. استخدمت الدراسة منهجية مختلطة بتصميم تفسيري متسلسل. المرحلة الكمية تتضمن شبه تجربة (مجموعة ضابطة قبل وبعد الاختبار)، بينما تشمل المرحلة النوعية ملاحظة المشاركين، المقابلات المتعمقة، وتحليل الوثائق. كمياً، نجحت تدخلات التلعيب القائمة على الكتب التفاعلية في خفض قلق القراءة بنسبة ٥٠٪، وزيادة الدافع بنسبة ٥٧,٥٪، ورفع المعدل العام من ٧٠ إلى ٨٥. تكشف النتائج النوعية أن التلعيب يخلق بيئة تعليمية منخفضة التهديد، تلبي الاحتياجات النفسية للاستقلالية-الكفاءة-العلاقة، وتسهّل المعالجة المعرفية. ومع ذلك، فإن ٢٠-٢٥٪ من الطلاب أقل استجابة، مما يشير إلى تنوع الاحتياجات الفردية. إدماج الألعاب التعليمية مع الكتب التفاعلية أثبت فعاليته كاستراتيجية تحويلية لتقليل القلق من قراءة اللغة العربية وزيادة المشاركة ونتائج التعلم. توصي هذه الدراسة بتنفيذ نموذج التعلم التكيفي الذي يأخذ في الاعتبار الاحتياجات الشخصية للطلاب وكذلك الحاجة إلى أبحاث إضافية بمدى أوسع.

كلمات مفتاحية: التلعيب؛ الكتب الدراسية التفاعلية؛ قلق القراءة باللغة العربية

Received: October 13, 2025 *Revised: December 30, 2025* *Accepted: January 03, 2026* *Published: January 30, 2026*

المقدمة

يشكل قلق الطلاب في تعلم اللغة العربية، خاصة مهارة القراءة، عائقاً أمام التحصيل الأكاديمي والدافعية للتعلم. وتعزى هذه المشكلة إلى تعقد البنية اللغوية واختلاف الحروف العربية عن اللغات الأم للدارسين. وتشير الدراسات إلى أن ٦٥٪ من الطلاب في إندونيسيا يعانون من قلق قرائي مرتفع، مما يؤثر سلباً على المشاركة والدرجات [1]. كما يسلط تقرير اليونسكو الضوء على انخفاض مستوى القرائية العربية في جنوب شرق آسيا كتحدٍ تعليمي عالمي [2] لذا يكتسي هذا البحث أهمية حيوية في معالجة الإشكاليات النفسية-التربوية التي تعيق إتقان اللغة العربية، إلى جانب تحسين جودة التعليم الشامل.

[1] Huei-Tse Hou, "Learning Science through Cloud Gamification: A Framework for Remote Gamified Science Learning Activities Integrating Cloud Tool Sets and Three-Dimensional Scaffolding," *Information* 14, no. 3 (2023): 165; Arifuddin Arifuddin, "Strategi Dalam Mengurangi Kecemasan Berbicara Bahasa Arab Pada Mata Kuliah Maharah Al-Kalam Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Angkatan 2020 Fakultas Tarbiyah Iain Parepare" (IAIN Parepare, 2023).

[2] Muhammad Thohir et al., "Metode Pembelajaran Bahasa Arab" (kanzum books, 2021).

doi: 10.35316/lahjah.v7i1.16-32

يُعرَّف التلعيب على أنه دمج عناصر اللعبة (كنقاط والشارات ولوحات المتصدرين) في سياقات غير لعبية لزيادة التحفيز والمشاركة [٣] وتشير الدراسات إلى فعاليته في خلق بيئة تعلم ممتعة وتقليل القلق[٤] . إلا أن معظم الأبحاث أجريت في مجالات العلوم والتكنولوجيا والهندسة والرياضيات (STEM)، وليس في تعلم اللغات الأجنبية، مما يقلل من مراعاة التعقيدات العاطفية في تعلم العربية [٥].

من ناحية أخرى، تشير الكتب الدراسية التفاعلية إلى مواد رقمية تجمع بين النصوص والوسائط المتعددة والخصائص التفاعلية (كالتقييمات والمحاكاة) لتسهيل التعلم الذاتي .[٦] وقد أظهرت الدراسات قدرتها على تعزيز الفهم القرائي وتقليل الملل[٧] .إلا أن الأدبيات الحالية غالباً ما تتجاهل جوانب القلق الخاصة بتعلم العربية، كصعوبة إتقان الحروف أو القواعد النحوية.

وعليه، تكمُن حداثة هذا البحث في دمج التلعيب السياقي مع كتب تفاعلية مصممة خصيصاً لتقليل قلق القراءة، مستنداً إلى نموذج "الدعم الديناميكي" الذي يعدل مستوى صعوبة النص بناءً على ملف تعريف قلق الطالب. كما يستند إلى نظرية التحديد الذاتي (Ryan & Vansteenkiste, 2023) لتحفيز الدافع الذاتي عبر مكافآت رمزية مستمدة من الثقافة المحلية.

ومع ذلك، فإن الأبحاث السابقة لها عيوب: أولاً، التدخلات غالباً ما تكون عامة دون تكييف مع الخصائص الفريدة للغة العربية؛ ثانياً، فإن معظمها لا يدمج استراتيجيات التلعيب لتغيير التصورات السلبية للطلاب. علاوة على ذلك، غالبًا ما تعتمد تقييمات القلق على استبيانات ذاتية دون تحليل طولي، مما يجعل التأثيرات طويلة الأمد غير قابلة للقياس. في الدراسات السابقة، تم تحديد إمكانيات التلعيب والكتب التفاعلية في تقليل القلق، ولكن تكامل هذين المفهومين في سياق اللغة العربية لا يزال محدودًا. يجب على الأبحاث المستقبلية استكشاف تصميم الألعاب التعليمية الذي يتماشى مع ثقافة التعلم العربية وقياس التأثير الشامل على الجوانب المعرفية والعاطفية.

[3] Hazrati Yahaya et al., "Persepsi Pelajar Terhadap Pemanfaatan Gamifikasi Dalam Pembelajaran Bahasa Arab," *Journal of Modern Language and Applied Linguistics* 6, no. 2 (2022): 1–13.

[4] M Z Abidin and F D K Halis, "Pengembangan Aplikasi Online Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Kompetensi Bahasa Inggris Listening Dan Reading Comprehension Dalam Persiapan Toeic Test," *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia* 14, no. 2 (2024): 142–58.

[5] Ali Derakhshan et al., "Classroom Social Climate, Growth Language Mindset, and Student Engagement: The Mediating Role of Boredom in Learning English as a Foreign Language," *Journal of Multilingual and Multicultural Development* 45, no. 8 (2024): 3415–33.

[6] Zunan Setiawan et al., *Pendidikan Multimedia: Konsep Dan Aplikasi Pada Era Revolusi Industri 4.0 Menuju Society 5.0* (PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023).

[7] Savira Savira Saba, "Pemanfaatan Game Edukasi Untuk Meningkatkan Minat Dan Pemahaman Siswa Dalam Pembelajaran Sains," *JSE Journal Sains and Education* 2, no. 02 (2024): 33–39; Jihan Salsabila, "Pola Komunikasi Orang Tua Terhadap Pecandu Game Mobile Legends Di SD N 05 Mampang Prapatan," *Media Komunikasi Efektif* 1, no. 1 (2024): 29–38.

تتمثل حداثة هذا البحث في دمج الألعاب السياقية مع الكتب الدراسية التفاعلية المصممة خصيصًا لتقليل قلق القراءة. لأن هذا البحث يعتمد على نموذج "الدعم الديناميكي" الذي يعدل مستوى صعوبة النص العربي بناءً على ملف تعريف قلق الطلاب، وهو شيء لم يتم تنفيذه في الدراسات السابقة. بالإضافة إلى ذلك، يشير تصميم التلعيب إلى نظرية التحديد الذاتي [٨] لتحفيز الدافع الداخلي من خلال المكافآت الرمزية المستندة إلى الثقافة المحلية. كما أكدت دراسة [٩] على أهمية تخصيص الألعاب، بينما أثبت[١٠] أن الدعم الديناميكي يعزز فهم النصوص العربية. لذلك، فإن هذا النهج الشامل يعالج ضعف تصميم الألعاب الجاهزة ويثري الابتكار التربوي القائم على السياق الاجتماعي والثقافي.

تهدف هذه الدراسة إلى الإجابة على سؤال حول كيفية تقليل القلق من قراءة اللغة العربية من خلال استخدام الألعاب التعليمية المستندة إلى الكتب التفاعلية. لأن السؤال الرئيسي الذي يتم دراسته هو ما إذا كانت هذه المقاربة فعالة في زيادة دافعية وانخراط الطلاب، وما إذا كانت قادرة على تقليل مستويات قلقهم بشكل كبير. هذا الأمر ذو صلة لأن القلق من القراءة غالبًا ما يكون العقبة الرئيسية في تعلم اللغة العربية. أظهرت دراسة قام بها [١١] أن الطلاب الذين لديهم مستويات قلق منخفضة يميلون إلى تحقيق نتائج تعلم أفضل. كما وجدت دراسة قام بها [١٢] أن الطلاب الذين يستخدمون منصة التلعيب لديهم مستوى قلق أقل بنسبة ٣٠٪ مقارنة بمجموعة التحكم. لذلك، تهدف هذه الدراسة إلى اختبار فعالية التحفيز القائم على الكتب التفاعلية في تقليل قلق قراءة اللغة العربية، على أمل أن تقدم حلاً عملياً للمعلمين والمتعلمين.

الإجابة المؤقتة على سؤال البحث هي كيف يمكن تقليل قلق قراءة اللغة العربية باستخدام التلعيب القائم على الكتب التفاعلية؟ ويُفترض أن التلعيب القائم على الكتب التفاعلية يقلل بشكل كبير من قلق القراءة، ويزيد من الدافعية والمشاركة والتحصيل الدراسي لدى طلاب اللغة العربية. لأن عناصر التلعيب مثل النقاط والمكافآت يمكن أن تزيد من الدافع الداخلي للطلاب، بينما توفر الكتب المدرسية التفاعلية تجربة تعلم

[8] Richard M Ryan and Maarten Vansteenkiste, "Self-Determination Theory," in *The Oxford Handbook of Self-Determination Theory* (Oxford University Press, 2023), 3–30.
[9] Ida Meutiawati, "Perspektif Koneksionisme Terhadap Aktivitas Belajar Di Era Teknologi Digital," *Desultanah-Journal Education and Social Science* 2, no. 1 (2024): 81–100; Saba, "Pemanfaatan Game Edukasi Untuk Meningkatkan Minat Dan Pemahaman Siswa Dalam Pembelajaran Sains."
[10] Iván Ortiz-Garces et al., "Optimizing Chatbot Effectiveness through Advanced Syntactic Analysis: A Comprehensive Study in Natural Language Processing," *Applied Sciences* 14, no. 5 (2024): 1737; Sultan A Almelhes and Hussain E Alsaiari, "A Conceptual Framework for Teaching Arabic as a Second Language," *Theory and Practice in Language Studies* 14, no. 7 (2024): 2110–18.
[11] Ai Patimah Sahra et al., "Evaluasi Manajemen Sekolah Dasar Studi Kasus Dalam Menantang Paradigma Konvensional Dan Menciptakan Inovasi Pendidikan Berkelanjutan," *Jurnal Ilmiah Global Education* 6, no. 2 (2025): 313–22; Salwa Al Majali, "Positive Anxiety and Its Role in Motivation and Achievements among University Students.," *International Journal of Instruction* 13, no. 4 (2020): 975–86.
[12] Sarah J Adkins-Jablonsky et al., "A Tale of Two Institutions: Analyzing the Impact of Gamified Student Response Systems on Student Anxiety in Two Different Introductory Biology Courses," *CBE—Life Sciences Education* 20, no. 2 (2021): ar19.

doi: 10.35316/lahjah.v7i1.16-32

أكثر شخصية وتكيفًا. يمكن إثبات ذلك من خلال بحث [١٣] الذي أظهر أن هذا النهج يمكن أن يزيد من تفاعل الطلاب بنسبة تصل إلى ٧٠٪. بالإضافة إلى ذلك، تؤكد دراسة [١٤] على أهمية العناصر البصرية والصوتية في تقليل قلق التعلم. لذلك، من المتوقع أن تثبت هذه الدراسة أن التحفيز القائم على الكتب التفاعلية هو حل فعال لتقليل القلق من قراءة اللغة العربية، مع آثار عملية على العالم التعليمي.

منهجية البحث

تستخدم هذه الطريقة البحثية المنهج المختلط (Mixed Methods) بتصميم متسلسل تفسيري (Sequential Explanatory Design) التي تُجرى في مركز تطوير اللغة بجامعة كياهي الحاج مختار شفاعة بانيوانجي كوحدة تحليل رئيسية. تهدف هذه الدراسة إلى التعمق في ظاهرة التفاعل اللغوي وديناميات التواصل في البيئة الأكاديمية. موضوع البحث يشمل الأنشطة اليومية، استراتيجيات تعلم اللغة، والعلاقات بين الفاعلين في بيئة مركز اللغة. مصدر المعلومات تم الحصول عليه من المخبرين الرئيسيين، وهم رئيس المؤسسة، منسق اللغة، معلم اللغة، والمشاركون الذين يشاركون مباشرة في عملية التعلم. تم جمع البيانات من خلال عدة تقنيات، وهي الملاحظة التشاركية، المقابلات المتعمقة، وتوثيق الأنشطة والأرشيفات المؤسسية. تمت الملاحظة لالتقاط الأنشطة المباشرة وتحديد أنماط التفاعل التي تحدث. تم تصميم المقابلات المتعمقة لاستكشاف وجهات نظر وتجارب المشاركين، مما يوفر صورة شاملة عن ممارسات اللغة. توفر الوثائق أدلة داعمة على شكل ملاحظات ميدانية وأرشيف للأنشطة ذات الصلة بسياق هذا البحث. هذا النهج يوفر أساسًا قويًا لفهم عميق للجوانب الثقافية والاجتماعية للغة.

ولضمان مصداقية البيانات، استخدمت تقنية التثليث بمقارنة مصادر وطرق جمع متنوعة. كما استند الإطار النظري للبحث إلى خمس نظريات رئيسية باللغة الإنجليزية لتقوية المقاربة المنهجية: (١) *Self-Determination Theory* [١٥] (٢) *Cognitive Load Theory* [١٦] (٣) *Constructivist Learning Theory* [١٧] (٤) *Gamification Theory* [١٨] (٥)*Foreign Language Anxiety Theory* [١٩]

[13] Guillermo M Chans and May Portuguez Castro, "Gamification as a Strategy to Increase Motivation and Engagement in Higher Education Chemistry Students," *Computers* 10, no. 10 (2021): 132.
[14] Salvatore Saiu and Enrico Grosso, "Controlled Audio-Visual Stimulation for Anxiety Reduction," *Computer Methods and Programs in Biomedicine* 223 (2022): 106898.
[15] Edward L Deci and Richard M Ryan, "Self-Determination Theory," *Handbook of Theories of Social Psychology* 1, no. 20 (2012): 416–36.
[16] John Sweller, "Cognitive Load Theory," in *Psychology of Learning and Motivation*, vol. 55 (Elsevier, 2011), 37–76.
[17] George E Hein, "Constructivist Learning Theory," *Institute for Inquiry* 14 (1991).
[18] Katie Seaborn and Deborah I Fels, "Gamification in Theory and Action: A Survey," *International Journal of Human-Computer Studies* 74 (2015): 14–31.
[19] Thi Thu Trang Tran, "A Review of Horwitz, Horwitz and Cope's Theory of Foreign Language Anxiety and the Challenges to the Theory.," *English Language Teaching* 5, no. 1 (2012): 69–75.

عملية تحليل البيانات في هذا البحث تتم من خلال ثلاث مراحل رئيسية، وهي تقليص البيانات، عرض البيانات، والتحقق من البيانات. مرحلة تقليص البيانات تتضمن تصفية، تبسيط، وتنظيم المعلومات التي تم الحصول عليها من الملاحظات، المقابلات، والتوثيق، بحيث يتم الاحتفاظ فقط بالبيانات ذات الصلة. بعد ذلك، تعرض مرحلة عرض البيانات نتائج معالجة المعلومات في شكل جداول، ورسوم بيانية، وكذلك سرد منهجي، مما يسهل تتبع أنماط التفاعل والعلاقات بين المتغيرات. يتم إجراء مرحلة التحقق من البيانات باستخدام تقنية الثلاثي لضمان صحة البيانات من خلال مقارنة المصادر وطرق الجمع المتنوعة. تشمل طرق التحليل المطبقة تحليل المحتوى لتحديد الموضوعات والفئات، وتحليل الخطاب لتفكيك سياق التواصل وبنية اللغة، وتحليل التفسير لتأويل المعاني العميقة الضمنية في تصريحات المبحوثين. تقدم هذه المقاربة التحليلية أساسًا قويًا لفهم ظاهرة التواصل في بيئة مركز اللغة. من المتوقع أن تسهم نتائج التحليل بشكل كبير في تطوير استراتيجيات تعليم اللغة من أجل تقدم التعليم.

تحليلها ومناقشها

تؤثر الألعاب التعليمية بشكل إيجابي على تعلم الطلاب

تنفيذ التلعيب القائم على الكتب التفاعلية قد أصبح نهجًا مبتكرًا في تعلم اللغة العربية، خاصة في تقليل قلق القراءة بين الطلاب. تدمج هذه المقاربة عناصر الألعاب في المواد التعليمية، مما يخلق تجربة تعلم أكثر جاذبية وتفاعلية. تهدف هذه الدراسة إلى استكشاف فعالية هذه الطريقة من خلال المقابلات، والملاحظات، وتحليل الوثائق الخاصة بنتائج تعلم الطلاب. نتائج المقابلات مع الطلاب حول تنفيذ التلعيب القائم على الكتب التفاعلية في تعليم اللغة العربية موضحة في الجدول التالي:

الجدول ١. زيادة اهتمام الطلاب بالتعلم

الجانب الذي تم طرحه	استجابة إيجابية	استجابة سلبية
زيادة الدافع	٪٢٠	٪٨٠
تقليل قلق القراءة	٪٧٥	٪٢٥
سهولة فهم مادة	٪٨٥	٪١٥
المشاركة في الأنشطة الصفية	٪٩٠	٪١٠
الرضا عن طريقة التدريس	٪٨٨	٪١٢

من البيانات التي تم الحصول عليها، أعطى غالبية الطلاب استجابة إيجابية لتطبيق أسلوب التلعيب في تعلم اللغة العربية. شعر ٨٠٪ من الطلاب بزيادة في دافعيتهم للتعلم، و٧٥٪ لاحظوا انخفاضًا في القلق أثناء القراءة، و٨٥٪ اعتبروا أن المادة أصبحت أسهل في الفهم. بالإضافة إلى ذلك، يشعر ٩٠٪ من الطلاب بمزيد من الانخراط في الأنشطة الصفية، و٨٨٪ راضون عن طريقة التدريس المتبعة. تشير أنماط البيانات إلى أن دمج

doi: 10.35316/lahjah.v7i1.16-32

عناصر الألعاب في الكتب التفاعلية قد نجح في زيادة دافعية الطلاب ومشاركتهم في التعلم. انخفاض القلق من القراءة قد يكون ناتجًا عن بيئة تعليمية أكثر استرخاءً ومتعة، مما يجعل الطلاب يشعرون براحة وثقة أكبر. هذا يتماشى مع نتائج[٢٠] التي تشير إلى أن التلعيب يمكن أن يقلل من قلق طلاب اللغة ويشجع المشاركة النشطة في المهام الأكاديمية.

أظهرت نتائج المقابلات أن استخدام الألعاب التعليمية المستندة إلى الكتب التفاعلية يقلل بشكل كبير من قلق القراءة باللغة العربية. تظهر هذه النتائج أن التلعيب لا يجعل التعلم أكثر جاذبية فحسب، بل يخلق أيضًا بيئة أكثر استرخاءً، مما يقلل من الشعور بالخوف والتردد. زيادة الدافع (٨٠٪) وانخفاض القلق (٧٥٪) يؤكدان فعالية هذا النهج. ومع ذلك، من المهم مراعاة الإمكانية المحتملة للخلل. حوالي ٢٠٪ من الطلاب أفادوا بأن دافعهم لم يتحسن، بينما لا يزال ٢٥٪ يعانون من القلق. هذا يشير إلى أن التلعيب قد لا يكون الحل المناسب للجميع. بعض الطلاب قد يحتاجون إلى دعم إضافي، مثل مسارات التعلم المخصصة أو استراتيجيات التدريس الإضافية. الآثار الأوسع هي أن التحفيز بالألعاب يمكن أن يكون أداة تربوية فعالة، ولكن يجب تطبيقه بمرونة وفقًا للاختلافات في التعلم الفردي. يجب على الأبحاث المستقبلية استكشاف نموذج هجين يجمع بين التلعيب والنهج التقليدي لتلبية احتياجات الطلاب بشكل أكثر فعالية.

ولكن أظهرت النتائج انخفاض قلق القراءة لدى ٧٥٪ من الطلاب، وزيادة الدافعية لدى ٨٠٪، ومشاركة صفية نشطة بنسبة ٩٠٪. ويمكن تفسير ذلك من خلال: (١) خلق بيئة تعلم مريحة وجذابة. (٢) تعزيز الثقة بالنفس عبر التغذية الراجعة الفورية. (٣) تسهيل المعالجة المعرفية عبر العناصر التفاعلية. ومع ذلك، فإن ٢٠-٢٥٪ من الطلاب لم يستجيبوا بشكل مثالي، مما يشير إلى ضرورة اتباع نهج مخصص يراعي الاحتياجات الفردية.

يمكن تفسير العلاقة بين التلعيب وانخفاض قلق القراءة من خلال مبادئ علم النفس والبيداغوجيا. تستفيد الألعاب التعليمية من نظام المكافآت، وتقدم تغذية راجعة فورية وتعزيزًا إيجابيًا يزيدان من الدافعية ويقللان من الخوف من الفشل. عندما يتفاعل الطلاب مع عناصر مثل الاختبارات، والتحديات، والقصص، يشعرون بمزيد من الثقة والدافع، مما يقلل من قلقهم. بالإضافة إلى ذلك، غالبًا ما تشجع بيئة التعلم الموجهة بالألعاب على التعاون والمنافسة الصحية، مما يعزز المشاركة والثقة بالنفس. وفقًا لنظرية تحديد الذات [٢١]، تنمو الدافعية الذاتية عندما يشعر الطلاب بالاستقلالية والكفاءة والترابط. تدعم الألعاب التعليمية هذه

[20] Ahmad Taqiyudin and Kamal Yusuf, "Tahsin Jawdat Ta'lim Al-Lughah Al-'Arabiyah Min Khilal Tathbiq Al-Manhaj Al-Dirasi Al-Mustaqill: تحسين جودة تعليم اللغة العربية من خلال تطبيق المنهج الدراسي المستقل," *Lahjah Arabiyah: Jurnal Bahasa Arab Dan Pendidikan Bahasa Arab* 6, no. 2 (2025): 186–201; Yang Chen, Luying Zhang, and Hua Yin, "A Longitudinal Study on Students' Foreign Language Anxiety and Cognitive Load in Gamified Classes of Higher Education," *Sustainability* 14, no. 17 (2022): 10905.

[21] Hendri Pratama and Rida Yanna Primanita, "Hubungan Determinasi Diri Dengan Pengambilan Keputusan Karir Pada Siswa Sma Di Kota Sawahlunto," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7, no. 1 (2023): 1932–38.

الاحتياجات النفسية من خلال منح الطلاب مزيدًا من السيطرة على عملية تعلمهم وخلق جو ممتع. ومع ذلك، فإن فعالية الألعاب التعليمية تعتمد على أسلوب التعلم الفردي. الطلاب الذين لا يحبون العناصر التنافسية أو يحتاجون إلى تعليمات أكثر هيكلية قد لا يختبرون نفس الانخفاض في القلق، لذا يحتاجون إلى استراتيجيات تعليمية أكثر تنوعًا.

زيادة نشاط التعلم لدى الطلاب مع استخدام الألعاب التعليمية

أظهرت نتائج الملاحظة أن معظم الطلاب يشاركون بنشاط في مختلف الأنشطة الصفية. حوالي ٨٥٪ من الطلاب يشاركون بنشاط في المناقشات، و٨٠٪ يظهرون مبادرة في طرح الأسئلة والإجابة عليها، و٩٠٪ يشاركون في التعاون الجماعي. بالإضافة إلى ذلك، يستفيد ٩٥٪ من الطلاب من الميزات التفاعلية في النص، ويظهر ٨٨٪ منهم حماسًا كبيرًا في إكمال المهام. ارتفاع نسبة مشاركة وحماس الطلاب يمكن تفسيره كأثر إيجابي لتطبيق الألعاب التعليمية في التعلم. يبدو أن عناصر اللعبة المدمجة في الكتب الدراسية التفاعلية قد نجحت في خلق بيئة تعليمية أكثر جاذبية وتحفيز الطلاب على المشاركة بشكل أكثر نشاطًا. هذا يدعم النتائج السابقة التي تشير إلى أن التلعيب يمكن أن يعزز الدافع والمشاركة لدى الطلاب في عملية التعلم. نتائج الملاحظة خلال عملية التعلم باستخدام طريقة التلعيب موضحة في الجدول التالي:

الجدول ٢. نسبة تكرار التعلم باستخدام طريقة التلعيب

النشاطات التي تمت ملاحظتها	تردد عالي	تردد منخفض
المشاركة النشطة في النقاش	٨٥٪	١٥٪
مبادرة السؤال والجواب	٨٠٪	٢٠٪
التعاون في المجموعة	٩٠٪	١٠٪
استخدام الميزات التفاعلية في النص	٩٥٪	١٠٪
الحماس في إنجاز المهام	٨٨٪	١٢٪

بيانات الملاحظة تعزز نتائج المقابلات، حيث تُظهر أن الطلاب يشاركون بنشاط مع المحتوى القائم على الألعاب، بمعدل مشاركة مرتفع (٨٥٪-٩٥٪) في الأنشطة الصفية. هذا يعني أن التلعيب ليس مجرد محفز خارجي بل يشجع أيضًا على المشاركة الداخلية، مما يجعل التعلم أكثر ديناميكية ومشاركة. زيادة المشاركة تساهم في المزيد من التعرض لتمارين قراءة اللغة العربية، مما يبني الطلاقة والثقة بالنفس على المدى الطويل. ومع ذلك، هناك أيضًا احتمال حدوث خلل، مثل الاعتماد المفرط على آليات الألعاب، حيث قد يفقد الطلاب الاهتمام عندما يتم إزالة عناصر المكافأة. إذا كانت عملية التعلم تعتمد بشكل كبير على التلعيب، فقد يواجه الطلاب صعوبة في التكيف مع المهام الأكاديمية التقليدية التي لا تحتوي على ميزات الألعاب. التداعيات الأوسع على التعليم هي أن يجب استخدام الألعاب التعليمية بشكل استراتيجي، ودمج الأنشطة التعليمية ذات المعنى خارج

doi: 10.35316/lahjah.v7i1.16-32

مجرد النقاط والشارات. يجب على المعلمين التركيز على المشاركة طويلة الأمد من خلال دمج التلعيب مع عمليات التعلم المعرفي الأعمق.

ارتفعت معدلات المشاركة في المناقشات (٨٥٪)، والمبادرة في السؤال والجواب (٨٠٪)، والتعاون الجماعي (٩٠٪). ويعزى ذلك إلى: (١) تحفيز الدافع الداخلي عبر عناصر اللعبة. (٢)تعزيز الشعور بالانتماء والمنافسة الصحية. (٣) لكن هناك خطر الاعتماد المفرط على آليات التلعيب، مما قد يؤثر على القدرة على التكيف مع المهام التقليدية لاحقاً

الارتفاع الملحوظ في مشاركة الطلاب في الفصل هو نتيجة مباشرة لقدرة التلعيب على خلق بيئة تعليمية جذابة وتفاعلية. وفقًا لنظرية التعلم البنائية [٢٢]، فإن المشاركة النشطة تعزز الاحتفاظ والفهم للمعرفة. الجوانب التنافسية والتعاونية في التلعيب تحفز الدافع الداخلي والخارجي، مما يشجع الطلاب على الجرأة في قراءة اللغة العربية دون الخوف من ارتكاب الأخطاء. بالإضافة إلى ذلك، فإن استخدام الكتب المدرسية التفاعلية مع الدعم البصري والسمعي يساعد في معالجة المعرفة، مما يجعل اكتساب اللغة أكثر سلاسة. دراسة حول التعلم الرقمي [٢٣] تُظهر أن التلعيب يعزز المشاركة المعرفية من خلال تنشيط قنوات حسية متعددة. ومع ذلك، فإن العامل الهيكلي الذي يؤثر على المشاركة هو تأثير التجديد قد يستجيب الطلاب في البداية بشكل إيجابي تجاه التلعيب، ولكن المشاركة قد تنخفض مع مرور الوقت إذا أصبحت هذه المقاربة رتيبة. لذلك، هناك حاجة إلى الابتكار المستمر في المحتوى التفاعلي للحفاظ على فعاليته في تقليل قلق القراءة على المدى الطويل.

تحسن كبير في التحصيل الأكاديمي للطلاب بعد تطبيق أسلوب الألعاب

أظهرت نتائج توثيق البيانات زيادة كبيرة في الأداء الأكاديمي للطلاب بعد تطبيق أسلوب الألعاب، حيث ارتفعت متوسطات درجات الامتحانات من ٧٠ إلى ٨٥ وزادت نسبة المشاركة إلى ٩٠٪. هذا يؤكد الفوائد العملية للجيميفيكيشن، ويثبت فعاليتها في سياق التعليم الحقيقي. تحسين نتائج التعلم هذه يُظهر أن تقليل قلق القراءة من خلال التلعيب يرتبط مباشرة بفهم أفضل واحتفاظ بالنصوص العربية. ومع ذلك، يمكن أن تحدث خلل وظيفي إذا أصبح الطلاب يعتمدون بشكل مفرط على التلعيب للبقاء متحفزين. إذا أصبحت الألعاب التعليمية هي المحفز الوحيد للتعلم، فقد يواجه الطلاب صعوبة في التكيف مع البيئة الأكاديمية غير المعتمدة على الألعاب. هذا يثير تساؤلات حول الاستدامة على المدى الطويل، هل يمكن للطلاب الحفاظ على أدائهم الأكاديمي في بيئات التعلم التقليدية؟ الآثار الأوسع هي أنه على الرغم من أن التحفيز بالألعاب هو أداة قوية

[22] Maskuri Maskuri, Muhammad Jundi, and Suleman D Kadir, "Arabic Program Management In Modern Islamic Boarding School: A Comparative Case Study," *Lahjah Arabiyah: Jurnal Bahasa Arab Dan Pendidikan Bahasa Arab* 6, no. 2 (2025): 133–54; Ndaru Kukuh Masgumelar and Pinton Setya Mustafa, "Teori Belajar Konstruktivisme Dan Implikasinya Dalam Pendidikan Dan Pembelajaran," *GHAITSA: Islamic Education Journal* 2, no. 1 (2021): 49–57.
[23] Kanda Ruskandi, Erik Yuda Pratama, and Dina Jatnika Nurmala Asri, *Transformasi Arah Tujuan Pendidikan Di Era Society 5.0* (CV. Caraka Khatulistiwa, 2021).

لتعزيز المشاركة والإنجاز، يجب على المعلمين ضمان نهج متوازن، يدمج تمارين التفكير النقدي التي تُعد الطلاب لتجارب تعلم أوسع خارج السياق التحفيزي بالألعاب.

يمكن ربط تحسين الأداء الأكاديمي بمزيج من التحفيز، والمشاركة، وفرص التعلم المنظمة التي توفرها الألعاب التعليمية. نظرية العبء المعرفي [٢٤] تنص على أن تقليل العبء المعرفي من خلال العناصر التفاعلية يساعد الطلاب على معالجة الهياكل اللغوية المعقدة بشكل أكثر كفاءة. من خلال تقسيم تمارين القراءة إلى مهام صغيرة تفاعلية، يبني الطلاب مهاراتهم تدريجياً دون الشعور بالإرهاق. بالإضافة إلى ذلك، فإن التعرض المتكرر للأنشطة التفاعلية في القراءة يعزز المسارات العصبية المرتبطة باكتساب اللغة، مما يحسن الاحتفاظ والطلاقة. ترتبط العلاقة بين انخفاض القلق وزيادة درجات الامتحانات بأبحاث علم النفس التربوي التي تشير إلى أن بيئة التعلم الخالية من التوتر تسهل المعالجة المعرفية بشكل أعمق[٢٥]. ومع ذلك، فإن النجاح الأكاديمي على المدى الطويل يعتمد على ما إذا كانت التعلم القائم على الألعاب قادرًا على تنمية مهارات التفكير النقدي بشكل مستقل. إذا اعتمد الطلاب بشكل مفرط على التلعيب، فقد يواجهون صعوبة في التعلم بشكل أكثر استقلالية. لذلك، يجب أن تشمل تنفيذ الألعاب التعليمية في المستقبل انتقالًا تدريجيًا إلى تمارين القراءة التقليدية، لضمان تطوير الطلاب مهارات قراءة مستدامة خارج سياق الألعاب التعليمية. أدلة وثائق نتائج تعلم الطلاب قبل وبعد تنفيذ التلعيب مقدمة في الجدول التالي:

الجدول ٣. مقارنة جوانب تعلم الطلاب

العوامل التي تم تقييمها	قبل التنفيذ	بعد التنفيذ
متوسط درجات الامتحان	٧٠	٨٥
عدد الطلاب فوقKKM	٦٠٪	٩٠٪
معدل الحضور	٧٥٪	٩٥٪
المشاركة في الصف	٦٥٪	٩٠٪
تسليم الواجب في الوقت المحدد	٧٠٪	٩٢٪

بعد تنفيذ التلعيب، حدثت زيادة ملحوظة في مختلف جوانب نتائج تعلم الطلاب. متوسط درجات الامتحان ارتفع من ٧٠ إلى ٨٥، ونسبة الطلاب الذين حققوا معايير النجاح الأدنى (KKM) زادت من ٦٠٪ إلى ٩٠٪. معدل الحضور أيضًا زاد من ٧٥٪ إلى ٩٥٪، والمشاركة في الصف من ٦٥٪ إلى ٩٠٪، وتسليم الواجبات في الوقت المحدد من ٧٠٪ إلى ٩٢٪. تُظهر هذه الزيادة أن تطبيق التلعيب القائم على الكتب التفاعلية فعال في تحسين

[24] Ahmad Zaki bin Amiruddin, Zulazhan Ab Halim, and Nurkhamimi Zainuddin, "Teoritis Reka Bentuk Dan Pembangunan Kursus Bahasa Arab Dalam Talian," *International Online Journal of Language, Communication, and Humanities* 4, no. 1 (2021): 1–13; Miftachul Taubah and Aisyatul Hanun, "Konsep Pembelajaran Bahasa Arab Dengan Pendekatan Positive Mental Attitude," *Lahjah Arabiyah: Jurnal Bahasa Arab Dan Pendidikan Bahasa Arab* 5, no. 2 (2024): 211–28.

[25] Pinhao Wang et al., "Exploring Perceptions of Children's Learning Stress for Stress Management," in *Science and Information Conference* (Springer, 2024), 51–65.

doi: 10.35316/lahjah.v7i1.16-32

نتائج تعلم الطلاب. هذه الطريقة لا تعزز فقط فهم المادة، بل تشجع أيضًا على الانضباط ومشاركة الطلاب في عملية التعلم. هذا يتماشى مع النتائج السابقة التي تشير إلى أن التلعيب يمكن أن يعزز الدافعية ونتائج التعلم لدى الطلاب.

كما ارتفعت معدلات الحضور (٩٥٪) وتسليم الواجبات في الوقت المحدد (٩٢٪). ويمكن ربط هذا التحسن بـ: (١) تقليل العبء المعرفي عبر تقسيم المهام. (٢) التعزيز الإيجابي المتكرر الذي يعزز الاحتفاظ بالمعلومات. أما القيود المنهجية منها: (١)العينة محدودة في سياق واحد. (٢) الاعتماد على التقرير الذاتي في قياس القلق. (٣) عدم وجود مجموعة ضابطة للمقارنة.

نتائج ومناقشة طريقة شبه تجريبية

تستخدم هذا البحث أيضا طريقة شبه تجريبية بتصميم مجموعة التحكم قبل-بعد. يتكون موضوع البحث من مجموعتين تشكلتا بشكل طبيعي (مجموعة متكاملة)، وهما المجموعة التجريبية التي تطبق التعلم باستخدام التلعيب القائم على الكتب التفاعلية، والمجموعة الضابطة التي تطبق التعلم التقليدي. كلا المجموعتين تنتميان إلى مجتمع لهما خصائص أولية متساوية بناءً على درجات الاختبار القبلي والبيانات الديموغرافية. تهدف الدراسة إلى اختبار فعالية التدخل في تقليل القلق من قراءة اللغة العربية، وزيادة الدافعية، والمشاركة، والنتائج الأكاديمية.

تشمل أدوات البحث: (١) استبيان قلق القراءة باللغة العربية، تم تكييفه من مقياس قلق القراءة بلغة أجنبية (FLRAS) لقياس مستوى القلق قبل (الاختبار القبلي) وبعد (الاختبار البعدي) التدخل. (٢) ورقة ملاحظة مشاركة الطلاب، لتسجيل تكرار وجودة مشاركة الطلاب في الأنشطة التعليمية. (٣) اختبار نتائج التعلم، عبارة عن امتحان موضوعي لقياس فهم القراءة والتحصيل الأكاديمي. (٤) استبيان دافعية التعلم، لتقييم التغيرات في الدافعية الذاتية والخارجية للطلاب. تم تحليل البيانات إحصائيًا باستخدام الاختبارات الإحصائية الاستدلالية، وهي اختبار T-Test للعينة المستقلة واختبار T-Test للعينة المترابطة بمساعدة برنامج SPSS، لمعرفة دلالة الفروق بين المجموعات وقبل-بعد المعالجة. مستوى الدلالة المستخدم هو $\alpha = 0.05$.

قبل تقديم العلاج، تم إجراء اختبار التكافؤ بين مجموعة التجربة ومجموعة التحكم بالنسبة للمتغيرات الرئيسية. أظهرت نتائج اختبار t لعينة مستقلة عدم وجود فرق كبير ($p > 0.05$) بين المجموعتين في درجات قلق القراءة، الدافع للتعلم، ونتائج التعلم الأولية. وهذا يشير إلى أن المجموعتين كانتا في حالة أولية متساوية، وبالتالي يمكن تفسير الفرق في الاختبار البعدي على أنه تأثير المعاملة. وبعد فترة التدخل التي استمرت ٨ لقاءات، تم إجراء قياس ما بعد الاختبار. تحليل مقارنة نقاط المكاسب (فرق ما بعد الاختبار-ما قبل الاختبار) بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة أظهر فرقًا كبيرًا.

الجدول ٤. *مقارنة متوسط درجات المكاسب بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة*

المتغيرات المقاسة	متوسط درجة المكسب لمجموعة التجربة	متوسط درجة المكسب لمجموعة التحكم	(ذو طرفين) قيمة p	التعليق
مستوى القلق عند القراءة	١٨,٧٥-	٢,١٠-	٠,٠٠٠	مهمة
درجة الدافعية للتعلم	٢٢,٤٠+	٤,٨٥+	٠,٠٠١	مهمة
نتيجة التحصيل الدراسي (المعرفي)	١٥,٣٠+	٥,٢٠+	٠,٠٠٠	مهمة
درجة ملاحظة المشاركة	٣٥,٥٠+	٨,٧٥+	٠,٠٠٠	مهمة

تحليل أعمق لبيانات مجموعة التجربة يظهر تغييرات ملحوظة في النسب المئوية لبعض المؤشرات النوعية والكمية بعد التدخل.

الجدول ٥. *التغير في نسبة المؤشرات في المجموعة التجريبية(N=40)*

مؤشر	الحالة الأولية (الاختبار القبلي)	الحالة النهائية (الاختبار البعدي)	التغيير
الطلاب الذين يعانون من قلق من الفئة "العالية"	٧٠٪	٢٠٪	انخفاض ٥٠٪
الطلاب الذين يتمتعون بدافع من الفئة "العالية"	٢٥٪	٨٢,٥٪	زيادة ٥٧,٥٪
مستوى المشاركة النشطة (متوسط الملاحظة)	٤٥٪	٩٠٪	زيادة ٤٥٪
متوسط الدرجات الأكاديمية	٧٠	٨٥	زيادة ٤٥٪
نسبة الإنجاز(≥KKM 75)	٦٠٪	٩٠٪	زيادة ٣٠٪

تدعم نتائج هذا البحث بشكل قوي فعالية تطبيق التلعيب القائم على الكتب التفاعلية في سياق تعلم اللغة العربية. أظهرت نتائج التحليل الإحصائي أن هذا التدخل نجح بشكل كبير في تقليل قلق القراءة، وفي الوقت نفسه زيادة الدافعية، والمشاركة النشطة، ونتائج التعلم المعرفية للطلاب مقارنة بالطرق التقليدية.

١. تقليل القلق من القراءة بشكل كبير

يمكن تفسير الانخفاض الدراماتيكي في درجات القلق لدى المجموعة التجريبية (درجة الزيادة - ١٨,٧٥) من خلال نظرية الحمل المعرفي) ، ٢٠١١ (ونظرية قلق اللغة الأجنبية) ، ٢٠١٢ .(الكتب المدرسية التفاعلية التي تم تجميعها بنجاح تدير العبء المعرفي الخارجي للطلاب. المواد المقدمة في شكل تحديات، مستويات، ومهام تفاعلية مقسمة (*chunking*) تجعل عملية فك تشفير النصوص العربية المعقدة تبدو أكثر تنظيماً وقابلة للإدارة. عناصر اللعبة مثل التغذية الراجعة الفورية والمكافآت (الشارات/النقاط) تخلق بيئة تعليمية منخفضة المخاطر، حيث تُعتبر الأخطاء جزءًا من عملية اللعب والتعلم، وليست تهديدًا. هذا يقلل من الخوف من التقييم السلبي الذي يعد المصدر الرئيسي لقلق اللغة.

doi: 10.35316/lahjah.v7i1.16-32

٢. زيادة الدافع والمشاركة النشطة

تتوافق زيادة درجات الدافع والملاحظة العالية للمشاركة مع مبادئ نظرية التحديد الذاتي [٢٦]. تلبية غاميفيكاسي ثلاث احتياجات نفسية أساسية:

أ. الاستقلالية :(*Autonomy*) يشعر الطلاب بأن لديهم السيطرة على تعلمهم من خلال القدرة على اختيار المهام أو المستويات أو الشخصيات الافتراضية المحددة.

ب. الكفاءة :(*Competence*) نظام النقاط والشارات ولوحات المتصدرين يوفرون تغذية راجعة واضحة ومستدامة حول تقدمهم، مما يعزز الشعور بالقدرة.

ج. الترابط :(*Keterhubungan*) عناصر مثل التعاون الجماعي أو المنافسة الصحية التي تم تصميمها في الأنشطة تعزز العلاقات الاجتماعية بين الطلاب.

تلبية هذه الاحتياجات الثلاثة يعزز الدافع الداخلي، الذي يتجلى في المشاركة النشطة (٨٥-٩٠٪)، والمبادرة في طرح الأسئلة، والتعاون كما هو موثق في ورقة الملاحظة.

٣. تحسين نتائج التعلم الأكاديمي

تحسين متوسط الدرجات الأكاديمية من ٧٠ إلى ٨٥ ونسبة الإتقان الكلاسيكي من ٦٠٪ إلى ٩٠٪ هو تأثير تراكمي لتقليل القلق وزيادة الدافع. وفقًا لوجهة نظر البنائية[٢٧]، يبني الطلاب فهمًا للغة العربية بشكل أكثر فعالية عندما يكونون نشطين، ومتحفزين، وفي حالة نفسية مثالية (أقل قدر من التوتر). تقدم الألعاب التعليمية محاكاة سياقية وتدريبات متكررة ممتعة، مما يعزز الاحتفاظ بالذاكرة وفهم بنية اللغة. انخفاض القلق يحرر أيضًا الموارد المعرفية التي كانت تُستخدم سابقًا لإدارة المخاوف، مما يمكن تحويلها بالكامل لمعالجة المعلومات اللغوية.

٤. الآثار والقيود لطريقة شبه التجربة

منهجياً، فإن استخدام تصميم شبه التجربة *Pretest-Posttest Control Group Design* قد قدم أدلة سببية أقوى مقارنة بالدراسات الحالة النوعية البحتة. وجود مجموعة التحكم يمكّن الباحث من عزل تأثير المعاملة عن المتغيرات المربكة الخارجية. ومع ذلك، هناك قيود يجب الاعتراف بها، وهي التخصيص غير العشوائي للمواضيع. على الرغم من أن اختبار التكافؤ الأولي أظهر ظروفًا متكافئة، إلا أن احتمال وجود اختلافات في الخصائص الكامنة بين المجموعات التي لم يتم قياسها لا يزال قائمًا. بالإضافة إلى ذلك، فإن

[26] Deci and Ryan, "Self-Determination Theory."
[27] Masgumelar and Mustafa, "Teori Belajar Konstruktivisme Dan Implikasinya Dalam Pendidikan Dan Pembelajaran"; Catherine Twomey Fosnot, *Constructivism: Theory, Perspectives, and Practice* (Teachers College Press, 2013).

مدة التدخل المحدودة لم تكشف بعد عن التأثيرات طويلة الأمد للجيميفيكيشن على استدامة الدافع والقدرة على القراءة.

في الختام، تثبت نتائج هذا البحث شبه التجريبي أن التحفيز القائم على الكتب التفاعلية ليس مجرد جعل التعلم ممتعًا، بل هو استراتيجية تربوية تم إثباتها تجريبيًا لمعالجة المشكلات النفسية التعليمية المعقدة مثل قلق القراءة بلغة أجنبية. نجاحه مدعوم بأساس نظري قوي حول الدافع البشري، العبء المعرفي، وقلق اللغة. لتحقيق تعميم أوسع، يُنصح بإجراء أبحاث إضافية بتصميم تجريبي نقي، وعينة أكبر، وفترة طويلة الأمد

الخاتمة

أثبتت هذه الدراسة تجريبيًا أن تطبيق التلعيب القائم على الكتب التفاعلية هو استراتيجية فعالة وذات دلالة في معالجة المشكلات النفسية-التربوية المحددة في تعلم اللغة العربية. تُظهر النتائج الرئيسية أن هذا التدخل نجح في تقليل قلق القراءة بنسبة ٥٠٪ في مجموعة الطلاب الذين كانوا يعانون سابقًا من قلق عالٍ، بينما زاد أيضًا الدافع الداخلي بنسبة ٥٧,٥٪ ومتوسط الدرجات الأكاديمية بمقدار ١٥ نقطة. تتمثل المساهمة النظرية للبحث في إثراء نموذج تعلم اللغة من خلال التكامل الملموس بين مبادئ نظرية تحديد الذات، ونظرية العبء المعرفي، ونظرية قلق اللغة الأجنبية في تصميم الألعاب السياقية، وخاصة من خلال آلية "الدعم الديناميكي" التي تعدل صعوبة المادة وفقًا لملف قلق الفرد. هذا يعالج الفجوة في الأدبيات السابقة التي غالبًا ما تتجاهل التعقيد العاطفي الفريد في تعلم اللغة العربية.

عمليًا، توصي هذه الدراسة بعدة خطوات تشغيلية: (١) تطوير منصة رقمية تكيفية تتكيف تلقائيًا مع مستوى تحدي القراءة بناءً على تشخيص القلق الأولي للطلاب؛ (٢) تدريب عملي للمعلمين على تصميم نظام مكافآت قائم على الثقافة المحلية وإدخال عناصر التلعيب في خطط الدروس؛ و(٣) اعتماد أدوات مراقبة مستمرة تجمع بين استبيانات القلق وتحليل تحليلات التعلم من المنصة للتدخل في الوقت المناسب. ومع ذلك، فإن تعميم النتائج مقيد بنطاق العينة المحدود في مؤسسة واحدة ونقص المجموعة الضابطة النقية في التصميم شبه التجريبي. لذلك، هناك حاجة ماسة إلى أبحاث إضافية (أ) لاختبار الفعالية على المدى الطويل باستخدام تصميم طولي، (ب) لمقارنة هذا النهج مع طرق أخرى (مثل الفصل المقلوب) في تجارب حقيقية، و (ج) لاستكشاف دمج التكنولوجيا الغامرة مثل الواقع المعزز لتدريبات القراءة الأكثر سياقًا، لضمان استدامة وقابلية نقل نتائج التعلم.

doi: 10.35316/lahjah.v7i1.16-32

قائمة المراجع والمصادر

Abidin, M Z, and F D K Halis. "Pengembangan Aplikasi Online Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Kompetensi Bahasa Inggris Listening Dan Reading Comprehension Dalam Persiapan Toeic Test." *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia* 14, no. 2 (2024): 142–58.

Adkins-Jablonsky, Sarah J, Justin F Shaffer, J Jeffrey Morris, Ben England, and Samiksha Raut. "A Tale of Two Institutions: Analyzing the Impact of Gamified Student Response Systems on Student Anxiety in Two Different Introductory Biology Courses." *CBE—Life Sciences Education* 20, no. 2 (2021): ar19.

Almelhes, Sultan A, and Hussain E Alsaiari. "A Conceptual Framework for Teaching Arabic as a Second Language." *Theory and Practice in Language Studies* 14, no. 7 (2024): 2110–18.

Amiruddin, Ahmad Zaki bin, Zulazhan Ab Halim, and Nurkhamimi Zainuddin. "Teoritis Reka Bentuk Dan Pembangunan Kursus Bahasa Arab Dalam Talian." *International Online Journal of Language, Communication, and Humanities* 4, no. 1 (2021): 1–13.

Arifuddin, Arifuddin. "Strategi Dalam Mengurangi Kecemasan Berbicara Bahasa Arab Pada Mata Kuliah Maharah Al-Kalam Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Angkatan 2020 Fakultas Tarbiyah Iain Parepare." IAIN Parepare, 2023.

Chans, Guillermo M, and May Portuguez Castro. "Gamification as a Strategy to Increase Motivation and Engagement in Higher Education Chemistry Students." *Computers* 10, no. 10 (2021): 132.

Chen, Yang, Luying Zhang, and Hua Yin. "A Longitudinal Study on Students' Foreign Language Anxiety and Cognitive Load in Gamified Classes of Higher Education." *Sustainability* 14, no. 17 (2022): 10905.

Deci, Edward L, and Richard M Ryan. "Self-Determination Theory." *Handbook of Theories of Social Psychology* 1, no. 20 (2012): 416–36.

Derakhshan, Ali, Jalil Fathi, Mirosław Pawlak, and Mariusz Kruk. "Classroom Social Climate, Growth Language Mindset, and Student Engagement: The Mediating Role of Boredom in Learning English as a Foreign Language." *Journal of Multilingual and Multicultural Development* 45, no. 8 (2024): 3415–33.

Fosnot, Catherine Twomey. *Constructivism: Theory, Perspectives, and Practice*. Teachers College Press, 2013.

Hein, George E. "Constructivist Learning Theory." *Institute for Inquiry* 14 (1991).

Hou, Huei-Tse. "Learning Science through Cloud Gamification: A Framework for Remote Gamified Science Learning Activities Integrating Cloud Tool Sets and Three-Dimensional Scaffolding." *Information* 14, no. 3 (2023): 165.

Majali, Salwa Al. "Positive Anxiety and Its Role in Motivation and Achievements among University Students." *International Journal of Instruction* 13, no. 4 (2020): 975–86.

Masgumelar, Ndaru Kukuh, and Pinton Setya Mustafa. "Teori Belajar Konstruktivisme Dan Implikasinya Dalam Pendidikan Dan Pembelajaran." *GHAITSA: Islamic Education Journal* 2, no. 1 (2021): 49–57.

Maskuri, Maskuri, Muhammad Jundi, and Suleman D Kadir. "ARABIC PROGRAM MANAGEMENT IN MODERN ISLAMIC BOARDING SCHOOL: A COMPARATIVE CASE STUDY." *Lahjah Arabiyah: Jurnal Bahasa Arab Dan Pendidikan Bahasa Arab* 6, no. 2 (2025): 133–54.

Meutiawati, Ida. “Perspektif Koneksionisme Terhadap Aktivitas Belajar Di Era Teknologi Digital.” *Desultanah-Journal Education and Social Science* 2, no. 1 (2024): 81–100.

Ortiz-Garces, Iván, Jaime Govea, Roberto O Andrade, and William Villegas-Ch. “Optimizing Chatbot Effectiveness through Advanced Syntactic Analysis: A Comprehensive Study in Natural Language Processing.” *Applied Sciences* 14, no. 5 (2024): 1737.

Pratama, Hendri, and Rida Yanna Primanita. “Hubungan Determinasi Diri Dengan Pengambilan Keputusan Karir Pada Siswa Sma Di Kota Sawahlunto.” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7, no. 1 (2023): 1932–38.

Ruskandi, Kanda, Erik Yuda Pratama, and Dina Jatnika Nurmala Asri. *Transformasi Arah Tujuan Pendidikan Di Era Society 5.0*. CV. Caraka Khatulistiwa, 2021.

Ryan, Richard M, and Maarten Vansteenkiste. “Self-Determination Theory.” In *The Oxford Handbook of Self-Determination Theory*, 3–30. Oxford University Press, 2023.

Saba, Savira Savira. “Pemanfaatan Game Edukasi Untuk Meningkatkan Minat Dan Pemahaman Siswa Dalam Pembelajaran Sains.” *JSE Journal Sains and Education* 2, no. 02 (2024): 33–39.

Sahra, Ai Patimah, Kokom Komalasari, Ika Ismail Kayyis, Muhamad Andrian, and Sofyan Iskandar. “Evaluasi Manajemen Sekolah Dasar Studi Kasus Dalam Menantang Paradigma Konvensional Dan Menciptakan Inovasi Pendidikan Berkelanjutan.” *Jurnal Ilmiah Global Education* 6, no. 2 (2025): 313–22.

Saiu, Salvatore, and Enrico Grosso. “Controlled Audio-Visual Stimulation for Anxiety Reduction.” *Computer Methods and Programs in Biomedicine* 223 (2022): 106898.

Salsabila, Jihan. “Pola Komunikasi Orang Tua Terhadap Pecandu Game Mobile Legends Di SD N 05 Mampang Prapatan.” *Media Komunikasi Efektif* 1, no. 1 (2024): 29–38.

Seaborn, Katie, and Deborah I Fels. “Gamification in Theory and Action: A Survey.” *International Journal of Human-Computer Studies* 74 (2015): 14–31.

Setiawan, Zunan, I Made Pustikayasa, I Nyoman Jayanegara, I Nyoman Anom Fajaraditya Setiawan, I Nyoman Agus Suarya Putra, I Wayan Adi Putra Yasa, Wina Asry, I Nyoman Alit Arsana, Gentrifil Gamastra Chaniago, and Sarwo Eddy Wibowo. *PENDIDIKAN MULTIMEDIA: Konsep Dan Aplikasi Pada Era Revolusi Industri 4.0 Menuju Society 5.0*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023.

Sweller, John. “Cognitive Load Theory.” In *Psychology of Learning and Motivation*, 55:37–76. Elsevier, 2011.

Taqiyudin, Ahmad, and Kamal Yusuf. “TAHSIN JAWDAT TA’LIM AL-LUGHAH AL-‘ARABIYAH MIN KHILAL TATHBIQ AL-MANHAJ AL-DIRASI AL-MUSTAQILL: تحسين جودة تعليم اللغة العربية من خلال تطبيق المنهج الدراسي المستقل.” *Lahjah Arabiyah: Jurnal Bahasa Arab Dan Pendidikan Bahasa Arab* 6, no. 2 (2025): 186–201.

Taubah, Miftachul, and Aisyatul Hanun. “Konsep Pembelajaran Bahasa Arab Dengan Pendekatan Positive Mental Attitude.” *Lahjah Arabiyah: Jurnal Bahasa Arab Dan Pendidikan Bahasa Arab* 5, no. 2 (2024): 211–28.

Thohir, Muhammad, Chananak Nabila Melinia, Hidayatus Sholihah, and Maharotun Nubaha. “Metode Pembelajaran Bahasa Arab.” kanzum books, 2021.

Tran, Thi Thu Trang. “A Review of Horwitz, Horwitz and Cope’s Theory of Foreign Language Anxiety and the Challenges to the Theory.” *English Language Teaching* 5, no. 1 (2012): 69–75.

Wang, Pinhao, Yujie Zhou, Guang Dai, Zhengke Li, Xin Zhao, Jiahui Lu, Cheng Yao, and Fangtian

doi: 10.35316/lahjah.v7i1.16-32

Ying. “Exploring Perceptions of Children’s Learning Stress for Stress Management.” In *Science and Information Conference*, 51–65. Springer, 2024.

Yahaya, Hazrati, Hanis Najwa Shaharuddin, Fudzla Suraiyya Abdul Raup, Nor Zahidah Ahmad, and Muhammad Hatta Shafri. “Persepsi Pelajar Terhadap Pemanfaatan Gamifikasi Dalam Pembelajaran Bahasa Arab.” *Journal of Modern Language and Applied Linguistics* 6, no. 2 (2022): 1–13.