

الباب الثاني

وصف النظرية

أ. وصف النظرية

١. التعلم القائم على الألعاب

(١) تعريف التلعيب

وفقًا لـ *LearnTech*، التلعيب هو عملية استخدام عناصر الألعاب في سياقات غير متعلقة بالألعاب بهدف تعزيز السلوكيات التعليمية الإيجابية، بينما وفقًا لما رايًا غاتشكوفًا وإيلينا سوموفا، التلعيب هو دمج عناصر وتقنيات الألعاب في عملية التعلم الإلكتروني. التلعيب هو نهج تعليمي يستخدم عناصر من الألعاب أو ألعاب الفيديو بهدف تحفيز الطلاب في عملية التعلم وتعظيم استمتاعهم ومشاركتهم في عملية التعلم. بالإضافة إلى ذلك، يمكن استخدام هذا الوسيط لالتقاط الأشياء التي تهم الطلاب وتحفيزهم على مواصلة التعلم^{٢٢}. يمكن تكييف تقنيات التلعيب في الألعاب مع أنشطة التعلم الرسمية، ولكن يمكن أيضًا القيام بها خارج أوقات التعلم الرسمية بطريقة مريحة، مما يمكن أن يعزز التعاون بين الطلاب وروح المساعدة المتبادلة في إنجاز المهام الموكلة إليهم كمجموعة^{٢٣}. خطوات التلعيب في التعلم هي كما يلي: (١) التعرف على خصائص الطلاب؛ (٢) تحديد أهداف التعلم؛ (٣) تحديد الألعاب المناسبة؛

²² Herlina, L., Hum, S., Pd Shobihur surur, M., Aisyiah Al Adawiyah, Mp., Ria Fitrasah, Mp., Agustin Hanivia Cindy, Mp., & Yayasan Pendidikan Hidayatun Nihayah, Mp. (n.d.). *GAMIFIKASI DALAM PEMBELAJARAN*.

²³ Herlina, L., Hum, S., Pd Shobihur surur, M., Aisyiah Al Adawiyah, Mp., Ria Fitrasah, Mp., Agustin Hanivia Cindy, Mp., & Yayasan Pendidikan Hidayatun Nihayah, Mp. (n.d.). *GAMIFIKASI DALAM PEMBELAJARAN*.

(٤) تجميع المحتوى. يعد التحديد الدقيق لخصائص الطلاب وأهداف التعلم ومدى ملائمة الألعاب أمراً أساسياً لتطبيق الألعاب في التعلم^{٢٤}.

٢) فوائد التلعيب في التعلم

الهدف الرئيسي من التلعيب هو خلق تجربة تعليمية ممتعة ومحفزة من خلال استخدام تقنيات وديناميكيات وآليات ألعاب مجربة ومثبتة فعاليتها تشجع على السلوك النشط والاحتفاظ بالمعرفة على المدى الطويل. يهدف تطبيق عناصر الألعاب في بيئة التعلم إلى زيادة مشاركة الطلاب وإطالة مدة انخراطهم في المهام، وبالتالي تشجيعهم على تحقيق نتائج أكاديمية أفضل. ستلعب الألعاب دوراً في تنشيط الطلاب أثناء عملية التعلم. وبالتالي، ستزداد مشاركة الطلاب وستتحقق أهداف التعلم^{٢٥}.

٢. تعلم اللغة العربية

١) تعريف وأهداف تعلم اللغة العربية

حسب القانون رقم ٢٠ لسنة ٢٠٠٣ عن التعليم الوطني، المادة ١ الفقرة ٢٠، يُعرّف التعلّم بأنه عملية تفاعل بين الطلاب والمعلمين وموادّ التعلّم داخل بيئة تعليمية. ويُقصد بالتعلّم أيضاً المساعدة التي يقدّمها المعلم للطلاب حتى يكتسبوا المعرفة والمهارات، ويطوّروا قدراتهم وشخصياتهم، وبنوا مواقفهم واتجاهاتهم.

وبعبارة بسيطة، التعلّم هو عملية تهدف إلى مساعدة الطلاب على التعلّم بشكل أفضل. ويمكن القول إن التعلّم هو عملية تعليم مُخطّطة ومُنظمة ويجري تقييمها، حتى يتمكن الطلاب من الوصول إلى أهداف التعلّم بكفاءة وفعالية^{٢٦}.

²⁴Ageng, Y., & Legowo, S. (2022). GAMIFIKASI DALAM PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR. *JOURNAL OF ISLAMIC PRIMARY EDUCATION*, 3(1), 13–30. <https://aptika.kominfo.go.id/>.

²⁵ Dewi Pramesti, S., Andini Putri, A., & Analisa Ekasari, L. (2025). PENDIDIKAN DASAR: A SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW. In *Elementary School* (Vol. 12).

²⁶ Dr. Nisaul Barokati Seliro Wangi, dkk, M.Pd, 2022. *Buku Pembelajaran Daring Berbasis Gamifikasi*. (n.d.). dealsmedia.press@gmail.com

التعليم هو جهد المعلم كميسر لتعليم الطلاب للحصول على الأهداف المراد تحقيقها. وفقا لنا سودجانا أن التعلم هو كل جهد منتظم ومتعمد من قبل المعلمين لخلق الظروف بحيث يقوم الطلاب بأنشطة التعلم في تعلم اللغة العربية، ينبغي أن تشير إلى الجهود المبذولة لتعزيز وتطوير الجوانب الأربعة لقدرة اللغة، وهي: القدرة على الإستماع وتكلم، وقرأة والكتابة، من أجل أن تكون قادرة على فهم اللغة، سواء من خلال السمع والكتابة (تقبلا)، وقادرة على التعبير عن الأفكار والمشاعر^{٢٧}.

اللغة العربية هي إحدى اللغات الدولية. قبل تعلم اللغة العربية، يحتاج الإنسان إلى تعلم قواعد اللغة العربية التي تعرف بالقواعد من الناحية اللغوية، كلمة "القواعد" هي جمع لكلمة "قاعدة". وورد في معجم اللغة الإندونيسية أن "القاعدة" تعني الأساس ما ٢٥٠ و بالمعنى الاصطلاحي القواعد هي معيار يستخدم لمعرفة تركيب أو الركيعة لشيء ما^{٢٨}.

يمكن دراسة طبيعة اللغة العربية من منظور لغوي وديني. وبحسب التعريف، فإن اللغة العربية هي لغة سامية تنتمي إلى عائلة اللغات الأفروآسيوية، وهي مرتبطة باللغة العبرية واللغة الآرامية الحديثة، وقد استخدمت في شبه الجزيرة العربية لقرون عديدة. وتُعرف اللغة العربية بأنها وسيلة اتصال في شكل رموز صوتية ينتجها الجهاز الصوتي البشري، وتستخدم بشكل خاص في شبه الجزيرة العربية، وتتميز بسمات مميزة مثل الأبجدية الهجائية وبنيتها البليغة. ويكمن جوهرها في دورها كلغة القرآن والحديث، مما يجعلها جزءاً لا يتجزأ من التعاليم الإسلامية. وكما

إيكا دينا سفطري، ٢٠٢١، "تطبيق طريقة حفظ كتاب شعر رأس سيراه لاستيعاب مفردات الطالبات في الصف الدينية بالمعهد

etheses.iainponorogo.ac.id. السلفي كياهي حج شمس الدين دوريساوو فونوروغو.

عمر فاروق وحنيفة المذاكرة، مشكلات الطالبات في قدرة قواعد اللغة العربية على مهارة القراءة (دراسة الحالة بمعهد دار السلام

كوتنور الخامس للبنات كاند انجان كديري)، مجلة أسالينا المجلد الثاني الرقم الثاني. يوليو - ديسمبر ٢٠١٨ الصف. ١٢٣

دُكر، "اللغة العربية هي لغة تلعب دوراً مهماً في الإسلام لأنها لغة التواصل المرتبطة بالإسلام".^{٢٩}

الهدف من تعلم اللغة العربية القائم على علم الأعصاب في منهج ميرديكا بيلير هو تطوير طلاب ذوي كفاءة عالمية، مع التركيز على (التفكير النقدي، والإبداع، والتواصل، والتعاون)، *4C Critical Thinking, Creativity, Communication, Collaboration*، فضلاً عن دمج قيم بانكاسيلا. على مستوى التعليم العالي الإسلامي، الهدف هو تزويد الطلاب بالقدرة على فهم الشريعة والتعاليم الدينية من خلال المصادر الأولية، بالإضافة إلى تحسين حدة تفكيرهم وأخلاقيهم. يركز النهج التواصل على هدف تحقيق الكفاءة التواصلية، حيث يركز التعلم على التفاعلات اليومية وتحسين الطلاقة. تاريخياً في إندونيسيا، كان الهدف الأولي يقتصر على قراءة القرآن، ولكنه تطور إلى فهم عميق للمعرفة الدينية والتواصل الدولي.^{٣٠}

٢) صعوبات تعلم اللغة العربية

وفقاً لبحث أجراه محبوب عبد الوهاب، فإن ٨٠٪ من أسباب صعوبة تعلم اللغة العربية هي عوامل نفسية (انخفاض الاهتمام والتحفيز والحماس والتقدير). لذلك، يجب أن تأخذ طريقة تعلم اللغة العربية المختارة في الاعتبار العوامل النفسية والتعليمية والاجتماعية والثقافية. هناك تحدٍ آخر لا يقل أهمية في تطوير تعليم اللغة العربية وهو قلة الاهتمام والحافز للتعلم، فضلاً عن الميل إلى اتخاذ الطريق السريع كمتعلمين للغة العربية دون مثابرة وإخلاص في الكتابة.^{٣١}

٣. وايجراون كتطبيق تعليمية قائمة على الألعاب

أ. تعريف وايجراون

²⁹ Dr. Nisaul Barokati Seliro Wangi, dkk, M.Pd, 2022. *Buku Pembelajaran Daring Berbasis Gamifikasi*. (n.d.). dealsmedia.press@gmail.com.

³⁰ Sobrun Jamil and Ade Nandang, 'Konsep Tujuan Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Neurosains Dalam Kurikulum Merdeka Belajar', Ta'limi | Journal of Arabic Education and Arabic Studies 4, no. 1 (2025): 1–20, <https://doi.org/10.53038/tlmi.v4i1.168>

³¹ Surur, M. (n.d.). *TANTANGAN DAN PELUANG BAHASA ARAB DI INDONESIA*. <https://ejournal.staiarrosyid.ac.id/index.php/risda/index>

وايغراون هي أداة ويب لإنشاء اختبارات تفاعلية تستخدم في التعلم داخل الفصول الدراسية. تحتوي الاختبارات التفاعلية التي يتم إنشاؤها على ما يصل إلى أربعة خيارات للإجابة، بما في ذلك الإجابة الصحيحة، ويمكن إضافة صور إلى خلفية الأسئلة. بمجرد إنشاء الاختبار، يمكننا مشاركة الرمز مع الطلاب حتى يتمكنوا من تسجيل الدخول إلى الاختبار³². قويزز هي تطبيق توفر مجموعة متنوعة من الميزات لإنشاء اختبارات تفاعلية قائمة على الألعاب وشرائح عرض تقديمية تفاعلية. تعمل هذه المنصة كوسيلة لتقديم مواد تعليمية أو مواد تدريسية من خلال الوسائط التعليمية كأداة تقييم تعليمية ممتعة وجذابة. تشبه كاهوت Kahoot³³.

يمكن استنتاج أن قويزز تُعرّف بأنها أداة ويب تحتوي على ميزات متنوعة يمكن استخدامها للتعلم والعديد من الأسئلة التي يمكن الإجابة عليها، مما يسهل على المستخدمين تطبيقها.

ب. مميزات قويزز التي تدعم التلعيب

يشير مصطلح "التلعيب" في وايغراون wayground إلى دمج عناصر الألعاب مثل النقاط والشارات ولوحات المتصدرين لزيادة مشاركة الطلاب في التعلم التفاعلي. تتيح هذه الميزة للطلاب تجربة بيئة تنافسية ممتعة، وتحويل الاختبارات التقليدية إلى أنشطة أكثر ديناميكية وتحفيزًا. وفقًا للبحوث، فإن تطبيق التلعيب فعال في تقليل الملل في التعلم عبر الإنترنت، خاصة بين جيل "genZ" الملم بالتكنولوجيا³⁴. نظرية التلعيب في وايغراون wayground تسلط الضوء على دور عناصر تصميم الألعاب مثل الفصل الدراسي المقلوب في

³² S. Yusuf, 'Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Online Menggunakan Quizizz Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran Akidah Akhlak Di MAN Kota Magelang', *Journal Kependidikan Islam* 3, no. 2 (2020): 121–78.

³³ Nuramanah, S. A., Iwan, C. D., & Selamet, S. (2020). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Bestari | Jurnal Studi Pendidikan Islam*, 17(1), 117. <https://doi.org/10.36667/bestari.v17i1.474>

³⁴ Saparuddin Saparuddin et al., 'Optimalisasi Quizizz Sebagai Gamifikasi Pembelajaran Untuk Mendukung Adaptasi Teknologi Bagi Guru Di SMP Negeri 21 Bulukumba', *Jurnal Abdimas Indonesia* 2, no. 2 (2022): 223–36.

تحسين جودة تعلم الرياضيات. من خلال الجمع بين مقاطع الفيديو التعليمية التمهيدية والاختبارات التلعبية، يمكن للطلاب استكشاف المفاهيم بشكل مستقل قبل المناقشات الصفية، مما يعزز فهمهم المتعمق. يتغلب هذا النهج على تحديات الفصل الدراسي المقلوب التقليدي من خلال إضافة إحساس بالإنجاز من خلال المكافآت الافتراضية³⁵.

يؤكد تطبيق لعبة وايجراون *wayground* في التعليم الرسمي على المرونة والتخصيص باعتبارهما مفتاحين للنجاح. تتيح هذه المنصة للمعلمين تعديل مستوى صعوبة الاختبارات مع عناصر تنافسية، بحيث يشعر الطلاب بالتحدي دون الشعور بالضغط. وتعزز هذه النظرية النتائج التي تشير إلى أن دمج الألعاب في المناهج الدراسية الوطنية الإندونيسية يمكن أن يزيد من شمولية التعلم للطلاب من خلفيات متنوعة³⁶.

ت. فوائد استخدام وايجراون *wayground* في التعلم

لعبت التكنولوجيا دورًا مهمًا في تطوير وسائل التعلم، ومن بينها تسهيل إنشاء تطبيقات الألعاب مثل وايجراون *wayground*، التي تزداد شعبيتها كوسيلة تعليمية مثالية في عصر الوضع الطبيعي الجديد. تساعد الألعاب على تنمية القدرات المعرفية والعاطفية والحركية لدى الطلاب. تشير الدراسات إلى أن وايجراون *wayground* يمكن أن يحسن قدرات ومهارات الطلاب. وتظهر أن استخدام وايجراون *wayground* يمكن أن يحسن بيئة التعلم دون تقليل المواد التي يدرسها المعلمون. يمكن لوايجراون *wayground* تحسين نتائج التعلم لدى الطلاب وزيادة دافعهم للتعلم. يتمتع التعلم القائم على الألعاب بإمكانيات كبيرة ليكون وسيلة تعليمية فعالة لأنه يمكن أن يحسن الجوانب البصرية واللفظية.

³⁵ Yosep Dwi Kristanto, 'Upaya Peningkatan Kualitas Pembelajaran Matematika Melalui Flipped Classroom Dan Gamifikasi: Suatu Kajian Pustaka', PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika 3 (2020): 266–78, https://repository.usd.ac.id/36900/1/5992_Kristanto_PRISMA_3_266-278.pdf.

³⁶ Ridnaldy Yunior Carolus and A Gormantara, 'Penerapan Gamification Dalam Bidang Pendidikan Formal Dan Nonformal: Survey Paper', KONSTELASI: Konvergensi Teknologi Dan Sistem Informasi 2, no. 2 (2022): 352–65, <https://doi.org/10.24002/konstelasi.v2i2.5369>.

هذا التطبيق مناسب جدًا للاستخدام في مختلف مستويات التعليم والمواد الدراسية، بما في ذلك تعلم اللغة العربية^{٣٧}.

٤. نتائج تعلم الطلاب

نتائج التعلم هي القدرات التي يمتلكها الطلاب بعد حصولهم على خبرات تعليمية. يقول ناسوتيون (بستان) إن نتائج التعلم هي التغيرات التي تحدث في الأفراد الذين يتعلمون، وليس فقط التغيرات في المعرفة، ولكن أيضًا في تكوين المهارات والتقدير داخل الفرد الذي يتعلم. نتائج التعلم هي مستوى نجاح الطلاب في تعلم مادة دراسية في المدرسة، ويتم التعبير عنها بالدرجات التي يحصلون عليها في الاختبارات الخاصة بموضوع معين^{٣٨}.

العوامل التي تؤثر على نتائج التعلم لدى الطلاب تنقسم إلى فئتين: العوامل الداخلية والعوامل الخارجية. العوامل الداخلية هي تلك التي تنشأ من داخل الطالب، مثل الذكاء والاهتمام والانتباه والدافع للتعلم والمثابرة والموقف وعادات الدراسة والحالة البدنية والصحة. أما العوامل الخارجية فهي تلك التي تنشأ من خارج الطالب، بما في ذلك جودة التدريس ووسائل التعلم التي يستخدمها المعلمون^{٣٩}.

ب. متغير البحث

المتغيرات البحثية هي سمات أو قيم أو خصائص للأشياء أو الأفراد أو الأنشطة التي توجد بينها اختلافات معينة، والتي حددها الباحثون لدراساتها والبحث

³⁷ Sunarko, A., Chakiki, I., & Zuhriyah, L. (2025). Optimalisasi Pembuatan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis AI Melalui Platform Quizizz. *Citizen : Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia*, 5(5), 1334–1344. <https://doi.org/10.53866/jimi.v5i5.837>

³⁸ Theopilus C. Motoh, Hamna, Kristina. (2022). PENGGUNAAN VIDEO TUTORIAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS VII SMP NEGERI 3 TOLITOLI: *Jurnal Teknologi Pendidikan Madako*

³⁹ al Mawaddah, A. W., Hidayat, M. T., Amin, S. M., & Hartatik, S. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika melalui Daring di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3109–3116. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1288>

فيها والتوصل إلى استنتاجات بشأنها^{٤٠}. وفقًا لهاتش وفارهادي (١٩٨١)، يمكن تعريف المتغيرات على أنها سمات شخص أو كائن تختلف من شخص لآخر أو من كائن لآخر. وفقًا لكيرلينجر (١٩٧٣)، المتغيرات هي مفاهيم أو خصائص يجب دراستها. على سبيل المثال: مستوى الطموح، والدخل، والتعليم، والوضع الاجتماعي، والجنس، وفتة الراتب، وإنتاجية العمل، وما إلى ذلك. متغيرات البحث هي سمات أو خصائص أو قيم للأشخاص أو الأشياء أو الأنشطة التي تختلف بشكل معين، ويقرر الباحثون دراستها واستخلاص النتائج منها.

بناءً على الرأي أعلاه، يمكن استنتاج أن متغير البحث هو خاصية أو سمة يمكن أن تتغير أو تختلف في قيمتها بين كائن أو فرد أو نشاط وآخر، ويتم اختيارها من قبل الباحث لدراستها وتحليلها واستنتاجها. ويمكن أن تكون هذه المتغيرات سمات أو قيمًا أو خصائص يمتلكها شخص أو كائن أو نشاط، مثل مستوى التعليم أو الدخل أو الجنس أو إنتاجية العمل^{٤١}.

وفقًا للعلاقة بين متغير وآخر، هناك عدة أنواع من المتغيرات المستخدمة في الدراسة، وهي:

١. متغير مستقل

غالبًا ما يشار إلى هذا المتغير باسم متغير التحفيز أو المتنبئ أو السبب. في اللغة الإندونيسية، يُسمى المتغير المستقل. المتغير المستقل هو متغير يؤثر على أو يتسبب في تغييرات أو ظهور متغير تابع (مرتبط)^{٤٢}.

⁴⁰Nikmatur Ridha, *Proses Penelitian, Masalah, Variabel Dan Paradigma Penelitian*, 14, no. 1 (2017): 62–70, <https://e-jurnal.staisumatera-medan.ac.id/index.php/hikmah/article/view/18>.

⁴¹ Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta

⁴²Nikmatur Ridha, *Proses Penelitian, Masalah, Variabel Dan Paradigma Penelitian*, 14, no. 1 (2017): 62–70, <https://e-jurnal.staisumatera-medan.ac.id/index.php/hikmah/article/view/18>.

لذلك، فإن المتغير المستقل (x) هو المتغير الذي يؤثر (تسبب) في تغير
أو ظهور المتغير التابع (y). في هذه الدراسة، المتغير المستقل هو التعلم القائم
على الألعاب من خلال وايغراون *wayground*.

٢. متغير تابع

المتغير التابع يُعرف أيضًا باسم متغير الناتج أو المعيار أو النتيجة. في اللغة
الإندونيسية، يُسمى المتغير المرتبط. المتغير المرتبط هو متغير يتأثر أو يصبح نتيجة
لوجود متغير مستقل^{٤٣}.

لذلك، فإن المتغيرات المستقلة (x) هي متغيرات تؤثر (تسبب) تغييرات أو
ظهور متغيرات تابعة (y). في هذه الدراسة، المتغير المستقل هو نتائج تعلم
الطلاب في تعلم اللغة العربية.٢.

ج. إطار التفكير

استنادًا إلى عملية التعلم التي تتم في المدرسة الثانوية الحكومية ١ بمدينة
كديري، خاصة في الصف الحادي عشر، تعتبر هذه العملية رتيبة، حيث تقتصر
الأساليب المستخدمة على الشرح من خلال المحاضرات. يؤدي هذا الوضع إلى
الملل وقلة الاهتمام بالتعلم بين الطلاب أثناء عملية التعلم، مما يؤثر على انخفاض
نتائج التعلم لدى الطلاب. للتغلب على هذه المشكلة، يقترح الباحث حلاً يتمثل
في تطبيق التعلم القائم على الألعاب من خلال وايغراون *wayground*.

استخدم الباحث دورة واحدة باستخدام نموذج كورت لوين "*kurt lewin*"
(إذابة الجليد - التغيير - إعادة تجميد الجليد) (*unfreez- change- refreeze*) ومن
المتوقع أن تؤدي النتائج إلى زيادة الاهتمام بالتعلم ونتائج التعلم لدى الطلاب
وتحفيز المشاركة النشطة للطلاب خلال عملية التعلم، لأن نموذج التعلم هذا يدمج

⁴³Nikmatur Ridha, *Proses Penelitian, Masalah, Variabel Dan Paradigma Penelitian*, 14, no. 1
(2017): 62–70, <https://e-jurnal.staisumatera-medan.ac.id/index.php/hikmah/article/view/18>.

عناصر اللعبة مثل التحديات والمنافسة والنقاط والمكافآت في عملية التعلم. يتبع البحث التسلسل التالي.

الصورة ١.٢ إطار التفكير



خ. فروض البحث

الفرضية هي إجابة مؤقتة على سؤال بحثي، تمت صياغته في شكل سؤال. وتعتبر مؤقتة لأن الإجابة تستند إلى نظرية ذات صلة وليس إلى حقائق تجريبية تم الحصول عليها من خلال جمع البيانات. وبالتالي، يمكن وصف الفرضية أيضًا بأنها إجابة نظرية على سؤال بحثي، وليس إجابة تجريبية⁴⁴. الفرضيات في هذه الدراسة هي كما يلي:

⁴⁴Sugiyono. (2020). Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif Kualitatif dan R & D. Bandung: Alfabeta, 99-100.

١. H1: هناك تأثير كبير للتعلم القائم على الألعاب من خلال وايغراون *wayground* على نتائج تعلم الطلاب في تعلم اللغة العربية في المدرسة الثانوية الحكومية ١ بمدينة كديري.
٢. H0: لا يوجد تأثير كبير للتعلم القائم على الألعاب من خلال وايغراون *wayground* على نتائج تعلم الطلاب في تعلم اللغة العربية في المدرسة الثانوية الحكومية ١ بمدينة كديري.