QOSIM : Jurnal Pendidikan, Sosial & Humaniora
http://ejournal.yayasanpendidikandzurriyatulquran.id/index.php/qosim
Volume 4 Nomor 3, 2026
DOI: https://doi.org/10.61104/jq.v4i3.7260
e-ISSN 2987-713X
p-ISSN 3025-5163

تطبيق الألعاب التعليمية لتحسين مهارة قراءة نصوص اللغة العر ابية في المدرسة المتوسطة نهضة العلماء كراسان

Dina Kamilia[1], M sugianto[2], Shobirin[3]
Universitas Islam Zainul Hasan Genggong, Indonesia[1-3]
Email Korespondensi: : dinakamilia1217@gmail.com , sugiantomuhammad1976@gmail.com, birinsho489@gmail.com

Article received: 22 Januari 2026, Review process: 11 Februari
Article Accepted: 25 April 2026, Article published: 07 Mei 2026

ABSTRACT
This study aims to examine the use of educational games in improving students' Arabic reading skills (maharah al-qirā'ah) at the Nahdlatul Ulama Kraksaan School. The problems addressed in this study are students' low ability to read and understand Arabic texts, as well as a lack of motivation to learn due to the use of monotonous teaching methods. Therefore, a more engaging and interactive teaching method is needed to encourage students to be more active in the learning process.This study employed a descriptive qualitative method. Data collection techniques included observation, interviews, and documentation. The research subjects consisted of Arabic language teachers and students at MA Nahdlatul Ulama Krasaan. Data were analyzed through the stages of data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results of the study indicate that the implementation of educational games is effective in enhancing students' motivation and engagement in Arabic language learning. Additionally, students find it easier to understand Arabic vocabulary and text content. Educational games also help boost students' confidence and self-assurance when reading Arabic texts in front of the class, thereby making the learning process more effective and enjoyable.
Keywords: *educational games, reading skills, Arabic language*

الملخص
يهدف هذا البحث إلى دراسة مدى فعالية استخدام الألعاب التعليمية في تحسين مهارات قراءة النصوص اللغة العربية لدى طلاب في مدرسة المتوسطة نهضة العلماء كراسان. تتمثل المشكلة في هذه الدراسة في ضعف قدرة الطلاب على قراءة وفهم النصوص اللغة العربية العربية، فضلاً عن انخفاض الحافز على التعلم نتيجة لاستخدام أساليب تعليمية رتيبة. ولذلك، هناك حاجة إلى أساليب تعليمية أكثر جاذبية وتفاعلية حتى يصبح الطلاب أكثر نشاطاً في عملية التعلم.
استخدمت هذه الدراسة المنهج النوعي الوصفي. وتم جمع البيانات من خلال الملاحظة والمقابلات والتوثيق. وشمل عينة البحث مدرسي اللغة العربية والطلاب في مدرسة المتوسطة نهضة العلماء كراسان. وتم تحليل البيانات من خلال مراحل تقليص البيانات وعرضها واستخلاص النتائج.
أظهرت نتائج البحث أن تطبيق الألعاب التعليمية قادر على تحسين دافع الطلاب ونشاطهم في تعلم اللغة العربية. بالإضافة إلى ذلك، أصبح من الأسهل على الطلاب فهم المفردات ومحتوى النصوص العربية. كما تساعد الألعاب التعليمية على

Lisensi: Creative Commons Attribution ShareAlike 4.0 International License (CC BY SA 4.0)

Copyright; Dina Kamilia, M sugianto, Shobirin

تعزيز شجاعة الطلاب وثقتهم بأنفسهم في قراءة النصوص العربية أمام الفصل، مما يجعل عملية التعلم أكثر فعالية ومتعة.

الكلمات المفتاحية : الألعاب التعليمية، مهارة القراءة، اللغة العربية

المقدمة

يهدف تعليم اللغة العربية، ولا سيما في جانب مهارة قراءة النصوصاللغة العربية (مهارة القراءة)، إلى تمكين الطلاب من القراءة الصحيحة، وفهم المفردات، واستيعاب معاني النصوص استيعابًا شاملًا. غير أنّ الواقع التعليمي يدلّ على أنّ هذه الأهداف لم تتحقق على الوجه المأمول؛ إذ لا يزال كثير من الطلاب يعانون ضعفًا في الطلاقة القرائية وصعوبةً في فهم معاني النصوص اللغة العربية(Butsainah & Hijriyah, 2025). وهذا يدلّ على وجود فجوة واضحة بين الأهداف التعليمية المرجوّة والنتائج الفعلية التي يحققها الطلاب، الأمر الذي يستدعي تطوير الاستراتيجيات التعليمية المتبعة في تدريس مهارة القراءة(Purwati et al., 2024).

بناءً على الملاحظة الأولية في المدرسة المتوسطة نهضة العلماء كراسان، تبيّن أن عملية تعليم القراءة في مادة اللغة العربية ما تزال تعتمد اعتمادًا كبيرًا على الأساليب التقليدية، مثل الشرح المباشر والقراءة بالتناوب (Alfan et al., 2021). ويلاحظ أن الطلاب أقلّ تفاعلًا، وضعيفوا الحماسة، وسريعوا الشعور بالملل. كما أن بعضهم ما زال يواجه صعوبة في نطق الكلمات نطقًا صحيحًا، وفهم المفردات، واستيعاب مضمون النصوص. وتشير هذه الأوضاع إلى أن البيئة التعليمية لم تكن تفاعلية بالقدر الكافي لتنمية مهارة القراءة لدى الطلاب تنميةً مثلى.

تنبع أهمية هذا البحث من كون مهارة القراءة أساسًا رئيسًا في تعلم اللغة العربية، إذ إن ضعفها يؤثر سلبًا في تنمية المهارات اللغوية الأخرى، مثل مهارة الكتابة ومهارة الكلام وفهم النصوص(Zahra, 2022). ومن ثمّ، يصبح من الضروري اعتماد استراتيجيات تعليمية أكثر إبداعًا وتشويقًا لزيادة دافعية الطلاب نحو التعلم. ويُعدّ توظيف الألعاب التعليمية أمرًا مهمًا؛ لما لها من قدرة على إيجاد بيئة تعليمية ممتعة، وزيادة نشاط الطلاب ومشاركتهم الفعّالة، ومساعدتهم على فهم النصوص العربية بسهولة ويسر).عبدالرازق(2025 ,.et al

يشير منير (2018) إلى أن تعليم اللغة العربية الفعّال يتطلب إشراك الطلاب إشراكًا نشطًا، واستخدام أساليب تعليمية متنوعة. كما يبيّن أرشد (2019) أن توظيف الوسائل والاستراتيجيات التعليمية المبتكرة يسهم في رفع اهتمام الطلاب وتحسين نتائج تعلمهم(Arsyad, 2019). ويؤكد أونو (2021) أن نماذج التعلم الإبداعية والتفاعلية، ومنها التعلم القائم على الألعاب، قادرة على إيجاد جوّ تعليمي ممتع وذي معنى. إضافةً إلى ذلك، أثبتت دراسة رحماواتي (2020) أن للألعاب التعليمية أثرًا إيجابيًا في زيادة دافعية الطلاب وتحسين قدرتهم على فهم النصوص المقروءة في اللغة العربية.

تتمثل حداثة هذا البحث في توظيف الألعاب التعليمية بوصفها استراتيجيةً رئيسةً في تعليم مهارة قراءة النصوص العربية، مع مراعاة ظروف الطلاب وخصائصهم في المدرسة المتوسطة نهضة العلماء كراسان. ولا يقتصر هذا البحث على قياس نتائج التعلم فحسب، بل يتناول أيضًا آلية تنفيذ الألعاب التعليمية، واستجابات الطلاب لها، والعوامل الداعمة والمعيقة لتطبيقها. وبذلك يقدّم هذا البحث نموذجًا تعليميًا أكثر تفاعلية وسياقية مقارنةً بالأساليب التقليدية المعمول بها(Yunus & Shobirin, 2024).

Lisensi: Creative Commons Attribution ShareAlike 4.0 International License (CC BY SA 4.0)

Copyright; Dina Kamilia, M sugianto, Shobirin

في هذا البحث، نوعُ الألعابِ التعليميةِ المستخدمةِ هو لعبةٌ ورقيةٌ تتمثّل في نشاطِ ترتيبِ الكلمات وتندرج هذه اللعبةُ ضمن فئةِ الألعابِ اللغويةِ(H Syamsuddin Asyrofi et al., 2021),التي تهدفُ إلى تنميةِ مهارةِ القراءةِ من خلالِ التعرّفِ على الحروف، وترتيبِ الكلمات، وصولًا إلى فهمِ المعاني بشكلٍ تدريجي.(Munasip, 2021)

المنهجية

استخدم هذا البحث المنهج الكيفي بنوع دراسة الحالة. واختير هذا المنهج لأن البحث يهدف إلى فهم تطبيق الألعاب التعليمية في تحسين مهارة قراءة النصوص العربية لدى الطلاب فهماً عميقاً في البيئة التعليمية الطبيعية. ويركز البحث الكيفي على فهم الظواهر الاجتماعية وفق الظروف الواقعية في الميدان(Balaka, 2022).

أُجري هذا البحث في المدرسة المتوسطة نهضة العلماء كراسان .وشمل أفراد البحث معلم اللغة العربية والطلاب المشاركين في عملية التعلم باستخدام الألعاب التعليمية. وتم جمع البيانات من خلال الملاحظة، والمقابلة، والوثائق(Creswell & Poth, 2016). استخدمت الملاحظة لمعرفة عملية التعليم وأنشطة الطلاب أثناء تطبيق الألعاب التعليمية. وأُجريت المقابلات مع معلم اللغة العربية وبعض الطلاب للحصول على معلومات حول آرائهم والصعوبات والفوائد الناتجة عن استخدام الألعاب التعليمية في تعليم القراءة باللغة العربية. كما استُخدمت الوثائق للحصول على البيانات الداعمة، مثل صور الأنشطة ونتائج الطلاب وخطط التعليم.

واستخدم الباحث في تحليل البيانات نموذج مايلز وهوبرمان الذي يشتمل على ثلاث مراحل، وهي: تقليل البيانات، وعرض البيانات، واستخلاص النتائج. وتم تقليل البيانات من خلال اختيار البيانات المناسبة لأهداف البحث وتركيزها. ثم عُرضت البيانات بصورة وصفية لتسهيل فهمها، وبعد ذلك استُخلصت النتائج بناءً على تحليل البيانات التي جُمعت أثناء البحث(Creswell & Poth, 2016).

وللتحقق من صحة البيانات استخدم الباحث أسلوب التثليث، سواء تثليث المصادر أو تثليث الأساليب. وتم تثليث المصادر بمقارنة البيانات التي تم الحصول عليها من المعلم والطلاب، في حين تم تثليث الأساليب من خلال مقارنة نتائج الملاحظة والمقابلة والوثائق(Moleong & Surjaman, 2014).

نتائج البحث ومناقشاتها

في هذا المبحث يعرض الباحث نتائج البحث التي تم الحصول عليها من خلال الملاحظة والمقابلة وتحليل الوثائق في المدرسة المتوسطة نهضة العلماء كراسان .وتركّز نتائج البحث على تطبيق الألعاب التعليمية في تعليم مهارة قراءة النصوص العربية، إضافة إلى معرفة استجابات الطلاب نحو استخدام هذه الاستراتيجية التعليمية في عملية التعلّم.

أُجري هذا البحث في المدرسة المتوسطة نهضة العلماء كراسان، الواقعة في مقاطعة كراكسان، منطقة بروبولنجو، محافظة جاوة الشرقية. تُعدّ المدرسة المتوسطة نهضة العلماء كراسان تابعة لمؤسسة نهضة العلماء، وتلتزم بتقديم تعليم يدمج المعرفة العامة مع التربية الدينية الإسلامية. بصفتها مؤسسة تعليمية إسلامية، تُولي المدرسة المتوسطة نهضة العلماء كراسان اهتمامًا بالغًا بتعلّم اللغة العربية كمادة تُسهم في فهم الطلاب لمصادر التعاليم الإسلامية. وتعتمد عملية التعلّم في هذه المدرسة على مجموعة متنوعة من الأساليب والاستراتيجيات المُصممة خصيصًا لتناسب خصائص الطلاب والأهداف التعليمية المرجوة.

Copyright; Dina Kamilia, M sugianto, Shobirin

وقد وقع الاختيار على المدرسة المتوسطة نهضة العلماء كراسان كموقع للبحث نظرًا لتطبيقها استراتيجيات تعليمية مبتكرة، بما في ذلك استخدام الألعاب التعليمية في تعلّم اللغة العربية. كما وفّرت المدرسة الدعم الكافي والتسهيلات اللازمة للباحث لإجراء الملاحظات والمقابلات وجمع البيانات الضرورية للبحث.

بناءً على نتائج الملاحظة، قام المعلّم بتطبيق الألعاب التعليمية في بداية الدرس وأثنائه من خلال أنشطة متنوعة تتعلق بقراءة الكلمات والجمل، مثل لعبة ترتيب الكلمات ومطابقة المفردات بمعانيها. وقد ظهر أن الطلاب أصبحوا أكثر نشاطًا وحماسًا واهتمامًا بالتعلّم مقارنة بالطريقة التقليدية التي تعتمد على الشرح المباشر فقط(Arifin, 2021). كما لوحظ أن الطلاب يشاركون بصورة أكبر أثناء عملية التعلّم، ويبدون رغبة واضحة في قراءة النصوص العربية أمام زملائهم. ويتفق هذا مع ما ذكره Azhar Arsyad من أن استخدام الوسائل التعليمية الجذابة يسهم في زيادة انتباه الطلاب ومشاركتهم الفاعلة في عملية التعلّم.

الصورة 1.1 تنفيذ الألعاب التعليمية في درس القراءة باللغة العربية.

تُظهر الصورة تنفيذ الألعاب التعليمية في أثناء عملية تعليم مهارة القراءة باللغة العربية في الصف. وقد قام المعلم بتوجيه الطلاب للمشاركة في نشاط تعليمي يتمثل في ترتيب الجمل العربية لتكوين نص أو قصة مترابطة. ويبدو من خلال الصورة أن الطلاب شاركوا بفاعلية في النشاط، حيث عملوا على قراءة الكلمات والجمل وفهم معانيها قبل ترتيبها بصورة صحيحة. كما ساعد هذا النشاط على خلق جو تعليمي تفاعلي شجع الطلاب على التعاون والمشاركة في عملية التعلم. وتشير هذه الملاحظة إلى أن استخدام الألعاب التعليمية أسهم في زيادة اهتمام الطلاب وتحفيزهم على تعلم اللغة العربية، خاصة في تنمية مهارة قراءة النصوص وفهمها.

وأظهرت نتائج المقابلات مع معلم اللغة العربية أن استخدام الألعاب التعليمية يساعد في جذب انتباه الطلاب وتسهيل فهم النصوص، ولا سيما لدى الطلاب الذين يواجهون صعوبات في القراءة. كما أشار المعلم إلى أن هذه الطريقة تساعد على تقليل شعور الطلاب بالخوف والملل أثناء تعلّم اللغة العربية، مما يجعل البيئة الصفية أكثر تفاعلية ومتعة(قربوع et al., 2023) . ويرى المعلم أيضًا أن الألعاب التعليمية تسهم في تعزيز ثقة الطلاب بأنفسهم وتشجعهم على القراءة أمام زملائهم دون تردد. ويتفق هذا مع ما ذهب

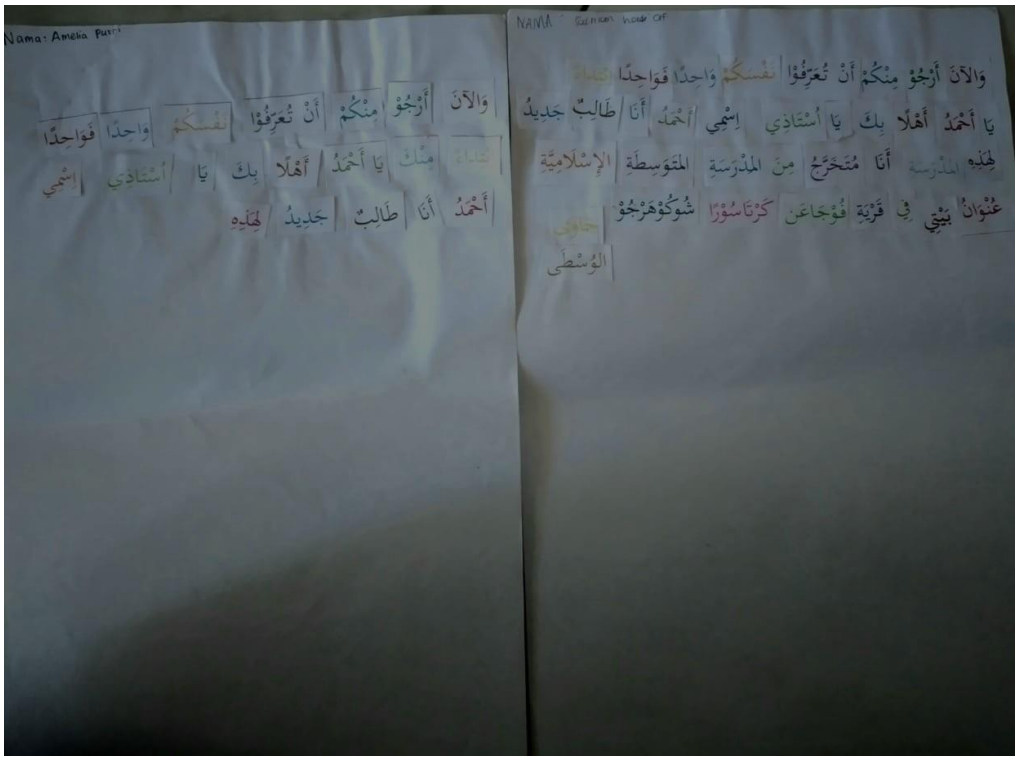
Lisensi: Creative Commons Attribution ShareAlike 4.0 International License (CC BY SA 4.0)

Copyright; Dina Kamilia, M sugianto, Shobirin

إليه Acep Hermawanمن أن الاستراتيجيات التفاعلية المتنوعة في تعليم اللغة العربية تسهم في تنمية المهارات اللغوية لدى الطلاب بصورة أكثر فاعلية.

أما نتائج المقابلات مع الطلاب فقد بيّنت أنهم يشعرون بالمتعة أثناء التعلّم باستخدام الألعاب التعليمية، وأنهم أصبحوا أكثر قدرة على فهم المفردات ومضمون النصوص، فضلًا عن زيادة ثقتهم في قراءة النصوص العربية)الهام, 2025(. كما ذكر بعض الطلاب أن الألعاب التعليمية تجعل الدرس أكثر سهولة وتشويقًا مقارنة بالطريقة التقليدية، لأنهم يتعلمون من خلال الأنشطة الجماعية والتفاعل المباشر مع زملائهم. ويتوافق هذا مع نتائج دراسة Rahmawati وآخرين (2021) التي أكدت أن الألعاب اللغوية تهيئ بيئة تعليمية ممتعة وتزيد من دافعية الطلاب للتعلّم)سلطان & شيماء, 2020(.

الصورة 1. نتائج أعمال الطلاب في نشاط ترتيب الكلمات باستخدام الألعاب التعليمية



ومن نتائج أعمال الطلاب ما يظهر في نشاط ترتيب الكلمات لتكوين نص عربي صحيح. وتوضح الصورة أن الطلاب قاموا بإعادة ترتيب الكلمات والعبارات المبعثرة لتصبح نصًا مترابطًا ومفهومًا. ويشير ذلك إلى قدرة الطلاب على التعرف على المفردات العربية وفهم تسلسل الجمل داخل النص. كما أظهرت هذه الأنشطة مشاركة فعالة من الطلاب في عملية التعلم،

Lisensi: Creative Commons Attribution ShareAlike 4.0 International License (CC BY SA 4.0)

Copyright; Dina Kamilia, M sugianto, Shobirin

وساعدتهم على تنمية مهارة القراءة وفهم مضمون النصوص بصورة أفضل. وتدل هذه النتائج على أن الألعاب التعليمية أسهمت في تحسين قدرة الطلاب على قراءة النصوص العربية وفهمها من خلال التعلم التفاعلي والتطبيقي.

وأما نتائج تحليل الوثائق فقد أظهرت وجود تحسن في قدرة الطلاب على قراءة النصوص العربية، سواء من حيث الطلاقة في القراءة أم من حيث فهم محتوى النصوص. كما أظهرت أعمال الطلاب ونتائج التدريبات الصفية وجود تحسن في أداء الطلاب بعد تطبيق الألعاب التعليمية. وقد بدت آثار هذا التحسن في قدرة الطلاب على ترتيب الكلمات، وتحديد معاني المفردات، والإجابة عن أسئلة فهم النصوص بصورة أفضل. وتشير هذه النتائج إلى أن الألعاب التعليمية أسهمت في دعم تنمية مهارة القراءة لدى الطلاب .وقد ظهر هذا التحسن من خلال نتائج التقييمات الصفية وملاحظات المعلم أثناء عملية التعليم. كما تبين أن الطلاب أصبحوا أكثر قدرة على نطق الكلمات العربية بصورة صحيحة وفهم المعاني الأساسية للنصوص المقروءة(Hakim, 2018). ويتفق هذا مع رأي Henry Guntur Tarigan الذي يرى أن مهارة القراءة تنمو من خلال التدريب المستمر واستخدام الاستراتيجيات التعليمية المناسبة.

وتدل نتائج البحث بصورة عامة على أن استخدام الألعاب التعليمية في تعليم مهارة قراءة النصوص العربية يسهم بشكل ملحوظ في تحسين تفاعل الطلاب ودافعيتهم نحو التعلّم (Salsabila & Setiyawan, 2024). فالألعاب التعليمية لا تساعد الطلاب على فهم النصوص فحسب، بل تسهم أيضًا في خلق بيئة تعليمية أكثر حيوية وتفاعلية، مما يجعل الطلاب أكثر استعدادًا للمشاركة في الأنشطة الصفية (Rena, 2024).

كما تشير نتائج البحث إلى أن نجاح استخدام الألعاب التعليمية يعتمد على قدرة المعلم في اختيار الألعاب المناسبة لمستوى الطلاب وأهداف التعلم. لذلك، ينبغي على معلمي اللغة العربية تنويع الاستراتيجيات التعليمية واستخدام الوسائل التفاعلية بصورة مستمرة من أجل تحسين مهارات الطلاب اللغوية، خاصة في مهارة القراءة. بالإضافة إلى ذلك، فإن توفير بيئة تعليمية مشوقة ومريحة يسهم في زيادة ثقة الطلاب بأنفسهم ويشجعهم على ممارسة القراءة باللغة العربية بصورة أكثر فعالية)المقرم, 2025(.

الخاتمة

بناءً على نتائج البحث حول, تطبيق الألعاب التعليمية لتحسين مهارة قراءة نصوص اللغة العربية في المدرسة المتوسطة نهضة العلماء كراسان، يمكن استنتاج أن استخدام الألعاب التعليمية في تعليم اللغة العربية له تأثير إيجابي على تحسين مهارة قراءة النصوص اللغة العربية لدى الطلاب.

إن استخدام الألعاب التعليمية قادر على خلق جو تعليمي أكثر نشاطًا ومتعة وتفاعلية، مما يجعل الطلاب أكثر تحفيزًا للمشاركة في عملية التعلم. بالإضافة إلى ذلك، تساعد الألعاب التعليمية الطلاب على فهم المفردات ومحتوى النصوص العربية بسهولة أكبر من خلال أنشطة تعليمية تنطوي على التعاون والمشاركة المباشرة من جانب الطلاب.

Copyright; Dina Kamilia, M sugianto, Shobirin

كما أظهرت نتائج البحث أن الطلاب أصبحوا أكثر ثقةً عند قراءة النصوص العربية أمام الفصل. ويتجلى ذلك في زيادة جرأة الطلاب في القراءة والإجابة على الأسئلة والمشاركة في الأنشطة التعليمية. وبالتالي، يمكن اعتبار الألعاب التعليمية إحدى طرق تعليم اللغة العربية البديلة لتعزيز مهارات القراءة لدى الطلاب في المدرسة .

كلمة الشكر والتقدير

يتقدم الباحث بخالص الشكر والتقدير إلى والديه الكريمين على دعمهما المتواصل ودعائهما المستمر وتشجيعهما طوال مراحل الدراسة وإنجاز هذا البحث. كما يتوجه الباحث بالشكر الجزيل إلى الأستاذ المشرف على ما قدمه من توجيهات علمية وإرشادات قيمة أسهمت في إتمام هذا البحث وإخراجه بالشكل المطلوب.

ويعرب الباحث كذلك عن شكره وامتنانه لجميع الأصدقاء والزملاء الذين قدموا المساعدة والدعم خلال فترة إجراء البحث. كما يتقدم بالشكر إلى إدارة مدرسة نهضة العلماء الثانوية كراسان وجميع الأطراف الذين ساهموا في تسهيل إجراءات البحث وتوفير البيانات اللازمة.

ولا يفوت الباحث أن يتقدم بالشكر والتقدير إلى هيئة تحرير مجلة QOSIM: Jurnal Ilmu Sosial & Hukum على إتاحة الفرصة لنشر هذا البحث.

المراجع

Alfan, M., Khasairi, M., Nurhidayati, N., & Maziyah, L. (2021). *Interactive android based learning media sebagai inovasi pembelajaran membaca bahasa arab di perguruan tinggi: Desain pengembangan rekursif, reflektif, dan kolaboratif*. State University of Malang.

Arifin, A. (2021). Model-Model Permainan Kartu Dalam Pembelajaran Mahārah Al Qirāah. *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban*, *4*(2), 157–170.

Arsyad, M. H. (2019). Metode-metode pembelajaran bahasa Arab berdasarkan pendekatan komunikatif untuk meningkatkan kecakapan berbahasa. Shaut Al Arabiyyah, 7(1), 13–30.

Balaka, M. Y. (2022). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D. Bandung: CV Alfabeta. Metodologi Penelitian Pendidikan Kualitatif, 1, 130.

Butsainah, R. F., & Hijriyah, U. (2025). METODE PEMBELAJARAN BAHASA ARAB. Makkah: Journal Of Islamic Studies, 1(4), 169–178.

Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2016). Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches. Sage publications.

H Syamsuddin Asyrofi, M. M., Pransiska, T., Albar, M. K., Ma'rifah, N., & Afandi, N. (2021). Permainan Edukatif Pembelajaran Bahasa Arab. Nusamedia.

Hakim, R. I. (2018). استخدام استراتيجية القراءة السريعة في مهارة القراءة. Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban, 1(1), 27–42.

Moleong, L. J., & Surjaman, T. (2014). Metodologi penelitian kualitatif.

Munasip, D. (2021). Permainan teka-teki silang sebagai metode edukatif pembelajaran mufradat Bahasa Arab pada siswa Madrasah Aliyah (MA). Nady Al-Adab: Jurnal Bahasa Arab, 18(2), 102–110.

Purwati, P., Rahmawati, S. A., Japar, M., Nikmah, F. K., Nurrohmah, A. P., & Asih, S. S. (2024). Penerapan Permainan Edukatif Ular Tangga Siaga Bencana Untuk

Lisensi: Creative Commons Attribution ShareAlike 4.0 International License (CC BY SA 4.0)

Copyright; Dina Kamilia, M sugianto, Shobirin

Meningkatkan Pengetahuan Pendidikan Kebencanaan Anak Usia Dini di Kabupaten Magelang. AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak, 10(1), 104–113.

Rena, G. (2024). لترقية مهارة القراءة لدى طلبة الصف (QUIZIZZ) تطبيق الطريقة الإنتقائية باستخدام الوسائل التعليمية كويزز .الرابع بمدرسة مشارق الأنوار الإبتدائية الإسلامية 4 سوكابومي بندار لامبونج. UIN RADEN INTAN LAMPUNG.

Salsabila, N. M., & Setiyawan, A. (2024). Penerapan Project Based Learning (PJBL) dalam meningkatkan Mahārah Qirāah pada kurikulum merdeka belajar. Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban, 7(1), 273–290.

Yunus, M., & Shobirin, S. (2024). التعلم القائم على القراءة والكتابة في تحسين مهارات القراءة والكتابة باللغة العربية في المدرسة الثانوية بني رانجانغ سومبرآسيه بربالينجا. ISLAMIKA, 6(2), 611–620.

Zahra, muhammad hasan. (2022). أثر استخدام الألعاب اللغوية الإلكترونية في تنمية مهارات القراءة الموسعة لدى تلاميذ الصف الثاني الإعدادي. المجلة التربوية لتعليم الكبار, 4(2), 213–252.

المقرم, م. ا. (2025). الألعاب التعليمية ودورها في تعزيز العملية التعليمية وتنمية المهارات. مجلة القرطاس, 2.(27)

الهام, أ. (2025). *فعالية تعليم مهارة القراءة باستخدام ألعاب الكلمات المتقاطعة في المدرسة الإبتدائية الحكومية ٢ باسوروان* . Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.

سلطان, ش., & شيماء. (2020). إستخدام الألعاب التعليمية الإليكترونية ودورها في تنمية *المهارات* التربوية واللغوية. *مجلة مستقبل العلوم الإجتماعية*, *1*(1), 35–56.

عبدالرازق, مصطفى, م., عبدالقادر, محمود, ب. م., طلبة, & مرغني, أ. ح. (2025). أثـر استخـدام الأنشطـة الرقميـة اللاصفيـة فـي تنميـة مهـارات القـراءة الإلكترونيـة لـدى طـلاب المرحلـة *الثانويـة*. *مجلة كلية التربية (أسيوط)*, *41*(4.2), 133–161.

قربوع, رمسية, بولقرون, كريمة, مشيري, & (مشرف), ز. (2023). *الألعاب التعليمية ودورها في تنمية المهارات* الاجتماعية.

Copyright; Dina Kamilia, M sugianto, Shobirin