Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab dan Kebahasaaraban
Vol 9 No 1 April 2026
Page: 1-23
https://jurnal.stiq-amuntai.ac.id/index.php/al-miyar/index

Istikhdām Wa-Faʿāliyyah Wa-Muʿawwiqāt Adawāt At-Talʿīb Ar-Raqamī: Kāhūt Wa-Kuwīzz Fī Taʿlīm Al-Lughah Al-ʿarabiyyah – Murājaʿah Manhajiyyah

Abdullah Syihabuddin[1*], Nelly Husni Laely[2], Durtam[3]

Email: abdsyihabuddin72@gmail.com[1*], nellyhusni@syekhnurjati.ac.id[2], durtamsayidi53@gmail.com[3]

[1,2,3] Universitas Islam Negeri Siber Syekh Nurjati Cirebon, Indonesia

DOI: http://doi.org/10.35931/am.v9i1.6283

Article Info
Received: January 7, 2026
Revised: January 30, 2026
Accepted: February 2, 2026

Correspondence:
Phone: +62895330332672

Abstract: Digital quiz-based learning platforms such as Kahoot and Quizizz are increasingly popular in Arabic language instruction. This study aims to describe the use of Kahoot and Quizizz in Arabic language learning, analyze their impact on learning outcomes, and identify the obstacles teachers face. The study uses a qualitative approach and a Systematic Literature Review, following the PRISMA guidelines. Articles were obtained through searches of the Google Scholar and Crossref databases, covering the period 2020 to 2025, then selected using inclusion criteria and quality assessment, resulting in 10 relevant articles. The synthesis results show that Kahoot and Quizizz are used as interactive quiz media to reinforce mufrodat, qawaid, maharah istima, and writing skills, making learning more varied and interesting. Most studies reported increases in average scores, learning completeness, motivation, and student engagement after integrating these two media. However, implementation is still hampered by teachers' digital competence, limited infrastructure, and a lack of time and training. This study emphasizes the need for institutional support to ensure the optimal use of digital gamification media in Arabic language learning.
Keywords: *Arabic Language, Gamification, Kahoot, Quizizz, Systematic Literature Review*

المقدمة

أصبحت منصات التعلم القائمة على الاختبارات الرقمية، مثل *Kahoot* و *Quizizz*، تحظى بشعبية متزايدة في تعليم اللغة العربية. وقد ثبت أن التلعيب يعد استراتيجية فعالة في تعزيز دافعية المتعلمين وزيادة مستوى مشاركتهم في عملية التعلم. وفي مجال تعليم اللغة العربية، بدأ استخدام منصات الاختبارات التفاعلية مثل *Kahoot* و *Quizizz* على نطاق واسع لإضفاء طابع اللعب على البيئة الصفية. وعلى سبيل المثال، أشار Almelhes, (2024) إلى أن منصة *Kahoot* تعد من منصات الاختبارات الشائعة التي تتضمن عناصر التنافس والترتيب، وتسهم في دعم تعليم اللغة العربية من خلال توظيف المواد السمعية والبصرية. كما توصلت دراسة Zulpina, (2022) إلى أن استخدام منصة *Quizizz* في تعليم اللغة العربية عبر الإنترنت يتسم بسهولة الاستخدام والفاعلية والجاذبية لدى طلاب المدارس الدينية. وتشير نتائج الدراسات أيضا

Copyright © 2026, Author et al.
This open access article is distributed under a (CC-BY-SA) License

دافعيتهم للتعلم. كما تظهر نتائج Almelhes (2024) في مراجعته النظامية أن فعالية التلعيب تتأثر بشكل كبير بإدراكات المعلمين وحماسهم في تطبيقه. ومعنى ذلك أنه إذا كان المعلم غير متمرس أو غير واثق في استخدام وسائل التلعيب، فإن إمكانية تعزيز دافعية الطلاب لن تتحقق بشكل كامل. هذه الوضعية الفعلية تبرز وجود فجوة بين التطلعات المثالية وما يقع في الميدان، مما يستدعي بذل جهود بحثية وابتكارية أكثر لردم هذه الفجوة.

قد تناولت عدة أدبيات مرتبطة بالموضوع مفهوم التلعيب في التعليم وتعلم اللغات. وبشكل عام، تفيد نتائج الدراسات السابقة بوجود أثر إيجابي للتلعيب في دافعية الطلاب وانخراطهم ونتائج تعلمهم. فعلى سبيل المثال، خلصت مراجعة أدبية أجراها Hamari et al., (2014) إلى أن التلعيب يعد فعالا في تعزيز انخراط الطلاب في سياقات مختلفة، مع أن درجة نجاحه قد تختلف باختلاف تصميمه وسياق تطبيقه. وأظهرت دراسة كمية لـ Alsawaier (2018) أيضا وجود زيادة ملحوظة في الدافعية والمشاركة التعلمية عندما تطبق عناصر اللعبة في عملية التعلم. وفي سياق تعلم اللغات بشكل خاص، ربط استخدام التلعيب بتحسن مواقف الطلاب وزيادة اهتمامهم. فقد وجدت دراسة Almelhes (2024) أن التلعيب في تعليم اللغة العربية لغير الناطقين بها نجح في رفع دافعية الطلاب وانخراطهم، كما حسن مستوى تحصيلهم في مفردات اللغة وقواعدها. وبالمثل، أفادت دراسة Figueroa Flores (2015) بأن تطبيق التلعيب يمكن أن يثري خبرة تعلم اللغة الثانية عن طريق تحفيز النشاط والتعلم من خلال اللعب. وقد نبه Furdu (2017)إلى أنه في غياب تصميم محكم قد يكون التلعيب إلى أن منصة *Kahoot*، بوصفها أداة اختبارات تفاعلية، أثبتت قدرتها على زيادة اهتمام المتعلمين بالتعلم من خلال عناصر اللعب، مثل التنافس وإظهار الدرجات بشكل فوري. وفي سياق تعليم غير الناطقين باللغة العربية، يسهم استخدام *Kahoot* على وجه الخصوص في تشجيع المتعلمين على المشاركة النشطة في تنمية مهارات اللغة العربية بصورة تدريجية وممتعة (مريم & قمرية, 2020).

تشير الدراسات السابقة إلى أن مفهوم التلعيب في التعليم يمكن أن ينمي المواقف الإيجابية ويحسن خبرات التعلم لدى الطلاب. ومن المفترض أن يساهم التلعيب في زيادة دافعية التعلم وتحسين نتائج التعلم لدى الطلاب. وعلى سبيل المثال، تفيد دراسة لـ Nabila A et al., (2025) بأن دمج عناصر اللعبة (النقاط، التحديات، الحوافز) في حصص اللغة العربية يساهم في إيجاد بيئة تعلم أكثر متعة وتفاعلاً، ويدفع الطلاب إلى الانخراط النشط في عملية التعلم. وبناءً على ذلك، يتوقع بشكل مثالي أن يؤدي استخدام الوسائل التعليمية القائمة على التلعيب الرقمي إلى تعظيم نتائج تعلم اللغة العربية، من خلال زيادة دافعية الطلاب، ونشاطهم الصفي، ورفع مستوى أدائهم التعلمي بما يتفق مع توقعات المناهج ونظريات التربية المعاصرة.

إلا أن الواقع الميداني، استناداً إلى بعض الدراسات التي أجريت، لا يزال في كثير من الأحيان دون تلك الصورة المثالية. ففي الحقيقة، لا يزال تعليم اللغة العربية في كثير من المدارس يواجه تحديات؛ منها ضعف دافعية الطلاب وأسلوب التدريس الروتيني المرتكز على التكرار. وقد توصلت دراسة ميدانية لـ Mardiyah (2017) إلى أن عملية تعليم اللغة العربية تجرى في الأغلب بصورة روتينية رتيبة، مما يفضي إلى ضعف حماس الطلاب وتدني

التركيز على تحسين نتائج تعلم اللغة العربية من خلال التلعيب. أما الاختلاف فيكمن في أن دراسة Nabila A et al.,مقصورة على صف واحد بعينه مع نوع واحد من التدخل التلعيبي، بينما تسعى دراستنا إلى فحص طيف أوسع من الأبحاث، من خلال المراجعة المنهجية للأدبيات (*systematic literature review*) بغرض رسم خريطة لتنوع وسائل التلعيب ونتائجها في سياقات مختلفة.

ثالثاً، استخدمت دراسة Putri و Fahmi (2024) تصميم التجربة للمجموعة الواحدة-*pre-test post*) (*test*لقياس فعالية منصة *Blooket* كوسيلة تقويم مبنية على التلعيب. وأظهرت نتائج التجربة أن جميع الطلاب قد شهدوا زيادة في درجاتهم بعد استخدام *Blooket*؛ وقد أكد اختبار t للعينات المرتبطة وجود زيادة ذات دلالة إحصائية (p<٠,٠٥) ودل متوسط معامل n-gainالبالغ نحو ٧٠,٥٪ على مستوى مرتفع نسبياً من الفعالية. وتؤكد هذه النتائج أن منصات الاختبارات التفاعلية مثل *Blooket* فعالة في تحسين نتائج تعلم اللغة العربية لدى الطلاب. وتتماثل دراسة Putri و Fahmi مع البحث المقترح في التركيز على وسائل التلعيب الرقمية المحددة. أما الاختلاف فيتجلى في أن تلك الدراسة منحصرة في منصة واحدة في مدرسة واحدة، في حين سيقوم بحثنا بمقارنة وتركيب بين عدة دراسات تناولت منصتي *Kahoot* و *Quizizz*، في إطار مراجعة منهجية للأدبيات.

رابعا، تناولت دراسة Nazrailman et al., (2024) توظيف وسيلة التلعيب الرقمي *Quizizz* المدمجة مع منصة *YouTube* في تعليم اللغة العربية في موضوع "عدد معدود" وأظهرت نتائج الدراسة أن دمج وسائط الاختبارات التفاعلية القائمة على التلعيب أسهم في غير فعال أو منحصرا في التركيز على الحوافز الخارجية فقط. وتشدد عدة دراسات على ضرورة توفر تصميم جيد للألعاب ودعم كاف من المعلمين لكي يترتب على التلعيب أثر إيجابي مستدام. وفيما يأتي سوف يعرض ما تيسر من الدراسات السابقة في هذا المجال لبيان مكانة هذا البحث بينها:

أولا، أجرى Jasni et al., (2019) مراجعة أدبية حول تطبيق التلعيب في تعليم اللغة العربية. وقد درسوا مدى إمكانية تطبيق مقاربة التلعيب، وما يترتب عليها من آثار لدى الطلاب. وأظهرت نتائج المراجعة أن التلعيب يساهم في تنمية المواقف الإيجابية لدى الطلاب من خلال أنشطة ألعاب تعليمية، مما يعزز خبرات التعلم وميلهم إلى التعلم. ويتشابه هذا البحث المقترح مع دراسة Jasni et al., في التركيز على التلعيب كابتكار في تعليم اللغة العربية. غير أن دراسة Jasni et al., تتسم بكونها مراجعة مفاهيمية نظرية، ولم تتناول بعد مقارنات محددة بين الوسائط المختلفة للتلعيب. ويسعى هذا البحث إلى سد هذه الفجوة من خلال مقاربة أكثر منهجية وأشد تركيزا على وسائط معينة، بدلا من الاقتصار على مراجعة مفاهيمية عامة.

ثانياً، قدمت Nabila A et al., (2025) دراسة تجريبية باستخدام منهج البحث الإجرائي الصفي. وقد دمج هذا البحث التلعيب في تعليم اللغة العربية في المرحلة الابتدائية. وأظهرت النتائج حدوث زيادة ملحوظة في انخراط الطلاب ونتائج تعلمهم بعد تطبيق التلعيب. فقد ارتفعت دافعية الطلاب، وتحسنت قدرتهم على تذكر المفردات، وارتفعت نسبة إتقان التعلم ارتفاعاً كبيراً من ٣٨٪ في ما قبل الدورة إلى ٩١٪ في نهاية الدورة الثانية. وتثبت دراسة Nabila A et al., بصورة مباشرة فعالية التلعيب في سياق الصف الواقعي. ويتشابه هذا البحث مع دراستنا في

سادسا، تناولت دراسة Saariah et al., (2024) استخدام منصات الألعاب القائمة على الويب بوصفها وسائط تلعيب رقمية في تنمية إتقان مفردات اللغة العربية. وأظهرت نتائج الدراسة أن وسائط التلعيب الرقمية فعالة في تعزيز الذاكرة والفهم لدى المتعلمين من خلال أنشطة لعب تفاعلية ومتنوعة. وأكدت هذه الدراسة أن التصميم الملائم للألعاب التعليمية يسهم في التغلب على الملل في التعلم، ويحفز المشاركة النشطة للمتعلمين. وتكمن أوجه التشابه بين دراسة Saariah وآخرين والبحث المزمع إجراؤه في التركيز على التلعيب الرقمي بوصفه وسيلة لتحسين نواتج تعلم اللغة العربية. أما أوجه الاختلاف، فتتمثل في أن تلك الدراسة ركزت على منصة واحدة بعينها، في حين يسعى هذا البحث إلى تقديم تصور شامل حول فاعلية ومعوقات استخدام منصتي *Kahoot* و *Quizizz* استنادا إلى مختلف نتائج الدراسات السابقة.

استنادا إلى مراجعة الأدبيات والدراسات السابقة المذكورة آنفا، يمكن تحديد ثغرة علمية تحتاج إلى إجابة. وعلى الرغم من وجود دراسات حول التلعيب في تعليم اللغة العربية، فإنه لا توجد حتى الآن خريطة شاملة لمقارنة فعالية مختلف وسائل التلعيب الرقمي في هذا السياق. وتفيد دراسة Jasni et al., (2019) ضمنيا بضرورة إجراء بحوث أخرى حول تصميم تعليم اللغة العربية القائم على التلعيب ذي الإمكانية العالية. كما أن أغلب الدراسات السابقة متركزة على مقاربة واحدة أو وسيلة تعليمية واحدة، مما لا يقدم صورة نظامية واضحة عن مزايا كل وسيلة تفاعلية والعقبات التي تصاحبها في تحسين نتائج تعلم اللغة العربية.

تعزيز الدافعية، وزيادة التفاعل، وتحسين فهم المتعلمين بصورة دالة مقارنة بالتعلم التقليدي. وتدعم هذه النتائج الرأي القائل إن منصات الاختبارات الرقمية مثل *Quizizz* فعالة في استخدامها كوسيلة للتقويم وتعزيز محتوى تعليم اللغة العربية. وتكمن أوجه التشابه بين هذه الدراسة والبحث المقترح في التركيز على توظيف وسائط التلعيب الرقمية في تعليم اللغة العربية. أما أوجه الاختلاف، فتتمثل في أن دراسة Nazrailman وآخرين قامت بدمج منصة *Quizizz* مع وسائط الفيديو، في حين يسعى هذا البحث إلى مراجعة استخدام منصتي *Kahoot* و *Quizizz* بصورة أكثر منهجية بوصفهما وسيلتي تلعيب رئيسيتين دون دمجهما مع وسائط تعليمية أخرى.

خامسا، قامت دراسة Amal & Anwar, (2024) بدراسة تطبيق الاختبارات التفاعلية الرقمية في تعليم مفردات اللغة العربية، وقد نشرت نتائجها في مجلة Al Mi'yar. وأظهرت نتائج الدراسة أن استخدام الاختبارات التفاعلية القائمة على التلعيب حظي باستجابات إيجابية جدا من قبل المتعلمين، وأسهم في زيادة اهتمامهم ومشاركتهم في التعلم. وقد أفاد غالبية المتعلمين بأن عملية التعلم أصبحت أكثر متعة وأقل رتابة، مما ساعد على تسهيل عملية إتقان المفردات العربية. وتتسم هذه النتائج بصلتها الوثيقة بالبحث المقترح، إذ يشترك كلاهما في توظيف التلعيب بوصفه استراتيجية لتحسين جودة تعليم اللغة العربية، ولا سيما في جانب المفردات. غير أن دراسة Amal وAnwar ركزت على نوع واحد من وسائط الاختبارات، في حين يسعى هذا البحث إلى إجراء توليف منهجي عبر الدراسات المتعلقة بمنصتين رقميتين للتلعيب، هما *Kahoot* و *Quizizz*.

ملاءمة، ولمطوري الوسائل التعليمية ولصناع القرار التربوي في تعزيز الابتكار في تدريس اللغة العربية القائم على التقنية. ومن خلال رسم خريطة لفعالية كل وسيلة والعقبات المرتبطة بها، يقدم هذا البحث إسهاما جديدا على هيئة أساس علمي لتعزيز نتائج تعلم اللغة العربية في العصر الرقمي. وخلاصة القول، يسعى هذا البحث إلى تلبية الحاجة إلى دراسة شاملة تسهم في سد الثغرة المعرفية ودعم تحقق تعليم اللغة العربية بصورة أكثر تفاعلا وجاذبية وجودة في المستقبل.

منهج البحث

يستخدم هذا البحث مقاربة نوعية بمنهج المراجعة المنهجية للأدبيات *(Systematic Literature Review)* وقد اختيرت هذه المقاربة لملاءمتها في تحديد الدراسات الملائمة، وتقييمها، وتركيب نتائج الأبحاث السابقة المتعلقة باستخدام الوسائل التعليمية التفاعلية القائمة على التلعيب الرقمي في تعليم اللغة العربية. ووفقاً لـ Kitchenhamو Brereton (2013) فإن المراجعة المنهجية للأدبيات تعد مقاربة منظمة وشفافة في جمع الأدلة العلمية وتحليلها من أجل الإجابة عن أسئلة البحث بصورة شاملة. وتشتمل هذه الطريقة على جمع البيانات من مصادر أدبية متنوعة مثل المجلات العلمية، والكتب، والمقالات، والمصادر الإلكترونية الأخرى (Resnawita & Karmanita, 2024). مما يمكّن الباحث من تركيب نتائج الأبحاث بصورة شاملة، ومنظمة، ومستندة إلى الأدلة. كما هو مذكور Zavirma Hero & Hikmah (2025) المراجعة المنهجية للأدبيات طريقة لتفسير الأبحاث السابقة وتقييمها في ضوء ظاهرة محددة، باستخدام بيانات قائمة على النشر العلمي، والكلمات المفتاحية، وفترات بحث محددة ومنهجية. ولذلك، يوضع هذا البحث لسد هذه الثغرة، حيث سيدمج النتائج المستخلصة من عدة دراسات، ويجري تحليلا مقارنا متعمقا. وقد صيغت أسئلة البحث *(Research Question)* لتكون دليلا رئيسا لكل عملية البحث، بالاستناد إلى إطار PEO (Booth et al., 2018) *(Population, Exposure, Outcome)*. ويساعد الاستعمال لهذا الإطار على ضمان أن تكون أسئلة البحث مصاغة بشكل محكم، ومرتبطة بالموضوع، وكافية لتوجيه عمليتي البحث عن الأدبيات وتركيبها. وتتخلص أسئلة البحث فيما يأتي: (1) كيف يستخدم وسيلا التعلم *Kahoot*و *Quizizz* في تعليم اللغة العربية؟ (2) ما مدى فعالية استخدام وسائل التعلم *Kahoot* و *Quizizz* في نتائج تعلم اللغة العربية؟ (3) ما المعوقات التي يواجهها المعلمون في تطبيق وسيلتي *Kahoot* و *Quizizz* في تعليم اللغة العربية؟.

سياقياً، يرتكز هذا البحث على نظرية البنائية الاجتماعية التي تشدد على أن التعلم يحدث من خلال التفاعل الاجتماعي واستخدام أدوات الوساطة *(mediational tools)* (Vygotsky, 1985). وتعد الوسائل التفاعلية القائمة على التلعيب الرقمي أدوات وساطة تسهم في تيسير خبرات تعلم نشطة وتعاونية ومعنوية في تعليم اللغة العربية. واستنادا إلى الفجوة البحثية المتقدمة، يهدف هذا البحث إلى: (1) توصيف استخدام وسيلتي *Kahoot* و *Quizizz* في تعليم اللغة العربية. (2) تحليل فعالية استخدام وسائل التعلم *Kahoot* و *Quizizz* في نتائج تعلم اللغة العربية. (3) تحديد المعوقات التي يواجهها المعلمون في تطبيق وسيلتي *Kahoot* و *Quizizz* في تعليم اللغة العربية. ويرجى أن تسهم نتائج هذا البحث في توفير مرجع للمعلمين والمربين في اختيار أكثر وسائل التلعيب الرقمي

١	أن تكون مقالات علمية محكمة منشورة في مجلات وطنية أو دولية.
٢	أن تتناول الوسائل التعليمية التفاعلية القائمة على التلعيب الرقمي من نوع *Kahoot* أو *Quizizz*
٣	أن يكون الموضوع الرئيس فيها تعليم اللغة العربية في المدارس.
٤	تقديم بيانات أو تحليل واضح حول أشكال استخدام الوسائل، و/أو فعاليتها في نتائج تعلم اللغة العربية، و/أو معوقات تطبيقها.
٥	أن تكون متاحة بنص كامل *(full text)* وقابلة للوصول من قبل الباحث.
٦	مقال علمي مكتوب باللغة الإندونيسية أو باللغة الإنجليزية.

ب. معايير الاستبعاد *(Kriteria Eksklusi)*. تستبعد المقالات إذا توافر فيها أحد الشروط الآتية:

جدول (2): معايير الاستبعاد

الرقم	المعيار
١	ألا تكون مقالاً مجلياً علمياً، مثل أن تكون سكربسي *(skripsi)*، أو رسالة ماجستير *(thesis)*، أو أطروحة دكتوراه *(disertasi)*، أو تقريراً غير منشور *(laporan tidak terbit)*.
٢	أن تقتصر على مناقشة التلعيب بصورة عامة دون صلة مختصة بتعليم اللغة العربية، ودون الإشارة إلى *Kahoot* أو *Canva*.

ويتبع تطبيق المراجعة المنهجية للأدبيات في هذا البحث إطار العمل PRISMA *(Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses)* كما أوصى به (Page et al., 2021). ويقدم هذا الإطار إرشاداً منهجياً متسلسلاً يبدأ من مرحلة التعرف على الدراسات الملائمة، ثم الاختيار، وتقييم الصلاحية، حتى مرحلة تركيب البيانات، بما يضمن جودة عملية المراجعة وإمكانية تتبع خطواتها. وتتمثل مراحل المراجعة المنهجية للأدبيات فيما يأتي:

1. بحث الأدبيات *(Searching Literature)*

تجرى عملية البحث في هذه الدراسة عبر قاعدتي البيانات *Google Scholar* و *Crossref*، باستخدام كلمات مفتاحية تشمل أربعة مكوّنات، وهي: اللغة العربية، ووسائل التلعيب، وسياق التعلم، ومنهج الدراسة. ومن أمثلة عبارات البحث المستخدمة:

"media pembelajaran interaktif" AND (Kahoot OR Quizizz) AND "bahasa Arab"

وينحصر بحث الأدبيات في هذه الدراسة على مقالات المجلات العلمية التي نشرت بين عامي 2020 إلى ٢٠٢٥ ، والمتعلقة بتعليم اللغة العربية والتلعيب أو أحدهما، والمكتوبة باللغة الإندونيسية أو اللغة الإنجليزية.

2. معايير الاختيار *(Selection Criteria)*

أ. معايير الاشتمال *(Kriteria Inklusi)*. تدرج المقالات إذا توفرت فيها الشروط الآتية:

جدول (1): معايير الاشتمال

الرقم	المعيار

اللغة العربية، ووجود تضمين لوسائل التلعيب *Kahoot* أو *Quizizz* واستيفائها للمعلومات المنهجية الضرورية لعملية استخلاص البيانات.

4. قائمة التحقق من الجودة والإجراءات *(Quality Checklist and Procedures)*

تخضع الدراسات التي تتجاوز مرحلة التصفية الأولى بعد ذلك لتقييم لجودتها المنهجية على نحو منظم. في هذه المرحلة يستخدم الباحث قائمة تحقق للجودة تتضمن معايير منهجية لتقييم مصداقية كل دراسة وصحتها. وقد أعدت قائمة التحقق من الجودة بالاستناد إلى أدلة التقييم الدولية مثل برنامج المهارات النقدية في التقييم *Critical Appraisal Skills Programme* (CASP) أو أدوات مشابهة، وتشمل أسئلة تقويمية كما في الجدول الآتي:

جدول (3): قائمة تحقق

الرقم	معيارتقييم جودة الدراسة	نعم	لا
١	هل يحتوي المقال على بيان لهدف أو أسئلة بحث واضحة ومركزة؟	نعم	
٢	هل تصميم البحث والطرق المستخدمة مناسبة للإجابة عن هدف أو أسئلة البحث؟	نعم	
٣	هل وُصف سياق الدراسة (نوع المدرسة أو المرحلة التعليمية) بصورة واضحة؟	نعم	
٣	أن تكون مقالاً تحريرياً، أو رأياً، أو مراجعة سردية غير منهجية.		
٤	أن تكون مقالة مكررة ظهرت في أكثر من قاعدة بيانات، وفي هذه الحالة لا يحتفظ إلا بنسخة واحدة فقط.		
٥	ألا تكون متاحة بنص كامل *(full text)*.		
٦	مقال علمي مكتوب بلغة غير اللغة الإندونيسية أو الإنجليزية.		

3. الترشيح العملي *(Practical Screen)*

في هذه المرحلة، تجرى تصفية للأدبيات التي تم التعرف عليها للتأكد من ملاءمتها لموضوع البحث وأسئلته. وتهدف مرحلة الترشيح العملي إلى تنقية نتائج البحث بصورة براغماتية عن طريق تطبيق معايير الاشتمال والاستبعاد البسيطة قبل عملية التقييم المتعمق (Jennex, 2015). وتطبق مرحلة practical screenفي ثلاث خطوات:

أ. الاستعراف *(Identifikasi)*: تصدَّر جميع المقالات التي تم الحصول عليها من مختلف قواعد البيانات إلى برنامج إدارة المراجع *Mendeley*. ثم تُحذف المقالات المكررة حتى لا يبقى إلا قيد واحد لكل مقال.

ب. الترشيح *(Penyaringan)*: تُقرأ العناوين والملخصات لتقييم ملاءمتها لمعايير الاشتمال والاستبعاد. وتستبعد المقالات التي لا ترتبط بوضوح بتعليم اللغة العربية و/أو لا تستخدم*Kahoot* أو *Quizizz*.

ج. صلاحية الاشتمال *(Kelayakan)*: تُقرأ قراءة كاملة المقالات التي تجاوزت ترشيح العناوين والملخصات للتأكد من تركّزها على تعليم

التالية وهي استخلاص البيانات بصورة منهجية من كل دراسة من تلك الدراسات. ويقوم الباحث بتصميم نموذج أو جدول منظم لاستخلاص البيانات لضمان استخراج المعلومات الملائمة من كل مقال بشكل متسق. ومن بين المعلومات التي تستخلص مثلا لا حصرا: اسم المؤلف، وعنوان البحث، ومشكلة الدراسة، وهدفها، وتمام نتائجها الرئيسة.

6. تركيب البيانات *(Data Synthesis)*

يقصد بتركيب البيانات دمج النتائج المستخلصة من عدة دراسات مختارة وتلخيصها في استنتاجات متناسقة ومتكاملة. في هذه العملية، تحلل البيانات الناتجة عن استخلاص كل دراسة تحليلاً موضوعياً؛ حيث يقوم الباحث بتجميع النتائج وتنظيمها حسب الموضوعات أو الفئات الظاهرة، بما يتفق مع محاور أسئلة البحث. ثم يضع الباحث سرداً وصفياً يبين أنماط التشابه والاختلاف بين الدراسات، والعوامل التي تؤثر في النتائج، ونقاط القوة والضعف في الأدلة المتاحة. وتساهم هذه الاستراتيجية المنظمة والمحكمة في تركيب البيانات في ضمان إمكانية استنتاج أجوبة صحيحة ومعتمدة لأسئلة البحث انطلاقاً من الأدلة المجمّعة، مع الكشف في الوقت نفسه عن حدود الدراسات القائمة والثغرات البحثية التي يمكن معالجتها في الدراسات المستقبلية (Alam et al., 2025).

٤	هل شرحت إجراءات استخدام وسائط التلعيب الرقمي *(Kahoot/Quizizz)* في التعليم بشكل مفصل (بما في ذلك كيفية استخدام الوسائط في عملية التعليم والتعلم)؟	نعم
٥	هل وُضحت مؤشرات نتائج التعلم التي تم قياسها (مثل نتائج التعلم، أو الدافعية، أو انخراط الطلاب) بصورة واضحة وملائمة؟	نعم
٦	هل كانت أساليب تحليل البيانات المستخدمة مناسبة ومطبقة بطريقة صحيحة (مثل استخدام الاختبارات الإحصائية المناسبة للبيانات الكمية، أو التحليل النوعي المنهجي للبيانات النوعية)؟	نعم
7	هل قُدمت نتائج الدراسة بشكل واضح، وهل تستند الاستنتاجات إلى البيانات المتحصّل عليها من غير مبالغة أو خروج عن النتائج؟	نعم
8	هل أشار المؤلفون إلى حدود الدراسة ومصادر الانحياز المحتملة في هذه الدراسة؟	نعم

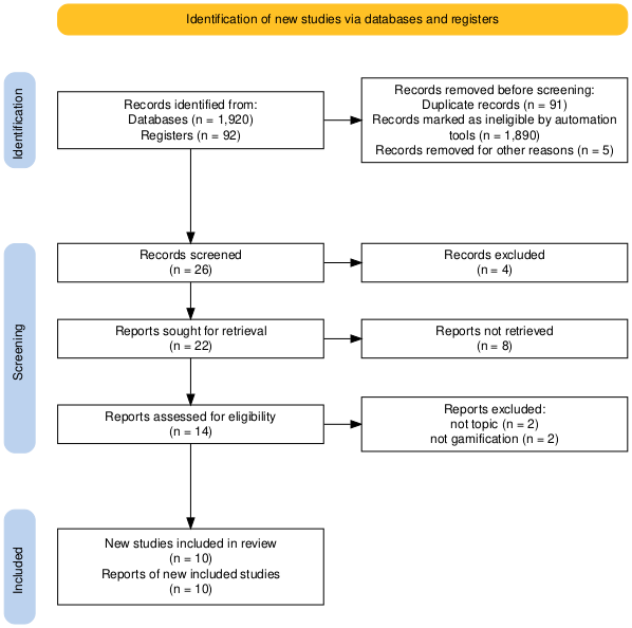
5. استخلاص البيانات *(Data Extraction)*

بعد الحصول على قائمة الدراسات النهائية التي تستوفي معايير الاشتمال والجودة، تأتي الخطوة

جدول (4): نتائج استخراج البيانات

.الرقم	المؤلف	النتائج	مدى الاتساق مع اسئلة البحث:
1.	(Robiatul Adawiyah & Syarifuddin, 2023) "Pengaruh Media Kahoot Terhadap Maharatul Istima' di MTs Wali Songo Purwosari Pasuruan"	أسفر استخدام *Kahoot* في تصميم المجموعة الواحدة القبلي البعدي *(one group pretest posttest)* عن رفع متوسط درجات الطلاب من نحو ٥٩,٥ إلى ٧٣,٥، مع إظهار اختبار t للعينات المرتبطة أثراً	أسئلة البحث 1: نعم أسئلة البحث 2: نعم أسئلة البحث 3: لا

نتائج البحث و المناقشة



الصورة (1): مخطط تسلسل خطوات PRISMA لهذا البحث

استنادًا إلى مخطط تدفق بريزما PRISMA (**الصورة 1**) تم في مرحلة التعرّف (Identification) العثور على (1920) مقالة من قواعد البيانات و(92) مقالة من مصادر أخرى. وبعد إزالة التكرار (n = 91) ، وإجراء التصفية الآلية (n = 1890)، وحذف المقالات لأسباب أخرى(n = 5) ، تبقّى (26) مقالة للانتقال إلى مرحلة الفرز. ومن بين هذه المقالات، تم استبعاد (4) مقالات في مرحلة فحص العناوين والملخصات، ليبقى (22) مقالة للمتابعة في المرحلة اللاحقة. بعد ذلك، تم السعي للحصول على النصوص الكاملة لـ(22) مقالة، إلا أنه تعذّر الوصول إلى (8) مقالات منها. ثم خضعت (14) مقالة لمرحلة تقييم الأهلية، حيث تم استبعاد (4) مقالات، منها (2) لعدم توافقها مع موضوع البحث، و(2) لعدم تناولها لموضوع التلعيب. وبناءً على ذلك، بلغ عدد المقالات التي استوفت معايير الإدراج (10) مقالات، والتي تم تحليلها ضمن هذه المراجعة المنهجية.

		Metode Questioning dan Media Kahoot"	و *Kahoot* يجعل تعليم اللغة العربية أكثر تفاعلا ومتعة وفعالية في التقييم، إلا أنه يستلزم جاهزية الأجهزة، واستقرار شبكة الإنترنت، واستعدادا جيدا من المعلم، كما قد يسهم في إحداث ضوضاء في الصف. تتوصل هذه الدراسة المرجعية إلى تحديد عدد من التطبيقات، من بينها *Kahoot*،	أسئلة البحث 3: نعم أسئلة البحث 1: نعم أسئلة البحث 2: لا
.2	(Agil et al., 2022) "Students' Perception of Kahoot Media Utilization in Arabic Language Learning"		معنوياً في مهارة الاستماع. يرى غالب الطلاب أن *Kahoot* أداة مهمة وفعالة في تسهيل فهم الدروس، لسيما مهارة القراءة، وفي زيادة الدافعية، غير أنه لا تزال هناك عوائق في مجال إمكانية الوصول، والتجهيزات، والمعرفة التقنية.	أسئلة البحث 1: نعم أسئلة البحث 2: نعم أسئلة البحث 3: نعم
.3	(Khomsah & Imron, 2020) "Pembelajaran Bahasa Arab Melalui Kolaborasi		تخلص هذه الدراسة المرجعية إلى أن التعاون بين طريقة التساؤل	أسئلة البحث 1: نعم أسئلة البحث 2: نعم
.4	(Manoppo et al., 2022) "Ragam Aplikasi dalam Pembelajaran Bahasa Arab"			أسئلة البحث 1: نعم أسئلة البحث 2: نعم أسئلة البحث 3: نعم

				حيث بلغت قيمة t المحسوبة 12,999، وأظهرت الاستبيانات أن استجابات الطلاب تقع في فئة «جيد.» وتبين أن وسيلة *Quizizz* التي طورت وفق نموذج ADDIE تعد صالحة جدا للاستخدام (متوسط تقييم الخبراء ٨٩٪)، وجذابة جدا للطلاب (استجابة ٨٨٪)، وفعالة في	
6.	(Muthongah et al., 2024) "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz pada Pembelajaran Bahasa Arab untuk Meningkatkan Kemampuan Mufrodat dan Qowaid di MTsN 3 Kediri"	أسئلة البحث 1: نعم أسئلة البحث 2: نعم أسئلة البحث 3: متوسطة			
5.	(Abidah et al., 2023) "Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Aplikasi Kahoot terhadap Keterampilan Menulis Bahasa Arab"	أسئلة البحث 1: نعم أسئلة البحث 2: نعم أسئلة البحث 3: لا			

				ونشاطاً، ويسرّ عليهم فهم المفردات والقواعد النحوية، كما يسهل على المعلم مراقبة التقدم الدراسي بصورة آنية. أسفر استخدام *Quizizz* عن رفع متوسط الدرجات من ٧١,٣٣ إلى ٨٣,٣٣، مع نسبة زيادة في نتائج التعلم قدرها ١٦,٨٢٪, وارتفاع نسبة الإتقان من ٤٣,٣٣٪ إلى		
8.	(Mariati et al., 2025) "Penggunaan Aplikasi Quizizz untuk Meningkatkan Penguasaan Qowa'id Bahasa Arab Siswa"				
7.		(Atisyah & Ilmiani, 2024) "Pendampingan Pembelajaran Bahasa Arab Melalui Game Edukatif Quizizz di MTsN 1 Kota Palangka Raya"		رفع متوسط الدرجات من ٦٠ إلى ٨٧، حيث بلغت قيمة ١٣,٢٦t وهي أكبر من ١,٦٧. وأظهر المنهج الوصفي من خلال أنشطة المرافقة، وإعداد الكويزات التفاعلية، وتدريب المعلم، والملاحظة وتحليل نتائج الكويز أن استخدام *Quizizz* يجعل الطلاب أكثر حماساً	أسئلة البحث 1: نعم أسئلة البحث 2: نعم أسئلة البحث 3: متوسطة

				=٠,٠٠٠)، مما يدعم أن Quizizz فعّال في تحسين نتائج التعلم ومستوى المشاركة ودافعية الطلاب. أظهرت النتائج أن تطبيق *Quizizz* قد نُفِّذ بشكل جيد من مرحلة التخطيط إلى التقييم، وأنه جعل الطلاب أكثر نشاطا وأفضل فهما للمادة بصورة أكثر جذبا، إلا أنه لا تزال هناك عقبات من	أسئلة البحث 1: نعم أسئلة البحث 2: لا أسئلة البحث 3: لا
9.	(Ichsani et al., 2025) "Pemanfaatan Platform Quizizz sebagai Instrumen Penilaian dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Tsanawiyah"			٨٦,٦٧٪، مما يشير إلى فعاليته في إيجاد تعلم القواعد بصورة أكثر جذبا وتفاعلا. أظهرت دراسة كمية بتصميم الاختبار القبلي والبعدي لعينة تتكون من ٣٢ طالباً أن متوسط الدرجات ارتفع من ٥٣,٥٩ إلى ٨٩,٩٧ مع انخفاض الانحراف المعياري ودلالة اختبار t للعينات المرتبطة p)	أسئلة البحث 1: نعم أسئلة البحث 2: نعم أسئلة البحث 3: لا
10.	(Arrozi et al., 2024) "Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz untuk Pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Aliyah Ibadurrahman Malang"					

وتقارير نتائج التعلم التفصيلية، ومرونة الوقت، مما يجعلها أداة شائعة للاستخدام في أنشطة التدريب، وتعزيز المحتوى، وتقويم تعلم اللغة العربية، ولا سيما في مجالي المفردات والقواعد (Muthongah et al., 2024).

أ استخدام *Kahoot* و *Quizizz* في تعليم اللغة العربية

تستخدم الوسائل التفاعلية القائمة على التلعيب مثل *Kahoot* و *Quizizz* بشكل متزايد في تدريس اللغة العربية، لأن الجانبين التنافسي والتفاعلي فيها يعتبران مساهمين في زيادة دافعية الطلاب (Jasni et al., 2019) (Hamari et al., 2014). ومن الناحية النظرية، وفقا لـ Vygotsky (1985) تعد الوسائل الرقمية التفاعلية القائمة على التلعيب أدوات وساطة تسهم في تيسير خبرات تعلم نشطة وتعاونية ومعنوية في تعليم اللغة العربية. فعلى سبيل المثال، يبين Khomsah و Imron (2020) أن *Kahoot* منصة تعلم مبنية على الويب لإنشاء أسئلة اختبار وألعاب بسيطة، ويمكن للمعلم أن يضيف عناصر وسائط متعددة مثل الفيديو والصور والنصوص التي يستطيع الطلاب الوصول إليها عبر الهواتف الذكية أو الحواسيب. وقد عرض Agil et al., (2022)خطوات الاستخدام التقنية؛ حيث يعد المعلم أسئلة الاختبار في منصة *Kahoot*، ثم يوضح طريقة الوصول وقواعد اللعبة، ثم يدخل الطلاب عبر هواتفهم الذكية للمشاركة في الاختبار بصورة آنية في الصف. وبعد جلسة الاختبار يستخدم المعلم أوراق العمل والاستبيانات الإلكترونية لتقييم نتائج التعلم وتصورات الطلاب تجاه استخدام *Kahoot*

قبيل الأخطاء التقنية، وصعوبة كتابة الحروف العربية، وضيق الحصيلة اللغوية، والاعتماد على تطبيق *Google Translate.*

تعد *Kahoot* و *Quizizz* منصتين رقميتين للتعلم القائم على التلعيب، وقد جرى توظيفهما على نطاق واسع في تعليم اللغة العربية. وتعد *Kahoot* منصة اختبارات إلكترونية قائمة على الويب تستخدم في الوقت الحقيقي، حيث يعرض المعلم الأسئلة على الشاشة الرئيسة داخل الصف، ويقوم المتعلمون بالإجابة باستخدام أجهزتهم الخاصة. ويسهم نظام الترتيب الفوري، وتحديد الزمن، والعناصر البصرية التنافسية في جعل منصة *Kahoot* فعالة في تعزيز التركيز، وتنمية الدافعية، وزيادة فاعلية مشاركة المتعلمين (Khomsah & Imron, 2020).

أما *Quizizz* فهي منصة اختبارات إلكترونية عبر الإنترنت تعرض الأسئلة مباشرة على أجهزة المتعلمين، ويمكن استخدامها في التعلم المتزامن وغير المتزامن. وتتميز *Quizizz* بتوافر خصائص التغذية الراجعة التلقائية،

تؤكد أن التلعيب يسهم في تشكيل مواقف إيجابية وخبرات تعلم ممتعة لدى الطلاب. وبناءً على ما سبق يمكن الاستنتاج بأن معلمي اللغة العربية يستخدمون *Kahoot* و *Quizizz* كمنصات اختبارات رقمية تدمج عناصر اللعبة والتنافس والتغذية الراجعة المباشرة، مما يساند تقديم المواد بصورة أكثر إبداعاً وجذباً.

ب فعالية وسائل *Kahoot* و *Quizizz* في نتائج تعلم اللغة العربية

تظهر تركيبات عدة دراسات أن استخدام *Kahoot* و *Quizizz* يحدث في المجموع أثراً إيجابياً في نتائج تعلم الطلاب. فعلى سبيل المثال، تبين دراسة كمية لـ Ichsani et al., (2025) حدوث ارتفاع ملحوظ في متوسط درجات الطلاب من ٥٣,٥٩ في اختبار ما قبل التعلم *(pretest)* إلى ٨٩,٩٧ في اختبار ما بعد التعلم *(posttest)* بعد تطبيق التعلم القائم على *Quizizz* مع دلالة إحصائية (p<٠,٠٥). وبالصورة نفسها، أفادت دراسة Muthongah et al., (2024) بأن متوسط درجات الطلاب ارتفع من 60 إلى 87 (قيمة t= ١٣,٢٦؛p <٠,٠٥) مع تطبيق *Quizizz*. كما وجدت Mariati et al., (2025) زيادة معنوية في مستوى إتقان القواعد النحوية؛ إذ ارتفع متوسط درجة الصف من ٧١,٣٣ في الدورة الأولى إلى ٨٣,٣٣ في الدورة الثانية، وارتفعت نسبة الإتقان التعلمي من ٤٣,٣٣٪ إلى ٨٦,٦٧٪. وخلص Arrozi et al., (2024) إلى أن *Quizizz* فعّال في تعزيز فهم الطلاب وفي جعل عملية التعلم أكثر جذباً، وهذا يتسق مع الملاحظة الميدانية بأن الطلاب يكونون أكثر حماساً في الاستجابة للأسئلة التفاعلية على *Quizizz* مقارنة كوسيلة تعليمية. وفي التطبيق العملي، يستخدم المعلمون *Kahoot* بكثرة لتقديم اختبارات تقويمية تفاعلية، فردية وجماعية على حد سواء. وبالمثل، يشير Manoppo et al., (2022) إلى *Kahoot* و *Quizizz* بصفتهما اثنتين من بين عدة تطبيقات تساعد على دعم تعلم اللغة العربية لكي لا يكون مسار التعلم روتينيا ورتيبا.

وفي الوقت نفسه، تورد كثير من الدراسات استخدام *Quizizz* كوسيلة تعليمية عبر مقاربة الألعاب التعليمية. وقد طورت Muthongah et al., (2024) وسيلة تعلم قائمة على *Quizizz* لمحتوى المفردات والقواعد النحوية في اللغة العربية. وأظهرت نتائج تحكيم الخبراء أن هذه الوسيلة عالية الصلاحية للاستخدام (متوسط درجة التحكيم نحو (وأنها تستأثر باهتمام الطلاب, ٨٩٪) درجة الاهتمام (ويقدم ٨٩٪). Atisyah & Ilmiani, (2024) مثالاً على تطبيق *Quizizz* في صفوف MTsN لتحفيز الطلاب؛ حيث يعد المعلمون اختبارات تفاعلية عبر *Quizizz*، ويتلقون دورات تدريبية على طريقة استخدامه، مما يجعل عملية التعلم أكثر جذباً. وكذلك Ichsani et al., (2025) يصف *Quizizz* بأنه أداة تقييم تفاعلية تسهم في تنشيط مشاركة الطلاب الفاعلة في حصص اللغة العربية. وبالمثل، طبقت Mariati et al., (2025) *Quizizz* في تعليم القواعد النحوية، ووجدوا أن هذا التطبيق يسهم في إيجاد بيئة تعلم أكثر جذباً وتفاعلاً. وتتسق هذه النتائج مع ما توصل إليه Hamari et al., (2014) من أن التلعيب يميل إلى أن يكون فعالاً في زيادة انخراط الطلاب في سياقات تعلم مختلفة، كما تتوافق مع نتائج مراجعة Jasni et al., (2019) التي

مستوى تطور مهارة الاستماع لدى المتعلمين منخفضا. ويتوافق ذلك مع نتائج دراسة Ramdhani et al., (2024) التي أكدت أن عدم استقرار الاتصال بالإنترنت ومحدودية الأجهزة التقنية يشكلان عائقا أمام تحقيق الاستفادة المثلى من وسائط التعلم الرقمي. وبناء على ذلك، تبرز محدودية البنية التحتية التقنية بوصفها عائقا رئيسا في توظيف التلعيب لتنمية مهارة الاستماع لدى المتعلمين.

2. مهارة الكلام

لم يرد في الأدبيات التي تمت مراجعتها سوى عدد محدود من الدراسات التي تناولت فعالية وسائط التلعيب في مهارة الكلام. إذ ركزت معظم الدراسات على جوانب الدافعية، والمشاركة، وتفاعل المتعلمين بوجه عام مثل Jasni et al., (2019)، دون تقديم نتائج تجريبية تركز بشكل مباشر على تنمية القدرة على الكلام. وعليه، ما يزال فعالية منصتي *Kahoot* و *Quizizz* في تطوير مهارة الكلام مجالا بحثيا مفتوحا يحتاج إلى مزيد من الدراسة والتقصي.

3. مهارة القراءة

كذلك، لم يتم الكشف بصورة خاصة عن استخدام منصتي *Kahoot* و *Quizizz* في تنمية مهارة القراءة ضمن الدراسات التي جرى تحليلها. فهذه الوسائط التفاعلية تتسم بالطابع البصري، ويمكن توظيفها في اختبارات المفردات أو القواعد اللغوية، غير أن مراجعة الأدبيات لم

بالطرق التقليدية. وفي سياق متصل، تشير دراسة Abidah et al., (2023) إلى أن استخدام *Kahoot* في بيئة التعلم الإلكتروني قد رفع بصورة ملحوظة مهارة الكتابة باللغة العربية لدى الطلاب (t= ١٢,٩٩٩ > t الجدولية ٢,٠٥؛ فعالية الوسيلة ٧٠,١٧٪.).

بشكل عام، تتسق هذه النتائج الميدانية مع الأدبيات التي تبين الأثر الإيجابي للتلعيب في نتائج تعلم الطلاب. وكما لخصه Almelhes, (2024) فإن التلعيب ثبت أنه يساهم في رفع دافعية الطلاب، وزيادة انخراطهم، وتحسين مستوى تحصيلهم في مجالي المفردات والقواعد النحوية في تعليم اللغة العربية. كما أن النتائج الميدانية تتفق مع ما توصل إليه Hamari et al., (2014) من أن التلعيب يساهم في زيادة انخراط الطلاب على وجه العموم. واستنادا إلى هذا الدعم النظري، تشير نتائج هذا البحث إلى أن دمج *Kahoot* و *Quizizz* في تعليم اللغة العربية يساهم في تعزيز دافعية الطلاب، ورفع مستوى انخراطهم في التعلم، ومن ثم تحسين نتائج تعلمهم.

أما عند النظر إلى مهارات اللغة العربية، فإن فاعلية منصتي *Kahoot* و *Quizizz* في نتائج تعلم المتعلمين تظهر تباينا بين كل مهارة لغوية وأخرى.

1. مهارة الاستماع

تشير عدة دراسات إلى أن مهارة الاستماع لدى المتعلمين لم تشهد تحسنا ذا دلالة ملحوظة على الرغم من استخدام وسيلتي *Kahoot* و *Quizizz*. فقد أفادت دراسة (Robiatul Adawiyah & Syarifuddin, 2023) بأنه على الرغم من توفير المعلمين لمكبرات الصوت والأجهزة الداعمة، ظل

إتقان المفردات لدى المتعلمين، بما يتسق مع نتائج الدراسات السابقة.

6. **مهارة القواعد**

أفادت عدة دراسات أيضا بوجود تحسن في إتقان القواعد اللغوية من خلال استخدام منصتي *Kahoot* و *Quizizz*. فقد أوضحت دراسة Muthongah et al., (2024) أن توظيف منصة *Quizizz* في تعليم القواعد العربية أدى إلى ارتفاع متوسط درجات المتعلمين بشكل دال إحصائيا، إذ ارتفع المتوسط من ٦٠ إلى ٨٧ ($p < ٠,٠٥$). كما بينت دراسة Mariati et al., (2025) أن تطبيق منصة *Quizizz* في تدريس مادة القواعد العربية أسهم في إيجاد بيئة تعلم أكثر تشويقا، إضافة إلى زيادة مستوى إتقان التعلم، حيث ارتفعت نسبة الإتقان من ٤٣,٣٣٪ إلى ٨٦,٦٧٪. وتشير هذه النتائج إلى أن دمج عناصر اللعب في منصتي *Kahoot* و *Quizizz* يسهم في تعميق فهم المتعلمين لبنية القواعد النحوية في اللغة العربية.

ج **معوقات المعلمين في تطبيق وسيلتي *Kahoot* و *Quizizz***

على الرغم من وضوح فوائدها، تفيد عدة دراسات بوجود عقبات عملية في تطبيق *Kahoot* و *Quizizz*. ويعد أول عامل معوّق هو كفاءة المعلمين الرقمية. فقد أشار Abdurrahman et al., (2025) إلى «نقص النضج» لدى المعلمين في استخدام التقنية الرقمية كعامل أساسي يقيّد التطبيق. كما يبرز Prinanda, (2025)أيضا حدود كفاءة المعلمين في تشغيل الأدوات الرقمية كأحد أهم مصادر الصعوبة. ويضيف Khomsah & Imron, (2020) أن كثيرا من تعثر على تقارير تجريبية توضح تحسنا في قدرة المتعلمين على القراءة. وتشير ندرة هذه البيانات إلى وجود فجوة بحثية يمكن أن تسهم الدراسات المستقبلية في سدها ضمن سياق توظيف التلعيب في تعليم اللغة العربية.

4. **مهارة الكتابة**

تشير بعض الدراسات التجريبية إلى أن استخدام منصتي *Kahoot* و *Quizizz* يسهم في تحسين مهارة الكتابة لدى المتعلمين. فقد توصلت دراسة Abidah et al., (2023) إلى أن توظيف منصة *Kahoot* أدى إلى تحسن دال إحصائيا في قدرة المتعلمين على الكتابة باللغة العربية ($t = ١٢,٩٩٩$؛ $p < ٠,٠٥$)، مع بلوغ مستوى فاعلية الوسيلة نسبة ٧٠,١٧٪. وتدل هذه النتائج على أن عناصر اللعب والتغذية الراجعة الفورية التي توفرها منصة *Kahoot* تدعم تنمية مهارة الكتابة، ولا سيما في سياق التعلم الإلكتروني.

5. **مهارة المفردات**

يسهم توظيف التلعيب أيضا في دعم إتقان المتعلمين للمفردات. فقد قام Muthongah et al., (2024) بتطوير وسيلة تعليمية قائمة على منصة *Quizizz* لتعليم مفردات اللغة العربية، وأظهرت نتائج تحكيم الخبراء مستوى عاليا من الصلاحية، إذ بلغ متوسط درجة التحقق نحو ٨٩٪، إلى جانب ارتفاع مستوى اهتمام المتعلمين، حيث سجلت درجة الجاذبية نحو ٨٨٪. وتؤكد هذه النتائج أن عناصر التلعيب في منصة *Quizizz* فعالة في تقديم المفردات العربية بصورة تفاعلية. وإضافة إلى ذلك، خلصت دراسة Almelhes, (2024) إلى أن التلعيب يسهم في تعزيز

إمكانية استخدام *Kahoot* و *Quizizz* في الوقت نفسه على مستوى الصف كله.

ثالثا، تعد عوامل الموارد البشرية مثل الوقت والتدريب من المعوقات أيضا. ويفيد كل من Barokah et al., (2021) و Prinanda, (2025) بأن نقص الوقت المخصص لإعداد المواد الرقمية وقلة التدريب التقني يشكلان أحد العوامل الرئيسة التي تعيق المعلمين. ودون دعم من إدارة المدرسة أو سياسات تدريب منظمة، يصعب استدامة الابتكار في الوسائل التعليمية. واختصارا، يمكن تلخيص معوقات المعلمين في تطبيق وسيلتي *Kahoot* و *Quizizz* فيما يأتي: (1) كفاءة المعلمين في استخدام التقنية لا تزال دون المستوى المطلوب. (2) المعوقات التقنية والبنيوية (عدم استقرار الاتصال بالإنترنت، ومحدودية الأجهزة. (3) ضيق الوقت وقلة فرص التدريب أمام المعلمين لإعداد المواد الرقمية الجديدة وإدارتها. وبالتالي، على الرغم من أن وسيلتي *Kahoot* و *Quizizz* تقدمان عددا كبيرا من المزايا التعليمية، فإن تحقيق الاستفادة المثلى منهما يقتضي توفير برامج تدريب للمعلمين ودعما أقوى في مجال البنية التحتية التقنية.

الخلاصة

استنادا إلى نتائج تركيب عشرة مقالات تم تحليلها باستخدام منهج المراجعة المنهجية للأدبيات *(Systematic Literature Review)*، يخلص هذا البحث إلى أن وسائل التلعيب الرقمي *Kahoot* و *Quizizz* قد استثمرت على نطاق واسع كوسائل تعلم تفاعلية لتعليم اللغة العربية في مراحل تعليمية مختلفة. فهما لا يستعملان فقط كأداتين للتقويم القائم على الاختبارات، معلمي اللغة العربية لا يزالون يفتقرون إلى الإبداع في استثمار الوسائل المتاحة، مما يؤدي إلى عدم الاستفادة المثلى من الإمكانات الكامنة لوسائل التلعيب. وعلى نطاق أعم، يؤكد Almelhes (2024)أن فعالية التلعيب تتأثر بشكل كبير بمهارات المعلم ومستوى ثقته بنفسه في الاستخدام؛ فالمعلم غير المتمرس أو الذي يفتقر إلى الثقة يمكن أن يقلص إمكانات تعزيز دافعية الطلاب. وبعبارة أخرى، تشمل معوقات التطبيق حدود كفاءة المعلمين في تشغيل التقنية وضعف الاستعداد لإعداد مواد التعلم الرقمية.

أما العائق الثاني فيتعلق بالبنية التحتية وإتاحة التقنية. وتبين دراسات بيداغوجية أن عدم كفاية البنية التحتية (مثل عدم استقرار شبكة الإنترنت أو محدودية الأجهزة المادية) يعيق تحقيق الاستثمار الأمثل للوسائط الرقمية (Ramdhani et al., 2024). وحين تكون البنية التحتية ودعم المعلمين غير كافيين، يميل التلعيب إلى الاقتصار على التركيز على الحوافز الخارجية دون تعميق عملية التعلم (Furdu et al., 2017). واستجابة لذلك توصي دراسة Arrozi et al., (2024) بإجراء تحسينات تقنية، مثل توفير لوحة مفاتيح عربية ومواد تعليمية عالية الجودة، للتقليل من حدة هذه العوائق. ويظهر عائق آخر في ضعف فاعلية تعليم مهارة الاستماع مع الرغم من استخدام وسائط مثل مكبر الصوت والحاسوب المحمول Robiatul Adawiyah & Syarifuddin, (2023) وبناء على ذلك فإن عدم توفر الأجهزة كالحواسيب المحمولة أو الهواتف الذكية بشكل متكافئ بين الطلاب قد يقيّد

إمكانات كبيرة لترقية جودة عملية تدريس اللغة العربية ونتائجها، إلا أن فعاليته تبقى مرتبطة على نحو وثيق بمستوى جاهزية المعلمين ودعم نظام التعلم حولهم. وعلى الصعيد التطبيقي، تعد تعزيز مهارات المعلمين الرقمية، وتوفير بنية تحتية ملائمة، وسن سياسات تدريب مستمرة من الشروط الأساسية لكي لا يقف التلعيب عند حدود كونه ظاهرة تقنية مؤقتة، بل يتحول إلى استراتيجية بيداغوجية مستدامة في تدريس اللغة العربية.

توصيات البحث المستقبلي

تماشيا مع هذه النتائج، يوصى بإجراء بحوث لاحقة لتطوير دراسات أكثر تخصصا وعمقا. أولا، من الضروري إجراء بحوث تجريبية تركز على تنمية مهارة الاستماع من خلال دمج محتوى صوتي عالي الجودة وتصميم تقويم مهارة الاستماع القائم على التلعيب، نظرا إلى أن هذه المهارة لم تظهر تحسنا ملحوظا في الدراسات السابقة. ثانيا، ينبغي أن تتناول الدراسات اللاحقة بصورة صريحة أثر وسائط التلعيب في تنمية مهارة الكلام، وذلك من خلال دمج منصتي *Kahoot* و *Quizizz* مع أنشطة الإنتاج الشفهي، ومحاكاة الحوارات، أو التقويم القائم على الأداء.

ثالثا، ما تزال الدراسات المتعلقة بفعالية التلعيب في تحسين مهارة القراءة محدودة للغاية، وعليه يوصى بإجراء بحوث لاحقة لتطوير أدوات تعليمية وتقويمية لمهارة القراءة في اللغة العربية قائمة على التلعيب الرقمي. رابعا، من الضروري إجراء دراسات مقارنة بين المهارات اللغوية المختلفة لمقارنة فعالية*Kahoot* و *Quizizz* في تنمية مهارات اللغة العربية المتنوعة بشكل متزامن، بما بل يدمجان أيضا في عملية التعليم لتعزيز المفردات، والقواعد النحوية، ومهارة الاستماع، ومهارة الكتابة، مما يساعد على التقليل من سيطرة أسلوب المحاضرة الروتيني ويجعل الصف أكثر مشاركة وجاذبية للطلاب. ومن حيث نتائج التعلم، تظهر أغلب الدراسات أن استعمال *Kahoot*و *Quizizz* يحدث أثرا إيجابيا في التحصيل الأكاديمي لدى الطلاب؛ فقد سجلت زيادات في متوسط الدرجات، ونسب الإتقان التعلمي، وتعززت مهارات لغوية عربية محددة على نحو متكرر بعد دمج هاتين الوسيلتين في التعليم. وتتوافق هذه الزيادات مع ارتفاع دافعية الطلاب، وزيادة انخراطهم، وتحسن مستوى التركيز لديهم، مما يعزز الأساس النظري القائل بأن التلعيب يمكن أن يعمل كأداة وساطة تعلمية فعالة في إطار نظرية البنائية الاجتماعية. وعلى هذا الأساس، يمكن توطين *Kahoot* و *Quizizz* كابتكار في وسائل التعلم ينسجم مع خصائص المتعلمين في العصر الرقمي، ويساعد بصورة موثوقة على تحسين نتائج تعلم اللغة العربية. ومع ذلك، يظهر هذا البحث أيضا أن تطبيق *Kahoot* و *Quizizz* لا يزال يواجه جملة من المعوقات. فتكمن العقبة الرئيسة في عدم تجانس كفاءات المعلمين الرقمية، ومحدودية البنية التحتية التقنية مثل الأجهزة وشبكة الإنترنت، إلى جانب ضيق الوقت، وضعف الدعم التدريبي في مجال تصميم المواد الرقمية وإدارتها على نحو مستمر. وفي بعض السياقات، تسهم المشكلات التقنية مثل أخطاء التطبيق، وصعوبة كتابة الحروف العربية، واعتماد الطلاب الزائد على أدوات الترجمة في التقليل من درجة الاستفادة الممكنة من هذه الوسائل. وفي المجموع، يؤكد هذا البحث أن الابتكار في الوسائل التعليمية التفاعلية القائمة على التلعيب الرقمي، خاصة *Kahoot* و *Quizizz*، يحمل

يتيح تقديم توصيات أكثر دقة بشأن اختيار الوسائط التعليمية المناسبة وفقا لخصائص كل مهارة لغوية.

إضافة إلى ذلك، يوصى بأن تتناول البحوث المستقبلية جانب الكفاية الرقمية لدى المعلمين وتصميم التلعيب البيداغوجي، ولا سيما ما يتعلق بنماذج تدريب معلمي اللغة العربية القائمة على التكنولوجيا وأثرها في جودة تطبيق وسائط التلعيب. وأخيرا، يوصى بتطوير دراسات طولية لتحليل فعالية بعيد المدى لاستخدام *Kahoot* و *Quizizz* في استبقاء المادة التعليمية، واستدامة دافعية التعلم، وتطور مهارات اللغة العربية لدى المتعلمين على مدى زمني أطول.

المراجع

Abdurrahman, Budiarti, A. T., Nisa, K., & Nasution, S. (2025). Peluang dan Hambatan Digital dalam Pembelajaran Bahasa Arab : Prespektif Guru dan Mahasiswa. *Jurnal Riset Ilmu Pendidikan Islam*, *2*(2), 322–335. https://doi.org/https://doi.org/10.61132/karakter.v2i2.625

Abidah, Z., Rohman, M. F., & Rahmadian, Y. (2023). Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Aplikasi Kahoot terhadap Keterampilan Menulis Bahasa Arab. *Edu Journal Innovation in Learning and Education*, *1*(2), 162–179. https://doi.org/10.55352/edu.v1i2.773

Agil, S., Intes, A., & Guilin, S. (2022). Students Perception of Kahoot Media Utilization in Arabic Language Learning. *Journal International of Lingua and Technology*, *1*(3), 220–236. https://doi.org/10.55849/jiltech.v2i2.240

Alam, T. M., Stoica, G. A., & Özgöbek, Ö. (2025). Asking the Classroom with Technology: A Systematic Literature Review. *Smart Learning Environments*, *12*(1). https://doi.org/10.1186/s40561-024-00348-z

Almelhes, S. A. (2024). Gamification for Teaching The Arabic Language to Non-Native Speakers: A Systematic Literature Review. *Frontiers in Education*, *9*(March), 1–11. https://doi.org/10.3389/feduc.2024.1371955

Alsawaier, R. S. (2018). The Effect of Gamification on Motivation and Engagement. *International Journal of Information and Learning Technology*, *35*(1), 56–79. https://doi.org/10.1108/IJILT-02-2017-0009

Amal, I., & Anwar, N. (2024). Inovasi Pembelajaran: Penerapan Kuis Interaktif dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab. *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban*, *7*(2), 726–732. https://doi.org/http://dx.doi.org/10.35931/am.v7i2.3991

Arrozi, F., Masruchah, S., & Hasan, N. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Pembelajaran Bahasa Arab Di Madrasah Aliyah Ibadurrahman Malang. *AR-RAID: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, *1*(2), 73–83.

Atisyah, N., & Ilmiani, A. M. (2024). Pendampingan Pembelajaran Bahasa Arab Melalui Game

Edukatif Quizizz Di Sekolah MTsN 1 Kota Palangka Raya. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, *2*(10), 4435–4440. https://doi.org/10.59837/jpmba.v2i10.1697

Barokah, T., Sapriani, M., Julia Cahyani, V., Astin, H., Cynthia Negara, M., Dwi Melani, S., Sofwan, M., & Khoirunnisa. (2021). Kesuliatan Guru dalam Mengoptimalkan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalm Pembelajaran IPS di Sekolah. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*(2), 290–299.

Booth, A., Noyes, J., Flemming, K., Gerhardus, A., Wahlster, P., van der Wilt, G. J., Mozygemba, K., Refolo, P., Sacchini, D., Tummers, M., & Rehfuess, E. (2018). Structured methodology review identified seven (RETREAT) criteria for selecting qualitative evidence synthesis approaches. *Journal of Clinical Epidemiology*, *99*, 41–52. https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.jclinepi.2018.03.003

Figueroa Flores, J. F. (2015). Using Gamification to Enhance Second Language Learning. *Digital Education Review*, *27*, 32–54.

Furdu, I., Tomozei, C., & Kose, U. (2017). *Pros and Cons Gamification and Gaming in Classroom*. 56–62. http://arxiv.org/abs/1708.09337

Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does Gamification Work? - A Literature Review of Empirical Studies on Gamification. *Proceedings of the Annual Hawaii International Conference on System Sciences*, 3025–3034. https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377

Ichsani, H. D., Hanifah, U., & Hayati, A. L. (2025). *Pemanfaatan Platform Quizizz sebagai Instrumen Penilaian dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Tsanawiyah*. *8*(10), 11610–11615.

Jasni, S. R., Zailani, S., & Zainal, H. (2019). Pendekatan Gamifikasi dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Journal of Fatwa Management and Research*, *13*(1), 358–367. https://doi.org/10.33102/jfatwa.vol13no1.165

Jennex, M. E. (2015). Literature Reviews and the Review Process: An Editor-in-Chiefs Perspective. *Communications of the Association for Information Systems*, *36*(July), 139–146. https://doi.org/10.17705/1cais.03608

Khomsah, A. F., & Imron, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Arab melalui Kolaborasi Metode Questioning dan Media Kahoot. *Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Ilmiah*, *5*(1), 99–118. https://doi.org/10.55187/tarjpi.v5i1.3867

Kitchenham, B., & Brereton, P. (2013). A Systematic Review of Systematic Review Process Research in Software Engineering. *Information and Software Technology*, *55*(12), 2049–2075. https://doi.org/10.1016/j.infsof.2013.07.010

Manoppo, N., Laubaha, S. A., & Basarata, N. (2022). Ragam Aplikasi dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Assuthur: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, *1*(2), 70. https://doi.org/https://doi.org/10.58194/as.v

1i2.473

Mardiyah, T. (2017). Problematika Pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Tsanawiyah Pesantren Sabilil Muttaqien (MTs. PSM) Tanen - Rejotan - Tulungagung. *Jurnal Perspektive*, *10*(2), 20–45. http://ejournal.kopertais4.or.id/mataraman/index.php/perspektif/article/view/3317

Mariati, Zuhriyah, N., & Wahyuningsih, S. (2025). Penggunaan Aplikasi Quizizz untuk Meningkatkan Penguasaan Qowa'id Bahasa Arab Siswa. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, *8*(7), 7313–7321. https://doi.org/10.54371/jiip.v8i7.8465

Muthongah, B. M., Saidah, R., & Hartanto, E. B. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz pada Pembelajaran Bahasa Arab untuk Meningkatkan Kemampuan Mufrodat dan Qowaid di MTsN 3 Kediri. *Al-Wasil* ،(1)2 ،مجلة اللغة العربية وتعليمها 22–1. https://doi.org/10.30762/alwasil.v2i1.3491

Nabila A, A. L. F., Zulhannan, Z., & Nur Mizan, A. (2025). Penerapan Strategi Gamifikasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Arab Kelas 4 di MI Nurul Iman Sekincau. *ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, *5*(2), 308–318. https://doi.org/10.51878/elementary.v5i2.5912

Nazrailman, A., Sopian, A., & Khalid, S. M. (2024). Pembelajaran Bahasa Arab Topik 'Adad Ma'dūd Melalui Hibridisasi Youtube Dan Quizizz Pada Generasi Digital Native. *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban*, *7*(1), 249. https://doi.org/10.35931/am.v7i1.3370

Page, M. J., McKenzie, J. E., Bossuyt, P. M., Boutron, I., Hoffmann, T. C., Mulrow, C. D., Shamseer, L., Tetzlaff, J. M., Akl, E. A., Brennan, S. E., Chou, R., Glanville, J., Grimshaw, J. M., Hróbjartsson, A., Lalu, M. M., Li, T., Loder, E. W., Mayo-Wilson, E., McDonald, S., … Moher, D. (2021). The PRISMA 2020 Statement: An Updated Guideline for Reporting Systematic Rreviews. *Bmj*, *372*. https://doi.org/10.1136/bmj.n71

Prinanda, D. (2025). Analisis Problematika Guru dalam Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. *IJAM-EDU (Indonesian Journal of Administration and Management in Education)*, *2*(2), 329–353. https://doi.org/10.24036/ijam-edu.v2i2.177

Putri, R., & Fahmi, A. K. (2024). Effectiveness of Blooket Application in Improving Students' Learning Outcomes in Arabic Language Learning at Muhammadiyah Junior High School Jakarta. *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, *11*(1), 1–8. https://journal.uinsi.ac.id/index.php/Tarbiyawat/article/view/8188

Ramdhani, D. N., Khanza, S. D., & Prihantini, P. (2024). Penggunaan Media Quizizz Untuk Mengetahui Peningkatan Pemahaman Materi Siswa Kelas Tinggi Sekolah Dasar. *Guruku: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, *2*(1), 17–22. https://doi.org/10.59061/guruku.v2i1.548

Resnawita, R., & Karmanita, D. (2024). Sistematik Literatur Review : Intelegent System Didunia Pendidikan. *Journal of Information System and Education Development*, *2*(4), 51–55. https://doi.org/10.62386/jised.v2i4.113

Robiatul Adawiyah, I., & Syarifuddin. (2023). Pengaruh Media Kahoot Terhadap Peningkatan

Pembelajaran Maharah Istima' di MTs Wali Songo Purwosari Pasuruan. *Al-Kalim : Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban*, *2*(2), 135–149. https://doi.org/10.60040/jak.v2i2.13

Saariah, Azzahra, L. Q., Syarafina, D. A., Nasiruddin, & Jariah, A. (2024). Wordwall Media Game In Mastery Of Arabic Vocabulary. *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban*, *7*(2), 749–756. https://doi.org/http://dx.doi.org/10.35931/am.v7i2.3831

Vygotsky, L. S. (1985). Mind in Society : The Development of Higher Psychological Processes. In *Harvard University Press* (Vol. 15, Issue 4). https://home.fau.edu/musgrove/web/vygotsky1978.pdf

Zavirma Hero, S., & Hikmah, K. (2025). Tren Penelitian Pembelajaran Maharah Kalam berbasis Media Digital di Indonesia: Systematic Literature Review. *A Jamiy: Jurnal Bahasa Dan Sastra Arab*, *14*(2), 1–18. https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31314/ajamiy.14.2.371-385.2025

Zulpina. (2022). *Quizizz, Media Alternatif Pembelajaran Bahasa Arab Online bagi Siswa Madrasah Ibtidaiyah*. *6*(3), 775–787. https://doi.org/10.35931/am.v6i3.1089

مريم, ع. ا., & قمرية, ع. ا. (2020). استخدام كاهوت في عملية التعليم والتعلم لتطوير مهارات اللغة العربية للطلاب الناطقين بغيرها : دراسة وصفية. *Jurnal KIAS*, *14*(1), 145–163. https://ejournals.kias.edu.my/index.php/jurnalkias/article/view/161