انطباع المعلم والطلاب على تطبيق طريقة التعلم القائم على الألعاب (*Game-Based Learning*) في تعليم اللغة العربية للصف الثالث " أ " بمدرسة مفتاح الأخلاقية الابتدائية الإسلامية سمارانج

البحث العلمي

مقدم لإكمال الشروط المقررة للحصول على درجة الليسانس (S.1)

في قسم تعليم اللغة العربية في كلية علوم التربية والتدريس

إعداد :

أعزّة الليلى

رقم الطالبة : ٢١٠٣٠٢٦٠٦٨

كلية علوم التربية والتدريس

جامعة والي سونجو الإسلامية الحكومية سمارانج

٢٠٢٥

التصريح

التصريح

الموقعة أدنى هذا البحث العلمي:

الاسم : أعزة الليلى

رقم القيد : ٢١٠٣٠٢٦٠٦٨

القسم : قسم تعليم اللغة العربية

صرّحت بالصدق والأمانة أن هذا البحث العلمي بموضوع:

إدراك المعلم والطلاب على تطبيق طريقة التعلم القائم على الألعاب (*Game-Based Learning*) في تعليم اللغة العربية للصف الثالث " أ " بمدرسة مفتاح الأخلاقية الابتدائية الإسلامية سمارانج

لا يتضمن الآراء من المتخصصين أو المادة نشرها الناشرون أو كتبتها الباحثة إلا أن تكون مراجع ومصادر لهذا البحث العلمي.

سمارانج، ٢٧ من مارس ٢٠٢٥

المصرحة

أعزة الليلى

تصحيح لجنة المناقشة

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Prof. Dr. Hamka (Kampus III) Ngaliyan Semarang
Telp. 024-7601295 Fax. 7615387

تصحيح لجنة المناقشة

إن نسخة هذا البحث العلمي:

الموضوع : انطباع المعلم والطلاب على تطبيق طريقة التعلم على الألعاب في تعليم اللغة العربية للصف الثالث "أ" بمدرسة مفتاح الأخلاقية الابتدائية الإسلامية سمارانج

الكاتبة : أعزة الليلى

رقم قطارة : ٢١٠٣٠٢٦٠٦٨

القسم : تعليم اللغة العربية

ناقشتها لجنة المناقشة لكلية علوم التربية والتدريس جامعة والي سونجو الإسلامية الحكومية سمارانج و كانت مقبولة الأداء إحدى الشروط المقررة للحصول على درجة الليسنس (S1) في قسم تعليم اللغة العربية سنة ٢٠٢٥ م.

سمارانج، ٢٤ أبريل ٢٠٢٥

رئيس لجنة المناقشة

الدكتور مخفوظ صديق الماجستير

١٩٦٨٠٢٢٧٢٠٠٣٠١١٠٠١

كاتبة لجنة المناقشة

حاية الماجستيرة

١٩٨٥١٢٢٣٢٠٢٠١٢٢٠٠٢

للمتحن الأول

الدكتور أحمد إسماعيل الماجستير

١٩٦٧٠٢٠٨١٩٩٧٠٣١٠٠١

المتحنة الثانية

الدكتورة مليوني الماجستيرة

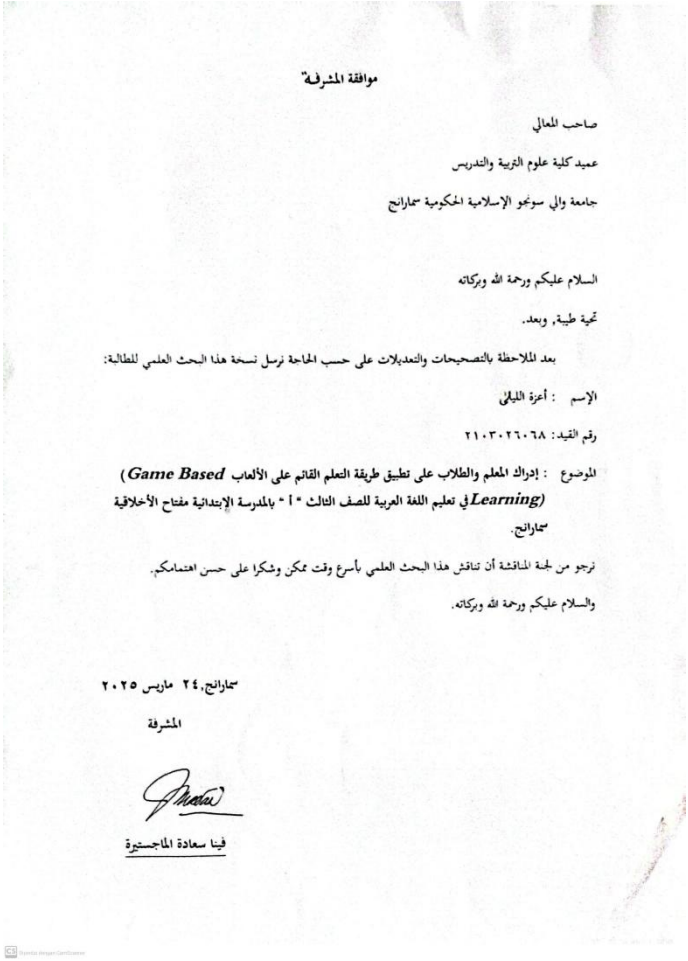
١٩٦٩٠٤١٨١٩٩٥٠٣٢٠٠٢

المشرفة

فينا سعادة الماجستيرة

١٩٧٨٠٧١٨٢٠٠٣١٢٢٠٠٢

موافقة المشرفة



موافقة المشرفة"

صاحب المعالي

عميد كلية علوم التربية والتدريس

جامعة والي سونجو الإسلامية الحكومية سمارانج

السلام عليكم ورحمة الله وبركاته

تحية طيبة, وبعد.

بعد الملاحظة بالتصحيحات والتعديلات على حسب الحاجة نرسل نسخة هذا البحث العلمي للطالبة:

الإسم : أعزة الليالي

رقم القيد: ٢١٠٣٠٢٦٠٦٨

الموضوع : إدراك المعلم والطلاب على تطبيق طريقة التعلم القائم على الألعاب ***Game Based Learning*** في تعليم اللغة العربية للصف الثالث "أ" بالمدرسة الإبتدائية مفتاح الأخلاقية سمارانج.

نرجو من لجنة المناقشة أن تناقش هذا البحث العلمي بأسرع وقت ممكن وشكرا على حسن اهتمامكم.

والسلام عليكم ورحمة الله وبركاته.

سمارانج, ٢٤ مارس ٢٠٢٥

المشرفة

فينا سعادة الماجستيرة

ملخص

الموضوع : **انطباع المعلم والطلاب على تطبيق طريقة التعلم القائم على الألعاب (*Game-Based Learning*) في تعليم اللغة العربية للصف الثالث " أ " بمدرسة مفتاح الأخلاقية الابتدائية الإسلامية سمارانج.**

الكاتبة : أعزّة الليلى

رقم الطالبة : ٢١٠٣٠٢٦٠٦٨

يهدف هذا البحث إلى دراسة انطباع المعلم والطلاب على تطبيق طريقة التعلم القائم على الألعاب في تعليم اللغة العربية للصف الثالث "أ" بمدرسة مفتاح الأخلاقية الابتدائية الإسلامية. تم استخدام البحث النوعي باستخدام نوع البحث الوصفي. تم جمع البيانات من خلال الملاحظة، والمقابلة مع المعلمة، والاستبيانات التي تم توزيعها على ٢٨ طالبًا. أظهرت نتائج البحث أن المعلم والطلاب يرون أن طريقة التعلم القائم على الألعاب مفيدة وإيجابية. ومن خلال المشاهدة، تبين أن هذه الطريقة تُستخدم عن طريق الاختبارات التفاعلية في منصة *"Wordwall"*، مما يجعل الطلاب أكثر حماسًا ونشاطًا في التعلم. كما أنهم يظهرون اهتمامًا، ويتعاونون مع زملائهم في الفريق، ويسهل عليهم حفظ مفردات اللغة العربية. أظهرت نتائج المقابلة مع معلمة اللغة العربية أن هذه الطريقة فعالة في تحسين فهم الطلاب للمفردات وجعل أجواء الفصل أكثر متعة، رغم

وجود تحديات في إدارة الفصل وضيق الوقت. كما أوضح المعلم أن الطلاب أصبحوا أكثر نشاطًا، وأكثر جرأة في طرح الأسئلة، ويفهمون المادة بشكل أسرع مقارنةً بالطرق التقليدية. أظهرت نتائج الاستبيان أن ٦٧.٨٦% من الطلاب يحبون تعليم اللغة العربية بهذه الطريقة كثيرًا، و٧١.٤٣% منهم يشعرون أن التعلم أصبح أكثر متعة. كما أفاد ٥٣.٥٧% من الطلاب بأن هذه الطريقة ساعدتهم كثيرًا في فهم دروس اللغة العربية بسهولة، بينما شعر ٣٩.٢٩% بأنها مفيدة إلى حد ما. من حيث المشاركة، ذكر ٦٠.٧١% من الطلاب أنهم أصبحوا أكثر حماسًا عند المشاركة في الألعاب أثناء التعلم، و٩٦.٤٢% منهم أبدوا استعدادهم للتعاون مع فريقهم في الألعاب الجماعية. ومع ذلك، وُجدت بعض التحديات في التطبيق، مثل ضيق وقت الحصة الدراسية، حيث أشار ٥٣.٥٧% من الطلاب إلى أنهم شعروا بقصر الوقت، بالإضافة إلى صعوبة إدارة الفصل بسبب زيادة التفاعل، وهو ما أكده ٥٠% من الطلاب. بشكل عام، أثبتت طريقة التعلم القائم على الألعاب أثرها الإيجابي في زيادة حماس الطلاب ومشاركتهم وفهمهم للغة العربية. ومع توفر استعداد المعلم، وحماس الطلاب، وتوافر الإمكانيات المناسبة، يمكن اعتبار هذه الطريقة بديلاً مبتكرًا في تعليم اللغة العربية على مستوى المرحلة الابتدائية في المدارس الإسلامية. ومع ذلك، لا بد من إدارة الوقت بشكل جيد ووضع استراتيجيات للحفاظ على انضباط الفصل.

الكلمات المفتاحية: انطباع، تعلم القائم على الألعاب، تعليم اللغة العربية.

الشعار

يَسِّرُوا وَلَا تُعَسِّرُوا وَبَشِّرُوا وَلَا تُنَفِّرُوا

(*HR. Bukhori dan Muslim*)

الإهداء

أهدى هذا البحث إلى:

١. أمي المحبوبة زوليفة وأبي المحبوب مُحَمَّد شكري. هما قد ربّياني منذ صغيري بجميل الصبر وكثرة الحب وهما لا ينسيان بذكر اسمي في كلّ دعائهما وهما قد جاهدا في تلبية جميع حاجاتي حتى تتم دراستي في قسم تعليم اللغة العربية بجامعة والي سونجو الإسلامية الحكومية سمارانج. عسى الله أن يطيل عمرهما ويجعلهما في صحة وعافية دائمة.
٢. أختي كبيرة أنيتا رحمة دوي. سهل الله أمورها وبارك فيها في الدين والدنيا والاخرة.

كلمة الشكور والتقدير

الحمد لله الذي أوضح الطريق للطالبين, وسهل منهج السعادة للمتقين. أشهد أن لا إله إلا الله وحده لا شريك له الملك الحق المبين, وأشهد أن سيدنا مُحَمَّدا عبده ورسوله الصادق الوعد الأمين. أللهم صلّ عليه وعلى اله وصحبه وسلّم تسليما, أمّا بعد.

هذا البحث العلمي مكتوب للحصول على درجة الليسانس في تعليم اللغة العربية في كلية علوم التربية والتدريس بجامعة والي سونجو الإسلامية الحكومية سمارانج. ولم يكن إعداد هذا البحث العلمي ليتحقق إلا بمساعدة والتربية والدافع والدعاء ومشاركة الأطراف المختلفة. لذالك يتقدم الباحثة بااشكر والتقدير إلى :

١. فضيلة السيد الأستاذ الدكتور نزار علي الماجيستير مدير الجامعة والي سونجو الإسلامية الحكومية سمارانج.
٢. فضيلة السيد الأستاذ الدكتور فتاح شكور الماجيستير عميد كلية علوم التربية والتدريس بجامعة والي سونجو الإسلامية الحكومية سمارانج.
٣. فضيلة الأستاذة توتي قرة العين الماجيستيرة رئيسة قسم التعليم اللغة العربية والسيد أحمد زهر الدين الماجيستير سكرتير قسم التعليم اللغة العربية في كلية علوم التربية والتدريس بجامعة والي سونجو الإسلامية الحكومية سمارانج.

٤. فضيلة الأستاذة فينا سعادة الماجيستيرة مشرفة التي أرشدني طول كتابة البحث العلمي. شكرا جزيلا على الأوقات والتوجهات والاشادات. أطال الله عمرها وبارك فيها.

٥. جزيلة الشكر لجميع المحاضرين والمحاضرات بكلية علوم التربية والتدريس خاصة في قسم تعليم اللغة العربية اللذين قد أعطوني العلوم والخبرة ونتائج الحياة.

٦. فضيلة السيد رفعان أولِى الألباب الماجيستير مدير المدرسة الابتدائية مفتاح الأخلاقية سمارانج الذي منح الكاتبة الإذن لإجراء البحث.

٧. فضيلة الأستاذة نيل المنا معلمة اللغة العربية للصف الثالث " أ " في مدرسة مفتاح الأخلاقية الابتدائية سمارانج التي تساعد الباحثة لنيل البيانات المحتاجاتفي هذا البحث. جزاهم الله أحسن الجزاء.

٨. والشكر لاتحصى في نطقة لفضيلة المحبوب والدي أبي وأمي اللذان قد زودان بجودة أصول الحياة للحياة المستقبلة مع جودة التربية العقلية والخلقية.

٩. جزيلة الشكر لمشرفي معهد الرحمنية، الأستاذ مصطفى والأستاذة لولو خير النساء. وكذلك للموجهين في معهد الرحمنية، الأستاذ ناصخين والأستاذة بيتي الأمي.

١٠. أصدقائي وزملائي في قسم تعليم اللغة العربية ٢٠٢١ خاصة فصل ج.

١١. أصدقائي وزملائي في برنامج PLP وKKN وPBA Mengajar، شكرا لكم على إضافة لون جميل في مسيرتي الجامعية، وعلى تحفيزكم ودعمكم وتقديمكم تجارب قيمة.

١٢. صديقاتي العزيزات أسوة حسنة، رزقا فرح، أغوسطينا عائدة الفطري، مالحة نور ليلي، فينا إنارة العقلي، أستريت ليلي أغوسطينا. شكرًا لكنَّ على تشجيعكنَّ ودعواتكنَّ في كل مرحلة من مسيرتي الجامعية.

١٣. جميع أصدقاء الكاتبة الذين لا يمكن ذكر أسمائهم واحدًا تلو الآخر، شكرًا لكم على دعمكم ودعواتكم حتى تمكنت الكاتبة من الوصول إلى هذه المرحلة.

أشكركم شكرا جزيلا على مساعدتكم. عسى الله أن يعطي رحمته علينا وأن يثيبنا بحسن الثواب وجزاكم الله أحسن الجزاء.

محتويات البحث

التصريح ..... ب

تصحيح لجنة المناقشة..... ج

موافقة المشرفة..... د

ملخص ..... و

الشعار..... ر

الإهداء ..... ح

كلمة الشكور والتقدير..... ك

محتويات البحث ..... ل

الباب الأول..... ١

أ. أسئلة البحث ٦

ب. أهداف البحث ٦

ج. فوائد البحث ٧

الباب الثاني ٨

الهيكل النظري.....Error! Bookmark not defined.٨

أ. توصيف النظريات..... ..... ٨

١. تعليم اللغة العربية..... ٨

٢. التعلم القائم على الألعاب..... ١١

٣. انطباع..... ..... ٢٢

ب.الدّراسات السابقة..... ٢٧

ج. الإطار الفكري ٣٠

الباب الثالث..... ٣٢

مناهج البحث..... ٣٢

أ.نوع البحث..... ..... ٣٢

ب. مكان ووقت البحث..... ..... ٣٢

ج. البيانات ومصادرها..... ..... ٣٣

د. تركيز البحث..... ..... ٣٤

هـ. تقنيات جمع البيانات..... ..... ٣٥

و. اختبار صحة البيانات..... ..... ٣٩

ز. تقنية تحليل البيانات..... ..... ٤٠

الباب الرابع ٤٥

توصيف البيانات وتحليلها ٤٥

أ.توصيف البيانات..... ..... ٤٥

ب. تحليل البيانات..... ..... ٧٧

الباب الخامس..... ٨٥

الاختتام..... ٨٥

أ.الخلاصة..... ..... ٨٥

ب.الاقتراحات..... ٨٧

ج.الاختتام..... ..... ٨٨

المراجع ٩٠

الباب الأول

مقدمة

أ. خلفية البحث

تعليم اللغة العربية يلعب دورًا مهمًا في تشكيل مهارات القراءة والكتابة وكفاءة اللغة لدى الطلاب في المرحلة الابتدائية . اللغة العربية هي إحدى من اللغات المعترف بها الأمم المتحدة كلغة دولية يجب تعلمها إذا كنت تريد التواصل مع الأشخاص أو دراسة ثقافة المجتمعات التي تتحدث العربية.[1] تُدرس اللغة العربية كإحدى المواد الدراسية التي تساعد على إتقان مهارات اللغة مثل الاستماع، والكلام، والقراءة، والكتابة. تعليم اللغة العربية ليس فقط كمهارة تواصل، ولكن أيضًا كوسيلة لفهم قيم تعاليم الإسلام الموجودة في الكتاب المقدس القرآن والأدب الديني الآخر .قال الدوكتور مُحَمَّد عبد العزيز "إن اللغة العربية ليست لغة حديثه، وإنما هي لغة قديمة قدم الدهر وهي لغة القرآن أنزل للناس كافة فلغته يجب أن تعرف الناس كافة، حيث إن العربية هي أصل لجميع اللغات".[2] لذلك، فإن إتقان اللغة العربية يُعدُّ أحد الأولويات الرئيسية في التعليم القائم على الإسلام. ومع ذلك، فإن تعليم اللغة العربية في المدارس الابتدائية

---

[1] Clive Holes, *Modern Arabic: Structures, Functions, and Varieties*, (Washington D.C. : Georgetown University Prees, 2004), hlm. 2.

[2] عبد الرحمن أحمد البريني, اللغة العربية أصل اللغات كلها, (الأردان: دار الحسن للنشر و التوزيع, ١٩٩٨), ص. ١٤

غالبًا ما يواجه تحديات، مثل انخفاض اهتمام الطلاب بالتعلم، وقيود الأساليب التعليمية المبتكرة والإبداعية في عملية التعليم والتعلم.

زين العقيب (Zainal Aqib) ذكر أن عملية التعلم هي جهد منظم يقوم به المعلم لتحقيق عملية التعلم بشكل فعال وفعال تبدأ من التخطيط والتنفيذ والتقييم.[٣] إحدى المشكلات الرئيسية في تعليم اللغة العربية هي قلة التنوع في أساليب التدريس. الطرق التقليدية مثل المحاضرات والحفظ غالبًا ما تجعل الطلاب يشعرون بالملل وقلة الدافع للتعلم. على أثر ذلك، تصبح نتائج تعلم الطلاب أقل من المستوى الأمثل. في سياق التعلم في القرن الحادي والعشرين، أصبحت المناهج المبتكرة والتفاعلية والمعتمدة على التكنولوجيا حاجة ملحة. أحد الطرق التي تزداد شعبية في الوقت الحالي هو التعلم القائم على الألعاب، وهو نهج تعليمي يدمج عناصر اللعب لزيادة مشاركة الطلاب وتحفيزهم.

رأى لمايغا (Maiga) في مجلة أوكتافيا (Oktavia)، فإن اللعب يعد جزءًا مهمًا في بيئة التعلم لأنه يمكن أن يعزز تجربة التعلم التي يسهل تذكرها، ويزيد من المزاج، ويجعل التعلم أكثر فعالية.[٤] لقد أثبت التعلم القائم على الألعاب فعاليته في العديد من الأبحاث. في البحث الذي أجراه ويدودو (Widodo)، ذكر في

---

[3] Zainal Aqib, *Model-Model, Media dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*, (Bandung: Yrama Widya, 2013), hlm. 66.

[4] Ririn Oktavia, "*Game-Based Learning* (*GAME-BASED LEARNING*) Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa". *Preprints* https://osf.io/preprints/6aeuy/, (Tahun 2022), hlm. 1.

مجلته أن التعلم القائم على الألعاب يمكن أن يخلق تجربة تعلم تفاعلية وممتعة، مما يمكن أن يحسن نتائج تعلم الطلاب.[٥] يتم تعزيز ذلك من قبل سورياني في بحثها، الذي يؤكد أن التعلم القائم على الألعاب يمكن أن يعزز الدافع الداخلي للطلاب من خلال تصميم الألعاب الذي يتناسب مع أهداف التعلم.[٦] في سياق تعليم اللغة العربية، طريقة التعلم القائم على الألعاب لديها إمكانيات كبيرة. مثلاً، الألعاب التي تعتمد على المفردات يمكن أن تساعد الطلاب على فهم معاني الكلمات العربية واستخدامها بطريقة ممتعة. وبالمثل، الألعاب التي تتضمن القواعد أو بنية الجمل يمكن أن تعزز فهم الطلاب لأنماط اللغة العربية.

في الصف الثالث '' أ '' من مدرسة مفتاح الأخلاقية الابتدائية الإسلامية، قامت المعلمة بتطبيق أنواع مختلفة من طرق التعلُّم القائم على الألعاب في تعليم اللغة العربية. تشمل بعض الطرق المستخدمة البطاقات التعليمية *Flashcard* لمساعدة الطلاب على التعرف على المفردات وحفظها، بالإضافة إلى استخدام منصات رقمية مثل *Wordwall* و*Quizziz* التي تقدم اختبارات تفاعلية

[5] Widodo, A., "*Penerapan Game-Based Learning dalam Pendidikan Dasar: Studi Kasus di Indonesia*, *Jurnal Pendidikan Inovatif*, (Vol. 15, No. 2, Tahun 2019), hlm. 125-135.

[6] Suryani, "*Efektivitas Pembelajaran Berbasis Permainan dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar*", *Jurnal Teknologi Pendidikan*, (Vol. 15, No.3, Tahun 2020), hlm.45-46.

تعتمد على التكنولوجيا. توفر كل من هذه الألعاب تجربة تعلُّم مختلفة وتهدف إلى تعزيز مشاركة الطلاب وفهمهم لمادة اللغة العربية.

إن نجاح تطبيق طريقة التعلم القائم على الألعاب في تعليم اللغة العربية لا ينفصل عن انطباع المعلم والطلاب كفاعلين رئيسيين في العملية التعليمية. رأى UU رقم ١٤ لعام ٢٠٠٥، فإن المعلم هو مربٍ محترف يتمثل دوره الرئيسي في التربية والتعليم والتوجيه والإرشاد والتدريب والتقييم وتقويم أداء الطلاب في تعليم الطفولة المبكرة عبر مسار التعليم الرسمي، والتعليم الأساسي، والتعليم الثانوي.[٧] يلعب المعلم دور المصمم والمنفذ للطريقة، بينما يكون الطالب هو الموضوع الذي يمر مباشرة بعملية التعلم. الطالب هو الطفل الذي يتعلم ويذهب إلى المدرسة وهو أيضًا أحد مكونات التدريس والموضوع الرئيسي في التعليم. يمكن أن تدعم التصورات الإيجابية حول تطبيق هذه الطريقة نجاحها، بينما يمكن أن تكون التصورات السلبية عائقًا كبيرًا. لذلك، من المهم دراسة انطباع المعلم والطلاب حول تطبيق هذه الطريقة. تعطي انطباع المعلم فكرة عن الفرص والعقبات في تنفيذ هذه الطريقة، بينما تعكس انطباع الطلاب فعالية التعلم القائم على الألعاب في تحسين فهمهم اللغة العربية.

بناءً على البحث السابق الذي أجرته تريسنا جايانتيكا (Trisna Jayantik)، ذكرت أن طريقة التعلم القائم

[7] Undang-undang Nomor 14 Tahun 2005, Guru dan Dosen, Pasal 1, ayat (1).

على الألعاب يمكن أن تزيد من نشاط الطلاب في عملية التعلم. ويرجع ذلك إلى أن هذه الطريقة تجعل الطلاب يشعرون بالسعادة وعدم الملل، مما يؤدي إلى زيادة حماسهم في متابعة عملية التعلم وتحسين تركيزهم أثناء الدرس.

بناءً على المقابلة التي أجريت في ٧ نوفمبر ٢٠٢٤ مع معلمة الصف الثالث " أ " في مدرسة مفتاح الأخلاقية الابتدائية الإسلامية، كان التدريس في البداية يستخدم الطريقة التقليدية في تعليم اللغة العربية. ومع ذلك، لم تكن هذه الطريقة فعالة بشكل كامل، حيث كان العديد من الطلاب يشعرون بالملل والنعاس أثناء الدرس، كما كانوا يواجهون صعوبة في فهم المادة التعليمية، مما أدى إلى تدني نتائجهم الدراسية. مدرسة مفتاح الأخلاقية الإبتيدائية الإسلامية هي إحدى المؤسسات التعليمية التي تدمج تعليم اللغة العربية في مناهجها الدراسية. في الصف الثالث " أ "، تطبيق طريقة التعلم القائم على الألعاب أصبح ابتكارًا لحل المشكلات الموجودة في تعليم اللغة العربية. يُتوقع من المعلم أن يكون ميسرًا قادرًا على توجيه الطلاب في استخدام الألعاب التعليمية لتحقيق أهداف التعلم. بناءً على ذلك، تهدف هذا البحث إلى دراسة انطباع المعلم والطلاب على تطبيق طريقة التعلم القائم على الألعاب في تعليم اللغة العربية للصف الثالث " أ " بمدرسة مفتاح الأخلاقية الابتدائية الإسلامية.

ب. أسئلة البحث

انطلاقا من الخلفية المذكورة، قدمت الباحثة في هذا البحث هذه المسائل:

١. كيف انطباع المعلم والطلاب لتطبيق طريقة التعلم القائم على الألعاب في تعليم اللغة العربية ؟
٢. ما هي العوامل المساعدة والمعوقة التي تُواجه في تطبيق طريقة التعلم القائم على الألعاب في تعليم اللغة العربية ؟
٣. ما هو أثر تطبيق طريقة التعلم القائم على الألعاب في تعليم اللغة العربية؟

ج. أهداف البحث

١. معرفة انطباع المعلم والطلاب لتطبيق طريقة التعلم القائم على الألعاب في تعليم اللغة العربية بمدرسة مفتاح الأخلاقية الابتدائية الإسلامية.
٢. معرفة العوامل المساعدة والمعوقة لتطبيق طريقة التعلم القائم على الألعاب في تعليم اللغة العربية بمدرسة مفتاح الأخلاقية الابتدائية الإسلامية.
٣. معرفة أثر تطبيق طريقة التعلم القائم على الألعاب في تعليم اللغة العربية بمدرسة مفتاح الأخلاقية الابتدائية الإسلامية.

د. فوائد البحث

أما فوائد هذا البحث فهي :

١. الفوائد النظرية

بعد تنفيذ هذا البحث، من الناحية النظرية يُتوقع أن يُسهم في تعزيز المعرفة والفهم حول التفسير في مجال التعليم. يمكن مشاهده ذلك من خلال المجال التعليمي، ويُمكن استخدامه كمصدر مرجعي أو أداة تقييم للأبحاث المستقبلية.

٢. الفوائد العملية

يمكن أن يكون هذا البحث مفيداً من الناحية العملية على النحو التالي :

أ. توسيع معرفة الباحث والقراء بشأن طريقة التعلم القائم على الألعاب.

ب. أن تكون بمثابة صورة للباحثين الآخرين للقيام بأبحاث تكميلية بشأن طريقة التعلم القائم على الألعاب.

الباب الثاني

الهيكل النظري

أ. توصيف النظريات

١. تعليم اللغة العربية

أ. تعريف تعليم اللغة العربية

اللغة العربية كواحدة من اللغات في العالم التي تتمتع بالعديد من الخصائص والميزات التي تميزها. ما في حدا يشكك في مساهمة اللغة العربية في تطوير العلوم الإسلامية، سواء بشكل مباشر أو غير مباشر.[٨]

رأى لهيرو كورنياوان (Heru Kurniawan)، التعلم هو عملية تكييف تهدف إلى التعلم النشط في الفصل الدراسي.[٩] يرى أسيب هرماوان (Acep Hermawan) في كتابه *" Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab"* أن أنشطة التعلّم هي عملية مطابقة للأنشطة التعليمية التي يقوم بها المعلمون كمهندس للأنشطة التعليمية، من أجل حدوث عملية التعلم.[١٠]

---

[8] Kasmiati, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab*, (Banyumas: CV Rizquna, 2020), hlm.1.

[9] Heru Kurniawan, *Pembelajaran Menulis Kreatif*, (Bandung: PT: Remaja Rosdakarya, 2014), hlm. 5.

[10] Acep Hermawan, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), hlm. 32.

تعليم اللغة هو مصطلح يشير إلى العملية الواعية التي يقوم بها الفرد عند تعلم اللغة الثانية، وعلى وجه التفصيل، الوعي بقواعد اللغة ومعرفتها والقدرة على التحدث عنها.[١١] أما تعليم اللغة العربية هي عملية تربوية تهدف إلى الدفع والإرشاد والتطور في بناء قدرة اللغة العربية إيجابيا كانت أم سلبيا وتنشئة النظرية بموقف إيجابي وهو اللغة العربية الفصحى.

ومن قدرة اللغة العربية الإيجابى هي القدرة على التكلم شفويا كان أم كتابة. ومن الشفوي القدرة على التكلم مع الآخرين باللغة العربية. وأما الكتابة فهي القدرة على الإنشاء. وقدرة اللغة السلبية هي القدرة على فهم كلام الآخرين وقدرة على فهم القراءة. إن معرفة اللغة العربية لها فوائد عديدة من أهمها أن إجادتها ضروري لفهم القرآن الكريم والحديث النبوى والكتب الأخرى المتعلقة بالإسلام المكتوبة بالعربية.[١٢]

تعلم اللغات الأجنبية هو عملية معقدة تتضمن ظواهر متعددة، لذا ليس من المستغرب أن يكون لها معانٍ مختلفة لكل شخص.[١٣] أحد أشكال التعليم هو تعليم اللغة العربية. وبناءً

---

[١١] رشدي أحمد طعيمة, *تعليم اللغة العربية لغير الناطقين بها-مناهج و أساليبه-* (الرباط: إيسيسكو, ١٩٨٩), ص.٣٠.

[١٢] محمد على الخولى, *أساليب التعليم اللغة العربية*, (رياض: مطابع المعرز والتجارية, ١٩٨٢) ص. ١٩.

[13] Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, (Malang: UIN Malang Press, 2009), hlm. 17.

على الشرح المتعلق بمفهوم التعليم واللغة العربية المذكور أعلاه، يمكن الاستنتاج أن تعليم اللغة العربية هو عملية تفاعل بين الطلاب والمعلم تهدف إلى تسهيل فهم الطلاب للغة العربية وجوانبها المختلفة التي تدخل في نطاقها.

ب. أهداف تعليم اللغة العربية

تُستدل أهداف تعليم اللغة العربية من خلال أهداف التعلم الخاصة بها. الهدف من تعليم اللغة العربية يعني تنمية مهارات اللغة العربية. من خلال تعلم اللغة المستمر ، يمكن الحصول على المهارات اللغوية ، وهي الاستماع والكلام والقراءة والكتابة. هدف تعليم اللغة العربية للمعلمين هو جعل اللغة العربية سهلة الفهم للطلاب. أما الهدف بالنسبة للطلاب فهو أن يتمكنوا من إتقان اللغة العربية.[١٤]

تهدف مادة اللغة العربية إلى ما يلي:[١٥]

١. تطوير مهارات اللغة العربية الفعالة والتواصلية.

٢. زيادة الوعي بأهمية اللغة العربية كلغة دولية ولغة دينية.

---

[14] Bisri Mustofa dan Abdul Hamid, *Metode dan Strategi Pembelajaran Bahasa Arab*, (Malang: UIN Maliki Press, 2012), hlm. 5.

[15]Kemendukbudristek, *Kurikulum Merdeka: Bahasa Arab*, (Jakarta: Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, 2020), hlm. 3-4.

٣. تطوير مهارات الإستماع والقراءة والكتابة والكلام باللغة العربية.

٤. زيادة الفهم عن الثقافة والحضارة العربية.

٢. التعلم القائم على الألعاب

أ. تعريف التعلم القائم على الألعاب

اللعبة هي نشاط يجعل الفصل أكثر ديناميكية ويساعد في تقليل ملل الطلاب أثناء عملية التعلم. لذلك، يُسمى نهج تعلم المتعلمين من خلال الألعاب بتعلم القائم على الألعاب.[١٦] التعلم القائم على الألعاب هو أيضًا أحد أساليب التعلم التي تعتمد على الألعاب الإلكترونية لتحقيق الأهداف التعليمية. من خلال التعلم القائم على الألعاب، يتمكّن الطلاب من تجربة حلّ التحديات والتفاعل مع المحتوى التعليمي بطريقة ممتعة ومبتكرة.[١٧] التعلم القائم على الألعاب هو طريقة التعليم على اللعبة باستعمال التطبيق التي تخطط خاصة للمساعدة عملية

[16]Akrim, *Buku Ajar Strategi Pembelajaran*, (Medan: Umsu Press, 2022), hlm.87.

[17] Ibam, E., Adenkunle, T., & Agbonifo, O, A, *Moral Education Learning System Based on the Snakes and Ladders Game*. Dalam *EAI Endorsed Transaction on E-Learning*, 5(17) 2018, hlm. 1-9.

التعليم.[١٨] يمكن ان تطوير التعلم القائم على الألعاب بتكرير بيئة المحفزة والممتعة والترقية الإبداع. التعلم القائم على الألعاب الذي يستعمل ان يكون حلا جذابا للطلاب لأن تطوير فعالية التعلم القائم على الألعاب. يمكن تعلم اللعبة أن توجد على جهاز هاتف الذكي، حتى كثير منها تطبيق القائم على ويب أيضا.[١٩] تم تطوير التعلم القائم على الألعاب لأول مرة من دافيد دي فريس وكيث إدوارد David de Vries dan Keith (Edward)، حيث تم تصميم هذه الطريقة التعليمية لتوازن بين المواد التعليمية التي يدرسها المعلم واللعب، وقدرة الطلاب على تطبيق تلك المواد في الحياة الواقعية.[٢٠] في سياق التعلُّم، يمكن للمعلم أن يصمم ألعابًا، وتكون غالبًا على شكل اختبار يحتوي على أسئلة تشجع التعاون والتفاعل بين أعضاء المجموعة.

---

[١٨] سفينة عملية هنديانى، "فعالية game based learning (Quizz Kahoot)لإتقان المفردات في تعليم اللغة العربية بمدرسة الأزهر ٢٩ المتوسطة الإسلامية سمارانج"، *بحث علمي: جامعة والي سونجو الإسلامية الحكومية سمارانج* ٢٠٢٣ . ص. ٩.

[19] Alfi Diatoma, dkk., "Game-Based English Learning For Young Leaners: A Sistematic Review", *Jedu: Journal of English Education*, (Vol. 1 No. 3, Tahun 2022), hlm. 111.

[20]Eka Wahyuni, dkk., *Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran*, (Padang: CV. Gita Lentera, 2023), hlm. 93.

هذه طريقة جذابة لتعزيز التعلُّم وفي نفس الوقت تنمية المهارات الاجتماعية والتعاون بين الطلاب.[٢١]

التعلم القائم على الألعاب هو طريقة التعليم التي تستخدم الألعاب التي تم تصميمها خصيصاً للمساعدة في عملية التعلم.[٢٢] رأى لكورييا وسانتوس(Correia dan Santos)، يقولان أن تعلم القائم على الألعاب هو أحد الطرق أو الأساليب التعليمية التي يمكن أن تزيد من مشاركة الطلاب في عملية التعلم[٢٣]. أضاف تورينتي (Torrente) أن التعلم القائم على الألعاب يستفيد من الألعاب ذات الأهداف الجادة كأداة مهمة لدعم عملية التعلم.[٢٤].يمكن أن يكون تعلم القائم على الألعاب إنجازًا مبتكرًا في خلق بيئة تعلم مثيرة للطلاب، بحيث يمكنهم امتصاص المواد التعليمية بشكل أكثر كفاءة. طريقة تعلم القائم على الألعاب هي وسيلة لعرض المواد الدراسية من خلال أشكال

---

[21] Akrim, *Buku Ajar Strategi Pembelajaran*, (Medan: Umsu Press, 2022), hlm.87.

[22] Martiman, dkk., *Model-Model Pembelajaran*, (Sukabumi: CV Jejak (Jejak Publisher), 2023), hlm. 64.

[23]Hanif Akhtar, dkk., "*Game-Based Learning*: Teachers' Attitude and Intention To Use Quizizz in the Learning Process", *International Conference on Educational Assesment and Policy*, (ICEAP 2019), hlm. 49.

[24]Komang Redy W dan I Made Dedy S, "Pengaruh *Game-Based Learning* Terhadap Motivasi dan Prestasi Belakar". *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, (Vol. 10, No. 3, Tahun 2020), hlm. 200.

مختلفة من الألعاب. كل الإمكانيات التي تمتلكها الألعاب كأداة تعليمية تجعل من السهل استخدامها كوسيلة لتحفيز الطلاب في عملية التعلم .قدرتها على الأثر في الجوانب المعرفية والعاطفية للمستخدمين في نفس الوقت يمكن أن تكون قوة كبيرة كوسيلة تعليمية.

تتوافق طريقة التعلم القائم على الألعاب مع نظرية التعلم الحديثة، مثل البنائية التي تركز على دور الطلاب النشط في عملية التعلم. تم تطوير هذا المنهج من قبل فيغوتسكي (Vygotsky). تركز البنائية على كيفية بناء الطلاب لفهمهم بنشاط من خلال التفاعل مع البيئة والأشخاص من حولهم[٢٥]. في تعلم اللغة، هذه النظرية ذات صلة كبيرة لأن اللغة هي أداة للتواصل التي تنطوي بشكل طبيعي على التفاعل الاجتماعي. قدم فيجوتسكي (Vygotsky) مفهوم *Zone of Proximal Development*، وهي المسافة بين القدرات التي يمكن للطلاب تحقيقها بشكل مستقل والقدرات التي يمكنهم تحقيقها بمساعدة المعلمين أو الأقران. يدعم التعلم القائم على الألعاب هذا المبدأ من خلال توفير التحديات التي

[25] Vygotsky, L. S., *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*, (Cambridge, MA: Harvard University Press, 1980), hlm. 84.

يمكن أن تدفع الطلاب للتجاوز عن منطقة الراحة الخاصة بهم، مع الاستمرار في الحصول على الإرشاد والتعليقات المناسبة.[٢٦]

طريقة التعلم القائم على الألعاب تحتوي على فائدة تعليمية كبيرة لأنها تساعد في تنمية مهارات مثل التفكير النقدي، والتواصل الجماعي، واتخاذ القرارات بشكل صحيح .لذلك، يركز تعلم المعتمد على الألعاب على أن الألعاب ليست فقط للترفيه، بل يمكن أن تكون جزءاً مهماً من عملية التعلم. عند تطبيق هذه الطريقة في التعليم، يحصل الطلاب على فرصة للتفاعل بشكل نشط. هذه الطريقة تساعد في زيادة الحافز للتعلم وتجعلكم تشعرون بالسعادة والحماس، كما تشجع على التعاون بين الأصدقاء. وبالتالي، يصبح من السهل على الطلاب فهم المواد التي يتم تدريسها لهم. في الصف الثالث بمدرسة مِفْتاح الأخلاقية الابتدائية، لم تُطبَّق طريقة التعلم القائم على الألعاب من خلال نوع واحد فقط من الألعاب، بل استُخدمت مجموعة متنوعة من الألعاب التي تُسهم في زيادة تفاعل الطلاب في عملية التعلم. ومن بين هذه الألعاب المستخدمة Wordwall. إن استخدام Wordwall الذي يجمع بين التعلم واللعب يجعل

[26] Driscoll, M. P., *Psychology of Learning for Instruction*, (London: Pearson, 2005), hlm. 235.

الطلاب أكثر سعادة وتركيزًا أثناء التعلم.[٢٧] *Wordwall* حرفيًا "جدار الكلمات". ووفقًا لإدروس وآخرين، فإن *Wordwall* من حيث اللغة، تعني كلمة تطبيق ممتع يمكن الوصول إليه عبر المتصفح، ويُستخدم كمصدر للتعلم، ووسيلة تعليمية، وأداة تقييم ممتعة للطلاب.[٢٨] تعد *Wordwall* تطبيقًا تعليميًا يعتمد على الويب، ويستخدم كوسيلة تعليمية ممتعة للطلاب، حيث يسهم في زيادة نشاطهم وتفاعلهم أثناء عملية التعلم. ويوفر هذا التطبيق مجموعة متنوعة من الألعاب التفاعلية التي يمكن تكييفها مع الأهداف التعليمية، ومنها: المسابقات، مطابقة الأزواج،أناغرام، ترتيب الحروف، البحث عن الكلمات، والتصنيف.[٢٩]

من بين الأنواع المختلفة من هذه الألعاب، غالبًا ما تستخدم معلمة اللغة العربية للصف الثالث " أ " صيغتي الاختيار

---

[27] Gandasari P dan Pramudiani P, "Pengaruh Aplikasi *Wordwall* terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar", *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, (Vol. 3, No. 6, Tahun 2021), hlm. 3694.

[28] Indah R dan Munirul A, "Efektivitas *Wordwall* sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab Siswa kelas X di MAN Kota Batu", *Jurnal Sustainable*, (Vol. 6, No. 2, Tahun 2023), hlm.351.

[29] Risma N, dkk., "Penerapan Media *Wordwall* dalam Pembelajaran IPAS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4A MIS Al-Hidayah", *Seminar Nasional dan Publikasi Ilmiah 2024 FIP UMJ*, hlm. 307.

من متعدد ومطابقة الأزواج، لأنهما يُعتبَران الأكثر فاعلية في قياس فهم الطلاب، وأسهل في دمجهما مع محتوى الدروس. لا تتميّز هذه الألعاب بجاذبيتها البصرية فحسب، بل تساعد الطلاب أيضًا على التعلم بطريقة ممتعة وتحفّز روح المنافسة الإيجابية بينهم.

ب. مراحل التعلم القائم على الألعاب

تطبيق التعلم القائم على الألعاب في عملية التعلم يتضمن ست مراحل. وفيما يلي مراحل التعلم القائم على الألعاب في عملية التعلم :[٣٠]

١. اختيار اللعبة المناسبة للموضوع

في هذه المرحلة، يختار المعلم اللعبة التي ستُستخدم في عملية التعلم بحيث تتناسب مع موضوع المادة التي سيتم تدريسها. فكلما كانت اللعبة المختارة أكثر توافقًا مع الموضوع، كانت نتائج التعلم أفضل.

٢. شرح المفهوم

[30] Khaerunnisa, "Penerapan Metode *Game-Based Learning* untuk meningkatkan Minat Belajar pada Siswa Kelas IV, *Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, (Vol. 6, No. 3, Tahun 2022), hlm. 519.

في هذه المرحلة، يشرح المعلم المادة للطلاب لتوضيح الفكرة الأساسية التي ستُستخدم في اللعبة. كما يشرح طريقة اللعب للطلاب.

٣. القواعد

في هذه المرحلة، يشرح المعلم القواعد التي يجب على الطلاب الالتزام بها أثناء اللعبة وطريقة تنفيذها.

٤. لعب اللعبة

في هذه المرحلة، يقوم الطلاب بلعب اللعبة باستخدام وسائل التي قدمها المعلم سابقًا.

٥. تلخيص المعرفة

بعد انتهاء اللعبة، يقوم الطلاب بتلخيص المعرفة أو كتابة بعض النقاط المهمة التي شرحها المعلم أثناء اللعبة.

٦. الإنعكاس

يقوم الطلاب بإجراء الانعكاس على نتائج التعلم التي تم تقديمها.

ج. خصائص التعلم القائم على الألعاب

١. ممتع ومثير

التعلم القائم على الألعاب يمكن أن يساعد الطلاب في فهم المادة وتحقيق أهداف التعلم بطريقة أكثر جذبًا ومتعة. من

خلال التعلم القائم على الألعاب، يمكن للطلاب أيضاً التعريف على تطبيق المفاهم والمواد.

٢. بناءً على الخبرة

لا يجب توجيه الطلاب أو تدريبهم على كيفية لعب اللعبة وفهم محتواها. من خلال التعلم القائم على الألعاب، سيفهم الطلاب بأنفسهم من خلال عملية التجربة والخطأ (*trial and error*)، بحيث عندما يواجهون الفشل، سيحاولون مرة أخرى باستراتيجيات وطرق مختلفة لتحقيق الأهداف أو المهام.

٣. هناك تحديات يمكن تعديلها

تتميز خصائص التعلم القائم على الألعاب عمومًا بمستويات مختلفة من التحديات، بدءًا من السهلة وصولاً إلى الصعبة.

٤. التفاعل والتعليقات

يسمح التعلم القائم على الألعاب بعملية التفاعل بين زملائه الطلاب والألعاب بطريقة تفاعلية. على سبيل المثال، ستحدد الاستراتيجيات والقرارات والإجراءات المختارة في اللعبة عملية ونتيجة اللعبة نفسها. فيما يتعلق التعليقات (*feedback*) ، تتيح طريقة التعلم القائم على الألعاب للطلاب التفكير واستخلاص الاستنتاجات من نتائج الإجراءات التي تم اتخاذها في اللعبة. من خلال

التعليقات، يمكن للطلاب معرفة أثر الإجراءات المتخذة ويمكنهم التعلم من الأخطاء أو الإخفاقات.

٥. اجتماعي وتعاون

يمكن أن يسهم التعلم القائم على الألعاب في بناء التواصل والتعاون بين الطلاب. ومن خلال التعاون المكثف، يُتوقع أن يُساعد ذلك في تدريب المهارات الاجتماعية للطلاب[٣١].

طريقة التعلُّم القائم على الألعاب مناسبة جدًا لنمو الانطباع المعرفي لدى الطلاب. فاستخدام أسلوب التعلُّم الذي يتناسب مع خصائص الطلاب يؤثر على نفسيتهم، مما يساعد في تعزيز فهمهم للمادة التي يتم دراستها.[٣٢] سيهتم الطلاب بمختلف الالعاب التي تصمم في انشطة التعلم مما يساهم في زيادة دافعيةهم للتعلم. ومن خلال طريقة التعلم القائم على الالعاب يزداد تحفيز الطلاب للتعلم وحل المشاكل ويتعزز فيهم حب الاستكشاف والمعرفة.

---

[31]Farid Hatul H, "Penerapan Model Game Based Learning dalam Meningkatan Motivasi Belajar IPS di Kelas VIII B MTs Lombok Kulon Bondowoso", *Skripsi* (Jember: UIN KH Achmad Siddiq, 2023), hlm. 35-27.

[32] Hayu Ika A, "Penerapan Media Pembelajaran Game Matematika Berbasis KOTS dengan Metode Digital *Game Based Learning* di Sekolah Dasar", *Jurnal Pendidikan Indonesia*, (Vol. 2, No. 11 Tahun 2021), hlm. 1888

د. فوائد التعلم القائم على الألعاب

فوائد التعلم القائم على الألعاب هي خلق جو تعليمي ممتع، وزيادة مشاركة الطلاب، بالإضافة إلى تحسين فعالية التعلم من خلال تسهيل تذكر المواد. لذلك، يُتوقع من المعلم أن يخلق ويطور أفكار جديدة في عملية التعليم. الابتكار يعني إجراء تغييرات في النظام الموجود، سواء كان سيئًا أو جيدًا، ليصبح أفضل.

هـ. مزايا وعيوب التعلم القائم على الألعاب

تطبيق طريقة التعلم القائم على الألعاب في التعليم بالطبع له مزايا وعيوب عند تطبيقه. من المزايا الموجودة في تطبيق التعلم القائم على الألعاب في التعليم هو أنه تفاعلي، ممتع، يعزز التعاون، يسهل التعلم، يصبح أداة لقياس مستوى الفهم، يعزز الذاكرة، يمكن أن يخفف من التوتر، لديه جاذبية في التعلم، يساعد على الاسترخاء بعد التعلم، ويحفز روح التعلم.[٣٣]

تطبيق طريقة التعلم القائم على الألعاب لا يقتصر على المزايا فقط، بل توجد أيضًا بعض العيوب في تطبيقها. ومن العيوب التي قد تظهر أثناء عملية التعلم باستخدام طريقة التعلم

[33] Cinta, dkk., "*Game-Based Learning* (*GBL*) Sebagai Inovasi dan Solusi Percepatan Adaptasi Belajar pada Masa New Normal", *Intregated: Information Technology and Vocational Education*, (Vol. 3, No. 1 Tahun 2021), hlm. 21.

القائم على الألعاب هي إنها تحتاج وقت تعلم كبير ووسائل إضافية عشان تنجح بشكل جيد.[٣٤] من العيوب الأخرى لطريقة التعلم القائم على الألعاب أنها معقدة وتستغرق وقتًا طويلًا في عملية إعدادها، كما أن ليس كل المعلمين يمتلكون المهارات اللازمة لتصميم الألعاب. بالإضافة إلى ذلك، قد تصبح الصف دراسيًا صاخبًا إذا لم يتمكن المعلم من ضبط النظام داخل الصف، وتتطلب الطريقة أيضًا أدوات وأجهزة إضافية لتنفيذها[٣٥].

لذلك، يمكن الشعور بنجاح تطبيق طريقة التعلم القائم على الألعاب إذا تم تنفيذها بشكل مثالي وتم تكييفها مع الظروف البيئية المحيطة.

٣. انطباع

أ. تعريف انطباع المعلم والطلاب

الانطباع هو عملية تسبقها الحواس، وهي عملية استلام الفرد للمثيرات عبر الحواس أو ما يمكن تسميته بالعملية

---

[34] Ririn Oktavia, "*Game-Based Learning* (*GAME-BASED LEARNING*) Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa". *Preprints* https://osf.io/preprints/6aeuy/, (Tahun 2022), hlm. 5.

[35] Sri Wahyuning, " Pembelajaran IPA Interaktif dengan *Game-Based Learning*" *JSEI: Jurnal Sains Edukatika Indonesia*, (Vol/ 4, No. 2 Tahun 2022), hlm.3.

الحسية. ومع ذلك، لا تتوقف هذه العملية عند هذا الحد، بل يتم نقل تلك المثيرات وتستمر العملية التالية التي تُسمى عملية الانطباع. وتشمل هذه العملية الحواس بعد أن تستلم المعلومات عبر الحواس، حيث تُعالج هذه المعلومات وتُفسر لتصبح انطباعا كاملاً.[٣٦]

عرّف فيليب كوتلر (Philip Kottler) الانطباع بأنه عملية يقوم فيها الفرد باختيار وتنظيم وتفسير المدخلات المعلوماتية من أجل إنشاء صورة ذات معنى.[٣٧] بينما عرّف جلال الدين رحمة (Jalaluddin Rakhmat) الانطباع بأنه تجربة تستنتج الأشياء أو الأحداث أو العلاقات التي يتم الحصول عليها من استنتاج المعلومات وتفسير الرسائل[٣٨].

رأى لقاموس اللغة الإندونيسية الكبير (KBBI)، فإن الانطباع هو استجابة أو استقبال مباشر من امتصاص معين، أو هو عملية يدرك الشخص بعض الأمور من خلال حواسه.[٣٩] باعتبارها جانبًا نفسيًا أساسيًا، فإن الانطباع له أثر كبير على استجابة الإنسان لمختلف الجوانب والظواهر من حوله. يشمل

---

[36] Bimo Walgito, *Pengantar Psikologi Umum*, (Yogyakarta: Penerbit Andi, 2005), hlm. 99.

[37] Philip Kottler, *Manajemen Pemasaran, Analisis, Perencanaan, Implementasi dan Pengandalian,* (Jakarta: Erlangga, Edisi Kelima, 1997), hlm. 164.

[38] Jalaluddin Rakhmat, *Psikologi Komunikasi*, (Bandung: PT. Rosda Karya, 2007), hlm.143.

[39] Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2001), hlm. 304.

تعريف الانطباع نطاقًا واسعًا، ويتضمن الأبعاد الداخلية والخارجية. قدم العديد من الخبراء تعريفات متنوعة للانطباع، على الرغم من أن جميعها تحتوي على معنى مشترك في جوهرها.

انطباع المعلم هو تحليل يتعلق بالانطباع حول كيفية دمج تطبيق الأمور المحيطة بالفرد أو المفاهيم الموجودة في مجال التعليم. يُعتبر انطباع المعلم عملية يختار فيها المعلم وينظم ويطبق التجارب الموجودة، ثم يفسرها لإنشاء صورة شاملة ذات معنى.[٤٠]

انطباع الطالب هو تفسير الطالب أو حكمه أو رأيه في شيء ما يحدث حوله. إذا كان لدى الطالب انطباع جيد لشيء ما، فإن ذلك سيؤثر على موقف الطالب تجاه الشيء الذي يحبه.

وبناءً على التعريفات المختلفة للانطباع التي تم شرحها. بشكل عام، يمكن تفسير الانطباع على أنه عملية إعطاء معنى وتفسير للمحفزات والأحاسيس التي يتلقاها الأفراد. وتتأثر هذه العملية بشدة بالعوامل الداخلية والخارجية التي يمتلكها كل فرد.

[40] Arzaqillah M, "persepsi guru dan peserta didik terhadap implementasi pembelajaran al-qur'an hadits dan fiqih berbantuan *android games*", *tesis* (Surabaya: program pascasarjana UIN Sunan Ampel, 2020), hlm. 16-17.

ب.العوامل المسببة للانطباع

رأى لريستيانتي براستيجو (Restiyanti Prasetijo)، يمكن تصنيف العوامل التي تؤثر على الانطباع إلى عاملين رئيسيين، وهما العوامل الدخيلية والعوامل الخارجية التي تشمل الخبرة والإحتياجات والأحكام و التوقعات. بينما تشمل العوامل الخارجية المظهر والطبيعة والطبيعة المحفزة للوضع المحيط.[٤١]

ووفقاً مفتاح طه ، فإن العوامل التي تؤثر في انطباع الشخص تشمل عوامل داخلية وعوامل خارجية، فالعوامل الداخلية تشمل الأنوسة، المواقف والخصائص الشخصية، والتحيز، والرغبات، والانتباه، وعملية التعلم، والحالة الجسدية، والاضطرابات النفسية، والقيم والاحتياجات، وكذلك الاهتمام والدوافع. وتشمل العوامل الخارجية: الخلفية الأسرية، والمعلومات المستقبَلة، والمعرفة والاحتياجات في البيئة، والقوة، والحجم، والمقاومة، والحركات المتكررة، والأمور الجديدة والمألوفة أو الغريبة.[٤٢]

إن الجمع بين آراء الخبراء وانطباعهم ووجهات نظرهم حول العوامل المؤدية إلى حدوث الانطباع يجعل الانطباع عملية

---

[41] Restiyanti, dkk., *Perilaku Konsumen* , (Yogyakarta: Penerbit ANDI, 2005), hlm. 69.

[42] Miftah Thoha, *Perilaku Organisasi Konsep Dasar dan Aplikasinya*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2003), hlm. 145.

معقدة، حيث تلعب التفاعلات بين شخصية الفرد وظروف بيئته دورًا مهمًا في تشكيل طريقة نظر الشخص إلى أمر ما.

ج. مؤشرات الانطباع

مؤشرات الانطباع رأى لبيمو والجيطو (Bimo Walgito)، وهي:[٤٣]

١. الانطباع هو امتصاص المؤثرات أو الأشياء من خارج الفرد هذه المؤثرات أو الأشياء يتم استقبالها أو انطباعها عن طريق الحواس الخمس: البصر، والسمع، واللمس، والشم، والتذوق، وسواء بشكل منفرد أو بشكل مشترك. الاستقبال أو الانطباع من خلال الحواس يؤدي إلى تكوين صورة أو رد فعل أو انطباع في الدماغ.

٢. المعرفة أو الفهم

بعد تكوّن الصور والانطباعات في الدماغ، يتم تنظيمها وتصنيفها ومقارنتها وتفسيرها، فتظهر الفهومات والمعارف.

٣. لتقييم أو التقويم

[43] Bimo Walgito, *Pengantar Psikologi Umum*, (Yogyakarta: Penerbit Andi, 2005), hlm. 197.

توجد عملية تقييم من الفرد بعد تكوّن المعرفة أو الفهم. يقوم الفرد بمقارنة المعرفة أو الفهم الجديد الذي اكتسبه بشكل ذاتي. ولذلك، فإن الانطباع يعتبر أمراً شخصياً.

بناءً على ذلك، يمكن الاستنتاج أن الانطباع يحتوي على مؤشرات امتصاص المؤثرات أو الأشياء من خارج الفرد لإنتاج صورة أو انطباع. ثم، يتم تفسير مؤشرات المعرفة أو الفهم، والصورة والانطباع في الدماغ، ليتم تشكيل المعرفة أو الفهم. بعد تكوّن المعرفة أو الفهم في الدماغ، ظهر بعد ذلك التقييم من الفرد الذي يؤدي إلى ظهور الانطباع.

ب. الدّراسات السابقة

في أي بحث هناك حاجة إلى نتائج البحوث ذات الصلة لدعم وتعزيز البحث الذي يتم إجراؤه. بناء على بحث المؤلف ، هناك العديد من الدراسات السابقة ذات الصلة ببحث المؤلف في هذا البحث. يشرح المؤلف بعض نتائج البحث ذات الصلة على النحو التالي:

١. **"انطباع المعلم والطلاب تجاه تنفيذ تعلم القرآن والحديث والفقه بمساعدة ألعاب أندرويد *Android Games* (دراسة حالة في مدرسة المرشدة الابتدائية بسورابايا)"** للمؤلف أرزاق الله مباركة (٢٠٢٠). يستخدم

هذا البحث منهجًا نوعيًا مع طريقة دراسة الحالة لدراسة انطباع المعلم والطلاب تجاه تطبيق التعلم القائم على ألعاب الأندرويد. تُظهر نتائج البحث أن كلًّا من المعلمين والطلاب لديهم انطباع إيجابي إلى حدٍّ ما تجاه هذه الطريقة. وقد اعتُبر أن التعلم بمساعدة ألعاب الأندرويد قادر على خلق جوٍّ تعليمي أكثر متعة وتفاعلية. كما أظهرت استجابات الطلاب حماسًا كبيرًا لأنهم شعروا بأن عملية التعلم أصبحت أكثر جاذبية وإفادة. تتمثل أوجه التشابه مع هذا البحث في دراسة انطباع المعلم والطلاب تجاه نوع معين من التعلم، واستخدام طريقة قائمة على الألعاب كوسيلة تعليمية، واعتماد نفس منهج البحث، وهو المنهج النوعي مع مدخل دراسة الحالة. أما الاختلاف بين بحث أرزاق الله وبحثي فهو في تركيز موضوع التعلم الذي سيتم دراسته[٤٤].

٢. " **انطباع الطلاب تجاه تطبيق نموذج التعلم القائم على الألعاب في تعلم الرياضيات**" للمؤلفين جيهان نبيلة، وروري ريزهادي، وهيرمانشياه (٢٠٢٣). هذا البحث هو بحث

[44] Arzaqillah M, "Persepsi Guru dan Peserta Didik Terhadap Implementasi Pembelajaran Al-Qura'an Hadits dan Fiqih Berbantuan *Android Games* (Studi Kasus di SD Mursyidah Surabaya)", *Tesis* (Surabaya: Program Pascasarjana UIN Sunan Ampel, 2020), hlm.1-90.

وصفي نوعي يهدف إلى معرفة انطباع الطلاب تجاه تطبيق نموذج التعلم القائم على الألعاب في تعليم الرياضيات. تُظهر نتائج هذا البحث أن الطلاب لديهم انطباع جيد جدًا تجاه تطبيق هذه الطريقة. يشعرون بالسعادة والحماس، ويكونون أكثر تحفيزًا لدراسة الرياضيات لأن هذه الطريقة تجعل عملية التعلم أكثر جذبًا ومتعة. أما أوجه التشابه مع هذا البحث فهي أنهما معًا يدرسان انطباع الطلاب تجاه تطبيق التعلم القائم على الألعاب. أما الاختلاف، فيتمثل في تركيز موضوع التعلم الذي سيتم دراسته[٤٥].

٣. "**نموذج التعلم القائم على الألعاب وأثره على تحسين نتائج تعليم اللغة العربية**" للمؤلفين خير النساء، إيلا جاهياني وأحمد عبد النافع (٢٠٢٤). يستخدم هذا البحث المنهج الكمي مع تصميم تجريبي لقياس فعالية نموذج التعلم القائم على الألعاب في تحسين نتائج تعلم الطلاب، خاصة في إتقان مفردات اللغة العربية. أظهرت نتائج البحث أن تطبيق التعلم القائم على الألعاب يساعد الطلاب بشكل كبير في إتقان المفردات. الطلاب الذين تم تعليمهم باستخدام هذه الطريقة

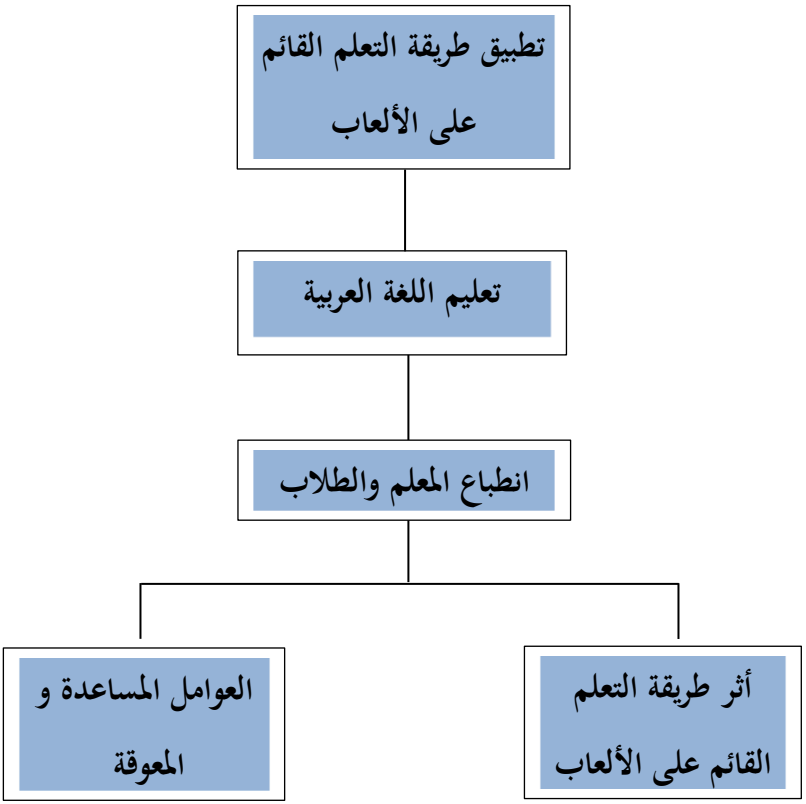
[45] Jihan Nabila, dkk., "Persepsi Siswa Terhadap Penerapan Model *Game-Based Learning* pada Pembelajaran Matematika", *Didaktid: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, (Vol. 9, No. 5 Tahun 2023), hlm. 947-954.

أظهروا إتقانًا أفضل للمفردات، وجو تعلم أكثر نشاطًا، وزيادة في الحافز للتعلم مقارنة بالطلاب الذين تعلموا باستخدام الطريقة التقليدية. أوجه التشابه مع هذا البحث هي أنهما يستخدمان نموذج التعلم القائم على الألعاب كموضوع رئيسي في البحث. أما الاختلاف فيتمثل في قياس التحسن في نتائج تعلم الطلاب بشكل كمي، بينما يركز بحثي على انطباع الطلاب والمعلم تجاه تطبيق هذه الطريقة[٤٦].

ج. الإطار الفكري

استنادًا إلى أسئلة البحث، والهيكل النظري للبحث، والدراسات السابقة التي تم عرضها، يتم في هذا المبحث توضيح نموذج الإطار الفكري المستخدم في هذا البحث. يصف هذا البحث انطباع المعلم والطلاب على تطبيق طريقة التعلم القائم على الألعاب في تعليم اللغة العربية للصف الثالث " أ " بمدرسة مفتاح الأخلاقية الابتدائية الإسلامية، بالإضافة إلى العوامل المساعدة والمعوقة لتطبيق هذه الطريقة، وأثرها بعد تطبيقها. أما الإطار الفكري في هذا البحث فيُصوّر كما هو معروض في الصورة التالية:

[46] Khoirun Nisa', dkk., "Model Pembelajaran *Game-Based Learning* terhadap Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Arab", *Khilmatuna: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, (Vol. 4, No. 1 Tahun 2024), hlm. 1-8.


تطبيق طريقة التعلم القائم على الألعاب
تعليم اللغة العربية
انطباع المعلم والطلاب
العوامل المساعدة و المعوقة
أثر طريقة التعلم القائم على الألعاب

الصورة ٢.١

الباب الثالث

مناهج البحث

أ. نوع البحث

المنهج البحثي المتبع هو المنهج النوعي باستخدام نوع البحث الوصفي. رأى لسوجيونو, فإن المنهج النوعي الوصفي هو بحث يستند إلى فلسفة ما بعد الوضعية, ويستخدم لدراسة الظواهر في الظروف الطبيعية, حيث تكون الباحثة هي الأدة الرئيسية في جمع البيانات وتحليلها.

تم اختيار المنهج في هذا البحث لأن الباحثة ترغب في وصف والحصول على تصور حول انطباع المعلم والطلاب لتطبيق طريقة التعلم القائم على الألعاب في تعليم اللغة العربية، وذلك من خلال إجراء مقابلة مباشرة مع معلمة وتوزيع استبيان على ٢٨ طالبا.

ب. مكان ووقت البحث

١. مكان البحث

تم إجراء البحث في مدرسة مفتاح الأخلاقية الابتدائية الإسلامية، شارع بيرينجين رايا رقم ٢٣، تامبَكاجي، منطقة عاليان، مدينة سمارانج.

٢. وقت البحث

تم إجراء هذا البحث في الفصل الدراسي الثاني من العام الدراسي ٢٠٢٥. من ٢٤ يناير ٢٠٢٥ إلى ٢١ فبراير ٢٠٢٥.

ج. البيانات ومصادرها

في هذا البحث، تم تقسيم مصادر البيانات التي حصل عليها الباحثة إلى نوعين من البيانات:

١. البيانات الأساسية

رأى لسوجيونو (Sugiyono)، البيانات الأساسية هي مصدر بيانات يقدم البيانات مباشرة لجمع البيانات.[٤٧] الحصول على البيانات الأساسية من خلال عدة أنشطة، وهي المقابلة، والاستبيانات، والملاحظة، والمذكرات الميدانية. تم إجراء المقابلة مع معلمة اللغة العربية للصف الثالث '' أ ''في المدرسة الابتدائية مفتاح الأخلاقية. تم إجراء مقابلة مع المعلمة كتطبيق لطريقة التعلم القائم على الألعاب لاستكشاف المعلومات المتعلقة بالتجارب والمزايا والتحديات وأثر هذه الطريقة على عملية تعليم اللغة العربية. ويتم توزيع الاستبيان على ٢٨ طالبًا في الصف الثالث لجمع البيانات

[47] Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif* , (Bandung: CV. Alfabeta, 2022), hlm. 104.

حول كيفية انطباعهم لتطبيق طريقة التعلم القائم على الألعاب والعقبات التي واجهوها عند تطبيق هذه الطريقة ومدى أثر تطبيق التعلم القائم على الألعاب عليهم في تعليم اللغة العربية.

٢. البيانات الثانوية

رأى لسوجيونو (Sugiyono)، فإن البيانات الثانوية هي مصدر لا يقدم البيانات بشكل مباشر لجمع البيانات.[٤٨] تم الحصول على البيانات الثانوية في هذا البحث من الوثائق الداعمة مثل خطة تنفيذ التعلم (RPP) ، والكتب، والمجلات البحثية السابقة. وتُستخدم هذه البيانات الثانوية كمصدر داعم في تحليل البحث، من أجل تقديم فهم أكثر شمولًا حول عملية التعلم المطبقة. بالإضافة إلى ذلك، تساعد البيانات الثانوية في تحديد العوامل المساعدة والمعيقة في تطبيق طريقة التعلم المدروسة، مما يجعل نتائج البحث أكثر دقة وعمقًا.

د. تركيز البحث

يتم تحديد تركيز البحث لتحديد نطاق الدراسة أو كدليل لاتجاهها. ويساعد تركيز البحث في وضع حدود للدراسة حتى لا يقع الباحثة في فخ كثرة البيانات المتاحة في موقع البحث. يركز هذا البحث على

[48] Sugiyono, *Metode Penelitian…*, hlm. 104.

انطباع المعلم على تطبيق طريقة التعلم القائم على الألعاب، والعوامل المساعدة لنجاح تطبيقها، والعوائق أو التحديات التي يواجهها المعلمة عند تطبيق هذه الطريقة في تعليم اللغة العربية في مدرسة مفتاح الأخلاقية الإبتدائية، وكذلك أثر تطبيق طريقة التعلم القائم على الألعاب على الطلاب. كما يتناول البحث انطباع الطلاب أو استجاباتهم تجاه تطبيق هذه الطريقة في تعليم اللغة العربية.

هـ. تقنيات جمع البيانات

١. المقابلة

رأى لإستيربيغ، نقلاً عن سوجيونو، أن المقابلة هي لقاء بين شخصين لتبادل المعلومات والأفكار من خلال الأسئلة والأجوبة، بحيث يمكن بناء المعنى على موضوع معين.[٤٩] نوع المقابلة المستخدمة هي المقابلة المنظمة. تُستخدم المقابلة المنظمة كتقنية لجمع البيانات عندما يكون الباحثة أو جامع البيانات يعرف بالفعل بالضبط ما هي المعلومات التي سيتم جمعها.[٥٠]

[49] Sugiyono, *Metode Penelitian…*, hlm. 114.

[50] Devi Anggrayni, "Persepsi Dosen dan Mahasiswa Pendidikan Bahasa Arab terhadap Pembelajaran Berbasis Project Based Learning di program studi pendidikan bahasa arab universitas jambi", *Skripsi* (Jambi: Universitas Jambi, 2023), hlm. 40.

تم إجراء المقابلة مع معلمة اللغة العربية باعتبارهم المصادر الرئيسية للمعلومات. وتهدف هذه المقابلة إلى استكشاف انطباع المعلم على تطبيق طريقة التعلم القائم على الألعاب في تعليم اللغة العربية. بالإضافة إلى ذلك، تركز المقابلة أيضًا على معرفة العوامل الداعمة التي تساعد في نجاح هذه الطريقة والعقبات التي تواجهها خلال تطبيقها. وتستخدم المقابلة تنسيقًا منظمًا يتضمن قائمة من الأسئلة المعدة مسبقًا، بحيث يمكن تنفيذ عملية جمع البيانات بشكل منهجي.

٢. الإستبيان

استبيان هو تقنية لجمع البيانات تتم من خلال تقديم مجموعة من الأسئلة أو العبارات المكتوبة للمستجيبين للإجابة عليها.[٥١] تم استخدام الاستبيان لجمع البيانات من طلاب الصف الثالث في المدرسة الابتدائية مفتاح الأخلاقية. يهدف هذا الاستبيان إلى معرفة انطباع الطلاب لطريقة التعلم القائم على الألعاب المطبق في تعليم اللغة العربية. ويستخدم الاستبيان مقياس ليكرت (*Likert*) لتقييم جوانب مختلفة، مثل مستوى الاستمتاع والسهولة في فهم المواد باللغة العربية.

[51]Sugiyono, *Metode Penelitian…*, hlm. 142.

رأى لسوجيونو (Sugiyono) ، فإن مقياس ليكرت (*Likert*) هو مقياس يُستخدم لقياس المواقف والآراء والانطباع لشخص أو مجموعة من الأشخاص حول الظواهر الاجتماعية. في مقياس ليكرت (*Likert*)، يتم وصف المتغيرات المراد قياسها في مؤشرات متغيرة. ويتم بعد ذلك استخدام المؤشرات كنقطة بداية لتجميع عناصر الأداة والتي يمكن أن تكون في شكل عبارات أو أسئلة.[٥٢]

فيما يلي شرح لنظام التقييم المكون من أربع نقاط على مقياس ليكرت رأى لما ذكره سوجيونو:

Sangat Tidak Setuju (STS)

Tidak Setuju (TS)

Setuju (S)

Sangat Setuju (SS)

٣. الملاحظة

الملاحظة حسب ناسوشن في سوجيونو هي حالة يتم فيها إجراء الملاحظة المباشرة من قبل الباحثة لكي يتمكنوا بشكل أفضل من فهم سياق البيانات في الوضع الاجتماعي

[52] Sugiyono, *Metode Penelitian…*, hlm. 93.

العام بحيث يمكن الحصول على رؤية شاملة.[٥٣] رأى لسوجيونو (Sugiyono)، الملاحظة هي تقنيات لجمع البيانات تتم من خلال مراقبة موضوع البحث بشكل مباشر في الوضع الحقيقي. تُمكّن هذه التقنية الباحثة من الحصول على بيانات أكثر دقة وعمقًا حول السلوكيات، والتفاعلات، والظروف الموجودة في الميدان.

تم إجراء تقنية الملاحظة من خلال الملاحظة المباشرة لعملية تعليم اللغة العربية في الصف الثالث " أ "بمدرسة مفتاح الأخلاقية الابتدائية الإسلامية، التي تستخدم طريقة التعلم القائم على الألعاب. تم إجراء هذه الملاحظة على مرحلتين. تهدف المرحلة الأولى إلى ملاحظة كيفية تطبيق المعلم لطريقة التعلم القائم على الألعاب أثناء عملية التعلم بما في ذلك الخطوات المتبعة والتفاعل بين المعلم والطلاب. تم إجراء الملاحظة الثانية لمراقبة وتسجيل أثر تطبيق هذه الطريقة على عملية تعليم اللغة العربية، بالإضافة إلى استجابة الطلاب أثناء تنفيذ طريقة التعلم القائم على الألعاب. وتم توثيق جميع النتائج التي تم رصدها خلال المشاهدة بشكل مفصل في شكل ملاحظات ميدانية.

[53] Sugiyono, *Metode Penelitian…*, hlm. 109.

٤. التوثيق

الوثيقة هي سجل للأحداث الماضية التي تم التعبير عنها بشكل شفوي أو كتابي أو على شكل أعمال فنية[٥٤]. التوثيق في البحث النوعي يعد مكملاً لاستخدام طريقة المشاهدة والمقابلة.[٥٥] التوثيق في هذا البحث يشمل مجموعة من البيانات الداعمة مثل الصور، ومقاطع الفيديو لأنشطة التعلم، والوثائق الأخرى ذات الصلة. تساعد بيانات التوثيق هذه في تعزيز النتائج المستخلصة من الملاحظة، والمقابلة، والاستبيانات. وبالتالي، فإنها تقدم صورة أكثر شمولاً عن تطبيق طريقة التعلم القائم على الألعاب في الصف الثالث " أ " بمدرسة مفتاح الأخلاقية الابتدائية الإسلامية.

و. اختبار صحة البيانات

من أجل تحقيق مستوى من الصدق يتميز بالاعتبار، قام الباحثة باتخاذ الإجراءات التالية:

١. التثليث

[54] Djam'an S dan Aan Komariah, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: CV Alfabeta, 2017), hlm. 148.

[55] Djam'an S dan Aan Komariah, *Metodologi…*, hlm. 149.

تحاول الباحثة جمع البيانات من خلال تثليث المصدر، وهي تقنية جمع البيانات باستخدام أساليب مختلفة للحصول على بيانات من نفس المصدر.[٥٦] تقوم الباحثة بتطبيق تقنية الملاحظة لتسجيل خطوات تطبيق طريقة التعلُّم القائم على الألعاب واستجابة الطلاب أثناء الدرس. ثم يتم استخدام المقابلات لاستكشاف انطباع المعلمة على تطبيق هذه الطريقة، بالإضافة إلى العوامل المعوقة والمساعدة لتطبيقه.

يتم استخدام الوثائق مثل الصور ومقاطع الفيديو لإثراء البيانات من الملاحظة والمقابلة. يتم إجراء هذا التثليث للتأكد من أن البيانات التي تم الحصول عليها تدعم بعضها البعض وتوفر صورة أكثر شمولاً.

ز. تقنية تحليل البيانات

تحليل البيانات هو عملية البحث عن البيانات وتنظيمها بشكل منهجي من نتائج المقابلة والمشاهدة والاستبيانات والملاحظة الميدانية والتوثيق، وذلك من خلال تصنيفها إلى فئات محددة، وتجزئتها إلى أجزاء، وإجراء التوليف، وربطها بأنماط معينة، وفصل البيانات المهمة عن غير

[56] Sugiyono, *Metode Penelitian…*, hlm. 125.

المهمة، ثم استخلاص استنتاجات واضحة يسهل فهمها من قبل الباحثة والقارئ[٥٧].

وفقا لمايلز وهوبرمان (Miles dan Hiberman) (١٩٨٤) في كتاب "طرق البحث النوعية والكمية والبحث والتطوير" من تأليف سوجيونو (Sugiyono) ، يذكر أن الأنشطة في تحليل البيانات النوعية يتم تنفيذها بشكل تفاعلي وتستمر حتى تكتمل ، بحيث تكون البيانات مشبعة.[٥٨] يتم استخدام نموذج تحليل البيانات الخاص بميليز وهوبرمان (Miles dan Hiberman) في هذا البحث. أما الخطوات المتبعة فهي كما يلي:

١. تقليل البيانات

تقليل البيانات هو عملية تفكير دقيقة تتطلب ذكاءً واتساعًا وعمقًا عاليًا في الفهم.[٥٩] تقليل البيانات هو إحدى الخطوات في تحليل البيانات التي تهدف إلى تبسيط المعلومات بحيث يمكن صياغة النتائج النهائية للبحث والتحقق منها. وفي هذه الدراسة تم إجراء عملية تقليل البيانات من خلال تصفية

[57] Dedi Susanto, dkk, "Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data dalam Penelitian Ilmiah", *Jurnal QOSIM: Jurnal Pendidikan, Sosial & Humaniora*, (Vol. 1, No. 1 Tahun 2023), hlm. 53-61.

[58] Sugiyono, *Metode Penelitian…*, hlm. 133.

[59] Sugiyono, *Metode Penelitian…*, hlm. 137.

واختيار البيانات من الملاحظة والمقابلة والاستبيان المتعلقة بتطبيق طريقة التعلم القائم على اللعبة. يتم تنظيم البيانات ذات الصلة، مثل تجارب المعلمين في تطبيق التعلم القائم على الألعاب وانطباع الطلاب لهذه الطريقة، لتبسيط المعلومات. ويهدف هذا إلى تسهيل تجميع الاستنتاجات النهائية للبحث والتحقق منها.

٢. عرض البيانات

عرض البيانات هو المرحلة التي يتم فيها تنظيم البيانات التي تم تقليصها بشكل منهجي بحيث يمكن أن توفر صورة واضحة وتسهيل الفهم والتحليل بشكل أكبر.[٦٠] في هذا البحث، يتم تقديم البيانات في أشكال مختلفة مثل النص السردي والجداول والرسوم البيانية التي تصف انطباع المعلم والطلاب لطريقة التعلم القائم على الألعاب.

تم تنظيم نتائج الاستبيان باستخدام مقياس ليكرت من طلاب الصف الثالث في المدرسة الابتدائية مفتاح الأخلاقية في شكل جدول أو رسم بياني لتوضيح مستوى استمتاع الطلاب عن طريقة التعلم القائم على الألعاب وفهمهم لمادة اللغة

[60] Sugiyono, *Metode Penelitian…*, hlm. 250.

العربية. أما حساب الاستبيان فيتم باستخدام الوصف النِّسبي، وذلك رأى للمعادلة التالية:

$$P = (F/N) \times ١٠٠ \qquad \%$$

Keterangan :

P = Prosentase yang dicari

F = Frekuensi penguatan

N = Jumlah responden

تم تلخيص بيانات المقابلة مع المعلمة في سرد يصف تجربتهم في تطبيق طريقة التعلم القائم على الألعاب، والعقبات التي واجهوها، بالإضافة إلى الحلول التي تم تطبيقها.

كما يتم تقديم الملاحظة على تطبيق التعلم القائم على الألعاب في الفصل الدراسي بشكل سردي، وتغطي الخطوات التي اتخذها المعلم عند استخدام الألعاب التعليمية لزيادة مشاركة الطلاب. يوفر عرض البيانات هذا صورة منظمة لتطبيق التعلم القائم على الألعاب في المدرسة الابتدائية مفتاح الأخلاقية، وبالتالي دعم التحليل الصحيح واستخلاص النتائج.

٣. استخلاص النتائج والتحقق منها

إن استخلاص النتائج في البحث النوعي هو محاولة لإيجاد معنى أو أنماط من البيانات التي تم جمعها. قد يكون هذا الاستنتاج مؤقتًا في البداية وقد يتغير إذا لم يكن مدعومًا بأدلة كافية. يتم التحقق للتأكد من صحة الاستنتاج عن طريق اختبار وإعادة التحقق من البيانات الموجودة. وتعتبر هذه العملية مهمة للحصول على نتائج صحيحة في البحث النوعي.[٦١]

وقد حدد الباحثون موضوعات رئيسية مثل الانطباع الإيجابية للمعلمة حول مزايا طريقة التعلم القائم على الألعاب أو العقبات التي تواجه تطبيقه. تم التحقق من الاستنتاجات الأولية المؤقتة من خلال التثليث في البيانات، أي مقارنة نتائج المشاهدة والمقابلة والاستبيان لضمان اتساق المعلومات. يعد هذا التحقق مهمًا للتأكد من أن نتائج البحث صالحة وذات صلة في سياق تعليم اللغة العربية في مدرسة مفتاح الأخلاقية الابتدائية.

[61] Sugiyono, *Metode Penelitian…*, hlm. 141-142.

الباب الرابع

توصيف البيانات وتحليلها

أ. توصيف البيانات

١. لمحة عمة عن مدرسة مفتاح الأخلاقية الابتدائية الإسلامية

أ. تاريخ مدرسة مفتاح الأخلاقية الابتدائية الإسلامية

مدرسة مفتاح الأخلاقية الابتدائية الإسلامية هي مدرسة الابتدائية الإسلامية تتبع مؤسسة مفتاح الهدى برينجين، وقد أسسها مجتمع برينجين نغاليان عام ١٩٥٣. وكان رائد تأسيس هذه المدرسة الأستاذ أحمد مدثر. في البداية، كان طلاب مدرسة مفتاح الأخلاقية الابتدائية الإسلامية من أبناء وبنات المجتمع المحيط بالمدرسة فقط. ولكن مع مرور الوقت، تطورت المدرسة وأصبحت خيارًا مفضلًا للمجتمع، ليس فقط لسكان المنطقة القريبة من المدرسة، بل أيضًا للطلاب من المناطق البعيدة. تتمتع مدرسة مفتاح الأخلاقية برينجين باعتماد " أ ". وتُجرى الأنشطة التعليمية على مدار ستة أيام في الأسبوع، من يوم الاثنين إلى يوم السبت.

إن وجود مدرسة مفتاح الأخلاقية الابتدائية الإسلامية كمؤسسة تعليمية متكاملة يعد خيارًا مناسبًا للغاية، لأنها توفر تعلُّم العلوم التي تربط بين الدنيا والآخرة. العلم هو نورٌ

للقلوب، بينما المعلم هو دليلٌ في الظلام. لذلك، ينبغي على مدرسة مفتاح الأخلاقية الابتدائية الإسلامية أن تواصل السعي لتحقيق الجودة التي يطمح إليها الجميع. ومن أجل تلبية هذه التطلعات، تستمر مدرسة مفتاح الأخلاقية في توفير مختلف المرافق التي تدعم هذا الهدف، ومنها:

١) المرافق والتجهيزات المدرسية

٢) تأهيل المعلمين المهنيين

٣) انضباط الطلاب

٤) ودعم أكاديمي آخر

ب. الغاية والرسالة والأهداف

لتحقيق الرؤية والرسالة والأهداف المدرسية، يلزم مشاركة جميع أفراد المدرسة. في المدرسة الإبتدائية مفتاح الأخلاقية, هناك العديد من الأنشطة التي تساهم في تحقيق الرؤية والرسالة والأهداف، مثل أداء صلاة الضحى والجماعة، وصلاة الظهر جماعة، وتلاوة القرآن .وتعد هذه الأنشطة شكلاً من أشكال التعود التي تهدف إلى غرس القيم الإسلامية في نفوس الطلاب، مما يساعد في تكوين طلاب ذوي أخلاق كريمة ومثابرين في أداء العبادات.

يساهم حفل رفع العلم كل يوم الاثنين في بناء شخصية الطلاب المحبين لوطنهم كما ان وجود الانشطة اللاصفية مثل فريق الربابة والكشافة والرسم يساعد في تطوير مواهب الطلاب وميولهم حتى يمكن تحويلها الى انجازات كما ان وجود نشاطات التعلم التي تجري باشراف معلمين مؤهلين يساهم في تحسين جودة التعليم.

١) الغاية

تكوين طلاب ذوي أخلاق كريمة، مؤمنين، أذكياء، ومستقلين

٢) الأغراض

أ.غرس الإيمان في نفوس الطلاب.

ب.تنمية وتعزيز العادات الأخلاقية والسلوك الحسن.

ج. تزويد الطلاب بالمعرفة الدينية كأساس للعمل العلمي والديني.

د. تنفيذ عملية التعلم وتنمية النضج الشخصي.

هـ. تدريب المهارات وفقًا لمواهب واهتمامات الطلاب.

٣) الأهداف

أ.زيادة كمية ونوعية السلوك والممارسات والأنشطة والاعمال الدينية الإسلامية لأفراد المجتمع المدرسي.

ب. تسعى المدرسة إلى تخريج طلاب من المدرسة الابتدائية إعانة الصبيان يمتلكون معرفة متكاملة في العلوم العامة والدينية.

ج. تنمية اهتمام ووعي أفراد المدرسة بأهمية الأمن والنظافة وجمال بيئة المدرسة.

د. تحسين جودة وكمية المرافق والتجهيزات التي تدعم تعزيز الإنجازات الأكاديمية وغير الأكاديمية على مستوى المنطقة والمدينة.

هـ. تطبيق إدارة ضبط الجودة في المدرسة، مما يؤدي إلى زيادة إقبال الطلاب الجدد وحصول المدرسة على تصنيف الاعتماد بدرجة " أ ".

٢. البيانات الخاصة

أ. تطبيق طريقة التعلم القائم على الألعاب في تعليم اللغة العربية للصف الثالث " أ " بمدرسة مفتاح الأخلاقية الابتدائية الإسلامية

استنادًا إلى نتائج الملاحظة، توضح الباحثة كيفية تطبيق طريقة التعلم القائم على الألعاب في تعليم اللغة العربية للصف الثالث " أ " في مدرسة مفتاح الأخلاقية الابتدائية الإسلامية. تشمل هذا الوصف الخطوات التي يتبعها المعلمة في

تنفيذ هذه الطريقة، أنواع الألعاب المستخدمة، وكذلك تفاعل الطلاب وأجواء الفصل أثناء التعلم باستخدام طريقة التعلم القائم على الألعاب. فالطريقة التعليمية الجيدة ليست مجرد نظرية، بل تعتمد على كيفية تطبيقها في عملية التعليم والتعلم.

يتم تطبيق طريقة التعلم القائم على الألعاب في تعليم اللغة العربية للصف الثالث " أ " في مدرسة مفتاح الأخلاقية الابتدائية الإسلامية من خلال سلسلة من الخطوات المنهجية لضمان فعاليتها في تعزيز فهم الطلاب للمادة الدراسية. لا يقتصر تنفيذ هذه الطريقة على استخدام الألعاب فقط، بل يركز أيضًا على هيكلة واضحة لعملية التعلم، بالإضافة إلى مشاركة الطلاب النشطة في كل مرحلة من مراحل التعلم.

في المرحلة الأولى، تبدأ المعلمة الدرس بالسؤال عن حال الطلاب وإجراء تمرين كسر الجليد بهدف خلق أجواء تعليمية مريحة، وممتعة، ومشجعة. يتم تنفيذ كسر الجليد من خلال لعبة قصيرة أو أسئلة تفاعلية، والتي تهدف إلى زيادة تفاعل الطلاب وتعزيز حماسهم قبل الدخول في الموضوع الأساسي. كما تساعد هذه الأنشطة في جعل أجواء الفصل أكثر استرخاءً، مما يجعل الطلاب أكثر استعدادًا لاستقبال المادة التعليمية.

بعد أن تصبح أجواء الفصل مناسبة للتعلم، تواصل المعلمة الدرس بمراجعة الدرس السابق لتعزيز فهم الطلاب. يتم تكرار المادة السابقة بطريقة أكثر جاذبية، مثل طرح أسئلة حول المفردات أو المفاهيم التي تم تعلمها مسبقًا، مما يساعد الطلاب على استرجاع المعرفة السابقة وترسيخها في أذهانهم.

في المرحلةِ الأساسيّةِ من الدرس، بدأتِ المعلّمةُ تشرحُ الطريقةَ التي سيتمُّ استخدامها، وهي التعلُّم القائم على الألعاب. وقد قدّمتِ المعلّمةُ تعليماتٍ واضحةً بخصوصِ قواعدِ وطريقةِ اللعب التي سيتمُّ تطبيقها في تعليم اللغةِ العربيّة. ونوعُ الألعابِ المستخدمة مأخوذٌ من تطبيق *Wordwall* مثل: المسابقاتِ التفاعليّةِ ولعبةِ مُطابقةِ الأزواج. تتكون المسابقات التفاعلية من أسئلة اختيار من متعدد، حيث تعرض فيها صور ومفردات باللغة العربية، ويطلب من الطلاب اختيار الجواب الصحيح. بالإضافة إلى ذلك، تستخدم المعلمة لعبة تلزم الطلاب بمطابقة المفردات العربية مع ما يقابلها من الكلمات في اللغة الإندونيسية. وقد تم تقسيم الطلاب إلى عدة مجموعات، حيث يتعاونون للإجابة عن الأسئلة المعروضة على الشاشة باستخدام جهاز العرض.

صممت هذه الألعاب بهدف زيادة حماسة الطلاب في التعلم، وتعزيز فهمهم لمادة اللغة العربية بطريقة ممتعة، تفاعلية، وتنافسية. وفي تنفيذ النشاط، تعطي المعلمة أولاً تعليمات واضحة حول قواعد اللعبة، ثم يجيب الطلاب بالتناوب أو يحلون التحديات ضمن مجموعاتهم.

الصورة ٤.١ *تطبيق التعلم القائم على الألعاب*

يتميز التفاعل بين المعلمة والطلاب في الفصل الدراسي بمناقشات نشطة، وإعطاء تعليمات واضحة، بالإضافة إلى التعاون والمشاركة الفعالة من قبل الطلاب في كل جلسة من جلسات اللعبة. بعد انتهاء اللعبة، تقوم المعلمة بتلخيص الدرس الذي تم تعلمه، ويقدم تغذية راجعة للطلاب حول نتائج تعلمهم. كما يثني على جهودهم في المشاركة، ويوجه التصحيحات والإرشادات اللازمة لتحسين فهمهم لمادة اللغة العربية. تم تنفيذ المسابقة التفاعلية عبر *Wordwall* بسلاسة، بفضل توفر المرافق الداعمة مثل شاشة، وجهاز عرض، وحاسوب محمول،

ومكبرات صوت في المدرسة. بفضل هذه التجهيزات، تمكن الطلاب من رؤية الأسئلة بوضوح وسماع تعليمات المعلمة بشكل جيد .كما أن الصور المتحركة في مسابقة *Wordwall* ساعدت في زيادة تركيز الطلاب وحماسهم للإجابة على الأسئلة. تم جمع هذه البيانات من خلال الملاحظة المباشرة داخل الفصل أثناء تطبيق المعلم لهذه الطريقة في تعليم اللغة العربية.

أظهرت نتائج الملاحظة أثناء عملية التعلم أن الطلاب كانوا متحمسين، ومتعاونين مع مجموعاتهم، ومشاركين بفعالية خلال الدرس عند استخدام الألعاب التعليمية. تمكن الطلاب من استيعاب المادة بسهولة وتذكر المفردات، لأن طريقة التعلم القائم على الألعاب كانت أكثر متعة وغير رتيبة. كما أظهر الطلاب حماسًا كبيرًا للمنافسة بشكل صحي، وكان لديهم رغبة قوية في المشاركة في الدرس[٦٢].

ب. انطباع المعلم على تطبيق طريقة التعلم القائم على الألعاب في تعليم اللغة العربية

لفهم تطبيق طريقة التعلم القائم على الألعاب في تعليم اللغة العربية بشكل أعمق، قامت الباحثة بإجراء مقابلة مع الأستاذة نيل المنا ، معلمة اللغة العربية للصف الثالث '' أ '' في

[62] Hasil observasi di kelas 3A, 21 Februari 2025

مدرسة مفتاح الأخلاقية. بصفتها مربية، لا شك أن لديها معايير معينة في اختيار طريقة التدريس التي تستخدمها في صفها. لذلك، أراد الباحثة معرفة السبب وراء اختيارها لطريقة التعلم القائم على الألعاب **في** تعليم اللغة العربية.

".. اخترتُ هذه الطريقة لأنَّ التعلم باستخدام طريقة الألعاب أكثر أثرا للأطفال، حيث يجعلهم يستمتعون بالتعلم دون الشعور بالضغط. عند استخدام طريقة الإلقاء والاستماع فقط، غالبًا ما يشعر الأطفال بالملل. أما من خلال الألعاب، فإنهم يكونون أكثر سعادة ويسهل عليهم تذكر المادة الدراسية".

بالإضافة إلى سبب اختيار هذه الطريقة، فإن فعالية التعلم القائم على الألعاب في تحسين فهم الطلاب للمادة الدراسية ومفردات اللغة العربية تُعدُّ أيضًا جانبًا مهمًا في تطبيقها. استنادًا إلى تجربة التدريس، لاحظت المعلمة أن الطلاب الذين يتعلمون بالطريقة التقليدية يميلون إلى مواجهة صعوبة في حفظ المفردات، خاصة بسبب الطابع الرتيب للتعلم الذي لا يشجع على التفاعل النشط. ولكن بعد تطبيق طريقة التعلم القائم على الألعاب، أصبح من الممكن مشاهدة ما إذا كان هناك تحسن

كبير في فهم الطلاب وقدرتهم على تذكر المفردات التي يتم تدريسها. وقد قالت الأستاذة نيل المنا:

"..بالطبع، هذه الطريقة مفيدة جدًا في فهم مفردات اللغة العربية .من خلال الألعاب، يستطيع الطلاب التعلم أثناء الاستمتاع، مما يجعلهم يتذكرون الكلمات الجديدة بسهولة أكبر. بالإضافة إلى ذلك، فإن الألعاب التنافسية تحفزهم على أن يكونوا أكثر نشاطًا وتسعى إلى حفظ المفردات بشكل أفضل. لقد لاحظتُ أنه بالمقارنة مع طريقة المحاضرة التقليدية، فإن الطلاب يستوعبون المفردات بشكل أسرع عندما يتعلمون من خلال طريقة التعلم القائم على الألعاب."

يمكن قياس فعالية أي طريقة من خلال الفوائد التي يتم الحصول عليها أثناء استخدامها. لذلك، قامت الباحثة بسؤال المعلمة عن الفوائد التي شعرت بها بعد تطبيق طريقة التعلم القائم على الألعاب. وقد قالت الأستاذة نيل المنا:

".. هناك فوائد كثيرة لهذه الطريقة، ومن أهمها أن الطلاب يصبحون أكثر حماسًا للتعلم. لم يعودوا يعتبرون اللغة العربية مادة صعبة ومملة. ومن فوائد هذه الطريقة أيضًا أنها تساعدهم على تذكر وفهم المادة بشكل أسرع، بالإضافة

إلى تعزيز مهاراتهم في التعاون والمناقشة مع الفريق أثناء الألعاب الجماعية."

بالإضافة إلى الاستفسار عن سبب اختيار هذه الطريقة وفعاليتها والفوائد التي يشعر بها الطلاب، سألت الباحثة أيضًا عن التحضيرات اللازمة قبل استخدام طريقة التعلم القائم على الألعاب في تعليم اللغة العربية .وذكرت الأستاذة نيل المنا **أن:**

"..قبل تطبيق هذه الطريقة، هناك بعض الأمور التي يجب أن أُحضِّرها لضمان سير عملية التعلم بسلاسة. أولًا، يجب أن أفهم المادة بشكل كامل حتى أتمكن من شرحها جيدًا للطلاب. بعد ذلك، أختار الألعاب التي تتناسب مع المحتوى، مثل الاختبارات القصيرة للمفردات أو الألعاب التفاعلية .كما أُعِدّ الوسائل التعليمية التي ستُستخدم لضمان سير اللعبة دون عوائق. بالإضافة إلى ذلك، أضع قواعد واضحة للعبة وأُحضِّر استراتيجيات لإدارة الصف حتى تبقى العملية التعليمية منظمة وفعالة."

سألت الباحثة أيضًا عن استجابة الطلاب لطريقة التعلم القائم على الألعاب في تعليم اللغة العربية. وذكرت المعلمة

أن غالبية الطلاب أبدوا استجابة إيجابية، حيث ظهر تحسن في نشاطهم وحماسهم للمشاركة في تعلم اللغة العربية.

"..الحمد لله، كان رد فعلهم إيجابيًا جدًا. كانوا متحمسين ونشيطين في الصف. رأيت أنهم يستمتعون بالتعلم ولا يشعرون بأنه عبء، حتى وإن أصبحت الأجواء أحيانًا صاخبة بسبب حماسهم الكبير."

كخلاصة، سألت الباحثة عن مدى جدوى تطبيق هذه الطريقة بشكل مستمر في تعليم اللغة العربية. واعتبرت المعلمة أن هذه الطريقة فعالة بدرجة كافية، خاصة للطلاب في المراحل الأساسية، لكنها تتطلب تقييمًا وتطويرًا مستمرًا لضمان تحقيق نتائج أكثر مثالية.

"..أرى أن هذه الطريقة فعالة بدرجة كافية، خاصة للأطفال في المراحل الأساسية مثل الصف الثالث" أ ". فهم يستوعبون المادة بسهولة أكبر عندما يتعلمون بطريقة ممتعة. لكن، بالطبع، يجب تقييم هذه الطريقة وتكييفها وفقًا لاحتياجات الطلاب لضمان تحقيق أفضل النتائج"، قالت.

بناءً على نتائج المقابلة مع معلمة اللغة العربية للصف الثالث " أ " في المدرسة الابتدائية مفتاح الأخلاقية،

يمكن الاستنتاج أن رؤية المعلمة تجاه تطبيق طريقة التعلم القائم على الألعاب في تعليم اللغة العربية تُعد فعالة في تحسين فهم الطلاب للمفردات، وخلق بيئة تعليمية ممتعة، وتعزيز المشاركة النشطة للطلاب في الصف.[٦٣]

ج. **انطباع الطلاب على تطبيق طريقة التعلم القائم على الألعاب في تعليم اللغة العربية**

بناءً على نتائج الاستبيان الذي وُزّع على ثماني وعشرون طالبًا من الصف الثالث " أ " في مدرسة مفتاح الأخلاقية الابتدائية ،

البيان	SS	S	TS	TS
أحب درس اللغة العربية	%٣٥.٧١	%٥٣.٥٧	%١٠.٧١	%٠
أحب درس اللغة العربية باستخدام طريقة التعلُّم القائم على الألعاب	%٦٧.٨٦	%٣٢.١٤	%٠	%٠
إلى أي مدى يكون تعلم اللغة	%٧١.٤٣	%٢٨.٥٧	%٠	%٠

[63] Hasil wawancara dengan Ibu Naelil Muna di kelas 3A, 21 Februari 2025

العربية ممتعًا باستخدام طريقة التعلُّم القائم على الألعاب؟				
يساعدني طريقة التعلُّم القائم على الألعاب في فهم درس اللغة العربية بسهولة	%٥٣.٥٧	%٣٩.٢٩	٧.١٤%	%٠
كم مرة تستخدم المعلمة طريقة التعلُّم القائم على الألعاب في تعليم اللغة العربية؟	%٠	%٧١.٤٣	%٢٨.٥٧	%٠
تقدم المعلمة تغذية راجعة بعد تطبيق طريقة التعلُّم القائم على الألعاب	%١٠٠	%٠	%٠	%٠
أرغب في التعاون والمناقشة مع فرقتي عند وجود	%٣٥.٧١	%٦٠.٧١	%٣.٥٧	%٠

ألعاب جماعية				

جدول ٤.١

بناءً على نتائج الاستبيان، يمكن الاستنتاج أن غالبية الطلاب لديهم انطباع إيجابي جدًا تجاه تطبيق طريقة التعلم القائم على الألعاب في تعليم اللغة العربية .وبشكل عام، أظهر الطلاب استجابة إيجابية للغاية لاستخدام هذه الطريقة في تعليم اللغة العربية. أعربت غالبية الطلاب ٨٩.٢٨ % عن حبهم لمادة اللغة العربية، وازداد هذا الحماس عند تطبيق طريقة التعلم القائم على الألعاب، حيث أبدى ٦٧.٨٦% من الطلاب إعجابًا كبيرًا بها. أفاد الطلاب بأن هذه الطريقة تجعل التعلم أكثر متعة وأسهل فهمًا مقارنة بالطرق التقليدية .حيث أعرب ٧١.٤٣% من الطلاب عن أن التعلم بهذه الطريقة ممتع جدًا، بينما شعر ٢٨.٥٧% منهم بأنه ممتع إلى حد ما .ولم يذكر أي طالب أن هذه الطريقة غير ممتعة.

من حيث فهم المادة، شعر٥٣.٥٧% من الطلاب بأن هذه الطريقة تساعدهم كثيرًا في فهم دروس اللغة العربية بسهولة، بينما رأى٣٩.٢٩ % منهم أنها مفيدة إلى حد ما .في المقابل، واجه ٧.١٤% فقط من الطلاب صعوبة في استيعاب المادة رغم استخدام هذه الطريقة. كما أشار الطلاب إلى أن

التعلم القائم على الألعاب يساعدهم على زيادة التركيز والمشاركة النشطة أثناء عملية التعلم.

بالإضافة إلى ذلك، أعرب الطلاب عن تقديرهم الكبير للتغذية الراجعة التي تقدمها المعلمة بعد تنفيذ هذه الطريقة، حيث وافق ١٠٠% منهم على أهميتها .ومع ذلك، هناك بعض القلق بشأن مدى تكرار استخدام هذه الطريقة، إذ شعر٧١.٤٣% فقط من الطلاب بأن المعلم يستخدمها بشكل متكرر .ومع ذلك، أظهر الطلاب استعدادًا كبيرًا للتعاون والمناقشة ضمن الفريق أثناء الألعاب الجماعية، حيث بلغت النسبة ٩٦.٤٢%.

د. العوامل المساعدة والمعوقة على تطبيق طريقة التعلم القائم على الألعاب في تعليم اللغة العربية للصف الثالث " أ " بمدرسة مفتاح الأخلاقية الابتدائية الإسلامية

في عملية التعلم، كل طريقة تُطبَّق لا بد أن تمتلك عوامل تدعم نجاحها، إلى جانب التحديات التي يجب مواجهتها . الأمر نفسه ينطبق على تطبيق طريقة التعلم القائم على الألعاب في تعليم اللغة العربية بالصف الثالث " أ " في المدرسة الابتدائية مفتاح الأخلاقية. لا يمكن فصل نجاح هذه الطريقة عن مجموعة من العوامل، سواء من حيث توفر الوسائل التعليمية، جاهزية

المعلم، أو دعم البيئة التعليمية .ومع ذلك، هناك أيضًا تحديات يجب التغلب عليها لضمان سير عملية التعلم بشكل أكثر فعالية.

١. العوامل المساعدة

ذكرت المعلمة أن نجاح تطبيق طريقة التعلم القائم على الألعاب في الصف يرتبط بعدة عوامل داعمة رئيسية، من بينها توفر المرافق المدرسية، جاهزية المعلم، واستعداد الطلاب لمتابعة هذه الطريقة .وخلال المقابلة، قالت الأستاذة نايل المونى,

"..أحد العوامل المساعدة الرئيسية هو جاهزية المعلم. لذلك، يجب أن أفهم مفهوم التعلم القائم على الألعاب، وكيفية تطبيقه، وكذلك كيفية ملاءمته مع المادة التي سأقوم بتدريسها. فإذا لم يكن لدى المعلم فهم جيد، فقد تكون الألعاب المستخدمة غير فعالة، بل قد تعيق عملية التعلم. لأن جاهزية المعلم تلعب دورًا حاسمًا في نجاح هذه الطريقة."

بالإضافة إلى جاهزية المعلم، يعد حماس الطلاب أيضًا عاملًا داعمًا لنجاح هذه الطريقة .فالحماس العالي يمكن **أن** يزيد من مشاركة الطلاب في التعلم، يعزز دافعهم للدراسة، ويساهم في خلق بيئة صفية أكثر نشاطًا وتفاعلية.

"..يصبح الطلاب أكثر نشاطًا وحماسًا عند استخدام الألعاب في التعلم. فهم يتمكنون من حفظ المفردات بسهولة أكبر واستيعاب المادة دون الشعور بالضغط، مما يجعل أجواء الفصل أكثر حيوية. هذا الحماس يدعم نجاح التعلم القائم على الألعاب، حيث إنه كلما زادت مشاركة الطلاب، أصبح التعلم أكثر فعالية. ومع ارتفاع الحماس، تصبح عملية التعلم أكثر متعة، مما يسهم في تعزيز فهم المادة بشكل أفضل."

بالإضافة إلى جاهزية المعلم وحماس الطلاب، هناك عامل آخر يدعم نجاح تطبيق طريقة التعلم القائم على الألعاب، وهو توفر المرافق المدرسية الكافية .تلعب المرافق التعليمية الداعمة، مثل شاشة ، ومكبرات الصوت، والوسائل التعليمية التفاعلية، دورًا مهمًا في مساعدة المعلم على تطبيق هذه الطريقة بشكل أكثر فاعلية .فبوجود مرافق كافية، تصبح الألعاب المستخدمة في التعلم أكثر جاذبية وأسهل وصولًا للطلاب. استنادًا إلى نتائج المقابلة مع الأستاذة نيل المنا، فإن المرافق المدرسية في المدرسة الابتدائية مفتاح الأخلاقية تدعم بشكل كافٍ تطبيق هذه الطريقة.

".. في هذه المدرسة، الحمد لله، يوجد شاشة وسبورة، ومكبرات الصوت يمكن استخدامها لعرض الألعاب التفاعلية مثل الاختبارات أو تخمين الكلمات. هذا الأمر مفيد جدًا، لأنه إذا اعتمدنا فقط على السبورة والشرح اللفظي، فإن الأطفال يشعرون بالملل بسرعة. من خلال العروض البصرية والأصوات الجذابة، يصبحون أكثر تركيزًا وحماسًا في متابعة التعلم" ، قالت.

بناءً على نتائج المقابلة المذكورة، يمكن الاستنتاج أن نجاح تطبيق طريقة التعلم القائم على الألعاب في تعليم اللغة العربية يعتمد على عدة عوامل رئيسية. يعد استعداد المعلم العامل الأهم، حيث يجب عليه فهم مفهوم هذه الطريقة، والقدرة على ملاءمة الألعاب مع المحتوى التعليمي، بالإضافة إلى امتلاك استراتيجية لإدارة الفصل. إلى جانب ذلك، يلعب حماس الطلاب دورًا كبيرًا في نجاح هذه الطريقة، حيث إن حماسهم ومشاركتهم النشطة في الألعاب يجعل عملية التعلم أكثر فاعلية ومتعة. ومن العوامل الأخرى توفر المرافق المدرسية المناسبة، مثل شاشة، والسبورة، ومكبرات الصوت، مما يساعد في تنفيذ الألعاب التفاعلية، مما يجعل التعلم أكثر جاذبية وأسهل وصولًا للطلاب.

على الرغم من وجود عدة عوامل مساعدة تسهم في سلاسة تطبيق هذه الطريقة، إلا أن المعلم يواجه أيضًا بعض العوائق التي يجب التغلب عليها لضمان استمرار العملية التعليمية بشكل مثالي.

٢. العوامل المعوقة

على الرغم من أن طريقة التعلم القائم على الألعاب توفر العديد من الفوائد في تعليم اللغة العربية، إلا أن تطبيقها لا يخلو من بعض العقبات التي يواجهها المعلمة. واستنادًا إلى نتائج المقابلة مع الأستاذة نيل المنا، هناك عدة معوقات رئيسية تؤثر على فاعلية تنفيذ هذه الطريقة.

إحدى التحديات الرئيسية في تطبيق طريقة التعلم القائم على الألعاب هي محدودية الوقت في كل حصة دراسية. أوضحت المعلمة أن هذه الطريقة تتطلب تحضيرًا كافيًا، سواء في شرح قواعد اللعبة، أو تنفيذها، أو إجراء التأمل بعد انتهائها. وهذا يجعل إدارة الوقت تحديًا بحد ذاته.

".. هذه الطريقة ممتعة حقًا، لكنها أحيانًا تحتاج إلى وقت أطول مقارنة بالطرق التقليدية. يجب عليّ أولًا شرح قواعد اللعبة والتأكد من أن الأطفال يفهمونها، ثم نبدأ باللعب. بعد ذلك، أحتاج أيضًا إلى تقديم تأمل

أو خلاصة لضمان أنهم فهموا المادة بشكل كامل. في بعض الأحيان، يكون الوقت المتاح في الحصة غير كافٍ، خاصة إذا اندمج الطلاب في اللعب وأصبح من الصعب التحكم فيهم"، قالت المعلمة.

العائق الآخر يحدث بشكل متكرر هو صعوبة ضبط الفصل أثناء تنفيذ التعلم القائم على الألعاب. أوضحت المعلمة أن الطلاب يكونون متحمسين للغاية أثناء اللعب، ولكن في بعض الأحيان يصبح حماسهم مفرطًا لدرجة يصعب السيطرة عليهم، مما يجعل أجواء الفصل أقل انضباطًا.

".. عندما يبدأ الأطفال باللعب، يصبحون في غاية النشاط وأحيانًا يثيرون الكثير من الضجيج. يندمجون في اللعبة لدرجة أنهم ينسون القواعد السابقة، لذلك يجب عليّ تنبيههم للحفاظ على التركيز وعدم التشويش على سير اللعبة"، قالت المعلمة.

على الرغم من التحديات التي تواجه تطبيق أسلوب التعلم القائم على الألعاب، تسعى المعلمة للتغلب على هذه العقبات من خلال استراتيجيات مختلفة لضمان استمرار العملية التعليمية بشكل فعال وتحقيق الأهداف المرجوة. وبناءً

على نتائج المقابلة مع الأستاذة نيل المنا، هناك عدة خطوات تم اتخاذها لمعالجة مسألة ضيق الوقت وضبط النظام داخل الفصل.

إحدى العقبات الرئيسية في تطبيق طريقة التعلم القائم على الألعاب هي ضيق الوقت أثناء العملية التعليمية. وللتغلب على ذلك، تسعى المعلمة إلى اختيار ألعاب بسيطة لكنها فعالة في مساعدة الطلاب على فهم المادة الدراسية.

".. أنا أختار ألعابًا غير معقدة ويمكن لعبها في وقت قصير، لكنها تظل ممتعة ومتناسبة مع المادة الدراسية. بالإضافة إلى ذلك، أحدد مدة اللعبة حتى لا تكون طويلة جدًا، مما يتيح وقتًا للمناقشة والتأمل بعدها".

خلال تطبيق طريقة التعلم القائم على الألعاب، قد يصبح الطلاب أكثر حماسًا مما يؤدي إلى صعوبة في ضبط الصف. وللتغلب على ذلك، تحدد المعلمة قواعد واضحة منذ البداية لضمان التزام الطلاب والحفاظ على بيئة تعليمية منظمة.

".. قبل بدء اللعبة، أحدد دائمًا القواعد، مثل من يُسمح له بالتحدث، وكيفية الإجابة على الأسئلة، وما يجب القيام به عند دور الزميل. وبهذه الطريقة، يبقى الفصل منظمًا رغم الأجواء النشطة والممتعة".

كما أن المعلمة يعتمد على تقديم المكافآت للطلاب الذين يلتزمون بالقواعد، مما يساعد في تحفيزهم على الحفاظ على الانضباط أثناء تنفيذ الأنشطة التعليمية القائمة على الألعاب.

"..أنا أقدم مكافآت بسيطة مثل الثناء أو بعض الحلوى أو نقاط إضافية للطلاب الذين يلتزمون بالقواعد ويجيبون على الأسئلة. هذا يجعلهم أكثر حماسًا للعب مع الحفاظ على النظام".

بناءً على نتائج المقابلة مع الأستاذة نيل المنا، فإن تطبيق أسلوب التعلم القائم على الألعاب في تعليم اللغة العربية يعتمد على عدة عوامل رئيسية، وهي جاهزية المعلم، وحماس الطلاب، وتوافر مرافق المدرسة. وتعد جاهزية المعلم في فهم الطريقة وتكييف الألعاب مع المادة عاملاً رئيسيًا في نجاحه، بينما يساهم حماس الطلاب في خلق بيئة تعليمية أكثر تفاعلية وممتعة. بالإضافة إلى ذلك، تساعد مرافق المدرسة مثل شاشة ، والسبورة، ومكبر الصوت في تسهيل تطبيق هذه الطريقة.

ومع ذلك، هناك بعض العوائق في تطبيقه، مثل قلة الوقت وصعوبة ضبط الصف. وتتغلب المعلمة على هذه التحديات من خلال إدارة الوقت بشكل أكثر فاعلية، وتحديد

قواعد الصف قبل بدء اللعبة. ومع الاستراتيجيات المناسبة، يمكن تطبيق طريقة التعلم القائم على الألعاب بشكل مثالي وتحقيق الفائدة المرجوة للطلاب.

بالإضافة إلى المقابلات مع المعلمة، تناول هذا البحث أيضًا العوامل المساعدة والمعوقة في تطبيق التعلم القائم على الألعاب بناءً على نتائج الاستبيان المقدم للطلاب. من خلال هذا الاستبيان، عبّر الطلاب عن مدى استفادتهم من هذه الطريقة، ومستوى حماسهم أثناء التعلم، وكذلك التحديات التي واجهوها أثناء المشاركة في الألعاب خلال درس اللغة العربية. توفر نتائج هذا الاستبيان صورة أوسع حول فعالية طريقة التعلم القائم على الألعاب من منظور الطلاب، كما تكمل النتائج المستخلصة من المقابلات مع المعلمة.[٦٤]

البيان	SS	S	TS	STS
المعلمة تتقن مادة اللغة العربية	%٧١.٤٣	%٢٨.٥٧	%٠	%٠
عند استخدام طريقة التعلُّم القائم على الألعاب، تشرح	%٥٣.٥٧	%٤٦.٤٣	%٠	%٠

[64] Hasil angket siswa kelas 3A, 26 Februari 2025

المعلمة مادة اللغة العربية بوضوح				
المعلمة تتقن طريقة التعليم	%٦٠.٧١	%٣٩.٢٩	%٠	%٠
تستطيع المعلمة شرح قواعد اللعبة بوضوح	%٦٧.٨٦	%٣٢.١٤	%٠	%٠
تقدم المعلمة ألعابًا شيقة ضمن طريقة التعلُّم القائم على الألعاب	%٤٢.٨٦	%٥٠	%٧.١٤	%٠
أفهم قواعد طريقة التعلُّم القائم على الألعاب التي شرحتها المعلمة	%٤٦.٤٣	%٤٦.٤٣	%٧.١٤	%٠
أشعر بالحماس عند المشاركة في الألعاب	%٦٠.٧١	%٣٩.٢٩	%٠	%٠
الوقت المخصص للحصة الدراسية كافٍ لتطبيق طريقة التعلُّم القائم على الألعاب في	%١٠.٧١	%٢٨.٥٧	%٥٣.٥٧	%٧.١٤

التعليم اللغة العربية				
الأجواء تصبح صاخبة وغير منظمة عند استخدام طريقة التعلُّم القائم على الألعاب	%١٤.٢٩	%٣٥.٧١	%٥٠	%٠
مساحة الفصل الدراسي كافية لتطبيق الطريقة	%٢١.٤٣	%٧١.٤٣	%٧.١٤	%٠
تتوفر الأجهزة (شاشة عرض، بروجكتور، حاسوب محمول، مكبر صوت) لدعم تطبيق طريقة التعلُّم القائم على الألعاب	%٢٥	%٦٧.٨٦	%٧.١٤	%٠

جدول ٤.٢

استنادًا إلى نتائج الاستبيان، فإن العوامل المساعدة الرئيسية في تطبيق طريقة التعلم القائم على الألعاب تشمل استعداد المعلمة في إتقان هذه الطريقة، حيث أبدى

٧١.٤٣% من الطلاب موافقتهم على أن المعلمة قادر على شرح المادة وقواعد اللعبة بوضوح. بالإضافة إلى ذلك، أكد ٦٧.٨٦% من الطلاب أن المرافق الداعمة مثل شاشة العرض، وجهاز العرض، ومكبرات الصوت متوفرة بشكل جيد في المدرسة، مما يسهل تطبيق هذه الطريقة. كما أن حماس الطلاب وتحفيزهم يعدان من العوامل الرئيسية لنجاح هذه الطريقة، حيث شعر ٦٠.٧١% من الطلاب بمزيد من الدافعية أثناء التعلم.

ومع ذلك، تم العثور على بعض العوامل المعوقة في هذه الدراسة. من بينها محدودية وقت التعلم، حيث شعر ٥٣.٥٧% من الطلاب بأن الوقت المتاح غير كافٍ لتطبيق هذه الطريقة بشكل أمثل. بالإضافة إلى ذلك، أصبحت أجواء الصف أحيانًا صاخبة جدًا أثناء سير اللعبة، مما شكل تحديًا، حيث أشار ٥٠% من الطلاب إلى أن الصف يصبح أقل انضباطًا عند تطبيق هذه الطريقة. ومع ذلك، يمكن التغلب على هذه العقبات من خلال إدارة الوقت بشكل أفضل ووضع قواعد صفية أكثر صرامة قبل بدء اللعبة.

هـ. أثر تطبيق طريقة التعلم القائم على الألعاب في تعليم اللغة العربية

إنَّ تطبيق طريقة التعلم القائم على الألعاب في تعليم اللغة العربية للصف الثالث" أ " بمدرسة مفتاح الأخلاقية الابتدائية قد أحدث أثر إيجابية متنوعة على الطلاب. وبناءً على نتائج المقابلة مع المعلمة نيل المنا، فقد أثَّر هذا الأسلوب بشكل واضح على حماس الطلاب للتعلم، ومشاركتهم الفعالة في الدرس، بالإضافة إلى تحسين فهمهم للمادة وتعزيز حصيلتهم اللغوية من المفردات العربية.

١. زيادة مشاركة الطلاب في عملية التعلم

لاحظت المعلمة أن هذه الطريقة يجعل الطلاب أكثر نشاطًا ومشاركة في عملية التعلم مقارنة بالطرق التقليدية. حيث أصبح الطلاب يسألون المزيد من الأسئلة، ويجيبون على الأسئلة المطروحة، ويتفاعلون مع زملائهم أثناء الدرس. هذا التفاعل المتزايد يعزز من روح التعاون والتواصل بين الطلاب، مما يجعل عملية التعلم أكثر فعالية ومتعة.

".. عند استخدام هذه الطريقة، يصبح الأطفال أكثر نشاطًا. فهم لا يكتفون بالجلوس والاستماع فقط، بل يشاركون مباشرة في اللعبة. كما لاحظت أنهم أصبحوا أكثر جرأة في الإجابة دون خوف من الخطأ". قالت الأستاذة نيل المنا.

٢. زيادة حماس الطلاب في التعلم

كما أوضح المعلم أن التعلم القائم على الألعاب له أثر كبير على حماس الطلاب في التعلم. فمن خلال الألعاب، يصبح الطلاب أكثر اهتمامًا ولا يشعرون بالملل بسهولة أثناء تعلم اللغة العربية.

".. كلما أخبرتهم بأن هناك لعبة اليوم، يشعر الأطفال بالحماس فورًا. إنهم لا يشعرون بالكسل في التعلم لأنهم يرونها ليست مجرد درس عادي، بل تحتوي على تحدٍ. يصبحون أكثر تحفيزًا للفوز وفهم المادة الدراسية", قالت الأستاذة نيل المنا.

٣. يُساعد في فهم المادة والمفردات في اللغة العربية

وفقًا للمعلمة، فإن هذه الطريقة تساعد الطلاب بشكل كبير في حفظ وفهم مفردات اللغة العربية بسرعة أكبر. مقارنةً بطريقة الحفظ التقليدية، يجد الطلاب أنه من الأسهل تذكر الكلمات الجديدة عند تعلمها من خلال الألعاب.

".. إذا طُلب منهم فقط حفظ المفردات، فعادةً ما ينسونها بسرعة. لكن عندما يتعلمون من خلال الألعاب، فإنهم يكررون الكلمات دون وعي. لذلك،

يصبح حفظهم أقوى ويفهمون معانيها بشكل أفضل"، قالت الأستاذة نيل المنا.

من خلال نتائج المقابلة مع المعلمة، تبيَّن أنَّ طريقة التعلُّم القائم على الألعاب لها أثر إيجابي في تعلُّم اللغة العربية. فقد ساعدت هذه الطريقة في زيادة تفاعل الطلاب، ورفع حماسهم للدراسة، وتحسين فهمهم للمفردات والمحتوى اللغوي. كما أنَّ استجابة الطلاب الإيجابية تُظهر أن هذه الطريقة يمكن أن تكون بديلاً فعالاً في تعليم اللغة العربية في المرحلة الابتدائية في المدارس الإسلامية.

بالإضافة إلى المقابلة مع المعلمة، حلَّلت هذه الدراسة أيضًا أثر طريقة التعلُّم القائم على الألعاب من خلال استبيان وُزِّع على الطلاب. حيث قدَّمت بيانات الاستبيان صورة مباشرة عن شعور الطلاب تجاه هذه الطريقة، وما إذا كانوا يفهمون المحتوى والمفردات بشكل أفضل، ومدى تحفيزهم للدراسة، وتجربتهم أثناء المشاركة في التعلم القائم على الألعاب. وتُكمل نتائج هذا الاستبيان ما تم التوصل إليه من خلال المقابلة مع المعلمة، مما يوفِّر رؤية أوسع حول فعالية هذه الطريقة في تعليم اللغة العربية.

البيان	SS	S	TS	STS

استخدام طريقة التعلم القائم على الألعاب يجعلني أستطيع تذكر مفردات اللغة العربية بسهولة	%٣٥.٧١	%٥٧.١٤	%٧.١٤	%٠
استخدام طريقة التعلم بالألعاب يجعلني أكثر نشاطًا في طرح الأسئلة والإجابة أثناء درس اللغة العربية	%٤٢.٨٦	%٤٦.٤٣	%١٠.٧١	%٠
بعد استخدام طريقة التعلم بالألعاب، أصبحتُ أكثر اجتهادًا وحماسًا في تعلم اللغة العربية سواء في المدرسة أو في البيت	%٦٠.٧١	%٣٥.٧١	%٣.٥٧	%٠

أصبحتُ أحب مادة اللغة العربية بعد استخدام طريقة التعلم بالألعاب	%٤٦.٤٣	%٤٢.٨٦	%١٠.٧١	%٠

جدول 4.3

أسهمت طريقة التعلُّم القائم على الألعاب بشكل كبير في تعليم اللغة العربية، خاصة في تحسين فهم المفردات وتحفيز الطلاب على التعلم. ووفقًا لنتائج الاستبيان، شعر ٧٨.٥٧% من الطلاب بأنهم أصبحوا أكثر قدرة على حفظ مفردات اللغة العربية من خلال هذه الطريقة، بينما أفاد ٢١.٤٣% منهم بأنهم استفادوا منها بشكل متوسط. بالإضافة إلى ذلك، أشار ٦٤.٢٩% من الطلاب إلى أن هذه الطريقة عزَّزت ثقتهم بأنفسهم في التواصل باستخدام اللغة العربية.

من حيث مشاركة الطلاب في عملية التعلم، أفاد ٨٥.٧١% من الطلاب بأنهم أصبحوا أكثر تفاعلًا أثناء الدرس عند استخدام طريقة التعلُّم القائم على الألعاب، بينما رأى ١٤.٢٩% منهم أنه لم يكن هناك تغيير كبير في مستوى مشاركتهم. كما شهدت دوافع الطلاب نحو تعلم اللغة العربية

تحسنًا ملحوظًا، حيث ذكر ٧٣.٢١% من الطلاب أنهم أصبحوا أكثر حماسًا لدراسة اللغة العربية بعد تطبيق هذه الطريقة.

بشكل عام، نجحت طريقة التعلُّم القائم على الألعاب في خلق بيئة تعليمية أكثر تشويقًا وتفاعلًا. ومع ذلك، هناك ١٠.٧١% من الطلاب شعروا بأن هذه الطريقة ليست مناسبة لهم، لأنهم يفضلون أساليب التعلم التقليدية. لذلك، رغم فعالية هذه الطريقة في تعزيز مشاركة الطلاب وفهمهم للمفردات، من الضروري تنويع أساليب التدريس لضمان تلبية احتياجات جميع الطلاب بأنماط تعلُّم مختلفة.

ب. تحليل البيانات

١. تحليل انطباع المعلم والطلاب على تطبيق طريقة التعلم القائم على الألعاب في تعليم اللغة العربية

توجيه تطبيق طريقة التعلم القائم على الألعاب يهدف إلى تحقيق الأهداف التعليمية بكفاءة وفعالية في بيئة ممتعة، حتى عند معالجة الموضوعات الصعبة. فالألعاب المستخدمة أو التي يتم لعبها تشكل جزءًا من عملية التعلم، وليست مجرد وسيلة لملء وقت الفراغ أو مجرد تسلية. من خلال استخدام هذه الطريقة، يُتوقع أن تُضفي شعورًا بالسعادة والفرح لدى المتعلمين.

بالإضافة إلى ذلك، من المأمول أن تُسهم طريقة التعلم القائم على الألعاب في خلق بيئة صفية ديناميكية مليئة بالحماس والحيوية، مما يقلل من الرتابة في العملية التعليمية.[٦٥]

استنادًا إلى نتائج المقابلات مع المعلمة والاستبيانات التي وُزعت على الطلاب، تبيَّن أن طريقة التعلم القائم على الألعاب حظيت باستجابة إيجابية. حيث ترى المعلمة أن هذه الطريقة تساهم في خلق بيئة تعليمية أكثر تفاعلية وجاذبية، كما أنها تُحسِّن من فهم الطلاب للمادة الدراسية ومفردات اللغة العربية. بالإضافة إلى ذلك، أشار المعلمة إلى أن هذه الطريقة تجعل عملية التدريس أكثر ديناميكية ومتعة.

لقد لاحظت المعلملة تغييرًا كبيرًا في استجابة الطلاب للمادة الدراسية. ففي السابق، كان العديد من الطلاب سلبيين في الصف، ولكن بعد تطبيق طريقة التعلم القائم على الألعاب، أصبحوا أكثر نشاطًا ومشاركة، كما أصبحوا قادرين على تذكر المفردات الجديدة بشكل أسرع. وهذا يتماشى مع

[65] Rahmayanti, "Implementasi Metode Game Based Learning pada Pembelajaran Al-Qur'an Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di TPQ Raudhatul Qur'an Tungkop Aceh Besar", Skripsi (Banda Aceh: Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, 2023), hlm. 20-21.

الدراسة التي أجراها أرزاق الله مباركة (٢٠٢٠)، والتي أظهرت أن استخدام الألعاب في التعليم يساهم في تعزيز دافعية الطلاب للتعلم ويخلق جوًا صفيًا أكثر حيوية.[٦٦]

بالإضافة إلى ذلك، فإن انطباع الطلاب تجاه هذه الطريقة كانت إيجابية للغاية، كما يتضح من نتائج الاستبيان في هذه الدراسة، حيث أفاد ٦٧.٨٦% من الطلاب بأنهم يحبونها جدًا، بينما أعرب ٣٢.١٤% عن إعجابهم بطريقة تعلم اللغة العربية باستخدام التعلم القائم على الألعاب مقارنة بالطرق التقليدية. وتظهر هذه النتائج أن التعلم القائم على الألعاب لا يعزز فقط مشاركة الطلاب، بل يترك أيضًا أثرا نفسيًا إيجابيًا، مما يزيد من حماسهم ورغبتهم في التعلم.

٢. تحليل العوامل المساعدة والمعوقة لتطبيق طريقة التعلم القائم على الألعاب في تعليم اللغة العربية

أ. العوامل المساعدة

[66] Arzaqillah M, "Persepsi Guru dan Peserta Didik Terhadap Implementasi Pembelajaran Al-Qura'an Hadits dan Fiqih Berbantuan *Android Games* (Studi Kasus di SD Mursyidah

الفصل الدراسي المريح والمناسب يعد من العوامل المساعدة لتطبيق طريقة التعلم القائم على الألعاب، حيث إن توفر بيئة دراسية مريحة يشجع الطلاب على البقاء في الفصل حتى نهاية الحصة الدراسية. بالإضافة إلى ذلك، فإن الأجواء المريحة تساعد على تهدئة أذهان الطلاب أثناء عملية التعلم. كما أن توفر الوسائل والمرافق الداعمة للتعلم، مثل السبورة، وشاشة، ومكبرات الصوت، وغيرها من الأدوات التعليمية، يسهم في نجاح هذه الطريقة. وهذا يتماشى مع نظرية ويدياسمورو (Widiasmoro)التي تؤكد أن إبداع المعلم في تصميم طريقة التعلم القائم على الألعاب داخل الفصل، إلى جانب توفر المرافق المناسبة في المدرسة، يلعب دورًا هامًا في تحقيق مخرجات تعليمية مثالية.[٦٧]

المعلم المحترف يجب أن يكون على دراية بالمادة الدراسية وقادرًا على شرحها بوضوح. وهذا يتماشى مع نظرية مادي وينا (Made Wena) التي تؤكد أن دور المعلم مهم جدًا في التعلم القائم على المشاريع، حيث إنه

[67] Widiasmoro, *strategi dan Metode Mengajar Siswa di Luar Kelas (Outdoor Learning): Secara Aktif, Kreatif, Inspiratif, dan Komunikatif*,(Yogyakarta: Ar-Ruzz, 2017), hlm.198.

حتى في ظل الظروف المحدودة، يستطيع المعلم تحفيز الطلاب والابتكار في طرق التدريس لضمان تحقيق تعلم ذي معنى.[٦٨] مما يسهم بشكل كبير في إنجاح عملية التعلم باستخدام طريقة التعليم القائم على الألعاب. وقد توصلت دراسة أجراها خير النساء وآخرون (٢٠٢٤) إلى أن نجاح طريقة التعليم القائم على الألعاب في تحسين نتائج تعلم اللغة العربية يعتمد بشكل كبير على استعداد المعلم في تصميم وتنفيذ الألعاب التي تتناسب مع المادة الدراسية. تتماشى هذه النتيجة مع المقابلة التي أُجريت مع معلمة اللغة العربية في الصف الثالث " أ " بمدرسة مفتاح الأخلاقية، حيث أكّد المعلم على أهمية التحضير قبل تطبيق هذه الطريقة. كما أن حماس الطلاب يُعدّ أحد العوامل الداعمة لتطبيق هذه الطريقة، فكلما زاد تفاعل الطلاب، أصبحت العملية التعليمية أكثر فاعلية. وبفضل الحماس العالي، تصبح عملية التعلم أكثر متعة، مما يسهم في تعزيز فهم المادة الدراسية.

ب. العوامل المعوقة

[68] Made Wena, *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer: Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2018), hlm. 126.

ومن ناحية أخرى، هناك العديد من العوامل المعوقة لتطبيق هذه الطريقة، مثل وقت التعلم المحدود وصعوبة التكيف داخل الفصل الدراسي بسبب ارتفاع حماس الطلاب. إن الحاجة إلى وقت طويل نسبيًا للتعلم هي إحدى العوامل المثبطة لأن ليس كل الأطفال يفهمون بسرعة كيفية لعب اللعبة، وكل طفل لديه مستوى مختلف من الانضباط. في طريقة التعلم المبني على اللعب، يحدد الطلاب بأنفسهم متى يجب عليهم دراسة المادة، أو إكمال اللعبة، أو إكمال الأسئلة الموجودة. استغرقت الألعاب التي لعبها الطلاب وقتًا أطول من الوقت الذي حدده المعلم. وذلك لأن بعض الطلاب ما زالوا يجدون صعوبة في ممارسة خطوات اللعبة. يتماشى هذا مع نظرية ويديسوورو (Widiasworo) التي تشير إلى أن التعلم القائم على الألعاب يتطلب وقتًا طويلًا لإكماله، نظرًا لتعقيد عملية تطويره وتنفيذه.[٦٩] أظهرت نتائج دراسة جيهان نبيلة وآخرون (٢٠٢٣) في تعليم الرياضيات باستخدام طريقة التعلم القائم على الألعاب وجود عوائق مشابهة، حيث

[69] Widiasmoro, *strategi dan Metode Mengajar Siswa di Luar Kelas (Outdoor Learning): Secara Aktif, Kreatif, Inspiratif, dan Komunikatif*,(Yogyakarta: Ar-Ruzz, 2017), hlm.206.

كانت محدودية الوقت وظروف الفصل غير الملائمة من التحديات الرئيسية في تنفيذ هذه الطريقة.[٧٠] لذلك، فإن استراتيجيات إدارة الصف بشكل جيد ضرورية لضمان تطبيق التعلم القائم على الألعاب بفعالية.

٣. أثر تطبيق طريقة التعلم القائم على الألعاب في تعليم اللغة العربية

أحد الأثر الرئيسية لهذه الطريقة هو زيادة قدرة التذكر لدى الطلاب وفهمهم للمادة، وخاصة مفردات اللغة العربية. بالمقارنة مع طريقة المحاضرة التي تميل إلى أن تكون مملة، فإن الطريقة القائمة على الألعاب تجعل الطلاب يكررون المادة بشكل متكرر دون الشعور بالعبء. وبذلك تصبح قدرة الاحتفاظ بالمعلومات أفضل، ومن الآثار الأخرى التي يمكن ملاحظتها هي زيادة حماس الطلاب في التعلم. يشعر معظم الطلاب بأن تعلم اللغة العربية أصبح أكثر متعة ولم يعد يُعتبر مادة صعبة. أظهرت نتائج البحث الذي أجراه خير النساء وآخرون (٢٠٢٤) أن الطلاب الذين يتعلمون

[70] Jihan Nabila, dkk., "Persepsi Siswa Terhadap Penerapan Model *Game-Based Learning* pada Pembelajaran Matematika", *Didaktid: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, (Vol. 9, No. 5 Tahun 2023), hlm. 947-954.

باستخدام طريقة التعلُّم القائم على الألعاب يتمتعون بمستوى إتقان للمفردات أعلى مقارنةً بالطلاب الذين يتعلمون باستخدام الطريقة التقليدية.[٧١] أظهرت نتائج الاستبيان في هذا البحث أن ٧٨.٥٧%من الطلاب يشعرون بأن حفظ المفردات أصبح أسهل بعد استخدام هذه الطريقة، مما يدل على أن طريقة التعلُّم القائم على الألعاب قادرة على زيادة فعالية تعلم اللغة العربية.

بالإضافة إلى ذلك، وجدت دراسة جيهان نبيلة وآخرون (٢٠٢٣) أن طريقة التعلُّم القائم على الألعاب يمكن أن تزيد من مشاركة الطلاب في العملية التعليمية، وهو ما ظهر أيضًا في هذه الدراسة، حيث كان الطلاب أكثر نشاطًا في طرح الأسئلة، والإجابة، والمناقشة أثناء الدرس .وبالتالي، ثبت أن طريقة التعلُّم القائم على الألعاب تعد بديلاً فعالًا لتحسين فهم الطلاب وحماسهم في تعلم اللغة العربية.[٧٢]

---

[71] Khoirun Nisa', dkk., "Model Pembelajaran *Game-Based Learning* terhadap Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Arab", *Khilmatuna: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, (Vol. 4, No. 1 Tahun 2024), hlm. 1-8.

[72] Jihan Nabila, dkk., "Persepsi Siswa Terhadap Penerapan Model *Game-Based Learning* pada Pembelajaran Matematika", *Didaktid: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, (Vol. 9, No. 5 Tahun 2023), hlm. 947-954.

الباب الخامس

الاختتام

أ. الخلاصة

بناءً على نتائج البحث الذي تم إجراؤه حول انطباع المعلم والطلاب على تطبيق طريقة التعلم القائم على الألعاب في تعليم اللغة العربية للصف الثالث " أ " بمدرسة مفتاح الأخلاقية الابتدائية ، يمكن استخلاص النتائج التالية:

١. انطباع المعلم والطلاب

- لدى المعلمة نظرة إيجابية تجاه تطبيق طريقة التعلم القائم على الألعاب .وتُعتبر هذه الطريقة فعالة في تحسين فهم المادة، خاصة مفردات اللغة العربية، وخلق بيئة تعليمية ممتعة، بالإضافة إلى زيادة المشاركة النشطة للطلاب في الفصل.
- فإن انطباع الطلاب تجاه هذه الطريقة كانت إيجابية للغاية، كما يتضح من نتائج الاستبيان في هذا البحث، حيث أفاد ٦٧.٨٦% من الطلاب بأنهم يحبونها جدًا، بينما أعرب ٣٢.١٤% عن إعجابهم بطريقة تعلم اللغة العربية باستخدام التعلم القائم على الألعاب مقارنة بالطرق التقليدية.

٢. العوامل المساعدة والمعوقة

- العوامل المساعدة الرئيسية في تطبيق طريقة التعلُّم القائم على الألعاب تتمثل في جاهزية المعلم ومهنيته في فهم وشرح وتطبيق المادة والطريقة، إضافةً إلى الحماس الكبير لدى الطلاب، وتوفُّر المرافق الداعمة مثل شاشة ، ومكبرات الصوت، والسبورة، ووسائل التعلم التفاعلية.

- العوامل المعوقة التي تم العثور عليها تشمل محدودية وقت التعلم، مما يستلزم تخصيص وقت محدد للألعاب، بالإضافة إلى التحديات في ضبط الصف بسبب الحماس الكبير لدى الطلاب، مما يؤدي إلى زيادة الضوضاء في الفصل.

٣. أثر تطبيق طريقة التعلّم القائم على الألعاب

- تساهم هذه الطريقة في زيادة مشاركة الطلاب وحماسهم في تعليم اللغة العربية، حيث يصبحون أكثر نشاطًا في طرح الأسئلة، والمناقشة، والمشاركة في الألعاب التعليمية.

- أثبت التعلم القائم على الألعاب أنه يساعد الطلاب في حفظ وفهم مفردات اللغة العربية بطريقة أسهل وأكثر متعة.

- أصبحت بيئة التعلم أكثر ديناميكية وتفاعلية وغير رتيبة، مما زاد من فعالية عملية التعلم.

بشكل عام، يمكن أن تكون طريقة التعلم القائم على الألعاب بديلاً تعليميًا مبتكرًا وممتعًا في تعليم اللغة العربية على مستوى المدرسة الابتدائية الإسلامية. وعلى الرغم من وجود بعض العوائق، إلا أن هذه الطريقة لا تزال جديرة بالتطبيق مع التقييم والتطوير المستمر.

ب. الاقتراحات

١. للمعلمين

يُنصَح للمعلمين أن يُدمجوا العناصر الثقافية المحلية في الألعاب المستخدمة في تعليم اللغة العربية. وبهذه الطريقة، لا يتعلم الطلاب النظريات والمفردات فقط، بل يفهمون أيضًا السياق الثقافي المرتبط بحياتهم اليومية. بالإضافة إلى ذلك، يمكن للمعلمين الاستفادة من التكنولوجيا البسيطة لخلق تجربة تعليمية أكثر تشويقًا. كما يمكن للمعلمين أن يشاركوا تجاربهم من خلال جلسات ألعاب تفاعلية تُلهِم الطلاب وتزيد من دافعيتهم لتعلُّم اللغة العربية.

٢. للطلاب

يُنصَح للطلاب أن يُعدّوا كُتيّبًا صغيرًا يحتوي على المفردات الجديدة التي تعلّموها من خلال الألعاب. بالإضافة إلى ذلك، يمكن

للطلاب دعوة أفراد الأسرة أو الأصدقاء للمشاركة في الألعاب التعليمية للغة العربية في المنزل، مما يخلق بيئة تعليمية داعمة وممتعة. ومن خلال تطبيق هذه التوصيات، يُؤمَل أن يتمكن الطلاب من تحسين مهاراتهم في اللغة العربية بشكل ملحوظ من خلال طريقة التعلم القائم على الألعاب.

ج. الاختتام

الحمد لله رب العالمين على نعمه التي لا تُعدّ ولا تُحصى. فبفضل رحمته وكرمه، تمكّن الكاتب من إنهاء هذه الرسالة مع كل ما فيها من محدودية. وفي ختام هذه الرسالة، يُؤَكِّد الكاتب أن تطبيق طريقة التعليم القائم على الألعاب في تعليم اللغة العربية للصف الثالث " أ " بمدرسة مفتاح الأخلاقية الابتدائية الإسلامية قد أظهر نتائج إيجابية. ويأمل الكاتب أن تُسهم نتائج هذا البحث في تطوير أساليب تعليمية أكثر ابتكارًا وملاءمة لحاجات الطلاب. كما يُرجى من المعلمين الاستمرار في الإبداع في وضع استراتيجيات تعليمية جذابة، حتى يشعر الطلاب بالحماسة والدافعية لتعلّم اللغة العربية. ومن خلال ذلك، يُتوقَّع أن تتحسَّن جودة تعليم اللغة العربية في مدرسة مِفتاح الأخلاقية، وأن يتمكن الطلاب من إتقان اللغة العربية بشكل جيد، مما سيفتح لهم آفاقًا أوسع في المستقبل.

وفي الختام، يوجّه الكاتب شكره الجزيل لجميع من قدّم الدعم والمساهمة في إتمام هذه الرسالة. نسأل الله أن يكون هذا البحث نافعًا لمجال

التربية والتعليم، وخاصة في تعليم اللغة العربية، وأن يكون مرجعًا مفيدًا للباحثين القادمين.

المراجع

Akhtar, Hanif, dkk., "*Game-Based Learning*: Teachers' Attitude and Intention To Use Quizizz in the Learning Process", *International Conference on Educational Assesment and Policy*, ICEAP 2019.

Akrim, *Buku Ajar Strategi Pembelajaran*, Medan: Umsu Press, 2022.

Anggrayni, Devi, "Persepsi Dosen dan Mahasiswa Pendidikan Bahasa Arab terhadap Pembelajaran Berbasis Project Based Learning di program studi pendidikan bahasa arab universitas jambi", *Skripsi* (Jambi: Universitas Jambi, 2023), hlm. 40.

Aqib, Zainal, *Model-Model, Media dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*, Bandung: Yrama Widya, 2013.

Cinta, dkk., "*Game-Based Learning* (*GBL*) Sebagai Inovasi dan Solusi Percepatan Adaptasi Belajar pada Masa New Normal", *Intregated: Information Technology and Vocational Education*, Vol. 3, No. 1 Tahun 2021.

Creswell, John W, *Penelitian Kualitatif dan Desain Riset*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014.

Diatoma, Alfi, dkk., "Game-Based English Learning For Young Leaners: A Sistematic Review", *Jedu: Journal of English Education*, Vol. 1 No. 3 Tahun 2022.

Djam'an S dan Aan Komariah, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: CV Alfabeta, 2017.

Driscoll, M. P., *Psychology of Learning for Instruction*, London: Pearson, 2005.

Hasil angket siswa kelas 3A, 26 Februari 2025

Hasil observasi di kelas 3A, 21 Februari 2025

Hasil wawancara dengan Ibu Naelil Muna di kelas 3A, 21 Februari 2025

Hatul H, Farid, "Penerapan Model Game Based Learning dalam Meningkatan Motivasi Belajar IPS di Kelas VIII B MTs Lombok Kulon Bondowoso", *Skripsi* (Jember: UIN KH Achmad Siddiq, 2023), hlm. 35-27.

Hermawan, Acep, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011.

Holes, Clive, *Modern Arabic: Structures, Functions, and Varieties*, Washington D.C. : Georgetown University Prees, 2004.

Ibam, E., Adenkunle, dkk., *Moral Education Learning System Based on the Snakes and Ladders Game*. Dalam *EAI Endorsed Transaction on E-Learning*, 5(17) 2018.

Ika A, Hayu, "Penerapan Media Pembelajaran Game Matematika Berbasis KOTS dengan Metode Digital *Game Based Learning* di Sekolah Dasar", *Jurnal Pendidikan Indonesia*, Vol. 2, No. 11 Tahun 2021.

Jihan Nabila, dkk., "Persepsi Siswa Terhadap Penerapan Model *Game-Based Learning* pada Pembelajaran Matematika", *Didaktid: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, Vol. 9, No. 5 Tahun 2023.

Kasmiati, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab*, Banyumas: CV Rizquna, 2020.

Kemendukbudristek, *Kurikulum Merdeka: Bahasa Arab*, Jakarta: Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, 2020.

Khaerunnisa, "Penerapan Metode *Game-Based Learning* untuk meningkatkan Minat Belajar pada Siswa Kelas IV, *Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan,* Vol. 6, No. 3, Tahun 2022.

Khoirun Nisa', dkk., "Model Pembelajaran *Game-Based Learning* terhadap Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Arab", *Khilmatuna: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, Vol. 4, No. 1 Tahun 2024.

Komang Redy W dan I Made Dedy S, "Pengaruh *Game-Based Learning* Terhadap Motivasi dan Prestasi Belakar". *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Vol. 10, No. 3, Tahun 2020.

Kottler, Philip, *Manajemen Pemasaran, Analisis, Perencanaan, Implementasi dan Pengandalian,* Jakarta: Erlangga, Edisi Kelima, 1997.

Kurniawan, Heru, *Pembelajaran Menulis Kreatif*, Bandung: PT: Remaja Rosdakarya, 2014.

Martiman, dkk., *Model-Model Pembelajaran*, Sukabumi: CV Jejak (Jejak Publisher), 2023.

Mubarokah, Arzaqillah, "Persepsi Guru Dan Peserta Didik Terhadap Implementasi Pembelajaran Al-Qur'an Hadits Dan Fiqih Berbantuan *Android Games*", *tesis* (Surabaya: program pascasarjana UIN Sunan Ampel, 2020), hlm. 16-17.

Mustofa, Bisri, dkk., *Metode dan Strategi Pembelajaran Bahasa Arab*, Malang: UIN Maliki Press, 2012.

Oktavia, Ririn, "*Game-Based Learning* (*GAME-BASED LEARNING*) Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa". *Preprints* https://osf.io/preprints/6aeuy/, Tahun 2022.

Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka, 2001, hlm. 304.

Rahmayanti, "Implementasi Metode Game Based Learning pada Pembelajaran Al-Qur'an Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di TPQ Raudhatul Qur'an Tungkop Aceh Besar", Skripsi

(Banda Aceh: Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, 2023), hlm. 20-21.

Rakhmat, Jalaluddin, *Psikologi Komunikasi*, Bandung: PT. Rosda Karya, 2007.

Restiyanti, dkk., *Perilaku Konsumen* , Yogyakarta: Penerbit ANDI, 2005.

Rosyidi, Abdul Wahab, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, Malang: UIN Malang Press, 2009.

Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif* , Bandung: CV. Alfabeta, 2022.

Suryani, "*Efektivitas Pembelajaran Berbasis Permainan dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar*", *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol. 15, No.3, Tahun 2020.

Susanto, Dedi, dkk, "Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data dalam Penelitian Ilmiah", *Jurnal QOSIM: Jurnal Pendidikan, Sosial & Humaniora*, Vol. 1, No. 1 Tahun 2023.

Thoha, Miftah, *Perilaku Organisasi Konsep Dasar dan Aplikasinya*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2003.

Undang-undang Nomor 14 Tahun 2005, Guru dan Dosen, Pasal 1, ayat (1).

Vygotsky, L. S., *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*, Cambridge, MA: Harvard University Press, 1980.

Wahyuni, Eka, dkk., *Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran*, Padang: CV. Gita Lentera, 2023.

Wahyuning, Sri, " Pembelajaran IPA Interaktif dengan *Game-Based Learning*" *JSEI: Jurnal Sains Edukatika Indonesia*, Vol/ 4, No. 2 Tahun 2022.

Walgito, Bimo, *Pengantar Psikologi Umum*, Yogyakarta: Penerbit Andi, 2005.

Wena, Made, *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer: Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*, Jakarta: Bumi Aksara, 2018.

Widiasmoro, S*trategi dan Metode Mengajar Siswa di Luar Kelas (Outdoor Learning): Secara Aktif, Kreatif, Inspiratif, dan Komunikatif,* Yogyakarta: Ar-Ruzz, 2017.

Widodo, A., "*Penerapan Game-Based Learning dalam Pendidikan Dasar: Studi Kasus di*

Indonesia, Jurnal Pendidikan Inovatif, Vol. 15, No. 2, Tahun 2019.

رشدي أحمد طعيمة, *تعليم اللغة العربية لغير الناطقين بها- مناهج و أساليبه-* الرباط: إيسيسكو, ١٩٨٩

سفينة عملية هنديانى، "فعالية *game based learning* (Quizz Kahoot)لإتقان المفردات في تعليم اللغة العربية بمدرسة الأزهر ٢٩ المتوسطة الإسلامية سمارانج"، *بحث علمي: جامعة والي سونجو الإسلامية الحكومية سمارانج ٢٠٢٣*

عبد الرحمن أحمد البريني, اللغة العربية أصل اللغات كلها, الأردان: دار الحسن للنشر و التوزيع, ١٩٩٨

محمد على الخولى, *أساليب التعليم اللغة العربية*, رياض: مطابع المعرز والتجارية, ١٩٨٢

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1

PEDOMAN WAWANCARA GURU

1. Mengapa Ibu memilih menggunakan metode *game based learning*?
2. Apa saja yang perlu ibu persiapkan ketika akan menggunakan metode *game based learning* dalam pembelajaran bahasa Arab?
3. Apa manfaat yang Ibu rasakan dalam menggunakan metode *game based learning* dalam proses pembelajaran?
4. Bagaimana respon para siswa dengan penerapan metode *game-based learning* dalam pembelajaran bahasa Arab?
5. Apa saja faktor pendukung yang mendukung keberhasilan penerapan metode *game based learning*?
6. Apa faktor penghambat yang Ibu hadapi saat menerapkan metode *game based learning*?
7. Bagaimana cara Ibu mengatasi hambatan dalam pelaksanaan metode *game based learning*?

8. Apakah Ibu memberikan umpan balik pada siswa?
9. Apakah menurut Ibu metode ini efektif untuk terus diterapkan terutama pada tingkat dasar?
10. Bagaimana dampak *game based learning* dalam pembelajaran bahasa Arab pada siswa?

Lampiran 2

PEDOMAN ANGKET SISWA

Nama lengkap :

Kelas :

Petunjuk :

Cermatilah pertanyaaan-pertanyaan berikut, kemudian pilihlah dari salah satu jawaban dengan pendapat kalian selama melaksanakan pembelajaran bahasa Arab dengan menggunakan metode *Game-Based Learning* di kelas.

Keterangan :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
A. PERSEPSI SISWA					
1.	Saya menyukai pelajaran bahasa Arab				
2.	Saya menyukai pelajaran				

	bahasa Arab dengan menggunakan metode *Game-Based Learning*				
3.	Seberapa menyenangkan pembelajaran bahasa Arab menggunakan metode *Game-Based Learning*				
4.	Dengan menggunakan metode *Game-Based Learning* membantu saya memahami pelajaran bahasa Arab dengan mudah				
5.	Seberapa sering guru menggunakan metode *Game-Based Learning* dalam pembelajaran bahasa Arab				
6.	Guru				

	memberikan umpan balik setelah pelaksanaan metode *Game-Based Learning*				
7.	Saya mau bekerjasama dan diskusi dengan tim ketika ada game berkelompok				
B. FAKTOR PENDUKUNG DAN PENGHAMBAT					
8.	Guru menguasai materi pelajaran bahasa Arab				
9.	Ketika menggunakan metode *Game-Based Learning* guru menjelaskan materi pelajaran bahasa Arab dengan jelas				
10	Guru menguasai metode				

	pembelajaran				
1	Guru bisa menjelaskan peraturan permainan dengan jelas				
1	Guru memberikan game yang menarik metode *Game-Based Learning*				
1	Saya paham dengan peraturan metode game based learning yang telah dijelaskan guru				
1	Saya semangat mengikuti game				
1	Waktu pembelajaran cukup untuk menerapkan metode game based learning dalam pembelajaran bahasa Arab				

1(	Suasana ramai dan ricuh ketika belajar menggunakan metode *Game-Based Learning*				
1'	Ruangan kelas cukup untuk penerapan metode				
1{	Tersedia perangkat (LCD, proyektor, laptop, speaker), untuk mendukung pelaksanaan metode *Game-Based Learning*				
C. DAMPAK PENERAPAN GAME-BASED LEARNING					
1'	Penggunaan metode *Game-Based Learning* membuat saya mudah mengingat materi				

	(kosakata) bahasa Arab				
2(	Penggunaan metode *Game-Based Learning* meningkatkan keaktifan (bertanya, menjawab) saya selama pembelajaran bahasa Arab				
2	Setelah menggunakan metode *Game-Based Learning*, saya menjadi lebih rajin dan semangat belajar bahasa Arab di sekolah maupun di rumah				
2	Saya menjadi suka pelajaran bahasa Arab setelah menggunakan metode *Game-*				

	Based Learning				

Lampiran 3

TRANSKIP ANGKET SISWA

No.	Pernyataan	4	3	2	1
A. PERSEPSI SISWA					
1.	Saya menyukai pelajaran bahasa Arab	10	15	3	0
2.	Saya menyukai pelajaran bahasa Arab dengan menggunakan metode *Game-Based Learning*	19	9	0	0
3.	Seberapa menyenangkan pembelajaran bahasa Arab menggunakan metode *Game-Based Learning*	20	8	0	0
4.	Dengan menggunakan metode *Game-Based Learning* membantu saya memahami pelajaran bahasa Arab dengan	15	11	2	0

	mudah				
5.	Seberapa sering guru menggunakan metode *Game-Based Learning* dalam pembelajaran bahasa Arab	0	20	8	0
6.	Guru memberikan umpan balik setelah pelaksanaan metode *Game-Based Learning*	28	0	0	0
7.	Saya mau bekerjasama dan diskusi dengan tim ketika ada game berkelompok	10	17	1	0
B. FAKTOR PENDUKUNG DAN PENGHAMBAT					
8.	Guru menguasai materi pelajaran bahasa Arab	20	8	0	0
9.	Ketika menggunakan metode *Game-*	15	13	0	0

	Based Learning guru menjelaskan materi pelajaran bahasa Arab dengan jelas				
10	Guru menguasai metode pembelajaran	17	11	0	0
11	Guru bisa menjelaskan peraturan permainan dengan jelas	19	9	0	0
12	Guru memberikan game yang menarik metode *Game-Based Learning*	12	16	0	0
13	Saya paham dengan peraturan metode game based learning yang telah dijelaskan guru	13	13	2	0
14	Saya semangat mengikuti game	17	11	0	0
15	Waktu pembelajaran	3	10	15	0

	cukup untuk menerapkan metode game based learning dalam pembelajaran bahasa Arab				
16	Suasana ramai dan ricuh ketika belajar menggunakan metode *Game-Based Learning*	4	10	14	0
17	Ruangan kelas cukup untuk penerapan metode	6	20	2	0
18	Tersedia perangkat (LCD, proyektor, laptop, speaker), untuk mendukung pelaksanaan metode *Game-Based Learning*	7	19	2	0
C. DAMPAK PENERAPAN GAME-BASED LEARNING					
19	Penggunaan	10	18	0	0

	metode *Game-Based Learning* membuat saya mudah mengingat materi (kosakata) bahasa Arab				
20	Penggunaan metode *Game-Based Learning* meningkatkan keaktifan (bertanya, menjawab) saya selama pembelajaran bahasa Arab	12	15	1	0
21	Setelah menggunakan metode *Game-Based Learning*, saya menjadi lebih rajin dan semangat belajar bahasa Arab di sekolah maupun di rumah	11	25	2	0
22	Saya menjadi suka pelajaran bahasa Arab	12	13	3	0

	setelah menggunakan metode *Game-Based Learning*				

Lampiran 4

LEMBAR OBSERVASI

Tanggal pengamatan : 14 Februari 2025

Nama Sekolah : MI Miftahul Akhlaqiyah

Nama Guru : Naelil Muna, S.Pd.

Tahap 1

No.	Aspek Pengamatan	Indikator	Hasil observasi
1.	Persiapan guru	Guru menyiapkan alat/permainan edukatif yang relevan dengan materi	(✓) Guru menyiapkan permainan melalui aplikasi *wordwall*
2	Langkah pembelajaran	Guru menjelaskan cara bermain dengan jelas dan runtut	(✓) Aturan dengan bahasa sederhana tetapi memahamkan

3	Aktivitas guru	Guru aktif memandu, memberi arahan, dan memotivasi	(✓) guru mendampingi setiap kelompok dengan antusias
4	Interaksi guru dan siswa	Guru membangun komunikasi aktif dengan siswa selama permainan berlangsung	(✓) Guru mengajukan pertanyaan saat permainan, menanggapi jawaban siswa, dan memberikan dorongan verbal
5.	Respon siswa	Siswa antusias, aktif bertanya, dan senang	(✓) Siswa tampak senang,

		mengikuti KBM	tertawa, bersemangat, dan tidak terlihat bosan
6.	Kolaborasi antar siswa	Siswa bekerjasama dengan teman sekelompok	(✓) Komunikasi, kerjasama dan saling memberi arahan sesama teman terlihat di semua kelompok
8.	Relevansi permainan	Permainan sesuai dengan tujuan pembelajaran	(✓) Permainan menargetkan penguasan mufrodat dasar

LEMBAR OBSERVASI

Tanggal pengamatan : 21 Februari 2025

Nama Sekolah : MI Miftahul Akhlaqiyah

Nama Guru : Naelil Muna, S.Pd.

Tahap 2

No.	Aspek pengamatan	Indikator	Hasil observasi
1.	Pemahaman siswa	Siswa dapat menyebutkan dan menjelaskan kosakata yang telah dipelajari melalui permainan	(✓) Sebagian besar siswa mampu mengulang kosakata dan menjelaskan artinya dengan benar.
2.	Retensi (daya ingat)	Siswa mampu mengingat kembali kosakata yang digunakan dalam permainan	(✓) Beberapa siswa masih bisa menyebutkan kosakata meskipun

		setelah pembelajaran selesai	permainan telah selesai
3.	Sikap terhadap pelajaran	Siswa menunjukkan semangat yang lebih tinggi terhadap pelajaran bahasa Arab setelah belajar dengan bermain	(✓) Siswa mengatakan pelajaran hari itu menyenangkan dan ingin bermain lagi di pertemuan berikutnya.

Lampiran 5

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : MI Miftahul Akhlaqiyah

Kelas / Semester : III / Genap

Pelajaran : Bahasa Arab

Tema Pelajaran : الرياضة

Pembelajaran ke : 1

Alokasi waktu : 1 x TM (2 x 35 menit)

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Siswa dapat memahami dan mengetahui makna mufrodat yang berkaitan dengan الرياضة.
2. Siswa dapat menunjukkan tulisan sesuai dengan mufrodat yang berkaitan dengan الرياضة.
3. Siswa dapat mengidentifikasi arti dari mufrodat yang berkaitan dengan الرياضة.
4. Siswa dapat menunjukkan gambar sesuai dengan mufrodat yang berkaitan dengan الرياضة.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	• Melakukan pembukaan dengan salam dan dilanjutkan dengan membaca doa. • Guru menanyakan jenis olahraga dalam bahasa Indonesia yang diketahui siswa. • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. • Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari الرياضة.	10 menit
Inti	• Siswa diberi motivasi untuk melakukan kegiatan literasi membaca buku paket tentang mufrodat الرياضة • Siswa mencermati, mendengarkan serta mengulangi mufrodat sesuai arahan guru. • Guru memberikan penjelasan tambahan serta penguatan terhadap materi tentang الرياضة. • Guru menyiapkan proyektor untuk digunakan belajar dengan permainan • Guru membagi 6 kelompok dan memilih 1 ketua kelompok untuk mengatur kelompoknya.	50 menit
	• Guru menyajikan beberapa gambar dan mufrodat menggunakan aplikasi wordwall • Guru memandu jalannya game. • Siswa diberi peraturan, jika hendak menjawab harus membunyikan bell. • Siswa yang membunyikan bell pertama, harus mendelegasikan 1 dari kelompoknya untuk memainkan game yang telah disediakan. • Guru memberikan penjelasan pada setiap soal di permainan tersebut jika ada yang salah menjawab. • Siswa mengidentifikasi, bertanya dan mengemukakan pendapat tentang materi الرياضة, guru meluruskan dan menambahi hal-hal yang belum tersampaikan. • Guru bersama siswa membuat rangkuman terkait materi الرياضة beserta penerapannya.	
Penutup	• Guru memberikan ulasan singkat tentang materi yang dipelajari. • Siswa mencatat kesimpulan pembelajaran dan penugasan. • Menginformasikan rencana pembelajaran untuk pertemuan berikutnya. • Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam.	10 menit

C. METODE PEMBELAJARAN, MEDIA PEMBELAJARAN DAN SUMBER BELAJAR

Metode	Media	Sumber Belajar
Game-Based Learning	Ruang Kelas, LCD Proyektor, dan Aplikasi *Wordwall*	Buku Bahasa Arab

D. PENILAIAN

Sikap : Penilaian diri dan jurnal

Pengetahuan : Tes tertulis

E. LAMPIRAN BAHAN AJAR

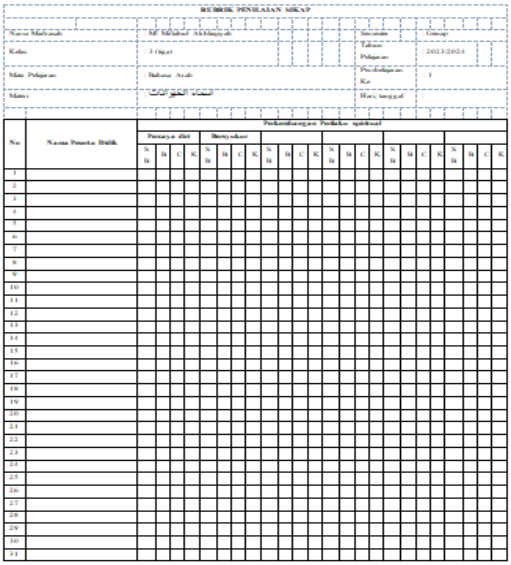
F. LAMPIRAN PENILAIAN

Sikap **:** percaya diri dan bersyukur

Pengetahuan **:** Tes tertulis

Keterampilan:

Lampiran I : Penilaian sikap



RUBRIK PENILAIAN SIKAP

Nama Madrasah	M. Mahdul Akhlaqiah	Semester	Genap
Kelas	3 (tiga)	Tahun Pelajaran	2023/2024
Mata Pelajaran	Bahasa Arab	Pertemuan Ke	1
Materi	ضمائر منفصلة	Hari, tanggal	

No	Nama Peserta Didik	Perkembangan Perilaku spiritual																									
		Percaya diri				Bertanggung jawab																					
		SB	B	C	K	SB	B	C	K	SB	B	C	K	SB	B	C	K	SB	B	C	K	SB	B	C	K	SB	B	C	K
1																											
2																											
3																											
4																											
5																											
6																											
7																											
8																											
9																											
10																											
11																											
12																											
13																											
14																											
15																											
16																											
17																											
18																											
19																											
20																											
21																											
22																											
23																											
24																											
25																											
26																											
27																											
28																											
29																											
30																											
31																											

Mengetahui, Semarang, 21 Februari 2025

Guru Bahasa Arab **Peneliti**

Naelil Muna, S.Pd. Aizzatul Laila

Lampiran 6

ملاحظة تطبيق طريقة التعلم القائم على الألعاب في تعليم اللغة العربية

مقابلة مع معلمة الصف الثالث " أ "

توزيع الاستبينة في الصف الثالث " أ "

Lampiran 7

Yayasan Miftahul Huda Bringin

MI MIFTAHUL AKHLAQIYAH

Terakreditasi A

NSM: 111233740077 NSS: 112030116002 NPSN: 60713871

Jl. Beringin Raya 23 Tambakaji Ngaliyan Semarang 50185

Telp: 024-7615669 Email: info@akhlaqiyah.sch.id

SURAT KETERANGAN

Nomor: 097/ MI.MA/ II/ 2025

Saya yang bertanda tangan dibawah ini

Nama lengkap	: Rif'an Ulil Huda, M.Pd.
No.NUPTK	: 7851763664210122
Guru Mapel	: Kepala Madrasah
Satminkal	: MI Miftahul Akhlaqiyah
Alamat	: Jl. Bringin Raya No. 23 Tambakaji Ngaliyan Kota Semarang
No. Telp./HP	: 085726974115

Dengan ini menerangkan bahwa :

N a m a	: Aizzatul Laila
NIM	: 2103026068
Jurusan /Program	: Pendidikan Bahasa Arab

Benar-benar telah melaksanakan penelitian di MI Miftahul Akhlaqiyah pada tanggal 28 Januari 2025 – 28 Februari 2025 dengan Judul "PERSEPSI GURU DAN SISWA TERHADAP PENERAPAN METODE GAME-BASED LEARNING DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB KELAS 3 DI MI MIFTAHUL AKHLAQIYAH SEMARANG" dalam rangka memenuhi tugas skripsi tahap akhir.

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sesungguhnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, 22 Februari 2025
Kepala Madrasah

Rif'an Ulil Huda, M.Pd.

Lampiran 8

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Prof Hamka Km. 2, Ngaliyan Semarang. Telp/Fax (024) 7601295
www.fitk.walisongo.ac.id

Nomor : 4371/Un.10.3/J2/DA.08.05/11/2024
Lamp. : -
Hal. : **Penunjukan Pembimbing**

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Berdasarkan hasil pembahasan usulan judul skripsi pada jurusan Pendidikan Bahasa Arab (PBA), maka Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan menyetujui judul skripsi mahasiswa

Nama : Aizzatul Laila

NIM : 2103026068

Judul : "Persepsi Guru dan Siswa Terhadap Penerapan Metode *Game Based Learning* dalam Pembelajaran Bahasa Arab Kelas 6 di SDN 2 Kranji".

"إدراك المعلم و الطلاب على تطبيق طريقة التعلم القائم على الألعاب في تعليم اللغة العربية للصف السادس بالمدرسة الإبتدائية الحكومية ٢ كرانجي"

dan menunjuk bapak/ibu :

1. Fina Sa'adah, M.A.

Demikian surat penunjukan pembimbing ini dibuat dan terimaksih atas kerjasamanya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Ketua Jurusan PBA,

Tuti Qurrotul Aini, M.S.I

بيانات الباحثة

أ. السيرة الذاتية

إسم : أعزّة الليلى

رقم القيد : ٢١٠٣٠٢٦٠٦٨

المكان والتارخ الميلاد : لامونجان، ٩ من مايو ٢٠٠٣

العنوان : تباناس، كرانجي، باتشيران، لامونجان

الكلية/القسم : كلية علوم التربية والتدريس/قسم تعليم اللغة العربية

رقم الهاتف : ٠٨٥٨٠٦١٠٨٥٧٣

البريد الإليكترونية :

2103026068@student.walisongo.ac.id

ب. السيرة التربية

١. روضة الأطفال "النور" تباناس

٢. مدرسة الابتدائية الحكومية ٢ كرانجي

٣. مدرسة المتوسطة الإسلامية تربية الطالبة كرانجي

٤. مدرسة الثانوية الإسلامية تربية الطالبة كرانجي