

تأثير نموذج التعلم القائم على اللعب (*Game Based Learning*)
بمساعدة *Wordwall* في رغبة تعلم اللغة العربية لطلاب الصف الثامن
بمدرسة سوديرمان الثانوية جمبران باندونجان

البحث العلمي

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

في قسم تعليم اللغة العربية كلية علوم التربية و التدريس



إعداد:

اوكتافيانو اوليفيا رفعة

رقم الطالبة : ٢١٠٣٠٢٦٠٦٧

قسم تعليم اللغة العربية كلية علوم التربية و التدريس

جامعة والي سونجو الإسلامية الحكومية سمارانج

موافقة المشرف

صاحب المعالي

عمادة كلية علوم التربية والتاريس

جامعة والي سونغو الإسلامية الحكومية ممارنج

السلام عليكم ورحمة الله وبركاته

تحية طيبة، وبعد.

بعد ملاحظة بالتصحيحات والتعدلات على حسب الحاجة نرسل نسخة

هذا البحث العلمي للطلبة:

الاسم : اوكافاني اوليفيا رفعة

رقم الطالبة : 2103026067

الموضوع : تأثير غوذج العلم القائم على اللعب (GBL) بمساعدة *Wordwall* في رغبة تعلم

اللغة العربية لطلاب الصف الثامن بالمدرسة الثانوية سوديرمان جيران باندونجان

وتوجو من لجنة المنشآة أن تائش هذا البحث العلمي بأسرع وقت ممكن وشكرا

على حسن إهتمامكم.

والسلام عليكم ورحمة الله وبركاته

سمازنج، ١٧ يونيو ٢٠٢٥

المشرفة

تؤدي قرارة العين الماجستيرية

رقم الوظيف: 197210161997032001

التصريح

الموقعة أدنى هذا البحث العلمي:

الإسم : اكتافيانس أوليفيا رفعة

رقم القيدة : 2103026067

القسم : تعلم اللغة العربية

صرحت الباحثة بالصدق والأمانة أن هذا البحث العلمي تحت
الموضوع:

تأثير نموذج التعلم القائم على اللعب (*GBL*) بمساعدة *Wordwall*
في رغبة تعلم اللغة العربية لطلاب الصف الثامن بالمدرسة الثانوية
سوديرمان جميران باندونجان
لا تضمن الأراء من المتخصصين او المادة التي نشرحها الناشر او
كتبها الباحثون الي ان تكون مراجعا او مصادرها لهذا البحث

سمارنج، ٧ يونيو

٢٠٢٥

المطرحة



اكتافيانس أوليفيا رفعة

2103026067

تصحيح لجنة المناقشة

إن نسخة هذا البحث العلمي :

الموضوع : تأثير نموذج التعلم القائم على اللعب (GBL) مساعدة Wordwall في رغبة تعلم اللغة العربية لطلاب الصف الثامن بالمدرسة الثانوية مسوديرمان بجiran باندونغان

الكاتبة : أوكافاني أوليفيا رفعة

رقم الطالبة : ٢١٠٣٠٢٦٠٦٧

القسم : تعلم اللغة العربية

ناقشتها لجنة المناقشة لكلية العلوم التربية والتدريس جامعة ولی سونجو الإسلامية الحكومية مجازج و كانت مقبولة الأداء إحدى الشروط القدرة للحصول على درجات البكالوريوس (S.I) في قسم التعلم اللغة العربية سنة ٢٠٢٥ م.

مجازج، ٩ يوليو ٢٠٢٥

كاتبة لجنة المناقشة

فنا هنرييتا الماجستير

١٩٧٨٠٧١٨٢٠٠٣١٢٢٠٠٢

رئيس لجنة المناقشة

احمد زهر الدين الماجستير

١٩٧٣٠٧١٢٠٠٤١٠١٣

المتحنة الثانية

مفتقة الماجستير

١٩٦٤٤٧٠٧١٩٩٧٠٣٢٠٠١



المتحنة الأول

المكتورة نافعة الماجستير

١٩٨٠٩١٦٢٠٠٧١٠٢٠٧

المشرحة

توقيع فرق العين الماجستير

١٩٧١١٠٦٦١٩٩٧٠٣٢٠٠١

الملخص

الموضوع : تأثير نموذج التعلم القائم على اللعب (*GBL*) بمساعدة *Wordwall* في رغبة تعلم اللغة العربية لطلاب الصف الثامن بالمدرسة الثانوية سوديرمان جيمبران باندونجان

الاسم : أوكتافيانو أوليفيا رفعة

رقم الطالبة: ٢١٠٣٠٢٦٠٦٧

يعدُ رغبة التعلم من العوامل الأساسية التي تؤثُّر في نجاح عملية التعلم، ولا سيما في مادة اللغة العربية التي غالباً ما يُنظر إليها بأنها صعبة وملأة من قبل بعض الطلاب. يهدف هذا البحث إلى معرفة تأثير استخدام نموذج التعلم القائم على اللعب (*Game-Based Learning*) بمساعدة منصة ووردوال (*Wordwall*) في تنمية رغبة التعلم لدى طلاب الصف الثامن بالمدرسة الثانوية سوديرمان جيمبران. عتمدت الباحثة في هذا البحث على المنهج الكمي باستخدام تصميم تجاري شبه كامل (*Quasi-Non-Experimental Design*) بأسلوب مجموعة ضابطة غير مكافحة (*Equivalent Control Group Design*). وقد تم اختيار عيتيين من الطلاب: الأولى (المجموعة التجريبية) دُرّست باستخدام نموذج التعلم القائم على اللعب، والثانية (المجموعة الضابطة) باستخدام الطريقة التقليدية (المحاضرة).

وقد جُمعت البيانات باستخدام استبيان لقياس رغبة التعلم، وجرى تحليلها باستخدام اختبار "ت" للعينة المستقلة (*Independent Sample T-Test*). أظهرت نتائج البحث وجود فرق دالٍ إحصائياً بين المجموعتين. حيث بلغت قيمة "T" المحسوبة ١٧.٣٤٦ وهي أكبر من القيمة الجدولية البالغة ٢٠.٢٤، بينما بلغت قيمة η^2 (النسبة التفسيرية) ٠٨٨.٧٩، مما يشير إلى أن تأثير النموذج المستخدم كان كبيراً جدًا. وقد ارتفع متوسط رغبة التعلم لدى طلاب المجموعة التجريبية من ٥٧ إلى ٦٧ (مستوى مرتفع جدًا)، بينما ارتفع في المجموعة الضابطة من ٥٥ إلى ٦٧ فقط (مستوى منخفض).
ويُستنتج من هذه الدراسة أن نموذج التعلم القائم على اللعب بمساعدة منصة "Wordwall" فعال في تحفيز وتنمية رغبة الطلاب في تعلم اللغة العربية مقارنة بالطريقة التقليدية. وقد أظهر النموذج قدرة كبيرة في خلق بيئة تعليمية تفاعلية ومتعدة، تُشجع الطلاب على المشاركة النشطة في عملية التعلم. وتوصي الباحثة بتطبيق هذا النموذج في تعليم اللغة العربية خاصة في ظل متطلبات التعليم في القرن الحادي والعشرين.

الكلمات المرشدة: التعلم القائم على اللعب (*Game Base Learning*),
Wordwall, رغبة التعلم، اللغة العربية، التعليم التفاعلي

ABSTRAK

Oktafiani Olivia Rif'ati, 2025, Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Game Based Learning Berbantuan Wordwall terhadap Minat Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas VIII di MTs Sudirman Jimbaran

Minat belajar merupakan salah satu faktor penting yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran Bahasa Arab yang sering dianggap sulit dan membosankan oleh sebagian siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran Game-Based Learning (GBL) berbantuan media Wordwall terhadap minat belajar Bahasa Arab siswa kelas VIII di MTs Sudirman Jimbaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi-experimental design, yaitu non-equivalent control group design. Sampel penelitian terdiri dari dua kelas, yakni kelas eksperimen yang menggunakan model GBL dan kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah konvensional.

Pengumpulan data dilakukan melalui angket minat belajar yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Data dianalisis menggunakan uji-t independen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan model pembelajaran GBL berbantuan Wordwall terhadap minat belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan nilai t -hitung = $17,346 > t$ -tabel = 2,024 dan nilai η^2 sebesar 88,79%, yang mengindikasikan efek pengaruh yang sangat kuat. Rata-rata skor minat belajar siswa pada kelas eksperimen meningkat dari 57 (kategori sedang) menjadi 106 (kategori sangat tinggi), sedangkan pada kelas kontrol hanya meningkat dari 55 menjadi 67 (kategori rendah).

Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa model pembelajaran GBL berbantuan Wordwall efektif dalam meningkatkan minat belajar Bahasa Arab siswa dibandingkan metode pembelajaran konvensional. Model ini mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan mendorong keterlibatan aktif siswa. Penelitian ini merekomendasikan penerapan GBL sebagai alternatif strategis dalam pengajaran Bahasa Arab, terutama dalam konteks pembelajaran abad ke-21 yang berbasis teknologi dan berorientasi pada siswa.

Kata Kunci: *Game Based Learning, Wordwall, Minat Belajar, Bahasa Arab*

الشعار

فُلْنَ هَلْ يَسْتَوِي الَّذِينَ يَعْلَمُونَ وَالَّذِينَ لَا يَعْلَمُونَ إِنَّمَا يَتَذَكَّرُ أُولُو الْأَلْبَابِ¹

"Katakanlah: 'Adakah sama orang-orang yang mengetahui dengan orang-orang yang tidak mengetahui?' Sesungguhnya hanya orang yang berakal yang dapat menerima pelajaran." (QS. Az-Zumar:9)

¹ Kementerian Agama Republik Indonesia, Al-Quran dan Terjemahannya, (Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Quran, 2019)

كلمة الشكر و التقدير

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الحمد لله رب العالمين، نحمده ونشكره على نعمه التي لا تعد ولا تُحصى، وعلى توفيقه وهدايته، فلولاها لما تيسّر لي إنجاز هذه الرسالة العلمية التي جاءت بالملوّضة ع: "تأثير نموذج التعلم القائم على اللعب (GBL) بمساعدة Wordwall في رغبة تعلم اللغة العربية لطلاب الصف الثامن بالمدرسة الثانوية سوديرمان جميران باندونجان".

وقد أعدّت هذه الرسالة كأحد الشروط الالزامـة للحصول على درجة الليسانس في قسم تعليم اللغة العربية كلية علوم التربية و التدريس. وقد انطلقت هذه الدراسة من أهمية الابتكار في استراتيجيات تعليم اللغة العربية، وخاصة في هذا العصر الرقمي، حيث يسهم استخدام نموذج التعلم القائم على اللعب بمساعدة الوسائل الرقمية Wordwall في خلق بيئة تعليمية ممتعة، تفاعلية، ذات معنى.

ولا يفوتي أن أُقرّ بأن إنجاز هذه الرسالة لم يكن ليتحقق لولا فضل الله أولاً، ثم بفضل دعم و توجيهات و مساعدة العديد من الأشخاص الكرام. ومن هذا المنطلق، أتوجه بجزيل الشكر و خالص الامتنان إلى:

1. فضيلة السيد الأستاذ الدكتور نزار علي الماجستير كمدير الجامعة ولي سونجو الاسلامية الحكومية سمارنج.

٢. فضيلة السيد الأستاذ الدكتور فتاح شكور الماجستير كعميد كلية

علوم التربية والتدريس بجامعة والي سونجو الاسلامية الحكومية سمارنج

٣. فضيلة السيدة تؤيي قرة العين الماجستير الحاجة كرئيسة قسم تعليم

اللغة العربية في كلية علوم التربية والتدريس بجامعة والي سونجو

الاسلامية الحكومية سمارنج.

٤. فضيلة السيد أحمد زهر الدين الماجستير كسكرتير قسم تعليم اللغة

العربية في كلية علوم التربية والتدريس بجامعة والي سونجو الاسلامية

الحكومية سمارنج.

٥. الأستاذة تؤيي قرة العين الماجستير الحاجة كالمشرفين الكرام، الذين لم

يخلوا عليّ بوقتهم وجهدهم ونصحهم الصادق، وكانوا نعم الداعمين

والموجهين بالصبر والدقة حتى تكللت هذه الرسالة بالتمام.

٦. الأستاذ رحّاني الماجستير، بصفته ولِي الطَّالِبِ، الذي رافقني وأرشدني

أكاديميًّا طوال فترة دراستي الجامعية. أسأل الله تعالى أن يديمَ عليه

البرَّكة والصِّحَّةَ، ويجزيه خير الجزاء على كلِّ ما قدمَه من خيرٍ.

وأخيرًا، فإنني أقرّ بأن هذه الرسالة لا تخلو من القصور والنقص، فهي

عمل بشري، ومن هنا أرجب بكل ملاحظة أو نقد بناء من شأنه تطوير هذا

العمل مستقبلاً. وأتمنى أن تسهم هذه الدراسة المتواضعة في إثراء الميدان التربوي،

ولا سيما في تطوير استراتيجيات تعليم اللغة العربية بشكل حديث ومشوق.

والله ولي التوفيق،

الإهداء

قد فضل الله لي باقامة هذا البحث العلمي بكل شكرٍ وامتنانٍ، وتواضعٍ
وخشوعٍ أهدي هذا العمل المتواضع إلى:

١. والدي الحبيبين، أحمدي رفاعي و ملياني، اللذين كانا دوّاناً مصدرَ
قوتي، وداعاً لا ينقطع، وحجاً خالصاً يرافقني مدى حياتي. شكرًا
على كل التضحيات، والحبة، والدعم الذي لا ينتهي.
٢. أختي العزيزة، إحدى مولياً رفعة، وأختي الصغرى، آسية حسناء
النفيسة رفعة، اللتين كانتا دوّاناً مصدرَ تشجيعي، ورفقة دربي في
الفرح والحزن، وملاذِي حين يتعبني العالم.
٣. لأستانِي الأعزاء كالمصابيح في الظلام والدليل في كل خطوة من
خطوات طلبي للعلم، الشيخ عبد الناصر وحرمه السيدة أمينة
(تنكير)، والشيخ صالح محلي وحرمه السيدة عزيزة (سمارانج)، جزاكُم
الله خير الجزاء على علمكم ونصائحكم ودعواتكم وقدوتكم التي لا
تُقدر بثمن.
٤. الأساتذة المشرفين الكرام "توني قرة العين الماجستير الحاجة" ، الذين
لم يخلوا عليّ بوقتهم وجهدهم ونصحهم الصادق، وكانوا نعم
الداعمين وال媿جهين بالصبر والدقة حتى تكَللت هذه الرسالة بالتمام.
٥. إدارة ومعلمي وموظفي المدرسة الثانوية سوديرمان جميران، على
تعاونهم وتسهيلهم لإجراء الدراسة من خلال منح التصاريح وتوفير
البيانات المطلوبة.

٦. صديقتي في المعهد "مدرسة القرآن العزيزية"، حيث نشأت وتعلمت ليس فقط العلوم، بل معاني الحياة والمشاركة في بساطة العيش.
٧. صديقتي في القاعة اللواتي أُنرَأىًامي بدهنهن: سانيها، إنتان، حننا، الأخت إِكَا، الأخت إِيِّن، الأخت أَنِيس، والأخت إِيجَا. شكرًا على الضحكات، والعناق، والصحبة التي لا تُنسى.
٨. زميلاتي في إدارة المعهد البناء، اللواتي كُنْ جزءًا مهمًا من رحلتي. شكرًا على الحماسة والتعاون الذي يعني لي الكثير.
٩. صديقتي في جلسات الحوار العميق: الأخت أوليا زهرة النسوة، مفارِيكة، وسِيرينا زلفي. كنّت الملاذ الآمن في كل حيرتي، والمساحة التي أُعْبَر فيها دون خوف.
١٠. الصديقات اللواتي كُنْ دائمًا بجانبي في كل الظروف: ألفي زهرة، عائدة عملية، وجاسين رمضانية. شكرًا لكنّ لأنك كنتم المبناء عندما كدُثُرْتُ أغرق.
١١. صديقتي وزميلاتي في نفس الدفعة والفصل، وخاصةً شاهدة، سوليس، وأُسْوَة حسنة، رفيقات الكفاح في الإرشاد والمساندة، والمشاركات في التعب والأمل الذي لا يخبو.
١٢. وإلى كل من ساهم وساعد وساند في هذا البحث، سواءً بشكل مباشر أو غير مباشر دعاؤكم وخيركم هو جزء من كل صفحة في هذا العمل.

محتويات البحث

أ.....	موافقة المشرف
ب.....	التصريح
ج	تصحيح لجنة المناقشة
د.....	الملاخص
ز.....	الشعار
ح	كلمة الشكر و التقدير
ي	الإهداء
ل.....	محتويات البحث
١.....	الباب الأول
١.....	أ. خلفية المشكلة
٧.....	ب. صياغة المشكلة
٧.....	ج. أهداف وفوائد البحث
١٠	الباب الثاني
١٠	أ. غذاج التعلم

ب. التعلم القائم على اللعب.....	١٥
ج. <i>Wordwall</i>	٢٦
د. الرغبة في التعلم	٢٩
ه. الدراسات السابقة.....	٣٧
و. صياغة الفرضيات	٤٢
الباب الثالث	٤٤
أ. نوع البحث ومنهجه.....	٤٤
ب. مكان وزمان البحث.....	٤٦
ج. السكان والعينة في البحث.....	٤٦
د. الدوال والمؤشرات في البحث.....	٤٧
ه. تقنية جمع البيانات البحثية	٥٠
و. تقنية تحليل البيانات	٥٦
ز. مناهج البحث	٥٩
الباب الرابع	٦٢
أ. وصف البيانات	٦٢
ب. تحليل البيانات	٦٦
ج. البحثية ونتائج البحث	٧٧

٨٥	د. حدود البحث
٨٨	الباب الخامس
٨٨	أ. الخلاصة
٩٠	ب. الإقتراحات
٩٢	ج. الاختمام
٩٤	المراجع
١٠١	الملاحق
١٠١	الملحق ١
١١٢	الملحق ٢
١١٦	الملحق ٣
١٥١	ترجمة الباحثة

الباب الأول

المقدمة

أ. خلفية المشكلة

تعتبر اللغة العربية في الغالب مادة دراسية صعبة وغير جذابة، وذلك بسبب تركيبها اللغوي المختلف عن اللغة الإندونيسية. وتظهر عوائق متعددة في تعلمها، تبدأ من قلة المفروضات اللغوية، وصعوبة فهم القواعد التحوية، وضعف الوسائل التعليمية، وعدم مناسبة المواد التعليمية، كما تشمل أيضاً ضعف الدافعية وقلة الرغبة في التعلم.^٢ يواجه كثير من الطلاب صعوبة في المحافظة على حافزهم لتعلم اللغة العربية على المدى الطويل. وتعتبر نجاح عملية التعلم مرتبطة بمقدار ما يملكته الفرد من رغبة نحو المواد المدرسية. فالرغبة العالية تدفع الشخص إلىبذل جهد أكبر لبلوغ المهدف. فإذا كان الطالب ذو رغبة قوية في دراسة المادة، فإنه سيستowعها سريعاً ويتذكرها دائماً. وفي المقابل، فإن الطالب الذي لا يهتم أو لا يملّك رغبة نحو مادة ما، فإنه يميل إلى اختيار أنشطة أخرى على التعلم.^٣

في عصر الرقمنة هذا، تعتبر اللغة العربية مادة دراسية صعبة وغير جذابة للطلاب، حيث يرى عدد من الطلاب في المؤسسات الرسمية وغير الرسمية وحتى غير النظامية أنها مادة مخيفة. بالنسبة لهم، تعد اللغة العربية كابوساً مخيفاً

² Ahmad Rathomi, *Mengidentifikasi Minat Belajar Pada Siswa*, (Sambas: Jurnal Tarbiya Islamica: Kajian Keguruan dan Pendidikan Islam, 2022), hal. 82

³ Rathomi, “*Mengidentifikasikan Minat...*”, hal. 82.

للتعلم.^٤ الواقع الذي يمكن ملاحظته في الميدان يُظهر أن الطلاب غالباً لا يقدمون تغذية راجعة إيجابية حول درس اللغة العربية، مما يؤدي في النهاية إلى صعوبات في تعلم اللغة العربية و يؤثر سلباً على رغبة الطلاب بالتعلم، وذلك بسبب قلة انتباهم أثناء التعلم، و ضعف التواصل بين المعلم والطلاب، و نقص الدافع للتعلم لدى الطلاب. و نتيجة لذلك، لا يستطيع الطلاب حل المشكلات التي يواجهونها في أثناء عملية التعلم، و يكون استيعابهم للمفاهيم ضعيفاً، وكذلك يكون مستوى اهتمامهم بتعلم اللغة العربية منخفضاً.^٥ و تُعد اللغة العربية إحدى المواد الدراسية التي تتطلب من المعلم القدرة على إدارة الصف، وخاصة في استغلال الاستراتيجيات أو النماذج التعليمية التي تُسهم في خلق جو مريح و ممتع في الصف، مما يجذب اهتمام الطلاب و يزيد من تفاعلهم في التعلم.^٦

إن التعلم المثالي هو الذي يستطيع أن ينمّي الإبداع عند الطلاب بشكل شامل، و يجعل الطلاب نشطين، و يحقق أهداف التعلم بشكل فعال، و يجري في جو مريح و ممتع. وإن التعلم المثالي لا يمكن أن يتحقق إلا بوجود معلم مثالي.

⁴ Zulhannan, *Teknik Pembelajaran Bahasa Arab Interaktif* (Jakarta: PT. Raja Grafindo, 2014).

⁵ Dwi Lestari dan Lukmanul Hakim, *Penerapan Model Pembelajaran Project-Based Learning (PJBL) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Arab Pada Siswa Kelas VIII Mts Al-Hidayah Kota Tangerang*, (Tangerang: INTIFA (Journal of Education and Language), 2024)

⁶ Hari Aryanti, Syarifah, “Strategi Pembelajaran Bahasa Arab dalam Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas VII MTs Nurul Muttaqin Simpang Tiga”, Al-Mu’arrib: Jurnal Pendidikan: vol. 1, no. 1 (2021), hal. 45

وباستناد إلى المراجعات الميدانية حتى الآن، فإن المعلمين يكتشون من استخدام أسلوب المعاشرة، حيث يقدم المعلم الموضوع شفويًا، فيستمع الطلاب ويبدونون شرح المعلم. وهذا يخالف مبدأ التعلم الذي يتطلب فعالية الطلاب. فبسبب اقتصر دور الطلاب على الاستماع والتدوين، فإنهم لا يستطيعون التعبير عن آرائهم، أو العمل في فرق، أو حل المشكلات سواء على الصعيد الفردي أو الجماعي.⁷ وإن النماذج التعليمية التي لا تزال تُستخدم، مثل المعاشرة وتدريجيات الأسئلة، هي نماذج غير فعالة في جذب رغبة الطلاب ومشاركتهم النشطة. ومن خلال تطبيق طريقة المعاشرة، يوجد بعض الطلاب الذين لا يركزون على شرح المعلم للمواد.⁸ ومن المشاكل المستمرة في الوقت الحاضر هي أن عملية التعلم في دروس اللغة العربية التي تُجرى في الفصول لا تزال مركزة على المعلم، وتستند إلى استراتيجيات رتيبة مثل المعاشرة، وهي التي تعتبر الخيار الأساسي لتدريس اللغة العربية. ويرى بعض الطلاب أن اللغة العربية مادة صعبة وملة، لأن الكثير من المدارس يجعلها مادة إضافية وليس مادة أساسية. وإن النموذج التعليمي المهيمن في المدرسة الثانوية سوديرمان جباران بندونجان هو نموذج

⁷ Dwi Lestari dan Lukmanul Hakim, *Penerapan Model Pembelajaran Project-Based Learning (PJBL) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Arab Pada Siswa Kelas VIII Mts Al-Hidayah Kota Tangerang*, (Tangerang: INTIFA (Journal of Education and Language), 2024)

⁸ Dwi Nurhayati, *Efektivitas Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas XI MAN Kota Blitar*, (Malang: Universitas Maulana Malik Ibrahim, 2024)

الحاضرة وتلريب الأسئلة.⁹ وعلى الرغم من أن هذا النموذج فعال في توصيل المواد، إلا أنه غير قادر على إشراك الطلاب في عملية التعلم بشكل نشط، مما يجعل طلاب مدرسة متوسطة سوديرمان جباران بندونغان يشعرون بالملل ويرون أن اللغة العربية مادة صعبة للتعلّم.

إن استخدام طريقة التدريس في المدرسة الثانوية سوديرمان جباران بندونغان والتي تعتمد على أسلوب الحاضرة يميل إلى أن يكون غير جذاب للطلاب. فهذه الطريقة أحادية الاتجاه، حيث يهيمن المعلم على تقديم المادة دون وجود تفاعل نشط من المتعلمين. ونتيجة لذلك، يعاني كثير من الطلاب من الملل، ويظهر ذلك من خلال قلة المشاركة، والخفاض الترکیز، وتعبيرات الوجه التي تدل على السأم. إن قلة التنوع في استراتيجيات التدريس قد تعيق فهم المفاهيم بعمق، لأن الطلاب يميلون إلى أن يكونوا سلبيين في تلقي المعلومات. وقد أظهر المتعلمون في المدرسة الثانوية سوديرمان جباران بندونغان مستوى منخفضاً من التفاعل مع الدرس عند استخدام أسلوب الحاضرة كنهج أساسي. وقد بدا على بعض الطلاب أنهم شارِدون، يتثنّعون، ينامون، أو حتى فقدوا الاهتمام في تدوين الملاحظات والاستماع إلى شرح المعلم للمادة. إن نقص التنوع في أساليب التدريس يعيق دافعهم واهتمامهم بتعلم مادة اللغة العربية، مما يؤدي إلى انخفاض فعالية عملية التعلم. لذلك، هناك حاجة ماسة

⁹ Hari Aryanti dan Syarifah, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab dalam Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas VII MTs Nurul Muttaqin Simpang Tiga*, (Bangka Belitung: Al-Mu'arrib: Jurnal Pendidikan, 2021)

إلى ابتكار في أساليب التدريس لجعل بيئة التعلم أكثر ديناميكية، وقدرة على تعزيز اهتمام الطلاب وتفاعلهم في عملية التعلم.

مع تطور الزمان، فإن التحديات في تعلم اللغة العربية تتطلب الابتكار في أساليب التدريس لزيادة رغبة الطلاب في التعلم. وإن التعلم المعتمد على اللعب (Game Based Learning) يقدم نجاحاً أكثر متعة وتفاعلًا، مما يساهم في تزييد دوافع الطلاب في التعلم. فعناصر اللعبة مثل التحدي، والجوائز أو النقاط، والتنافس تستطيع أن تحفز الطلاب على الاستمرار في التعلم وتحقيق الأهداف. ومن خلال اللعب، يستطيع الطلاب التعلم وهو يلعبون، فيصبح فهمهم للمواد أعمق وأكثر رسوحاً في الذهن.

أصبح التعلم القائم على اللعب خياراً شائعاً كجزء من بيئة التعلم مع تطور تكنولوجيا الحاسوب والموافق الذكية.¹⁰ وقد تم تطوير العديد من اللعب الرقمية وتطبيقاتها في عملية التعلم.¹¹ يُعد موقع *Wordwall* أحد وسائل التعليم التفاعلية التي يمكن دمجها في تنفيذ نموذج التعلم القائم على اللعب. اختيار الكاتب موقع *Wordwall* لأن هذه المنصة توفر أنواعاً مختلفة من الألعاب التعليمية التي يمكن تكييفها وفقاً للمحتوى التعليمي، مما يسهم في تعزيز التفاعل المعرفي والداعفية لدى المتعلم. وبفضل خصائصه التفاعلية

¹⁰ Ogi Damita Pranata, Penerapan Game-Based Learning Sebagai Alternatif Solusi Mengajar di Kelas Heterogen, *Jurnal Pengabdian Al-Ikhlas*: vol. 3 no. 2, (2023)

¹¹ Partovi dan Razavi, The effect of game-based learning on academic achievement motivation of elementary school students, (Iran: Department of Educational Sciences, 2019)

وسهولة الوصول إليه، فإن *Wordwall* لديه القدرة على أن يكون أداة تعليمية فعالة في خلق بيئة تعلم أكثر ديناميكية وابتكاراً ومحورية على المتعلم.

إنَّ التعلم القائم على اللعب مثيرٌ للرغبة لتطبيقه في المدارس، بسبب علاقته بعقول الأطفال الذين يحبون اللعب. فهم مستعدون لبذل جهود أكبر في اللعب مقارنةً بقراءة الكتب. اللعب له هدف، وهو الاستمتاع، أي أن التعلم من خلال اللعب أو العكس يمكن أن يعزز دافعية التعلم لدى المتعلمين في القرن الحادي والعشرين، حيث لم يَعُد التعليم غريباً عن الألعاب التعليمية.¹² ولذلك، لا يُؤْس أن يستهلك التعلم وقتاً وطاقةً كثيرة، ولكن لا ينبغي أن يصبح نشاطاً غير ممتع بالنسبة لهم. نموذج التعلم القائم على اللعب يمتلك إمكانيات كبيرة للتطبيق في المدرسة الثانوية سوديرمان جيمباران باندونجان، نظراً لأن هذه المؤسسة تمتلك مراافق كافية لدعم عملية التعلم المعتمد على التكنولوجيا. ومع ذلك، فإن استخدام هذه المراافق لا يزال غير مُستَغَلٌ بالشكل الأمثل في دعم فعالية التعلم. ومع تنفيذ نموذج التعلم القائم على اللعب، يُؤْمَل أن يُستَفَاد من المراافق المتوفرة بأقصى حد، بحيث يمكن تعزيز مشاركة المتعلمين، ودافعيتهم، ورغبتهم في التعلم، وفهمهم للغة العربية بشكل أكثر فاعلية.

استناداً إلى الخلفية التي تم توضيحها، أردت الباحثة أن يجري بحثاً بعنوان: "تأثير نموذج التعلم القائم على اللعب بمساعدة *Wordwall* في رغبة تعلم اللغة العربية لطلاب الصف الثامن بالمدرسة الثانوية سوديرمان جيمباران". يهدف

¹² Yuniyana Cahyaningrum, Dkk, Implementasi game based learning (GBL) monopoli digital (MonDig) dalam pembelajaran mahasiswa IKIP PGRI Bojonegoro, (Bojonegoro: JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia), 2023)

هذا البحث إلى تحليل مدى تطبيق نموذج التعلم المعتمد على اللعبة (*Game Based Learning*) بمساعدة موقع وردوول في تزييد رغبة التعلم وفهم الطلاب لمادة اللغة العربية، حتى يصبح حل مشكلة نقص الدافعية ورغبة التعلم ومشاركة الطلاب في عملية التعلم.

ب. صياغة المشكلة

بناء على ما سبق من خلفية البحث، يمكن صياغة المشكلة في السؤال الآتي:

١. هل يوجد فرق ذو دلالة بين درجة رغبة تلاميذ الصف الثامن في تعلم اللغة العربية بين الذين يستخدمون نموذج التعلم القائم على اللعب (*Game Based Learning*) بمساعدة *Wordwall* وبين الذين يدرسوه باستخدام نموذج التلقين (الحاضر)؟

٢. كيف تأثر نموذج التعلم القائم على اللعب (*Game Based Learning*) بمساعدة وسيلة *Wordwall* في رغبة التلاميذ بتعلم اللغة العربية في المدرسة الثانوية سوديرمان جباران؟

ج. أهداف وفوائد البحث

بناءً على محور البحث المذكور أعلاه، فإن الأهداف والفوائد التي يُراد تحقيقها في هذا البحث هي كما يلي:

١. أهداف البحث

أ. معرفة الفرق ذي الدلالة بين درجة رغبة الطلاب في تعلم اللغة العربية بين الذين يستخدمون نموذج التعلم القائم على اللعب والذين لا يستخدمونه

ب. معرفة تأثير نموذج التعلم القائم على اللعب بمساعدة *Wordwall* في رغبة الطلاب بتعلم اللغة العربية في المدرسة الثانوية سوديرمان جبارن

٢. فوائد البحث

أ. من الناحية النظرية

يعد التعلم القائم على اللعب تطبيقاً لنظرية البناءية التي تركز على التعلم النشط. يمكن لهذا البحث أن يقدم دليلاً تجريبياً على كيفية بناء الطلاب لمعارفهم بشكل نشط من خلال التفاعل مع الألعاب. أجري هذا البحث لاختبار فرضية تفيد أن نموذج التعلم القائم على اللعب أكثر فعالية من نموذج التعلم بالتلقين في تزييد رغبة الطلاب بتعلم اللغة العربية في المدرسة الثانوية سوديرمان جبارن.

ب. من الناحية العملية

(١) بالنسبة للمدرسة

(أ) كمصدر للنظر في تطوير البرامج التي يمكن أن تزيد من رغبة الطلاب بتعلم اللغة العربية.

(ب) لدفع المدرسة إلى تطبيق نماذج تعليمية ممتعة وتفاعلية
بشكل أكثر انتظاماً.

(٢) بالنسبة للمعلم

(أ) لتقديم معلومات حول كيفية تصميم تعلم يجذب رغبة
الطلاب مما يزيد من فعالية التعلم.

(ب) كمساهمة في تطوير نماذج تعليمية أكثر فاعلية وابتكاراً
لتطبيقها في الصنف، مما يجعل عملية التعليم أكثر
ملاءمة وملائمة للأهداف التعليمية الأساسية.

(ج) كحافر للمعلمين لتعلم وإتقان التكنولوجيا التي يمكن
استخدامها لتطوير التعلم القائم على اللعب.

(٣) بالنسبة للطلاب

(أ) لزيادة رغبة الطلاب في تعلم اللغة العربية حتى يتعلموا
اللغة العربية بسرور.

(ب) لمساعدة الطلاب على تطوير مهاراتهم في اللغة العربية
مثل القراءة والكتابة والمحادثة والاستماع.

(٤) بالنسبة للكاتبة

هذا البحث يساعد الكاتبة في الحصول على فهم
أعمق حول نظريات التعلم، وخصوصاً نموذج التعلم القائم
على اللعب وتعلم اللغة العربية في المدرسة الثانوية السوديرمان
جميران. وستتمكن الكاتبة من تطوير مهاراته في تصميم
البحث، وجمع البيانات، وتحليلها، وكتابة تقرير البحث

الباب الثاني الإطار النظري

أ. نموذج التعلم

١) تعريف نموذج التعلم

نموذج التعلم هو نمط تصوري يصف الإجراءات المنهجية في تنظيم الخبرات التعليمية لتحقيق الأهداف التعليمية.^{١٣} وظيفته هي أن تكون دليلاً لمصممي التعلم والمعلمين في تحضير وتنفيذ أنشطة التعلم. وهدفه هو تقديم خبرة تعليمية فعالة للطلاب لكي يصلوا إلى الكفاية المرجوة.^{١٤} وقد ورد في رأي آخر أن نموذج التعلم هو تحضير أو نمط يُستخدم كدليل في تحضير التعليم في الصف أو الدروس الخصوصية، وكذلك لتحديد أدوات التعلم بما في ذلك مراجع الكتب، والحواسيب، والأفلام، والمناهج، وغيرها.^{١٥}

نموذج التعلم هو سلسلة من عملية التعلم والتدريس من البداية إلى النهاية، تشمل أنشطة المعلم والتلميذ، في تصميم تعليمي معين، بمساعدة وسائل تعليمية خاصة، وكيفية التفاعل بين المعلم والتلميذ والوسائل التعليمية. عادة، كان نموذج التعلم من مراحل

¹³ Fauza Djalal, “Optimalisasi Pembelajaran Melalui Pendekatan, Strategi, dan Model Pembelajaran,” sabilaarrasyad: vol. 2, no. 1 (2017), hal. 35

¹⁴ Ibadullah Malawi, Ani Kadarwati, Pembelajaran Tematik (Konsep Dan Aplikasi) (Magetan: CV. AE Grafika, 2017), hal. 96

¹⁵ Budiningsih, Belajar dan Pembelajaran, (Jakarta: Rineka Cipta, 2005), hal. 67

مختلفة لعملية التعلم يجب تطبيقها.^{١٦} رأى Joyce & Weil أن نموذج التعلم هو خطة أو نمط يمكن استخدامه لتشكيل المناهج الدراسية (خطة التعلم طويلة المدى)، وتصميم المواد التعليمية، وتوجيه العملية التعليمية في الصنف أو في موقع آخر. ويمكن اعتبار نموذج التعلم نمطًا اختياريًا، أي أن المعلمين يقومون باختيار النموذج التعليمي المناسب والأكثر فاعلية لتحقيق أهدافهم التربوية.^{١٧}

التعلم في حقيقته هو عملية تفاعل بين المعلم والطالب، سواء كان التفاعل مباشراً مثل الشهادات الحضورية، أو غير مباشر باستخدام وسائل مختلفة. ونموذج التعلم هو خطة أو نمط يمكن استخدامه لتشكيل المناهج (خطة التعلم)، حتى تكون أنشطة التعليم والتعلم أفضل.^{١٨} وظيفة نموذج التعلم هنا هي أن يكون مرجعاً أو دليلاً للمعلمين أو خططوي التعليم في تحضير أو تنفيذ أنشطة التعلم.^{١٩}

^{١٦} Arum Permata Ramadhani, Skripsi: “ Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI SMK Islam 1 Durenan Trenggalek pada Materi Fungsi Tahun Ajaran 2018/2019”, (Tulungagung: IAIN Tulungagung, 2019), hal. 17

^{١٧} Putri Khoerunnisa, Syifa Masyhuril Aqwal, “Analisis Model-model Pembelajaran,” FONDATIA: Jurnal Pendidikan Dasar, vol. 4 , no. 1 (2020), hal. 3

^{١٨} Khoerunnisa, Aqwal, “Analisis...” hal. 27

^{١٩} Thamrin Tayeb, “Analisis Dan Manfaat Model Pembelajaran”, Alauduna : Vol.4 No. 2 (2017), hal. 48.

بناءً على ما ذكر فوق، يمكن استنتاج أن نموذج التعلم هو إطار أو خطة عملية منهجية ومنظمة تستخدم كدليل في عملية التعلم والتدريس. نموذج التعلم هو إطار لتطبيق نهج أو استراتيجية أو منهج أو تقنية أو تكتيك في التعلم.^{٢٠} إن اختيار وتطبيق نموذج التعلم المناسب يمكن أن يمكن المدرس من خلق بيئة تعلمية مواتية للطلاب ليتطوروا بشكل أمثل ويحققوا أهداف التعلم المرجوة.

٢) خصائص نموذج التعليم

نموذج التعليم له معنى أوسع من الاستراتيجية أو الطريقة أو الإجراء التعليمي.^{٢١} نموذج التعليم يحتوي على أربع خصائص خاصة لا توجد في الاستراتيجيات أو الطرق أو الإجراءات، وهي:

- (أ) الرائدة النظرية المنطقية التي وضعها المعلم.
- (ب) أساس التفكير حول ما وكيف يتعلم الطلاب (الأهداف التعليمية التي سيتم تحقيقها).
- (ج) الخطوات التعليمية المطلوبة لضمان تنفيذ نموذج التعليم بشكل مثالي.
- (د) البيئة التعليمية المطلوبة لتحقيق الأهداف التعليمية.

²⁰ Djalal, “Optimalisasi Pembelajaran...”, hal. 38

²¹ Lefudin, Belajar Dan Pembelajaran Dilengkapi Dengan Model Pembelajaran, Strategi Pembelajaran, Pendekatan Pembelajaran Dan Metode Pembelajaran, hal. 172

²² Noer Khosim, Model-Model Pembelajaran (Surabaya: Suryamedia, 2017), hal. 5

بالإضافة إلى الخصائص الخاصة في نموذج من نماذج التعلم، فإن نموذج التعلم يُعد جيداً - حسب *Triyanto* - إذا توفرت فيه المعايير الآتية:²³

(أ) صحيح (صالح). يرتبط جانب الصلاحية بأمررين،

وهما: (أ) هل النموذج المطروح مستند إلى أساس نظرية قوية؟، (ب) هل توجد فيه اتساق داخلي؟

(ب) عملي. لا يمكن تحقيق جانب العملية إلا إذا: (أ)

صرّح الخبراء والممارسون بأنّ ما تم تطويره قابل للتطبيق، (ب) وأظهرت الواقع أنّ ما تم تطويره يمكن تطبيقه بالفعل.

(ج) فعال. وفيما يتعلّق بجانب الفعالية، فإنّ نيفن يضع المعايير التالية: (أ) يقرّ الخبراء والممارسون، بناءً على خبرتهم، بأنّ النموذج فعال، (ب) ومن الناحية التشغيلية، يحقق النموذج النتائج المرجوة.

من خصائص نموذج التعلم الجيد وجود مشاركة الطلاب في التعلم بشكل نشط وخلق، مما يساهم في تطوير ذواتهم.²⁴ وفي هذا السياق، يقوم المعلم بدور الميسر، والمنسق، والواسط، والمحفز

²³ Trianto, Fatna Yustianti, Model Pembelajaran Terpadu, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), hal. 7

²⁴ Isrok'atun, Tiurlina, Model Pembelajaran Matematika : Situation-Based Learning di Sekolah Dasar, (Sumedang: UPI Sumedang Press, 2016), hal. 1

لأنشطة تعلم الطلاب.^{٢٥} ويقصد من ذلك تنمية كفاءات

الطلاب أو مهاراتهم، حسب المادة المقررة المقدمة لهم.^{٢٦}

٣) وظيفة نموذج التعلم

في مجال التربية، لنماذج التعليم دور مهم للغاية. ويرجع

ذلك إلى أن وجود نموذج للتعليم يجعل العملية التعليمية أكثر فاعلية وكفاءة في تحقيق الأهداف المنشودة. وتكون وظيفة نموذج التعليم في كونه مرجعاً للمصممين التربويين والمعلمين في تفزيذ عملية التعليم.^{٢٧} أي أن هذا النموذج يعد بمثابة خريطة طريق أو دليلاً لأولئك الذين يشاركون في العملية التعليمية، سواء كانوا مصممي التعليم (مثل مطوري المناهج) أو المعلمين (المدرسين).

٤) نموذج التعلم البنائي (*Konstruktivismus*)

يعد نموذج التعلم القائم على اللعب (*GBL*) أحد

التطبيقات العملية لنظرية البنائية، التي تؤكد أن المعرفة يبنيها المتعلم بشكل فعال من خلال الخبرة والتفاعل مع البيئة، مما يساهم في تفهم المشكلة بشكل منطقي. ويتأثر هذا المسار إلى حد كبير بما يعرفه الفرد سابقاً.^{٢٨} وترجع نظرية البنائية في أصلها

²⁵Ramadhani, Skripsi: “*Pengaruh Model Pembelajaran...*”

hal. 17

²⁶Djalal, “*Optimalisasi Pembelajaran...*”, hal.32

²⁷Djalal, “*Optimalisasi Pembelajaran...*”, hal.35

²⁸Ramayulis, *Metodologi Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: Radar Jaya Offset: 2005), hal. 201, dalam E. Mulyasa, *Kurikulum Berbasis Kompetensi, Konsep Karakteristik dan Implementasi*, (Bandung: PT. Remaja Rosida Karya, 2003), hal. 239

إلى أفكار *Giambattista Vico* في سنة ١٧١٠م، حيث أكد أن المعرفة هي نتيجة بناء الإنسان لها من خلال التفاعل مع الأشياء والظواهر والخبرات والبيئة. ويركز نموذج التعلم البنائي على "التعلم ذي المعنى"، الذي يدفع المتعلم إلى التفكير العميق وفهم المادة بشكل منطقي، وليس مجرد حفظ المعلومات المقدمة.^{٢٩}

إن الاستراتيجية الأساسية في نموذج التعلم البنائي تدعو المتعلمين إلى التفكير وفهم المادة الدراسية، لا أن يقتصر دورهم على الاستماع والتلقى واستذكار الدروس التي تم تقديمها. ويجب أن يُشرح كل عنصر من عناصر التعلم بطريقة منطقية، لأن المعرفة الجديدة تتكون من الأمور المعقولة، أما الأمور غير المعقولة فلا تدوم طويلاً في ذهن الإنسان.^{٣٠} وفي نموذج التعلم القائم على اللعب (*GBL*، لا يتلقى الطلاب المعلومات بشكل سلبي فقط، بل يجب عليهم التفاعل مع اللعبة من أجل تجاوز التحديات وتحقيق الأهداف.

ب. التعلم القائم على اللعب

١) معنى التعلم القائم على اللعب

مع تطور الزمن، أصبح التعليم بحاجة إلى ابتكارات جديدة في عملية تنفيذه. إحدى هذه الابتكارات الجديدة في

²⁹ Abuddin Nata, Aminudin Yakub, Metodologi Pendidikan Agama Islam, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2023) hal. 152

³⁰ Ramayulis, "Metodologi Pendidikan...", hal. 203

مجال التعليم هي وجود نموذج التعلم القائم على اللعب (*GBL*). التعلم القائم على اللعب (*GBL*) هو نموذج تعليمي يستخدم عناصر اللعبة لتعليم مهارات معينة أو لتحقيق نتائج تعلم محددة. يمكن عرض التعلم القائم على اللعب (*GBL*) كنموذج تعليمي يستخدم اللعب التي تم تصميمها خصيصاً لمساعدة عملية التعلم والتعليم في الفصول الدراسية. في هذا النموذج، يتطلب من الطلاب التعلم ولكن بطريقة اللعب، لأن للعب هدفًا، وهو التسلية.^{٣١} يُستخدم التعلم القائم على اللعب لمساعدة الطلاب في فهم التعلم بشكل أسهل. يميل الأطفال إلى تفضيل اللعب على التعلم، ولهذا ظهر التعلم القائم على اللعب كابتكار جديد في عملية التعلم لتجنب الروتين. أصبح التعلم القائم على اللعب خياراً شائعاً كجزء من بيئة التعلم مع تطور تكنولوجيا الحاسوب والهواتف الذكية.^{٣٢}

التعلم القائم على اللعب (*GBL*) هو نجح يستخدم الألعاب كأداة لتحقيق أهداف التعلم. من خلال الاستفادة من الألعاب، يصبح التعلم أكثر جذباً وفاعلية، وأكثر توافقاً مع احتياجات الطلاب في العصر الرقمي. ثبت أن التعلم القائم على اللعب قادر على خلق بيئة تعلم ممتعة وتعاونية، حيث لا يقتصر

³¹ C.E Sipatuhar & Mukhtar, “Application of the Game Based Learning Model to Improve Students' Concept Understanding Ability at SMP Negeri 35 Medan,” Formosa Journal of Science and Technology (FJST): vol.2, no. 2 (2023), hal. 572

³² Pranata, “Penerapan Game-Based Learning...”, hal. 338

تحفيز الطلاب على التعلم الفردي فقط، بل يُشجّعون أيضًا على العمل مع أصدقائهم.^{٣٣} من خلال نموذج التعلم القائم على اللعب (GBL)، يمكن للمعلمين تبني الألعاب كاستراتيجية لجعل التعلم أكثر جذبًا وفاعلية مما يساعد في زيادة تحفيز الطلاب وقدراتهم الفكرية.^{٣٤} هناك رأي آخر يقول إن التعلم القائم على اللعب (GBL) هو مصطلح يمكن أن يشير إلى أي بيئة تعليمية تعتمد على عناصر ومتوى تعليمي وتشمل لعبة حاسوبية أو لعبة على الإنترنت.^{٣٥} من هذا الاقتباس يمكن فهم أنه على الرغم من أن نموذج التعلم القائم على اللعب (GBL) يتم تقديمه في شكل ألعاب، إلا أن هدفه الأساسي هو تحقيق أهداف تعلم معينة وليس فقط اللعب.

٢) أطوار التعلم في نموذج التعلم القائم على الألعاب

بعد نموذج التعلم القائم على اللعب GBL نجحًا تربويًا يدمج عناصر اللعبة في عملية التعلم بمد夫 تعزيز دافعية الطلاب ومشاركتهم وفهمهم للمادة. وفي تطبيقه، يتكون التعلم القائم على الألعاب من عدة أطوار نظامية كما يلي:

³³ Kurnia Dewi Anjani, dkk, “Pengaruh Pembelajaran Berbasis Turnamendan Games terhadap Motivasi Belajar Siswa,” Jurnal Pendidikan: Teori Penelitian, dan Pengembangan: vol. 1, no. 9 (2016)

³⁴ Vusić, dkk, “Instructional Design In Game Based Learning And Applications Used In educational Systems,” Technical Journal: vol. 1, no. 2 (2018)

³⁵ Vusić, dkk, “*Instructional Design...*”, hal. 11

(أ) طور التحضير (*Preparation*)

في هذه المرحلة الأولية، يقوم المعلم بالخطيط الاستراتيجي لضمان أن تكون اللعبة المستخدمة داعمة لتحقيق أهداف التعلم.³⁶ أما الخطوات في هذا الطور فتشمل:³⁷

- تحديد أهداف التعلم، والتي يجب أن تكون متوافقة مع الكفاءات الأساسية في المنهج الدراسي.
- اختيار أو تطوير اللعبة، سواء من خلال استخدام الألعاب التعليمية المتوفرة أو من خلال تصميم ألعاب مخصصة لأغراض التعلم.
- تجهيز الموارد، بما في ذلك اختيار المنصة التقنية، والمواد الداعمة، وإعداد دليل استخدام اللعبة في سياق التعلم.

(ب) طور التوجيه (*orientation*)

³⁶ James Paul GEE, *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*, (USA: Palgrave Macmillan,2007)

³⁷ Jan L. Plass,dkk, Foundations of Game-Based Learning, EDUCATIONAL PSYCHOLOGIST: (2015) hal 258–283

فترة هذه تعلم كمرحلة تعرف للطلاب على آلية اللعبة وعلى صلتها بمواد التعلم.³⁸ تشمل الأنشطة في هذه الفترة ما يأتي:

- إعطاء التعليمات وقوانين اللعبة لضمان فهم الطلاب للإجراءات والمدف من اللعبة التي ستُلعب.
- تقديم السياق الأكاديمي، بربط اللعبة بالمفاهيم النظرية لبناء الصلة بين النشاطات الُّعبية ونتائج التعلم المتوقعة.
- تحفيز الدافعية، من خلال استراتيجية مشاركة وفضول الطلاب.

(ج) طور الاستكشاف (*Exploration*)

في هذه المرحلة، يبدأ الطالب بالتفاعل مع اللعبة بشكل نشط كجزء من تجربة التعلم. تشمل العمليات التي تحدث في هذه المرحلة:

- تنفيذ اللعبة، سواء بشكل فردي أو جماعي، مع الالتزام بالإرشادات التي تم تحديدها.

³⁸ Katie Salen & Eric Zimmerman, *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, (New York: MIT Press, 2004)

- التفاعل والتعاون، خاصة في الألعاب التي تعتمد على الفرق، مما يعزز مهارات التفكير النقدي وحل المشكلات.
- الملاحظة من قبل المعلم، بهدف تحديد أنماط تعلم الطلاب وتقديم الإرشادات الالزمة

(د) طور التكامل (*Integration*)

تحدف هذه المرحلة إلى التأمل في تجربة اللعب لربط نتائج الاستكشاف في اللعبة مع مفاهيم التعلم الأوسع. تشمل الأنشطة في هذه المرحلة ما يلي:

- التأمل والمناقشة، حيث يشارك الطلاب تجاربهم واستراتيجياتهم والرؤى التي حصلوا عليها أثناء اللعب.
- تحليل نتائج اللعبة، بهدف تقييم مدى تحقيق الطلاب لأهداف التعلم من خلال اللعبة.

(ه) طور التقييم (*Evaluation*)

المرحلة الأخيرة في نموذج التعلم المعتمد على الألعاب تركز على تقييم فعالية اللعبة في دعم تحقيق

أهداف التعلم. تشمل بعض طرق التقييم التي يتم استخدامها عادة ما يلي:^{٣٩}

- تقييم الفهم المفهومي، من خلال الاختبارات أو المهام أو المناقشات الأكاديمية لقياس مستوى تحقيق الطالب.
- التغذية الراجعة والتحسينات، سواء من الطلاب أو المعلمين، بهدف تحديد إمكانيات التطوير في تنفيذ التعلم المعتمد على الألعاب في المستقبل.

كل مرحلة في التعلم المعتمد على اللعب (*GBL*) لها دور متكامل يساهم في خلق تجربة تعلم عميقة وذات معنى. من خلال التخطيط المدروس، والتنفيذ المنهجي، والتقييم المستمر، يمكن أن يصبح التعلم المعتمد على الألعاب وسيلة فعالة للتصدي لتحديات التعليم في القرن الواحد والعشرين. لذلك، يجب أن يستمر تطبيق *GBL* في البيئة الأكادémية في التطور والتكيف مع احتياجات الطلاب لتحقيق نتائج تعلم مثلى.

٣) مراحل وتنفيذ التعلم بنموذج التعلم القائم على اللعب

³⁹ Pieter Wouters, dkk, A Meta-Analysis of The Cognitive And Motivational Effects of Serious Game, Journal of Educational Psychology: vol. 105, no. 2 (2013)

نموذج التعلم المعتمد على اللعب (GBL) هو نهج بيداغوجي يدمج عناصر اللعبة في عملية التعلم بهدف تعزيز المشاركة والدافعية وفهم الطالب للمحتوى التعليمي. يتيح GBL للطلاب تجربة التعلم بشكل تفاعلي من خلال المحاكاة، وحل المشكلات، واستكشاف المفاهيم بشكل أعمق في بيئة ممتعة وتحديّة.

فيما يلي الخطوات المنهجية في تنفيذ نموذج التعلم المعتمد على الألعاب:

(أ) تحديد أهداف التعلم

الخطوة الأولى في تنفيذ GBL هي تحديد أهداف التعلم التي يرغب في تحقيقها. بعض الجوانب التي يجب مراعاتها في هذه المرحلة هي^{٤٠}:

- تحديد الكفاءات الأساسية أو الأهداف التعليمية التي تتناسب مع المنهج الدراسي.
- التأكد من أن أهداف التعلم قابلة للقياس بشكل موضوعي.
- مواهمة أهداف التعلم مع خصائص الطالب وسياق التعلم.

(ب) اختيار أو تطوير الألعاب التعليمية

⁴⁰ Kristian Kiili, Digital Game-Based Learning: Towards an Experiential Gaming Model, Elsevier: vol. 8, no. 1 (2005)

بعد تحديد أهداف التعلم، الخطوة التالية هي اختيار أو تطوير الألعاب التي تتناسب مع المادة التعليمية. تشمل معايير اختيار أو تطوير الألعاب ما يلي^{٤١}:

- التوافق مع المادة ومستوى التطور المعرفي للطلاب
- وجود عنصر التحدي الذي يمكن أن يحفز التفكير النقدي وحل المشكلات
- توفر آلية للتغذية الراجعة التي تمكن الطلاب من فهم الأخطاء والحصول على تحسينات في التعلم.
- المرونة في الاستخدام سواء بشكل فردي أو تعاوني

ج) دمج اللعبة في عملية التعلم

يجب دمج اللعبة التي تم اختيارها أو تطويرها في سيناريو التعلم المنهجي. يشمل ذلك^{٤٢}:

- تحديد موقع اللعبة في سير عملية التعلم (كتمهيد، أو جوهر، أو خاتمة).

⁴¹ Jan L. Plass, dkk, Foundations of Game-Based Learning, EDUCATIONAL PSYCHOLOGIST: (2015)

⁴² Leonard A. Annetta, Video Games in Education: Why They Should Be Used and How They Are Being Used, JSTOR: vol. 47, no. 3 (2008)

- إعداد تعليمات واضحة لضمان فهم الطالب لطريقة اللعب وعلاقتها بالمحظى التعليمي
- تواافق اللعبة مع استراتيجيات التعلم الأخرى، مثل المناقشات الجماعية أو التأمل الفردي
 - د) تنفيذ التعلم المعتمد على اللعب

تتمثل هذه المرحلة في تنفيذ التعلم المعتمد على الألعاب داخل الفصل الدراسي أو بيئة تعلم أخرى. تشمل بعض الخطوات المهمة التي يجب مراعاتها:

 - توفير الإرشاد للطلاب أثناء عملية اللعب لضمان تحقيق أهداف التعلم.
 - تشجيع التعاون والتواصل بين الطلاب في حل التحديات داخل اللعبة
 - منح الفرصة للطلاب لاستكشاف الاستراتيجيات واتخاذ القرارات أثناء اللعب

بعد انتهاء جلسة اللعب، يُعد التقييم والتأمل خطوة مهمة لقياس فعالية التعلم. يمكن إجراء التقييم من خلال:

- الاختبارات التكوينية أو النهائية لتقدير الفهم المفاهيمي الذي تم اكتسابه من خلال اللعبة
 - المناقشات التأملية لربط تجربة اللعب بالمفاهيم الأكاديمية التي تم تعلمها.
 - تحليل الاستراتيجيات التي استخدمها الطلاب في اللعبة وتداعياتها على حل المشكلات في العالم الواقعي.
- و) التعزيز والمتابعة

لتأكيد استمرارية التعلم، يمكن اتخاذ بعض خطوات المتابعة التالية:

- منح مهام قائمة على الألعاب تسمح للطلاب باستكشاف المزيد من المفاهيم التي تم تعلمها.
- تحليل التغذية الراجعة من الطلاب بشأن فعالية اللعبة في عملية التعلم.
- إجراء تعديلات على استراتيجيات التعلم المعتمد على الألعاب بناءً على نتائج التقييم.

التعلم المعتمد على اللعب (*GBL*) هو نهج بيداغوجي يدمج عناصر اللعبة في عملية التعليم لزيادة

الداعية والمشاركة وفهم الطلاب للمحتوى التعليمي. من خلال تطبيق خطوات منهجية تبدأ من تحديد أهداف التعلم، اختيار الألعاب المناسبة، التنفيذ الفعال، وصولاً إلى التقييم والمتابعة، يمكن أن يصبح *GBL* استراتيجية تعليمية لا تقتصر على الطابع الترفيهي فقط، بل تدعم أيضاً تحقيق الكفاءات الأكادémية بشكل مثالي

ج. *Wordwall*

يُعد *Wordwall* منصة إلكترونية توفر لدعم عملية التعلم في المؤسسات التعليمية. وهو موقع ويب يقدم مجموعة متنوعة من الألعاب والاختبارات التفاعلية التي يمكن تكييفها لتناسب مع محتوى الـ دروس.⁴³ توفر هذه المنصة وسيلة للمعلمين لتقديم المادة التعليمية بشكل تفاعلي، بالإضافة إلى قياس مستوى فهم الطلاب للمحتوى التعليمي.⁴⁴

اعتبر استخدام منصة *Wordwall* كوسيلة تعليمية ابتكاراً جديداً في عالم التعليم. فبالإضافة إلى ذلك، يُسهم استخدام

⁴³ Dwi Nurhayati, Efektivitas Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas XI MAN Kota Blitar, (Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim, 2024), hal. 21

⁴⁴ Oliana,Dkk, Pengembangan Game Interaktif Wordwall Untuk Menigkatkan Akhlak Terpuji Siswa Sekolah Dasar, Journal Basicedu: vol. 6, no. 3 (2022)

Wordwall في رفع فاعلية العملية التعليمية، وذلك لأن الطلاب لا يشعرون بالملل الناتج عن الأساليب التقليدية والرتيبة في الصفوف الدراسية.^{٤٥} ومن خلال وجود موقع Wordwall، يُتوقع أن تتحسن فعالية وجودة تعلم الطلاب، خاصة عند استخدامه ضمن نموذج التعلم المعتمد على اللعب (GBL).

فيما يلي واجهة موقع Wordwall التي ستستخدمها الباحثة في هذه الدراسة:

(١) اللعبة *Unjumble*



(٢) اللعبة *Flash Card*



⁴⁵ Oliana,Dkk, “Pengembangan Game...”

٣) *اللعبة Quiz*



٤) *اللعبة Find The Match*



د. الرغبة في التعلم

١) تعريف الرغبة في التعلم

الرغبة هي شعور بالميل والحب تجاه شيء أو نشاط معين دون وجود إكراه أو أمر خارجي.^{٤٦} وتعُد الرغبة في التعلم من الأمور بالغة الأهمية في عملية التعليم، إذ إن تحقيق أهداف التعلم يتوقف على مدى محبة الطالب للمادة واستعداده لتعلمها. فعندما يكون لدى المتعلم رغبة قوية في التعلم، فإنه غالباً ما يقضي وقتاً أطول في الدراسة والمطالعة. الرغبة هي حالة ذهنية لدى الإنسان تتميز بوجود رغبة قوي ومستمر تجاه أمر معين.^{٤٧} وهي مزيج من الشعور بالملائمة والفضول، يدفع الفرد إلى البحث النشط عن المعرفة في مجال معين.^{٤٨} إن تنمية الرغبة تجاه شيء ما تساعد الطالب أساساً على إدراك العلاقة بين المادة التعليمية التي يتوّقع منها تعلمها وبين نفسه كفرد. فإذا أدرك الطالب أن التعلم هو وسيلة لتحقيق أهداف براها مهمة في نظره، فغالباً ما سينشأ لديه رغبة (وداعية) لتعلمها.^{٤٩}

⁴⁶ Slameto, Belajar & Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010), hal. 180

⁴⁷ Muhibbin Syah, Psikologi Belajar, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2006), hal. 151

⁴⁸ Winkel, Psikologi Pendidikan, (Jakarta: Gramedia, 1989), hal. 30

⁴⁹ Slameto, “Belajar & Faktor-faktor...”, hal. 180

عَدَّتُ اللُّغَةَ الْعَرَبِيَّةَ مِنَ الْمَوَادِ الْدَّرَاسِيَّةِ الَّتِي تَتَطَلَّبُ مَهَارَةً مِنَ الْمُعَلِّمِ فِي إِدَارَةِ الصَّفِّ، وَلَا سِيمَّاً فِي اسْتِخْدَامِ الْاسْتَرَاطِيجِيَّاتِ أَوِ النَّمَادِجِ الْتَّعْلِيمِيَّةِ الَّتِي تَخْلُقُ جَوَّاً مَرِيجَانِيًّا وَمُمْتَعًا، مَا يُسَاهِمُ فِي جَذْبِ رَغْبَةِ الطَّلَابِ وَتَنْشِيَطِ مُشَارِكَتِهِمْ. إِنَّ فَاعْلَيَّةَ الطَّالِبِ فِي عَمَلِيَّةِ التَّعْلِمِ تَتَأْثِيرُ بِشَكْلٍ كَبِيرٍ بِرَغْبَتِهِ فِي التَّعْلِمٍ.^{٥٠} لِذَلِكَ، مِنَ الضرُورِيِّ أَنْ يَجْرِصَ الْمُعَلِّمُ عَلَى تَوْفِيرِ بَيْئَةٍ تَعْلِيمِيَّةٍ جَذَابَةٍ وَمُشَوَّقَةٍ تُشَجِّعُ الطَّالِبَ عَلَى الإِقْبَالِ عَلَى تَعْلِمِ اللُّغَةِ الْعَرَبِيَّةِ.^{٥١}

فِي بَحْثٍ قَامَتْ بِهِ إِنْدَاهُ بُورْغَا سَارِي (٢٠٢٢) بِعِنْوَانِ: "تَعْلِيمُ اللُّغَةِ الْعَرَبِيَّةِ بِاسْتِخْدَامِ وَسَائِلِ التَّكْنُولُوْجِيَا الْمُعْلَوْمَاتِيَّةِ لِتَرْقِيَّةِ رَغْبَةِ تَعْلِمِ اللُّغَةِ الْعَرَبِيَّةِ"، تَبَيَّنَ أَنَّ اسْتِخْدَامَ وَسَائِلِ تَكْنُولُوْجِيَا الْمُعْلَوْمَاتِ فِي تَعْلِيمِ اللُّغَةِ الْعَرَبِيَّةِ لَهُ تَأْثِيرٌ كَبِيرٌ فِي تَرْقِيَّةِ رَغْبَةِ تَعْلِمِ اللُّغَةِ الْعَرَبِيَّةِ لِدُّولِيِّ طَلَابِ الْمَعْهُدِ الْعَالِيِّ بِمَعْهُدِ الرُّوْضَةِ الْحَسَنَةِ بِمَدِينَةِ مِيدَانِ. وَعَلَى الرُّغْمِ مِنَ أَنَّ الْوَسَائِطَ الْتَّعْلِيمِيَّةَ الْمُعْتَمَدَةَ عَلَى تَكْنُولُوْجِيَا الْمُعْلَوْمَاتِ وَالاتِّصَالَاتِ لَمْ تُسْتَخْدِمْ بَعْدُ بِشَكْلٍ كَامِلٍ بِسَبِّبِ مَحْدُودِيَّةِ الْبَيْنَيَّةِ التَّحْتِيَّةِ وَالْوَقْتِ، فَقَدْ أَظْهَرَ الطَّلَابَ حَمَاسَةً كَبِيرَةً عَنْدَمَا طَلَبُوا

⁵⁰ Aryanti dan Syarifah, "Strategi Pembelajaran...", hal. 45

⁵¹ Aryanti dan Syarifah, "Strategi Pembelajaran...", hal. 46

منهم التعلم باستخدام الوسائل الرقمية التفاعلية والبصرية.^{٥٢} ويدلّ هذا على أنّ الأساليب المعتمدة على التكنولوجيا تحمل إمكاناتٍ كبيرة في إثارة الحماسة لتعلم اللغة العربية، والتي كانت تُعدُّ صعبة وملة لدى كثير من الطلاب. ويتفق هذا مع خصائص نموذج التعلم القائم على اللعب (*GBL*)، الذي يستخدم التكنولوجيا والوسائل التفاعلية مثل منصة "Wordwall" لخلق أنشطة تعليمية ليست فقط معلوماتية، بل أيضًا ترفيهية. وفي هذا النموذج، يكتسب الطالب خبرة تعليمية من خلال محاكاة الألعاب التعليمية التي صُممّت لزيادة القدرة على التفكير، وفهم المفاهيم، والمشاركة النشطة.

(٢) نظرية الرغبة في التعلم (نظرية التدفق *Flow*)

في هذا البحث، اعتمدت الباحثة على نظرية التدفق (*Flow*) التي طورها ميهالي تشكسبتيميهالي (*Theory Csikszentmihalyi*) عام ١٩٩٠ كإطار مفاهيمي لمناقشة الرغبة في التعلم، لأنّ هذه النظرية توفر فهماً عميقاً لحالة الانخراط الأفضل للفرد في نشاط معين، بما في ذلك في السياق الأكاديمي. ويُعرف

^{٥٢}عندة فورغا ساري، تعلم اللغة العربية باستخدام وسائل التكنولوجيا المعلوماتية لترقية رغبة تعلم اللغة العربية، إحياء التربية: ٢٠٢١ vol. 2, no. 1

التدفق على أنه حالة من الوعي الكامل يكون فيها الفرد مندجًا تماماً ويشعر بالملوء أثناء أداء النشاط، إلى درجة نسيان الأمور الخارجية مثل الوقت، والتعب، وحتى الذات.^{٥٣}

تشمل جوانب التدفق في السياق الأكاديمي ما يلي:(١) التوازن بين التحدي والمهارة (التوازن بين مستوى التحديات وكفاءة الطالب) ،(٢) اندماج الفعل والوعي (وحدة الأداء والتركيز) ،(٣) وجود أهداف واضحة ،(٤) الحصول على تغذية راجعة غير غامضة، (٥) ترتكيز كامل على المهمة ،(٦) الشعور بالتحكم والسيطرة ،(٧) فقدان الوعي بالذات،(٨) تغيير الإحساس بالوقت ،(٩) التجربة الذاتية الممتعة (أي القيام بالنشاط لأنه ممتع في حد ذاته).^{٤٤} في سياق التعلم، يُنظر إلى "التدفق الأكاديمي" على أنه حالة تمكن الطالب من التعلم بجدية مع الاستمتاع بعملية التعلم، مما يعزّز الدافعية الداخلية ويزيد من الرغبة في التعلم.

أشارت عيني وآخرون (٢٠١٩) إلى أن التدفق الأكاديمي يتميّز بوجود جانبي أساسين، وهما: الاندماج في النشاط *Fluency of* (Absorption by activity)

^{٥٣} Nabilla Qurrotu Aini, Dkk, Aspek-aspek Flow Akademik, Journal of Innovative Counseling : Theory, Practice & Research: vol. 3,no. 2, (2019)

^{٥٤} Aini, Dkk, "Aspek-aspek Flow...", hal. 45-46

(*performance*). يشير الاندماج إلى مستوى التركيز العميق الذي يجعل الطالب منخرطاً تماماً في عملية التعلم، في حين تتعلق السلامة بالقدرة على التفكير بسلامة وإنجاز المهام الأكادémية بكفاءة.^{٥٥} وعندما يتحقق هذان الجانبان، فإن الطالب غالباً ما يُظهرون رغبة قوية في التعلم، لأنهم يشعرون بالراحة والتمكن والتحدي في النشاط التعليمي الذي يمارسونه.

(٣) مؤشرات الرغبة في التعلم

عدّت الرغبة في التعلم من العوامل الأساسية في عملية التعليم، إذ إنّ هذه العملية يمكن أن تتم بسهولة وفاعلية عندما يكون لدى الطالب اهتمام أو انجذاب نحو المادة التعليمية. ولهذا، هناك عدّة مؤشرات يمكن من خلالها التعرّف على وجود الرغبة في التعلم لدى الطلاب. في هذا السياق، حدد كلٌّ من ليستاري و محمد عدّة مؤشرات تدلّ على وجود الرغبة في التعلم، وهي كما يلي^{٥٦} :

أ) الشعور بالسرور: إذا كان لدى الطالب رغبة في التعلم،

فإنه غالباً ما يشعر بالسرور ويستمتع بعملية التعلم

^{٥٥} Aini, Dkk, “Aspek-aspek Flow...”, hal. 45

^{٥٦} Kurnia Eka Lestari dan Muhammad Ridwan Yudhanegara, Penelitian Pendidikan Matematika,(Bandung: Refika Aditama, 2018), hal. 93-94

ب) الاهتمام بالتعلم: يمكن التعرف على الرغبة في التعلم من خلال وجود فضول ورغبة مستمرة في اكتساب المعرفة. فالطالب الذي يهتم بموضوع معين سيكون نشيطاً في العملية التعليمية، وسيبحث عن معلومات إضافية حول المادة التي يتعلّمها.

ج) إظهار الانتباه أثناء التعلم: الطالب الذي يمتلك رغبة في التعلم سيكون مركزاً على المادة التي يتعلّمها. سيولي اهتماماً أكبر لشرح العلم، مما يسهل عليه فهم واستيعاب المحتوى التعليمي.

د) الانخراط في التعلم: الطالب الذي لديه رغبة في التعلم سيشارك بفاعلية في الأنشطة التعليمية، فلا يقتصر على الاستماع فقط، بل يشارك أيضاً في المناقشات والعروض التقديمية والمهام الجماعية.

بالإضافة إلى ذلك، هناك رأي آخر يحدد مظاهر الرغبة في التعلم الموجودة في نفوس الطلاب، وهي^{٥٧} :

أ) وجود شعور بالسرور تجاه التعلم.

⁵⁷ Rizki Nurhama Firantini dan Rahmat Winata, Analisi Minat Belajar Pada Pembelajaran Matematika, Jurnal Pendidikan Matematika: Vol. 4, no. 1 (2019), hal. 7

- ب) وجود ترکيز الانتباه والفكير على التعلم.
- ج) وجود الرغبة الداخلية في المشاركة النشطة في التعلم.
- د) وجود جهود تبذل لتحقيق الرغبة في التعلم.
- من بين المؤشرات المذكورة السابقة، تأخذ الكاتبة بعض مؤشرات الرغبة في التعلم التي ستُستخدم في هذا البحث، وهي:
- أ. الشعور بالسرور أثناء التعلم
- الطلاب الذين لديهم رغبة في التعلم يميلون إلى الشعور بالفرح والحماس أثناء الدراسة. يشعرون بالرضا ويسعدون بعملية التعلم.
- ب. وجود الاهتمام والانتباه للتعلم
- الطلاب المهتمون يركزون انتباهم على المادة التي يتعلموها. يستمعون بفعالية لشرح المعلم، ويطرحون الأسئلة، ويدونون النقاط المهمة.
- ج. إظهار المشاركة أثناء التعلم
- تُميز الرغبة في التعلم بوجود فضول كبير.
- الطلاب المهتمون يبحثون بنشاط عن معلومات إضافية ويساركون في مختلف الأنشطة التعليمية، مثل المناقشات والعرض التقديمية أو الأعمال الجماعية.

د. وجود المجهد لتحقيق الرغبة في التعلم
الطلاب الذين لديهم رغبة في التعلم يمتلكون
دافعاً داخلياً للتعلم. يسعون باستمرار لتحقيق أهدافهم
التعليمية حتى بدون وجود ضغط خارجي.

الأربع مؤشرات المستخدمة في هذا البحث لها
علاقة مباشرة بنظرية التدفق. أولاً، الشعور بالسرور في
التعلم يعكس الجانب الأوتوماتيكي من التدفق، حيث
يشعر الفرد بالرضا من النشاط نفسه. ثانياً، الانجذاب
والانتباه إلى التعلم يرتبطان بالتركيز الكامل والمشاركة في
النشاط. ثالثاً، المشاركة أثناء التعلم تتماشى مع اندماج
الفعل والوعي ومع الشعور العالي بالتحكم. رابعاً، السعي
لتحقيق الرغبة في التعلم يعكس الدافع الداخلي والمبادرة
في إدارة عملية التعلم بشكل مستقل.

من خلال الشرح السابق، يمكن فهم أن الرغبة
في التعلم تعد عاملًا مهمًا جدًا. فبامتلاك رغبة عالية في
التعلم، يسهل على الطالب فهم المادة، وتذكر
المعلومات، وتحقيق إنجازات أفضل. وبعبارة أخرى، فإن
الطالب الذي لديه رغبة في التعلم ليس مجرد متلقٍ سلبيٍ

للمعلومات، بل هو مشارك نشط في عملية التعلم. إنه يمتلك فضولاً عالياً، وتركيزًا، ودافعًا داخلياً للتعلم.

هـ. الدراسات السابقة

لقد جذبت استخدام نموذج التعلم القائم على اللعب كبديل لتعزيز رغبة الطلاب في التعلم ومشاركتهم في العملية التعليمية رغبة العديد من الباحثين. ويتجلّى ذلك في كثرة الدراسات السابقة المتعلقة بهذا الموضوع. وقد أظهرت هذه الدراسات أوجهًا من التشابه والاختلاف في نتائجها. ولتدعم بحث الكاتبة، فيما يلي عرض موجز لتلك الدراسات:

الجدول ٢٠.١ الدراسات السابقة

رقم	الباحث	الجانب	الدراسات السابقة
١	Komang Redy Winata, I Made Dedy Setiawan	الباحث	Al-Kudri,Maish aroh Firosa Nur 'Aini
٢	الموضوع	تأثير التعلم	تأثير وسيلة التعلم تأثير على القائم تأثير على الألعاب تأثير على الاهتمام تأثير والنتائج تأثير في الدراسية تأثير مادة الاقتصاد

لدى طلاب الصف الحادي عشر شعبة العلوم الاجتماعية					
<i>kuantitatif</i>	<i>kuantitatif</i>	<i>kuantitatif</i>	المنهج	٣	
<i>Quasi Experiment/ Eksperimen Semu</i>	<i>Quasi Experiment / Eksperimen Semu</i>	<i>Quasi Experiment / Eksperimen Semu</i>	نوع البحث	٤	
<i>Randomized Control Group Pretests Only Design</i>	<i>Non-equivalent control group design</i>	<i>Non-equivalent control group design</i>	تصميم البحث	٥	
تشير نتائج البحث إلى أن استخدام وسائل التعلم كا هوت القائمة على التعلم القائم على الألعاب يمكن أن يكون إحدى	تشير نتائج البحث إلى أن التعلم القائم على الألعاب يؤثر على دافعية الطلاب للتعلم. أظهرت نتائج الحساب أن	تشير نتائج الباحث إلى أن الدافعية للتعلم بين الصف الذى يستخدم التعلم المباشر والصف الذى	(١) توجد فروق ذات دلالة إحصائية في الدافعية للتعلم بين الصف الذى يستخدم التعلم المباشر والصف الذى	نتيجة البحث	٦

استراتيجيات التعلم الفعالة لتحسين نتائج تعلم الطلاب. كانت قيمة t (٤٠.٩٥) المحسوبة أكبر من t الجدول (١٠.٦٨)، مما يعني أن هناك تأثير لاستخدام وسائل التعلم كاهوت القائمة على التعلم على القائم على الألعاب في تحسين نتائج تعلم الطلاب. ويعود ذلك إلى أن قيمة t المحسوبة كانت أكبر من قيمة t الجدول.	قيمة الدلالة الإحصائية بلغت ٠,٠٠ وهي أقل من ٠٠,٥ وكان متوسط نتائج التعلم في الصف التجريبي ٪.٨١ بينما كان في الصف الضابط ٪.٦٩ وُظهر هذه النتائج أن الفارق بين الصفين كبير من الناحية الإحصائية. وهذا يعني أن احتمال حدوث فرق متوسط نتائج التعلم	يستخدم التعلم القائم على الألعاب، (٢) توجد فروق ذات دلالة إحصائية في التحصيل الدراسي بين الصف الذي يستخدم نموذج التعلم المباشر والصف الذي يستخدم نموذج التعلم القائم على الألعاب، (٣) ارتفعت دافعية التعلم والتحصيل الدراسي لدى الطلاب بشكل ملحوظ نتيجة التعلم
---	--	---

<p>بنسبة ١٢% عن طريق الصدفة ضئيل جدًا. وببناءً عليه، يمكن الاستنتاج أن التعلم القائم على اللعب يؤثر على دافعية الطالب للتعلم.</p>	<p>لتطبيق نموذج التعلم القائم على اللعب.</p>		
<p>المدرسة المتوسطة</p>	<p>المدرسة الثانوية</p>	<p>الجامعة</p>	<p>المرحلة التعليمية</p>
<ul style="list-style-type: none"> استخدم الأبحاث الثلاثة المنهج الكمي، الذي يهدف إلى قياس تأثير استخدام التعلم القائم على الألعاب على جوانب مختلفة من التعلم باستخدام أسلوب التحليل الإحصائي. النوع الذي تم استخدامه في الأبحاث الثلاثة هو البحث شبه التجريبي، الذي يستخدم لدراسة العلاقة السببية بين المتغير المستقل والمتغير التابع. جميع الأبحاث استخدمت مقارنة بين المجموعة 	<p>أوجه الشبه</p>	<p>٧</p>	<p>٨</p>

<p>التي تلقت المعالجة باستخدام نموذج التعلم القائم على اللعب (<i>GBL</i>) والمجموعة الضابطة التي تستخدم أساليب التعلم التقليدية.</p> <ul style="list-style-type: none"> • تشير الأبحاث الثلاثة بشكل تجاري إلى أن التعلم القائم على اللعب يسهم بشكل إيجابي في تحسين التحفير والاهتمام ونتائج التعلم في مختلف مستويات التعليم. 		
<p>• الاختلاف الرئيسي بين الأبحاث الثلاثة المذكورة يكمن في تركيز المتغيرات التابعة، وهي:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ البحث الأول يركز على التحفير والتحصيل الدراسي. ▪ البحث الثاني يدرس الاهتمام ونتائج تعلم الطلاب. ▪ البحث الثالث يبحث في تأثير استخدام وسائل <i>Kahoot</i> القائمة على التعلم القائم على الألعاب على نتائج تعلم الطلاب الجامعيين. • من حيث تصميم البحث، يستخدم البحث الأول والثاني تصميم مجموعة ضابطة غير متكافئة، بينما يستخدم البحث الثالث تصميم مجموعة ضابطة عشوائية مع اختبار قبلي فقط. 	<p>أوجه الاختلاف</p> <p>٩</p>	

<p>و هذا يشير إلى أنه على الرغم من أن الأساليب والمنهجيات المستخدمة متتشابهة، إلا أن هناك اختلافاً في تصميم التجربة وتركيز البحث.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● بعد ذلك، يختلف مستوى التعليم المستخدم في الأبحاث الثلاثة؛ حيث يستخدم البحث الأول والثالث الطلاب الجامعيين كمستوى تعليمي، بينما يستخدم البحث الثاني مستوى التعليم في المدارس الثانوية 		
--	--	--

و. صياغة الفرضيات

الفرضية في البحث هي إجابة مؤقتة أو افتراض مبدئي لمشكلة معينة، والتي يجب اختبار صحتها من خلال البحث التجريبي. الفرضية هي خلاصة الاستنتاجات النظرية التي تم الحصول عليها من استعراض الأدبيات.⁵⁸ ستم مقارنة النتائج التي تم الحصول عليها بالفرضية المطروحة. إذا كانت البيانات تدعم الفرضية، فسيتم قبول الفرضية. وبالمثل، إذا لم تدعم البيانات الفرضية، فسيتم رفضها.

من هذا البحث، الفرضية التي يمكن تقديمها هي:

⁵⁸ Sumardi Suryabrata, Metodologi Penelitian, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2011), hal 21

(H_a) : توجد تأثير ذو دلالة إيجابية بين استخدام نموذج التعلم القائم على اللعب (GBL) بمساعدة *Wordwall* على رغبة التعلم اللغة العربية لطلاب الصف الثامن بالمدرسة الثانوية سوديرمان جباران باندونجان.

الباب الثالث

مناهج البحث

أ. نوع البحث ومنهجه

في هذا البحث، قامت الباحثة بإجراء دراسة باستخدام المنهج الكمي، وهو نموذج لاتخاذ القرار يعتمد على الأرقام. واستخدمت الباحثة نوعاً من البحث التجريبي شبه الحقيقى (البحث الشبه تجريبى - *Quasi-Experimental Research*) وهو البحث الذى يستخدم للحصول على تقديرات لا يمكن الحصول عليها من خلال تجربة مباشرة، ولا سيما في الحالات التي لا يمكن فيها التحكم بجميع المتغيرات ذات الصلة أو تعديلها.^{٥٩} وقد تم اعتماد هذا النوع من البحث لأن البيئة المدرسية تقسم الطلاب إلى فصول موجودة سلفاً، مما يجعل من الصعب جداً توزيعهم عشوائياً في مجموعتي التجريب والضبط. كما أن قياس الميل يعد أمراً صعباً، لأن الميل بنية نفسية معقدة ويفصل قياسها بشكل مباشر.

استخدمت تصميم هذا البحث تصميم المجموعة الضابطة غير المتكافئة (*The Non-Equivalent Control Group Design*)

يشمل هذا التصميم مجموعتين من المشاركين، وهما: مجموعة تجريبية ومجموعة ضابطة.^{٦٠} ولكن، بخلاف التصميم التجريبى الحقيقى، فإن تقسيم المشاركين إلى هاتين المجموعتين لا يتم بطريقة عشوائية. في هذا

⁵⁹ Suryabrata, "Metodologi Penelitian..", hal. 97

⁶⁰ Sugiyono, "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D" (Penerbit Alfabeta Bandung, 2022)

السياق، يتم القياس من خلال مقارنة رغبة التعلم بين المجموعة التي تستخدم نموذج التعلم القائم على اللعب (Game Based Learning) والمجموعة التي لا تستخدم هذا النموذج. وسيتم توضيح تصميم هذا البحث في الجدول التالي:

الجدول ٣.١ تصميم البحث

المجموعة	Pretest	Treatment	Posttest
<i>Eksperimen</i> (تجريبية)	O ₁	X	O ₂
<i>Kontrol</i> (ضابطة)	O ₃	-	O ₄

توضيح جدول ٣.١

O₁ : الاختبار القبلي للمجموعة التجريبية

O₂ : الاختبار البعدي للمجموعة التجريبية

O₃ : الاختبار القبلي للمجموعة الضابطة

O₄ : الاختبار البعدي للمجموعة الضابطة

X : المعالجة باستخدام نموذج التعلم القائم على اللعب

في هذا البحث، رأت الباحثة ما إذا كانت هناك علاقة سببية بين تطبيق نموذج التعلم القائم على اللعب بمساعدة "ورودول" وزيادة رغبة الطلاب بالتعلم. قارنت الباحثة بين رغبة الطلاب بتعلم اللغة العربية في مجموعتين: مجموعة تستخدم نموذج التعلم القائم على الألعاب، ومجموعة

لا تستخدم هذا النموذج. وقد استخدمت الباحثة أسلوب اختبار (*T-Test*) لتحليل البيانات.

ب. مكان وزمان البحث

أُجري البحث في المدرسة الثانوية السوديرمان جباران باندونجان، التي تقع في شارع رايا بلاطير-جباران رقم ٥٠٥، جباران، منطقة باندونجان، محافظة سورانغ. وهي مؤسسة تعليمية خاصة تحت إشراف مؤسسة التعليم الإسلامي سوديرمان. وقد حازت هذه المدرسة على الاعتماد بدرجة (ب)، ومزودة بمرافق مدرسية مناسبة مثل جهاز العرض (*LCD*) ومخابر الحاسوب.

وقد تم اختيار هذا المكان نظراً لتوفر المرافق المدرسية الكافية. إلا أن معلم اللغة العربية لم يتمكن بعد من الاستفادة من تلك المرافق في عملية التعليم. فإن قلة استخدام المرافق المتوفرة أدت إلى اعتماد المعلم على أسلوب الحاضرة في تدريس اللغة العربية، مما جعل عملية التعلم داخل الصف تبدو رتيبة وملة. ومن ثم ظهرت لدى الباحثة الرغبة في استكشاف استخدام نموذج تعليمي آخر أكثر تنوعاً وجاذبية للتطبيق.

ج. السكان والعينة في البحث

حسب *Sugiyono* ، فإن السكان هم مجموعة من وحدات التحليل التي لها خصائص متماثلة وتكون محور التركيز في البحث. والسكان تعني منطقة التعلم التي تشمل الموضوعات والأشياء التي لها كمية وخصائص معينة حددتها الباحثة لدراستها ومن ثم الخروج

باستنتاجات من بحثه.^{٦١} في هذا البحث، حددت الباحثة السكان وهم جميع طلاب الصف الثامن في المدرسة الثانوية سوديرمان جباران.

استخدمت الباحثة تقنية العينة القصدية (Purposive Sampling)، وهي أن تختار الباحثة العينة بناءً على اعتبارات معينة، وليس بشكل عشوائي. اختارت الباحثة فصلين، وهما الصف الثامن "أ" والصف الثامن "ب". الفصول المختارة هي التي رأت الباحثة أنها في مستوى متقارب ولها خصائص شبه متماثلة. وكذلك فإن الصف المختار لم يسبق له أن تلقى معالجة باستخدام نموذج التعلم القائم على اللعب. بالإضافة إلى ذلك، تم اختيار هذه الفصول بناءً على توصية من معلم مادة اللغة العربية في المدرسة الثانوية سوديرمان جباران، مع مراعاة الجدول الدراسي. ولهذا السبب، أُجري هذا البحث دون التأثير على سير العملية التعليمية في المدرسة.

د. الدّوال والمؤشرات في البحث

الدّالة هي كل شيء سيكون موضوع ملاحظة في البحث. وُتعرف الدّوال أيضاً بأنها العوامل التي تؤثر في الأحداث أو الظواهر التي ستدرس.^{٦٢} الدّالة هي الخصائص أو الصفات أو القيم التي تتفاوت ويمكن قياسها والتي تُركّز عليها في البحث.^{٦٣} في هذا البحث، استخدمت الباحثة دالة واحدة مستقلة (X) وهي نموذج التعلم القائم

⁶¹ Sugiyono, "Metode Penelitian..."

⁶² Suryabrata, "Metodologi Penelitian..", hal 25

⁶³ Sugiyono, "Metode Penelitian..."

على اللعب "Game Based Learning" باستخدام "Wordwall" ، ودالّتين تابعتين هما (Y_1) رغبة الطلاب بتعلم اللغة العربية باستخدام نموذج التعلم القائم على اللعب، و(Y_2) رغبة الطلاب بتعلم اللغة العربية الذين لا يستخدمون نموذج التعلم القائم على اللعب. الرغبة بالتعلم هو أحد العوامل الرئيسية التي تحدد نجاح المتعلمين في فهم مادة دراسية معينة. المتعلمون الذين لديهم رغبة عالي بالتعلم يميلون إلى أن يكونوا أكثر نشاطاً وتركيزًا وحماسًا في متابعة عملية التعلم. في سياق تعلم اللغة العربية، يعتبر الرغبة بالتعلم جانباً مهماً للغاية لأنه يمكن أن يؤثر على مهارات اللغة وفهم المواد التي يتم تدرسيها. لقياس رغبة المتعلمين بالتعلم، هناك بعض المؤشرات الرئيسية التي تعتبر مرجحاً في هذا البحث. فيما يلي مؤشرات رغبة بالتعلم التي سُتستخدم في هذا البحث:

الجدول ٣٠٢ مؤشرات الرغبة في التعلم

النمرة	المتغير التشغيلي	مؤشر الاهتمام	الرقم
١١-١	الفرح أثناء التعلم، المتعة في عملية التعلم، الرضا تجاه التعلم، الفرح في متابعة الدروس، السعادة أثناء التعلم، الشعور الإيجابي تجاه التعلم.	الشعور بالسعادة أثناء التعلم	١
١٧-١٢	الحماس، الرغبة في التحفيز، المعرفة،	وجود الاهتمام والانتبا للتعلم	٢

		الفضول، الانجذاب، الدهشة (في سياق إيجابي)، الاستجابة.		
٢٤-١٨		إظهار المشاركة الفعالة جسدياً أو من خلال الأفعال الملمسة في عملية التعلم. السعي لفهم المادة بشكل عميق، وليس مجرد الحفظ، طرح الأسئلة عند عدم الفهم والبحث عن الإجابة، محاولة ربط المادة بتجارب أو معارف أخرى، القدرة على شرح ما تم تعلمه بكلمات الشخص نفسه، البحث عن مواد إضافية بشكل مستقل (مثل قراءة الكتب، مشاهدة مقاطع الفيديو).	إظهار المشاركة أثناء التعلم	٣
٣٠-٢٥		وجود الجهد لتحقيق	وجود الجهد	٤

<p>الرغبة في التعلم: الجدية لدى المتعلم في الوصول إلى أهداف التعلم بشكل مستقل، يظهر ذلك من خلال الدراسة الذاتية، إدارة الوقت للدراسة، وجود أهداف للتعلم، البحث النشط عن المساعدة عند وجود صعوبة، التزام الدراسة، وتطبيق ما تم تعلمه.</p>	<p>لتحقيق الرغبة في التعلم</p>	
--	--------------------------------	--

هـ. تقنية جمع البيانات البحثية

أ) نوع البيانات

في هذا البحث، استخدمت الباحثة نوع البيانات الترتيبية (*Ordinal*)، وهي بيانات لها ترتيب أو تصنيف، ولكن المسافة بين كل فئة ليست متساوية. بمعنى آخر، نعلم أن فئة ما أعلى أو أدنى من فئة أخرى، ولكن لا يمكننا تحديد مقدار الفرق بينها. السبب في استخدام الباحثة لهذا النوع من البيانات هو أن الاهتمام بالتعلم هو شعور أو موقف الفرد تجاه نشاط التعلم، وهذا يصعب قياسه بدقة مثل البيانات الكمية الأخرى (مثل الطول أو الوزن). ومع ذلك، فإن الرغبة بالتعلم له درجات، تبدأ من منخفض جدًا إلى

مرتفع جدًا. وهذه الدرجات تبيّن الترتيب، ولكن الفروق بين كل درجة ليست دائمًا متساوية.

المقياس المستخدم في هذا البحث هو مقياس *Likert*، وهو مقياس يُستخدم لقياس المواقف والآراء والتصورات لدى فرد أو مجموعة من الأفراد تجاه ظاهرة أو مسألة تربوية.^{٦٤} الخيارات المقدمة للإجابة أربع، وهي: (١) لا أتفق تمامًا، (٢) لا أتفق، (٣) أتفق، (٤) أتفق تمامًا.

(ب) مصدر البيانات

مصدر البيانات هو الجهة التي يمكن الحصول منها على البيانات.^{٦٥} وهو الأصل أو المكان الذي تأخذ منه الباحثة البيانات أو المعلومات الالزامية للإجابة عن أسئلة البحث. هذا البحث يحتوي على نوعين من البيانات، وهما:

(أ) البيانات الأولية (*Primer*)

البيانات الأولية هي البيانات التي اجمعتها الباحثة مباشرةً من مصدرها الأصلي.^{٦٦} وقد تم الحصول على البيانات الأولية في هذا البحث من العينة أو المصدر الرئيسي الذي جُمعت منه البيانات. وتعلق هذه البيانات

^{٦٤} Naifah, Evaluasi Pendidikan Bahasa Arab, (Semarang: SeAP (Southeast Asian Publishing), 2021), hal. 78

^{٦٥} Suharsimi Arikunto, Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2006)

^{٦٦} Suryabrata, “Metodologi Penelitian..”, hal. 39

بمعلومات تخص طلاب مدرسة متوسطة

"سوديرمان جميران" الإسلامية.

(ب) البيانات الثانوية

البيانات الثانوية هي البيانات المنظمة

في شكل وثائق، وعken الاستفادة منها في دعم البحث. في هذا البحث، تشمل البيانات الثانوية المستخدمة وثائق المدرسة، مثل: المنهج الدراسي، الوحدات التعليمية، وبيانات الطالب. وتشمل أيضًا المصادر العلمية مثل: الكتب، والمجلات العلمية، والمقالات. بالإضافة إلى الأبحاث السابقة، مثل: رسائل البكالوريوس، والماجستير، وغيرها.

ج) تقنية جمع البيانات

التقنية المستخدمة في جمع المعلومات في هذا البحث تتضمن تلث وسائل، وهي أولاً: الملاحظة (المراقبة) وهدفها هو التعرّف بوضوح على حالة موقع البحث، ابتداءً من مرفاق المدرسة، ووضع المدرسة، وأحوال الطلاب، وأنشطة التعليم والتعلم. ثانياً: الاستبيان ويحتوي هذا الاستبيان على أسئلة تهدف إلى قياس مدى اهتمام الطلاب بالتعلم في مادة اللغة العربية داخل الصف. يُستخدم هذا الاستبيان لقياس رغبة الطلاب في تعلم اللغة العربية، وذلك من خلال المقارنة بين ما قبل تعلمهم باستخدام نموذج التعلم القائم على

اللَّعَاب (Game Based Learning)، وما بعده. وقد وَرَّعَت الباحثة الاستبيان عبر نموذج استبيان ليقوم الطالب ببعته. أجريت الباحثة الاختبار على شكل اختبار قبلي (Pre-test) واختبار بعدي (Post-test)، ويهدف إلى معرفة نتائج تعلم الطالب. ثالثاً: التوثيق تم استخدام التوثيق لتسجيل جميع المعلومات والبيانات المتعلقة بسير عملية البحث:

(أ) استبيان الرغبة في التعلم

الاستبيان هو قائمة من الأسئلة يجب على المشاركين (المستجيبين) الإجابة عنها، وهي عبارة عن مجموعة من الأسئلة المكتوبة تهدف إلى جمع المعلومات حول أمر معين.^{٦٧} يُستخدم استبيان الرغبة في التعلم لقياس مدى رغبة الطالب بالتعلم قبل وبعد استخدام نموذج التعليم القائم على اللَّعَاب (Game Based Learning - GBL). المقياس المستخدم لحساب رغبة الطالب في تعلم اللغة العربية هو مقياس ليكرت، وهو مقياس يُستخدم لقياس المواقف، والآراء، والتصورات لدى فرد أو مجموعة من الأفراد حول ظاهرة أو قضية تربوية. ويتراوح هذا المقياس بين الأرقام من ١ إلى ٤،

⁶⁷ Naifah, “Evaluasi Pendidikan...”, hal. 76

مع التوضيحات التالية: (١) لا أوفق، (٢) لا أوفق تماماً، (٣) أوفق، (٤) أوفق تماماً.

(ب) الملاحظة

الملاحظة هي أسلوب لجمع البيانات يتم من خلال مراقبة الموضوع أو الظاهرة البحثية بشكل مباشر في بيئتها الطبيعية، دون تدخل من الباحثة. استخدمت هذه التقنية للحصول على معلومات تجريبية تكون موضوعية ومنهجية، تتعلق بالسلوك، والتفاعل الاجتماعي، أو أحداث معينة.

وقد عرف سوجيونو (Sugiyono

الملاحظة بأنها تقنية لجمع البيانات تتم من خلال مراقبة وتسجيل الظواهر التي تحدث في موضوع البحث بطريقة منظمة.^{٦٨} أما الملاحظة التي أجرتها الباحثة في هذا البحث فهي من نوع الملاحظة بالمشاركة، حيث تشارك الباحثة بنفسها في الأنشطة التي يتتت ملاحظتها.

(ج) التوثيق

التوثيق في البحث هو عملية منهجية في جمع وتسجيل وتخزين وإدارة البيانات أو

⁶⁸ Sugiyono, “Metode Penelitian...”

المعلومات المتعلقة بالبحث لضمان دقة وموثوقية وصدق النتائج التي يتم الحصول عليها.^{٦٩} ووفقاً لسوجيونو، فإن التوثيق يُعتبر تقنية لجمع البيانات تهدف إلى الحصول على المعلومات من الوثائق الموجودة مسبقاً، مثل السجلات اليومية، والتقارير، والأرشيفات ذات الصلة بموضوع البحث.^{٧٠} يمكن أن يكون التوثيق في شكل ملاحظات مكتوبة، صور، فيديوهات، تسجيلات صوتية، وكذلك مختلف الوثائق الأخرى التي تدعم عملية البحث أو نتائجها.

د) اختبار صلاحية الأدوات

لإثبات صحة البيانات البحثية، قامت الباحثة بإجراء اختبار التحقق من الصلاحية والاعتمادية للأدوات التي أعدّها.

(أ) الصلاحية

الصلاحية هي مقياس يُظهر مستويات صحة أو دقة أداة البحث. الأداة الصالحة أو الدقيقة تمتلك صلاحية عالية. بينما الأداة التي لا تتمتع بالصلاحية تعتبر ذات صلاحية منخفضة.^{٧١} تم اختبار صلاحية الأداة التي أعدّها

⁶⁹ Suharsimi Arikunto, "Prosedur Penelitian...", hal. 158.

⁷⁰ Sugiyono, "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D" (Bandung: Alfabeta, 2017), hlm. 240.

⁷¹ Suharsimi Arikunto, "Prosedur Penelitian...", hal. 39

الباحث باستخدام تحليل الأسئلة غير الاختبارية مع الاستفادة من برنامج *W-stats* .
(ب) الموثوقية

الأداة التي تلبي معايير الصلاحية والموثوقية بشكل جيد هي الأداة التي يمكن الاعتماد عليها. ذكرها سهارسيمي أريكونتو أن "يمكن القول إن الأداة موثوقة إذا قدمت نتائج دقيقة وثابتة بغض النظر عن من يقوم بها ومتي."⁷² تم استخدام برنامج *W-stats for Windows* لاختبار موثوقية أداة الاختبار في هذه الدراسة. أما وفقاً لويرتنا سوجارواني، تعتبر الأداة موثوقة بشرط أن تكون قيمة كرونباخ ألفا أكبر من 0.6.

و. تقنية تحليل البيانات

أ) تحليل البيانات

التقنية التي استخدمتها الباحثة في هذه الدراسة هي تقنية التحليل الكمي، باستخدام نوعين من التحليل الإحصائي: الإحصاء الوصفي والتحليل الاستنتاجي. التحليل الإحصائي الوصفي هو تقنية تحليل تُستخدم لوصف خصائص مجموعة من البيانات دون إجراء تعميمات. ويهدف إلى تقديم صورة عامة عن البيانات التي تم جمعها، مثل المتوسط الحسابي، وتشتت البيانات، والتكرار. أما

⁷² Suharsimi Arikunto, "Prosedur Penelitian...", hal. 40

التحليل الإحصائي الاستنتاجي فهو تقنية معالجة بيانات تتيح للباحثة استخلاص الاستنتاجات من خلال نتائج البحث على عينة معينة، لتطبيقها على مجتمع أكبر.

في هذا البحث، يُطبق التحليل الإحصائي الوصفي من خلال الجداول لتصوير نتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدى الذى تم الحصول عليها من خلال مشاركة الطلاب. أما بالنسبة لتحليل البيانات باستخدام الإحصاء الاستنتاجي، فقد تم استخدام اختبار (t) لعينة مستقلة (*independent sample t-test*) بمساعدة برنامج *W-Stats*. ومع ذلك، وقبل إجراء تحليل البيانات، تم تنفيذ اختبارات الشروط المسبقة، والتي تشمل اختبار التوزيع الطبيعي وتجانس البيانات. وفي حال لم تكن البيانات في هذا البحث موزعة توزيعاً طبيعياً، يتوجب على الباحثة استخدام اختبار إحصائي غير ملحي (*non-parametric*).

ب) اختبار الفرضيات المسبقة

يُقصد هذا الاختبار لتحديد طريقة تحليل البيانات التي سيعتمد عليها. ويشمل هذا الاختبار ما يلي:

- اختبار التوزيع الطبيعي

استخدمت اختبار التوزيع الطبيعي لمعرفة ما إذا كانت بيانات العينة تبع التوزيع الطبيعي أم لا.⁷³

⁷³ Yuliardi and Nuraeni, Statistika Penelitian Pluss Tutorial SPSS, (Yogyakarta: Innosain, 2017)

وعند استخدام التحليل بالأسلوب الباراميترى، من المهم التأكيد من تحقيق شرط التوزيع الطبيعي. في هذا البحث، تم إجراء اختبار التوزيع الطبيعي باستخدام اختبار كولموجورو夫-سميرنوف (*Kolmogorov-Smirnov*) من خلال برنامج *SPSS* الإصدار ٢٦.^{٧٤} وقد تم اختيار هذا الاختبار استناداً إلى رأي "تشاهييونو" الذي أوضح أن اختبار *Kolmogorov* يمكن استخدامه للتحقق من التوزيع الطبيعي سواء في المجموعات ذات العدد الكبير أو القليل من المشاركين.^{٧٥} ويعتمد في اتخاذ القرار على مستوى الدلالة الإحصائية، حيث تُعتبر البيانات تتبع التوزيع الطبيعي إذا كانت قيمة الدلالة (*Sig.*) أكبر من ٠٠٥، أما إذا كانت أقل من ٠٠٥، فإن البيانات لا تتبع التوزيع الطبيعي.^{٧٥} وفي حال لم تتبع البيانات التوزيع الطبيعي، فلا حاجة لإجراء اختبار التجانس (اختبار التماثل).

• اختبار التجانس

^{٧٤} Tri Cahyono, Statistik Uji Normalitas (Semarang, 2006).

^{٧٥} Kadir, "Statistika Terapan (Konsep, Contoh Dan Analisa Data Dengan Program SPSS/Lisrel Dalam Penelitian)" (Rajawali Pers, 2015)

يجري اختبار التجانس لمعرفة ما إذا كانت تباينات درجات اهتمام الطلاب بالتعلم بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة متجانسة أم لا. إذا كانت البيانات متجانسة، يمكن متابعة التحليل باستخدام الإحصاء الباراميترى مثل اختبار (t -test) أو تحليل التباين (ANOVA). وعندما تكون البيانات موزعة توزيعاً طبيعياً، يتم تنفيذ اختبار التجانس. وقد استخدم هذا البحث اختبار "ليفين" (Levene's Test) للتحقق من التجانس باستخدام برنامج SPSS للإصدار ٢٦. إذا كانت قيمة الدلالة < 0.05 ، فإن البيانات تعتبر متجانسة، أما إذا كانت قيمة الدلالة > 0.05 ، فإن البيانات تعتبر غير متجانسة (غير متجانسة التباين).

ز. مناهج البحث

في منهجية هذا البحث، استخدمت الباحثة تسلسل خطوات تنفيذ البحث لتسهيل عملية التحليل. وقد قامت الباحثة بتوضيح مسار البحث من خلال مخطط بياني. يتمثل تسلسل تنفيذ البحث بعنوان: "تأثير نموذج التعلم القائم على اللعب (Game-Based Learning)"

بمساعدة *Wordwall* في رغبة التعلم اللغة العربية بالمدرسة الثانوية

سوديرمان جيمباران" على النحو التالي:

١) مرحلة التخطيط

أ) تحديد موقع البحث

ب) دراسة الأدبيات والمراجع المتعلقة بمشكلة البحث.

ج) إعداد خطاب إذن لإجراء الملاحظة التمهيدية كخطوة أولى لتنفيذ البحث.

د) إجراء الملاحظة التمهيدية والمقابلات والمشاورات مع معلم اللغة العربية.

ه) صياغة مشكلة البحث.

و) إعداد مقتضب البحث (*Proposal*)

ز) تقديم طلب إذن رسمي لإجراء البحث

ح) اختيار الصف الذي ستستخدم كعينة في البحث

ط) إجراء اختبار تجاري (اختبار أولي)

٢) مرحلة التنفيذ

أ) إجراء اختبار قبلي (*Pre-test*) للصف التجريبي والصف الضابط، وذلك من خلال توزيع استبيان حول مدى رغبة الطلاب بتعلم اللغة العربية قبل بدء عملية التعليم.

ب) تنفيذ عملية التعلم باستخدام نموذج التعليم القائم على اللعب (*Game Based Learning*) بمساعدة *Wordwall* في الصف التجاري (الصف الثامن - ب)،

واستخدام أسلوب المعاشرة/الطريقة التقليدية في الصف
الضاباط (الصف الثامن – أ).

ج) إجراء اختبار بعدى (*Post-test*) للصف التجربى
والصف الضابط.

د) جمع البيانات من نتائج الملاحظة (مراقبة الصفيحة).

(٣) المرحلة النهائية

أ) معالجة البيانات التي تم جمعها

ب) تحليل مقارنة نتائج تعلم الطلاب بين الصف التجربى
والصف الضابط

ج) إعداد خلاصة (استنتاجات) نتائج البحث

د) إعداد تقرير البحث

الباب الرابع

وصف البيانات وتحليلها

أ. وصف البيانات

تتضمن البيانات المذكورة في هذا الفصل نتائج جمع البيانات من مجموعتين من العينة، وهما الصف التجريبي والصف الضابط. وقد استخدمت الباحثة الصف الثامن (أ) كصف ضابط، والصف الثامن (ب) كصف تجريبي. في تفزيذ عملية التعلم، **خُضع الصف الثامن (أ)** لطريقة التعليم التقليدية التي تعتمد على أسلوب الحاضرة، بينما **خُضيّع الصف الثامن (ب)** لنموذج التعلم القائم على اللعب (*Game Based Learning*) باستخدام موقع *Wordwall*.

وقد استُخدمت في هذا البحث استبيان مكون من ٣٠ فقرة تم إعدادها لقياس رغبة المتعلمين نحو تعلم اللغة العربية. **وُرِّع هذا الاستبيان** مرتين على الصف التجريبي والصف الضابط. **أُعطي الاستبيان الأول** كاختبار قبلي (*Pre-test*) لقياس رغبة المتعلمين قبل المعالجة، في حين **أُعطي الاستبيان الثاني** كاختبار بعدي (*Post-test*) لقياس التغير في الرغبة بعد تطبيق أسلوب التعلم. واستُخدم التحليل الإحصائي الوصفي لمعالجة بيانات نتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدي لكلا المجموعتين، أي مجموعة التجريب ومجموعة الضبط. وقد عُرِضت نتائج هذا التحليل في جدول كما هو موضح أدناه:

الجدول ٤.٤ قائمة درجات رغبة التعلم للصف التجريبي والصف الضابط

الرقم	درجات الرغبة للصف		درجات الرغبة للصف	
	التجريبي (Experiment)	(kontrol) الضابط	Pre-Test	Post-Test
١	٥٧	١٠٧	٥٠	٦١
٢	٤٩	١٠٢	٦١	٧٠
٣	٥٦	١٠٩	٧٠	٧٧
٤	٦٤	١٠٦	٧١	٥٨
٥	٤٢	١٠٥	٥٥	٧٩
٦	٥٤	١٠٨	٦٦	٦٣
٧	٥٧	١٠٣	٦٣	٦٧
٨	٦٠	١٠١	٥٠	٧١
٩	٤٩	١١٧	٤٩	٤٣
١٠	٦٢	١٠٢	٤٩	٦٩
١١	٤٨	١٠٧	٤٣	٧٢
١٢	٥٤	١٠٨	٥٩	٧٢
١٣	٦٩	١٠٠	٣٩	٦٣
١٤	٧٤	١١١	٥٠	٦٠
١٥	٦٨	١٠٦	٥٢	٧٦
١٦	٥٧	١٠٠	٥٢	٦٨

٦٠	١٠٣	٦٠	٦٣	١٧
٥٦	٩٦	٥٤	٧٦	١٨
٥٧	١١٨	٥٢	٦٦	١٩
٥٦	١٠١	٥١	٦٠	٢٠

وأما خلاصة نتائج معالجة بيانات الاختبار القبلي والاختبار البعدي لكلٍ من الصف التجاري والصف الضابط فهي كما يلي:
الجدول ٤.٢ قائمة درجات الاختبار القبلي والبعدي

الصف التجاري (experiment)		الصف الضابط (kontrol)		الوصف
Pre-test	Post-test	Pre-test	Post-test	
٢٠	٢٠	٢٠	٢٠	عدد الطالب
٧٤	١١٨	٧١	٧٩	أعلى درجة
٤٢	٩٦	٣٩	٤٣	أدنى درجة
٥٧	١٠٦	٥٥	٦٧	المتوسط

واستناداً إلى البيانات الواردة في الجدول السابق، يمكن فهم أن الصف التجاري قد شهد ارتفاعاً ملحوظاً في درجات رغبة الطلاب نحو تعلم اللغة العربية بعد تنفيذ المعالجة التعليمية. فقد ارتفعت أعلى درجة من ٧٤ في الاختبار القبلي إلى ١١٨ في الاختبار البعدي. ويعكس هذا الارتفاع وجود طلاب شهدوا زيادة كبيرة في رغبتهم نحو تعلم اللغة العربية بعد التدخل التعليمي. وعلى العكس، فإن الصف الضابط شهد ارتفاعاً طفيفاً فقط في

أعلى الدرجات، حيث ارتفعت من ٧١ إلى ٧٩، مما يدل على أن التغير في رغبة التعلم كان بسيطاً نسبياً.

كما شهدت أدنى درجة في الصف التجريبي ارتفاعاً كبيراً أيضاً، حيث ارتفعت من ٤٢ في الاختبار القبلي إلى ٩٦ في الاختبار البعدي، مما يدل على أن حتى الطلاب ذوي أدنى مستوى من الرغبة نحو التعلم قد شهدوا تحسيناً ملحوظاً. وفي المقابل، فإن أدنى درجة في الصف الضابط ارتفعت من ٣٩ إلى ٤٣ فقط، مما يشير إلى وجود زيادة محدودة جداً في رغبة التعلم. أما متوسط درجات ميول التعلم للغة العربية في الصف التجريبي، فقد ارتفع من ٥٧ إلى ١٠٦، أي بفارق قدره ٤٩ نقطة. بينما ارتفع المتوسط في الصف الضابط من ٥٥ إلى ٦٧ فقط، بفارق قدره ١٢ نقطة. ويدل الارتفاع الأكبر بكثير في متوسط درجات الصف التجريبي على أن نموذج التعلم المطبق على هذه المجموعة كان أكثر فاعلية في تعزيز رغبة الطلاب نحو تعلم اللغة العربية.

في تحليل نتائج قياس رغبة التعلم للغة العربية، تم تصنيف مجموع الدرجات التي حصل عليها المستجيبون من خلال الاستبيان الذي يتضمن مقياساً من ١ إلى ٤ وعدد فقراته ٣٠ فقرة إلى خمس فئات من مستويات الرغبة. وبما أن الحد الأدنى للدرجات هو ٣٠ والحد الأقصى هو ١٢٠، فقد تم تحديد نطاق الفئات بشكل منهجي على النحو الآتي:

٦٠-٣٠ • منخفض جداً

٧٥-٦١ • منخفض

٩٠-٧٦ • متوسط

١٠٥-٩١ • مرتفع

و استخدمت هذه الفئات كمراجع لتقدير و تفسير موقع كل فرد أو مجموعة في مستوى رغبته نحو تعلم اللغة العربية. وقد تم احتساب الدرجة الدنيا من خلال عدد الفقرات \times أدنى درجة في المقياس = $30 \times 1 = 30$ ، في حين تم احتساب الدرجة القصوى من خلال عدد الفقرات \times أعلى درجة في المقياس = $30 \times 4 = 120$. وأما نطاق الفئة الواحدة فتم تحديده من خلال المعادلة: (الدرجة القصوى - الدرجة الدنيا) \div عدد الفئات = $(120 - 30) \div 5 = 18$.

وبشكل عام، تُظهر البيانات الوصفية أن التدخل التعليمي الذي طُبق في الصف التجربى كان فعالاً بدرجة كبيرة في رفع رغبة الطلاب نحو تعلم اللغة العربية مقارنةً بالصف الضابط الذى لم يتلق معاملة مماثلة. وعليه، يمكن الاستنتاج أن النهج التعليمي المستخدم في المجموعة التجريبية أثبت فعاليته وتأثيره الكبير في تعزيز وتنمية رغبة الطلاب نحو تعلم مادة اللغة العربية. ومع ذلك، وبناءً على النتائج المذكورة، لا بد من إجراء تحليل إحصائي إضافي لمعرفة مدى تأثير نموذج التعلم القائم على اللعب (*Game Based Learning*) باستخدام *Wordwall* على رغبة الطلاب نحو تعلم اللغة العربية.

ب. تحليل البيانات

أ) تحليل أداة الرغبة

لضمان أن الأداة المستخدمة في هذا البحث قادرة حفظاً على قياس رغبة المستجيبين بدقة، فقد أجري تحليل لصدق وثبات الأداة.

يهدف اختبار الصدق إلى معرفة مدى تمثيل فقرات الأدلة لبناء الرغبة المقصود، بينما يُستخدم اختبار الثبات لقياس اتساق إجابات المستجيبين على الأدلة نفسها في ظروف متماثلة. وأما نتائج اختبار الصدق والثبات فقد عُرِضت في الجدول الآتي:

(أ) اختبار الصلاحية

أُجري اختبار الصلاحية لضمان أن الأدلة المستخدمة في قياس رغبة تعلم اللغة العربية تعكس فعليًّا الجوانب المرتبطة ببناء الرغبة ذاته. إن صدق الأدلة يُظهر درجة الدقة والانضباط في قياس الجوانب ذات الصلة وفقًا لهدف القياس. وفي هذا البحث، حُلِّل الصدق لِفَقْرَةِ غير الاختبار بمساعدة برنامج *W-Stats*. وبناءً على نتائج التحليل، فإن الفقرة تُعد صادقة إذا كانت قيمة χ^2 المحسوبة أكبر من قيمة χ^2 الجدولية. وعلى العكس، إذا كانت قيمة χ^2 المحسوبة أقل من χ^2 الجدولية، فتُعتبر الفقرة غير صادقة. وقد استُخرجت قيمة χ^2 الجدولية من عدد المستجيبين (N) ناقص درجات الحرية ($df = N - 2$ ، $df = 40 - 2 = 38$). وعند مستوى دلالة $\alpha = 0.05$ ، فإن قيمة χ^2 الجدولية من الجدول هي 31.2 . وقد أُجري اختبار الصدق التجريبي في الصفين الثامن A والثامن B بعد طلاب بلغ 40 طالبًا ($N = 40$). وقد اختبر الصفان الثامن A و B كعينة للاختبار التجريبي لأنهما درسا موضوع "المهنة". وفيما يلي جدول يبيّن نتائج اختبار صدق الفقرات:

الجدول ٤.٣ نتائج اختبار الصلاحية أدلة الرغبة

الرقم	Rtable	Rhitung	التوسيع
١	٠.٣١٢	٠.٩١٩	VALID
٢	٠.٣١٢	٠.٨٥٥	VALID
٣	٠.٣١٢	٠.٧١٥	VALID
٤	٠.٣١٢	٠.٥٠٧	VALID
٥	٠.٣١٢	٠.٨١٦	VALID
٦	٠.٣١٢	٠.٦٢٣	VALID
٧	٠.٣١٢	٠.٨٣٧	VALID
٨	٠.٣١٢	٠.٩٠٧	VALID
٩	٠.٣١٢	٠.٥٤٧	VALID
١٠	٠.٣١٢	٠.٩٠٤	VALID
١١	٠.٣١٢	٠.٧٦٦	VALID
١٢	٠.٣١٢	٠.٥٩٩	VALID
١٣	٠.٣١٢	٠.٩٠٨	VALID
١٤	٠.٣١٢	٠.٥٨٦	VALID
١٥	٠.٣١٢	٠.٨٧٢	VALID
١٦	٠.٣١٢	٠.٤٠٣	VALID
١٧	٠.٣١٢	٠.٥٠٣	VALID
١٨	٠.٣١٢	٠.٨٨١	VALID

١٩	٠.٣١٢	٠.٦٦٤	VALID
٢٠	٠.٣١٢	٠.٨٩٢	VALID
٢١	٠.٣١٢	٠.٨٣١	VALID
٢٢	٠.٣١٢	٠.٤١٠	VALID
٢٣	٠.٣١٢	٠.٧١٧	VALID
٢٤	٠.٣١٢	٠.٦٣٥	VALID
٢٥	٠.٣١٢	٠.٨٢٤	VALID
٢٦	٠.٣١٢	٠.٧٢١	VALID
٢٧	٠.٣١٢	٠.٨٠١	VALID
٢٨	٠.٣١٢	٠.٦٩٨	VALID
٢٩	٠.٣١٢	٠.٦٦١	VALID
٣٠	٠.٣١٢	٠.٨٠٧	VALID

بناءً على نتيجة التحليل، يفهم أن قيمة r المحسوبة أكبر من قيمة r الجدولية ($rhitung > rtabel$)، وبالتالي فإن استبانة البحث التي تم اختبارها في الصف الثامن (أ) والثامن (ب) ثبت صدقها. وقد تبين أن جميع البنود الثلاثين من الأداة تمتلك قيمة ارتباط بين درجة البند والدرجة الكلية (r) تتجاوز الحد الأدنى لمعيار الصدق، وهو $r > 0.05$.
 (ب) اختبار الموثوقية

تم إجراء اختبار الثبات لقياس درجة الاتساق الداخلي لأداة استبيان رغبة التعلم للغة العربية المستخدمة في هذا البحث. ويشير الثبات إلى مدى قدرة الأداة على إنتاج بيانات مستقرة وموثوقة عند استخدامها في ظروف مماثلة. في هذا الاختبار، تم تحليل الثبات باستخدام معامل كرونباخ ألفا (*Cronbach's Alpha*، وهو من أكثر الأساليب شيوعاً لقياس الاتساق الداخلي لفقرات الأدوات غير الاختبارية. وقد استخدمت الباحثة في هذا البحث برنامج *W-Stats for Windows* للمساعدة في قياس ثبات البيانات. وتعتبر الأداة ذات ثبات عالي إذا كانت قيمة \leq *Cronbach's Alpha*، وتصنف القيمة بين ٠,٦٩ و ٠,٧٠ على أنها متوسطة، أما القيمة أقل من ٠,٦٠، فتشير إلى ثبات منخفض وتدل على ضرورة تحسين بعض فقرات الأداة. وبحسب ويرتنا سوجرويني (*Wiratna Sujarweni*، فإن الأداة تعد موثوقة إذا كانت قيمة $< 0,60$ ^{٧٦} وفيما يلي نتائج اختبار الثبات للأسئلة:

^{٧٦} V. Wiratna Sujarweni, "SPSS Untuk Penelitian" (Pustaka Baru Press, 2014)

الجدول ٤.٤ اختبار الموثوقية البيانات

Cronbach's alpha	N of Item
٠.٩٧٣	٤٠

استناداً إلى الجدول، فإن قيمة كرونباخ ألفا أكبر من ٠.٦ أي ٠.٩٧٣، مما يعني أن الأسئلة موثوقة. وبناءً على نتائج اختبار الصلاحية والموثوقية للأسئلة، فإن الأداة تفي بمعايير الصلاحية والموثوقية. لذلك، يمكن اعتبار الأداة صالحة للاختبار في الصف التجربى وصف التحكم.

ب) اختبار الفروض الأساسية

عند تنفيذ تحليل البيانات، تجحب على الباحثة أن تجري اختباري الفروض الأساسية، وهما اختبار التوزيع الطبيعي واختبار التجانس. وقد تم تطبيق اختبار التوزيع الطبيعي في هذا البحث باستخدام طريقة *Kolmogorov-Smirnov* (اختبار كولموجوروف-سميرنوف للعينة الواحدة)، بينما تم استخدام طريقة *Levene's* (اختبار ليفين) لاختبار التجانس. وُتستخدم نتائج اختبارات الفروض الأساسية لتحديد الطريقة الإحصائية المناسبة التي ستستخدمها الباحثة في تحليل البيانات. وفيما يلي نتائج اختباري التوزيع الطبيعي والتجانس للبيانات في هذا البحث:

(أ) اختبار التوزيع الطبيعي (*Normalitas*)

قبل إجراء التحليل الإحصائي المتقدم، تم أولاً إجراء اختبار التوزيع الطبيعي على بيانات نتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدى لكلا المجموعتين، وهما، المجموعة التجريبية التي استخدمت نموذج التعلم القائم على اللعب (*Game-Based Learning*) بمساعدة *Wordwall*، والمجموعة الضابطة التي استخدمت أسلوب التعليم التقليدي (غير القائم على اللعب). ويهدف هذا الاختبار إلى معرفة ما إذا كانت البيانات في كل مجموعة تتبع التوزيع الطبيعي، مما يحدد ما إذا كان يمكن استخدام الاختبارات الإحصائية البارامترية في التحليل اللاحق. وقد تم إجراء هذا الاختبار باستخدام برنامج *SPSS* الإصدار ٢٦ بطريقة *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test* فيما يلي نتائج اختبار التوزيع الطبيعي كما هو مبين في الجدول:

الجدول ٤.٥ نتائج اختبار التوزيع الطبيعي

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

	pre test non gbl	posttest non gbl	pre test gbl	post test gbl
N	20	20	20	20
Normal Parameters ^{a,b}				
Mean	54.85	66.70	57.45	105.50
Std. Deviation	8.362	8.348	7.598	5.511
Most Extreme Differences				
Absolute	.143	.111	.174	.125
Positive	.143	.071	.174	.125
Negative	-.142	-.111	-.125	-.109
Test Statistic	.143	.111	.174	.125
Asymp. Sig. (2-tailed)	.200 ^{c,d}	.200 ^{c,d}	.116 ^c	.200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

بناءً على الجدول السابق، فإن جميع قيم الدلالة (Asymp. Sig. 2-tailed) كانت أعلى من مستوى الدلالة .٥٠٠٥. وبناءً عليه، يمكن الاستنتاج أن البيانات في كل مجموعة تتوزع توزيعاً طبيعياً. ويشير هذا إلى أن البيانات تستوفي افتراض التوزيع الطبيعي، وهو شرط أساسي لاستخدام التحليل الإحصائي البارامטרי، مثل اختبار (T-test). ولذلك، يمكن متابعة تحليل البيانات باستخدام المنهج البارامטרי.

(ب) اختبار التجانس (Homogenitas)

استناداً إلى نتائج اختبار التوزيع الطبيعي السابق، تبغي على الباحثة متابعة التحليل بإجراء اختبار التجانس. وقد تم تنفيذ هذا الاختبار باستخدام قيم الاختبار البعدي (Post-test) لكلا الجموعتين. تم إجراء اختبار التجانس باستخدام اختبار ليفين (Levene's Test) بمساعدة برنامج SPSS الإصدار ٢٦، وفيما يلي نتائج اختبار التجانس كما هو موضح في:

الجدول ٤.٦ نتائج اختبار التجانس

Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
minat belajar bahasa arab	Based on Mean	.872	1	38	.356
	Based on Median	.668	1	38	.419
	Based on Median and with adjusted df	.668	1	32.661	.420
	Based on trimmed mean	.842	1	38	.365

أظهرت نتائج الاختبار أن قيمة الدلالة (*Sig.*) لاختبار ليفين (*Levene's Test*) على أساس المتوسط الحسابي (*Mean*) بلغت ٠٠٣٥٦، وعلى أساس الوسيط (*Median*) بلغت ٠٠٤١٩، وعلى أساس الوسيط مع درجات الحرية المعدلة بلغت ٠٠٤٢٠، أما على أساس المتوسط المقطعي (*Trimmed Mean*) فبلغت ٠٠٣٦٥. جميع هذه القيم الأربع للدلالة تفوق مستوى الدلالة المعتمد وهو ٠٠٠٥، مما يعني عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية في التباين بين المجموعتين محل الدراسة.

وعليه، يمكن الاستنتاج بأن بيانات كلتا المجموعتين تتسم بالتجانس في التباين، أي أن افتراض التجانس (التساوي في التباين) قد تحقق. ويشير ذلك إلى أن استخدام اختبار المستقل لتحليل الفروق في رغبة التعلم للغة العربية (*T-test*) صحيح من الناحية الإحصائية وقابل للتطبيق بدقة.

ج) اختبار الفرضيات

بعد أن استوفت البيانات اختبارات الفروض الأساسية، أجريت الباحثة اختبار (*T-Test*) للعينة المستقلة وذلك لمعرفة ما إذا كان نموذج التعلم القائم على اللعب (*Game-Based Learning*) مساعدة منصة *Wordwall* له تأثير على رغبة التعلم للغة العربية لدى الطلاب. تم إجراء اختبار الفرضيات باستخدام برنامج *W-Stats* من

خلال تحليل الاختبار التائي للعينة المستقلة (*Independent Sample*)

(*T-Test*)

مع الفرضية التالية:

H_a : توجد تأثير ذو دلالة إيجابية بين استخدام نموذج التعلم القائم على اللعب (*GBL*) بمساعدة *Wordwall* في رغبة التعلم الطلاب بالمدرسة الثانوية سوديرمان جمبaran.

الجدول ٤.٧ نتائج تحليل اختبار (*T-Test*) للعينة المستقلة

RANGKUMAN HASIL ANALISIS UJI-t INDEPENDEN*

MINAT BELAJAR BAHASA ARAB ** UNTUK KATEGORI	RERATA	PERBEDAAN RERATA	GALAT BAKU PERBEDAAN RERATA	DERAJAT KEBEBAAN (d.k.)	t	t-KRITERIA PD TARAF SIGN. 5%	KESIMPULAN
GBL *** Konvensional ****	105,500 66,700	38,800	2,237	38	17,346	2,024	Signifikan

Catatan: * Variabel Independen/Bebas : model pembelajaran

** Variabel dependen/Terikat : minat belajar bahasa arab

*** model pembelajaran Kategori 1 : GBL

**** model pembelajaran Kategori 2 : Konvensional

Proporsi Varian minat belajar bahasa arab yang disumbangkan oleh perbedaan Kategori 1 : 88,79%

تشير نتائج تحليل اختبار (*T-Test*) للعينة المستقلة المعروضة

في الجدول السابق إلى وجود فرق دال إحصائياً في رغبة التعلم للغة العربية بين نموذجين تعليميين، وهما: النموذج التقليدي/الحاضرة، ونموذج التعلم القائم على اللعب (*Game-Based Learning - GBL*). ووفقاً للبيانات، بلغ متوسط رغبة التعلم للغة العربية في الجموعة التي استخدمت النموذج التقليدي/الحاضرة حوالي ٦٦,٧٠٠، في حين بلغ المتوسط في الجموعة التي استخدمت نموذج *GBL* نحو ١٠٥,٥٠٠. وينظر ذلك فرقاً في المتوسطات قدره ٣٨,٨٠٠ نقطة، مما يدل على أن مجموعة *GBL*

تُظهر مستوى أعلى من الرغبة لتعلم اللغة العربية مقارنة بالنموذج التقليدي.

ثم إن نتائج تحليل اختبار T (*T-Test*) المعروضة في الجدول تُبيّن أن متوسط رغبة التعلم للغة العربية لدى المجموعة التي خضعت لنموذج التعلم القائم على اللعب (*GBL*) بلغ ١٠٥,٥٠٠. وعند مقارنته بفئات نطاق الدرجات لمستويات الرغبة التعليمية، فإن هذه القيمة تدرج ضمن الفئة "العالية"، لأنها تقع ضمن النطاق (٩١-١٠٥). أما المجموعة التي تلقت التعلم باستخدام الطريقة التقليدية (الحاضرة)، فقد بلغ متوسط رغبتهم ٦٦,٧٠٠، وهو يقع ضمن الفئة "المنخفضة" (النطاق: ٦١-٧٥). ويدل هذا الفرق على أن استخدام نموذج *GBL* قد أثر بشكل ملحوظ في رفع مستوى رغبة التعلم لدى الطلاب إلى فئة أعلى. وقد تعزّزت هذه النتيجة بفرق متوسط بلغ ٣٨,٨٠٠، وقيمة اختبار T بلغت ١٧,٣٤٦، وهي أعلى بكثير من قيمة T الجدولية البالغة ٢,٠٢٤، مما يجعل النتيجة ذات دلالة إحصائية قوية. وبناءً على ذلك، يمكن الاستنتاج أن نموذج التعلم القائم على اللعب (*GBL*) أكثر فعالية في تنمية رغبة التعلم لدى الطلاب مقارنةً بالتعلم التقليدي، سواء من الناحية الإحصائية أو بناءً على تصنیفات فئات رغبة التعلم.

$$t = \frac{\bar{Y}_1 - \bar{Y}_2}{s_{y1-y2}} = \frac{105,5 - 66,7}{2,237} = \frac{38,8}{2,237} = 17,346$$

استناداً إلى نتائج التحليل باستخدام اختبار T لعينتين مستقلتين، تم الحصول على قيمة T بلغت ١٧,٣٤٦ مع درجة حرية

(df) = ٣٨ وخطأ معياري لاختلاف المتوسطات قدره ٢,٢٣٧. تمت مقارنة هذه القيمة مع قيمة T الحرجة عند مستوى دلالة ٥٪، والتي تبلغ ٢,٠٢٤. وبما أن قيمة T المحسوبة أكبر من قيمة T الجدولية (١٧,٣٤٦ $> ٢,٠٢٤$)، فإنه يمكن الاستنتاج بوجود فرق دال إحصائياً بين رغبة التعلم للغة العربية لدى الطلاب الذين خضعوا لنموذج التعلم القائم على اللعب (*GBL*) وأولئك الذين خضعوا للتعلم التقليدي. بالإضافة إلى ذلك، فإن قيمة نسبة التباين (η^2) بلغت ٠,٨٨,٧٩٪، مما يشير إلى أن معظم التباين في رغبة التعلم لدى الطلاب يمكن تفسيره باختلاف نموذج التعلم المستخدم. ويدل ذلك على أن تأثير نموذج التعلم على رغبة التعلم يُعد قوياً جداً وله دلالة عملية كبيرة. وبما أن نتيجة اختبار T أظهرت أن قيمة T المحسوبة (١٧,٣٤٦) أكبر من قيمة T الجدولية (٢,٠٢٤) بصورة مطلقة، فإن الفرضية البديلة (H_a) تُقبل. وهذا يعني أن هناك فرقاً دالاً إحصائياً في رغبة التعلم للغة العربية بين طلاب الفصل التجريبي الذي استخدم نموذج التعلم القائم على اللعب بمساعدة *Wordwall* وطلاب الفصل الضابط الذين تلقوا تعليماً تقليدياً.

ج. البحثية ونتائج البحث

استناداً إلى عرض البيانات ونتائج التحليل، قدمت الباحثة في هذا القسم وصفاً للنتائج الميدانية للدراسة وكذلك نتائج اختبار الفرضيات التي أُجريت سابقاً، للإجابة عن إشكالية البحث المتعلقة بتأثير نموذج التعلم القائم على اللعب (*GBL*) بمساعدة برنامج *Wordwall* على ميول التعلم للغة العربية لدى طلاب الصف الثامن بالمدرسة الثانوية سوديرمان جمبaran. وستقوم

الباحثة بعرض الاختلاف والتأثير الناتج عن استخدام نموذج التعلم القائم على اللعب (GBL) بمساعدة *Wordwall* على رغبة التعلم للغة العربية لدى طلاب الصف الثامن بالمدرسة الثانوية سوديرمان جباران باندونجان. وفيما يلي مناقشة نتائج البحث:

١) اختلاف رغبة التعلم لدى الطلاب بين الصف التجاري والصف

الصabit

تم قياس رغبة التعلم للغة العربية لدى الطلاب من خلال توزيع استبيان البحث كاختبار قبل (pre-test) وبعد (post-test). وقد وزّعت الباحثة الاستبيان مرتين كمرجع لتقدير رغبة التعلم قبل تطبيق نموذج التعلم القائم على اللعب، وبعد تطبيق هذا النموذج. وقد تم تطبيق نموذج التعلم القائم على اللعب (*Game-based Learning*) على الصف التجاري، وهو الصف الثامن "ب"، في حين خضع الصف الثامن "أ" باعتباره الصف الضابط لطريقة التعليم التقليدية (المحاضرة/الشرح).

تم تنفيذ أنشطة التعليم والتعلم خلال ثلاث لقاءات في كلا الصفين. في اللقاء الأول، بدأ التعليم بإجراء اختبار قبل (Pre-test) في كلا الصفين، وذلك من خلال توزيع استبيان رغبة التعلم للغة العربية على الطلاب، بهدف تكثين الباحثة من معرفة الرغبة الأصلية للمتعلمين تجاه تعلم اللغة العربية قبل إعطائهم أي معالجة تعليمية. أما الاختبار البعدي (Post-test)، فقد أُجري في اللقاء الثالث بعد انتهاء عملية التعلم في كلا الصفين، وذلك بهدف

التعرف على تأثير استخدام نموذج التعلم القائم على اللعب
(Game-Based Learning) في الصف التجريبي.

استناداً إلى عرض البيانات المذكورة، يتبيّن أن هناك فرقاً ملحوظاً في رغبة التعلم لدى المتعلمين الذين حضروا للمعالجة التعليمية من خلال تطبيق نموذج التعلم القائم على اللعب بمساعدة *Wordwall*، مقارنةً بالمتعلمين الذين استخدموا الوسائل التقليدية/طريقة الحاضرة. وقد أظهرت نتائج البحث وجود فرق دال إحصائياً بين رغبة التعلم للغة العربية لدى الطلاب الذين استخدمو نموذج التعلم القائم على اللعب بمساعدة *Wordwall*، وبين أولئك الذين تعلموا باستخدام طريقة الحاضرة. وقد ثبت ذلك من خلال نتائج اختبار (t) حيث كانت قيمة (t المحسوبة) (٣٤٦.١٧) أكبر من قيمة (t المجدولة) (٢٤.٢٠) بشكل مطلق، وبالتالي تم قبول الفرضية البديلة (H_a). وهذا يعني أن رغبة التعلم للغة العربية لدى طلاب الصف التجريبي الذين استخدمو نموذج التعلم القائم على اللعب بمساعدة *Wordwall* تختلف اختلافاً دالاً عن طلاب الصف الضابط.

خلال عملية التعلم، أقرّ الطلاب بأن مادة اللغة العربية تُعدّ من المواد الدراسية الصعبة الفهم، ولذلك من الطبيعي أن يكون هناك بعض الطلاب الذين لديهم رغبة تعلم منخفضة. ومع ذلك، شعروا بالسرور أثناء مشاركتهم في التعلم، لأن الباحثة طبق نموذج التعلم القائم على اللعب بمساعدة منصة *Wordwall*. وقد اعترف

الطلاب بأن النموذج التعليمي المطبق كان ممتعًا وساعدهم على فهم المادة التي تم تدریسها بشكل أفضل. إن استخدام نموذج التعلم القائم على اللعب بمساعدة *Wordwall* جعل الطلاب يظهرون درجة عالية من الحماسة خلال سير العملية التعليمية. فقد بدوا متحمسين جداً وشعروا بالفرح لأن أجواء التعلم التي كانت في السابق تبدو رتيبة أصبحت أكثر جاذبية. ويرجع ذلك إلى دور *Wordwall* الذي استطاع تقديم الاختبارات بشكل جذاب، مما ساعد في تدريب الذاكرة، والتركيز، والقدرات المعرفية للطلاب. ومن الجوانب الجاذبة الأخرى وجود ميزة "لوحة الصدارة" التي تظهر بعد إتمام الطلاب للعبة، حيث تُظهر الترتيب بناءً على السرعة والدقة في الإجابة، مما حفز الطلاب ليكونوا أكثر نشاطاً وتنافساً.

٢) تأثير نموذج التعلم القائم على اللعب بمساعدة *Wordwall* في رغبة التعلم اللغة العربية

يبدو أن تأثير نموذج التعلم القائم على اللعب (*GBL*) في رغبة الطلاب نحو تعلم اللغة العربية كان واضحًا وإنجازًا بشكل ملحوظ. يتضح ذلك من نتائج تحليل البيانات الوصفية التي أظهرت وجود فرق بارز في متوسط درجات رغبة التعلم بين الصف التجاري الذي استُخدم فيه نموذج التعلم القائم على اللعب بمساعدة *Wordwall*، وبين الصف الضابط الذي استُخدم فيه نموذج التعلم التقليدي (المحاضرة). في تحليل نتائج قياس رغبة الطلاب نحو تعلم اللغة العربية، تم اعتماد المجموع الكلي للنقاط التي حصل عليها

الطلاب من خلال الاستبيان المكون من ٣٠ بنداً باستخدام مقياس من ١ إلى ٤. وقد تم تصنيف هذه النتائج إلى خمس فئات من مستويات الميلو.

استناداً إلى بيانات نتائج الاختبار القبلي والبعدي في الصنف التجاري والصنف الضابط، يمكن إجراء تفسير باستخدام فئات مدى درجات رغبة التعلم للغة العربية المحددة، وهي كما يلي: (٣٠-٦٠) منخفض جداً، (٦١-٧٥) منخفض، (٧٦-٩٠) متوسط، (٩١-١٠٥) مرتفع، و(١٠٦-١٢٠) مرتفع جداً. في الصنف التجاري، كان متوسط نتائج الاختبار القبلي ٥٧، وهو ضمن الفئة "منخفض جداً". وكانت الدرجة الدنيا ٤٢ والدرجة العليا ٧٤، وهذا أيضاً ضمن الفئتين "منخفض جداً" إلى "منخفض". ولكن بعد تطبيق نموذج التعلم القائم على اللعب (GBL)، ارتفع متوسط نتائج الاختبار البعدي بشكل ملحوظ ليصل إلى ١٠٦، وهو يقع ضمن الفئة "مرتفع جداً". كما أن جميع درجات الطلاب كانت ضمن الفئتين "مرتفع" إلى "مرتفع جداً" (بنطاق من ٩٦ إلى ١١٨)، مما يدل على وجود تحسن كبير وواسع في رغبة التعلم. أما في الصنف الضابط، فكان متوسط نتائج الاختبار القبلي ٥٥ (فئة منخفض جداً)، وارتفع فقط إلى ٦٧ في الاختبار البعدي، وهو ما يزال ضمن الفئة "منخفض". حتى أن أعلى درجة حصل عليها الطالب في الصنف الضابط لم تتجاوز ٧٩ (فئة متوسطة)، وأدنى درجة بقيت في الفئة "منخفض جداً" (٤٣). وهذا يدل على أن

النموذج التقليدي للتعلم لم يحدث تحسناً يذكر في ميول الطلاب نحو تعلم اللغة، وأن أغلب الطلاب بقوا في الفئة "منخفضة" من حيث ميول التعلم.

تُظهر نتائج أخرى أن متوسط درجة الاختبار القبلي في الصف التجاري بلغ ٥٧، بينما بعد تقديم المعالجة باستخدام نموذج التعلم القائم على اللعب (*GBL*), ارتفع متوسط درجة الاختبار البعدى ليصل إلى ١٠٦. وهذا يعني وجود زيادة بمقدار ٤٩ نقطة. وهذا يدل على أن نموذج التعلم القائم على اللعب له تأثير كبير في رفع رغبة الطلاب نحو تعلم مادة اللغة العربية. وعلى العكس من ذلك، فإن الصف الضابط الذى تلقى التعليم بالطريقة التقليدية (طريقة الحاضرة فقط)، كان متوسط درجة الاختبار القبلي فيه ٥٥، ثم ارتفع إلى ٦٧ في الاختبار البعدى. والزيادة التي حصلت كانت فقط بمقدار ١٢ نقطة، وهي أقل بكثير مقارنةً بالزيادة التي حدثت في الصف التجاري.

عند مقارنة المجموعتين، فإن فرق الزيادة في المتوسط بين الصف التجارى والصف الضابط هو ٣٧ نقطة (٤٩ - ١٢). وهذا الفرق يدل على مدى تأثير نموذج التعلم القائم على اللعب (*GBL*) في زيادة رغبة التعلم لدى الطلاب مقارنةً بالأسلوب التقليدى. وتوكّد هذه الحقيقة أن أسلوب التعلم القائم على اللعب قادر على خلق تجربة تعليمية أكثر جاذبية ومتعدة، كما يسهم في رفع مستوى اندماج الطلاب في عملية تعلم اللغة العربية. وقد ظهر الارتفاع

الملحوظ في الصّف التّجربّي أيضًا في أعلى الدرجات وأدنّها؛ حيث ارتفعت أعلى درجة في اختبار ما قبل التجربة من ٧٤ إلى ١١٨، وارتفعت أدنى درجة من ٤٢ إلى ٩٦، مما يعكس زيادة في رغبة التّعلم بشكل متوازن، سواء لدى الطّلاب ذوي الرغبة العالية أو المنخفضة في البداية. أمّا في الصّف الضابط، فقد ارتفعت أعلى درجة من ٧١ إلى ٧٩ فقط، وأدنى درجة من ٣٩ إلى ٤٣، مما يدلّ على أنّ الأسلوب التقليديّ لم يكن له تأثير كبير في تغيير رغبة الطّلاب في التّعلم.

إنّ استخدام نموذج التّعلم القائم على اللّعب بمساعدة موقع "Wordwall" في تعلّم اللّغة العربيّة يوفّر تجربة تعليميّة ممتعة، ويحفّز الطّلاب على المشاركة الفعّالة في عملية التّعلم. وقد ثبت أنّ نموذج (GBL) قادرٌ على تعزيز جميع جوانب رغبة التّعلم التي تمّ قياسها، وهي: (١) الشّعور بالمتعة أثناء التّعلم، (٢) اهتمام الطّلاب وانتباهم، (٣) المشاركة النّشطة في عملية التّعلم، (٤) سعي الطّلاب لتحقيق رغبتهم في التّعلم.

أظهر الطّلاب الذين تعلّموا باستخدام نموذج التّعلم القائم على اللّعب (GBL) مستوى أعلى من التّفاعل، وشاركوا في الألعاب التعليميّة، وأبدوا اهتمامًا وحماسًا تجاه مادة اللّغة العربيّة. ويتوافق ذلك مع نظرية "التدفق" (Flow) التي تُعدّ الإطار النّظري لهذا البحث، حيث يحدّث التّفاعل الأمثل عندما يمرّ الطّالب بتجربة تعليميّة مليئة بالتحدّي، ولها أهداف واضحة، وتوفّر تغذية راجعة

فورية، وجميع هذه العناصر موجودة في نموذج التعلم القائم على اللعب. واستناداً إلى نتائج التحليل، تبيّن أنّ نموذج التعلم القائم على اللعب بمساعدة "Wordwall" ساهم بنسبة ٨٨,٧٩٪ من التغيير في زيادة رغبة التعلم لدى الطلاب، مما يدلّ على أنّ تأثير هذا النموذج التعليميّ كبير جدّاً في تحسين النتائج التعليمية غير المعرفية.

إنّ تطبيق نموذج التعلم القائم على اللعب (GBL)

بمساعدة "Wordwall" يدفع المتعلّمين مباشرةً إلى البحث عن الحلول، وينحّمهم مساحة للتعلم الذاتيّ. وهذا النموذج من التعلم قادرٌ على تحويل نمط التعلم من كونه متمركزاً حول المعلم (teacher) إلى كونه متمركزاً حول الطالب (student) (centered). ويتوافق هذا مع ما توصل إليه الباحثان كومانغ ريدي ويناتا وآي مادي ديدي ستيّاوان (Komang Redy Winatha, 2015) في دراستهما بعنوان "تأثير التعلم القائم على اللعب في الدافعية والتحصيل الدراسيّ"، حيث أظهرت نتائج الدراسة أنّ استخدام وسائط اللعب يساعد الطلاب على خلق بيئة تعليمية تفاعلية، ويعزّز تطورهم من خلال تجربة تعلم ممتعة. ووثّقاه هذه التجربة الإيجابية في رفع مستوى الرغبة والدافعية نحو التعلم، مما يُنمّي لديهم حبّ الاستطلاع، ويدفعهم إلى استكشاف المادة العلمية بشكل أعمق وأكثر شولاً.

أظهرت دراسة أخرى أجرّتها فيروسما نور عين أنّ تطبيق نموذج التعلم القائم على اللعب (GBL) له تأثير كبير في رغبة

الطلاب في التعلم. ففي هذه الدراسة، أظهر الطلاب في الصف التجريبي متوسّطاً في رغبة التعلم بلغ ٦٣,٢٪، وهو أعلى من الصف الضابط الذي بلغ ٦٠٪ فقط. وقد أظهرت نتيجة اختبار (*T-test*) قيمة دلالة بلغت ٠,٠٠٥ (أقل من ٥,٠)، مما يدل على وجود تأثير حقيقي لاستخدام *GBL* في زيادة رغبة التعلم لدى الطلاب. وقد دعمت نتائج مماثلة ما توصلت إليه الباحثة دوي نور حياني، التي درست فعالية وسيلة "*Wordwall*" كأحد أشكال تطبيق *GBL* في مادة العقيدة والأخلاق. وأظهرت نتائج بحثها أن "*Wordwall*" كوسيلة تعليمية تفاعلية قادرة على خلق بيئة تعلمية ممتعة، مما يسهم في رفع دافعية الطلاب وزيادة تفاعلهم في عملية التعلم. وبناءً على ذلك، فإن تطبيق التعلم القائم على اللعب بمساعدة "*Wordwall*" قادر بشكل واضح على تعزيز رغبة التعلم لدى الطلاب.

د. حدود البحث

تم تنفيذ هذا البحث مع مراعاة المبادئ العلمية والإجراءات المنهجية بشكل منظم ومنهجي. ومع ذلك، وكما هو الحال في معظم الأبحاث، فإن هذه الدراسة لا تخلو من بعض الحدود التي قد تؤثّر على مدى التعميم وتفسير النتائج. وتتمثل هذه الحدود فيما يلي:

١) حدود السّكّان والعينة

اقتصر هذا البحث على طلبة الصف الثامن في مؤسّسة تعليمية معينة، مما يجعل من الصعب تعميم النتائج على

جميع طلبة المراحل نفسها في بيئات أو مناطق مختلفة. كما أنّ تنوع خصائص الطلبة، كخلفياتهم المعرفية والاجتماعية والثقافية، لم يُؤخذ بعين الاعتبار بشكل كامل ضمن نطاق هذه الدراسة.

٢) حدود وقت تنفيذ التدخل

تم تطبيق التدخل المتمثل في استخدام نموذج التعلم القائم على اللعب (GBL) بمساعدة "Wordwall" خلال فترة زمنية قصيرة، واقتصر على موضوع دراسي واحد وهو "المخة". وهذه المحدودية الزمنية قد تؤثّر على قدرة البحث في تقييم الأثر طويل المدى أو استمرارية تأثير النموذج التعليمي على رغبة التعلم لدى الطلاب.

٣) حدود أداة القياس

تم إعداد أداة جمع البيانات المتعلقة برغبة التعلم على شكل استبيان يعتمد على استجابات الطلاب الذاتية. وعلى الرغم من أنّ الأداة قد خضعت لعملية التحقق من الصدق والثبات، إلا أنه ما يزال هناك احتمال لوجود انحياز في التصورات أو ميل نحو الإجابات الاجتماعية المقبولة، مما قد يؤثّر على موضوعية نتائج القياس.

٤) المتغيرات الخارجية غير المسيطر عليها

لم تقم هذه الدراسة بالتحكّم الصريح في عدد من المتغيرات الخارجية التي يمكن أن تؤثّر في رغبة الطلاب في

التعلّم، مثل دعم الأسرة، وأسلوب التعلّم الفردي، والداعية الداخلية، والخبرات التعليمية السابقة. وقد يؤثّر غياب هذه المتغيّرات عن تصميم البحث في صدق النتائج الداخليّ. وبناءً على هذه الحدود، يوصى بأن يتمّ إجراء دراسات لاحقة تشمل عيّنة أوسع وأكثر تنوّعاً، مع استخدام فترة أطول للتدخل، وأدوات قياس أكثر شمولاً وتعددية (*triangulation*). كما يُتوقع من الدراسات القادمة أن تتحكّم في المتغيّرات الخارجية ذات الصلة، من أجل الوصول إلى نتائج ذات درجة أعلى من الصدق والثبات في تفسير العلاقة بين نموذج التعلّم ورغبة التعلّم لدى المتعلّمين.

الباب الخامس

ال اختتام

أ. الخلاصة

يهدف هذا البحث إلى معرفة أثر نموذج التعلم القائم على اللعب (GBL) بمساعدة "Wordwall" في رغبة طلاب الصف الثامن في تعلم اللغة العربية في المدرسة الثانوية سوديرمان جيمباران. وقد استخدم هذا البحث المنهج الكمي من خلال تصميم شبه تجاريبي (quasi-*experimental design*) بنموذج "المجموعة الضابطة غير المتكافئة" (*non-equivalent control group design*) مجموعتين من الطلاب: مجموعة تجريبية استخدمت نموذج GBL، ومجموعة ضابطة استخدمت أسلوب الحاضرة التقليدي. تم جمع البيانات من خلال استبيان حول رغبة التعلم، كما تم اختبار أداة البحث من حيث الصدق والثبات لضمان جودة البيانات. وبناءً على نتائج البحث الذي أُجري على طلاب الصف الثامن في المدرسة الثانوية سوديرمان جيمباران حول استخدام نموذج التعلم القائم على اللعب (GBL) بمساعدة "Wordwall" في تعلم اللغة العربية، تم التوصل إلى الخلاصات الآتية:

١. يوجد تأثير كبير لنموذج GBL في رغبة التعلم للطلاب
أظهرت نتائج التحليل باستخدام اختبار (*T-Test*) لعينتين مستقلتين قيمة "T المحسوبة" بلغت ١٧,٣٤٦، وهي أكبر بكثير من قيمة "T الجدولية" البالغة

٢٤ عند مستوى دلالة ٥٪. وهذا يعني أن هناك فرقاً دالاً إحصائياً كبيراً بين رغبة الطلاب في تعلم اللغة العربية عند استخدام نموذج *GBL*، وبين الطلاب الذين تم تعليمهم بالطريقة التقليدية (أسلوب المعاشرة). كما تشير قيمة الدلالة الإحصائية لاختبار (T) إلى قبول الفرض البديل (H_a)، أي أن استخدام نموذج التعلم القائم على اللعب بمساعدة "Wordwall" له تأثير كبير في زيادة رغبة التعلم لدى الطلاب. وبالإضافة إلى ذلك، فإن قيمة η^2 البالغة ٠.٨٨,٧٩ تدل على أن ما يقارب ٨٩٪ من التغيير في رغبة التعلم لدى الطلاب يفسّر باختلاف نموذج التعلم المستخدم، مما يجعل هذا التأثير قوياً وذا دلالة عملية ملحوظة.

٢. اختلاف مستوى الرغبة بين الصفة التجريبية والصف الضابط.

ارتفاع متوسط رغبة التعلم في الصفة التجريبية (الذي استخدم نموذج *GBL*) من ٥٧ (ضمن الفئة المتوسطة) إلى ١٠٦ (ضمن الفئة المرتفعة جداً) بعد تطبيق التعلم باستخدام "Wordwall". وعلى النقيض من ذلك، فإن الصفة الضابط الذي استخدم فيه أسلوب المعاشرة التقليدي ارتفع فيه المتوسط فقط من ٥٥ (فئة متوسطة) إلى ٦٧ (فئة منخفضة). إن الفرق في متوسط الزيادة بين المجموعتين بلغ ٣٨,٨ نقطة، مما يدل على أن نموذج *GBL*

قادرٌ على إثارة مشاعر الفرح، والانتباه، ومشاركة الطلاب في التعلم، مقارنةً بطريقة المعاشرة التي تميل إلى الرتابة والجمود.

وبشكل عام، يمكن استخلاص أن تطبيق نموذج التعلم القائم على اللعب (GBL) بمساعدة "Wordwall" له أثر إيجابي، كبير، وعمليٌ في تعزيز رغبة الطلاب في تعلم اللغة العربية. ولا تقتصر أهمية هذه النتائج على الجانب الأكاديمي فحسب، بل تسهم أيضًا في تطوير استراتيجيات تعليمية ممتعة ومشاركة ومبنية على التكنولوجيا، تتناسب مع خصائص المتعلمين في العصر الحديث.

ب. الإقتراحات

بناءً على ما ذُكر في الخاتمة، تقدم الباحثة التوصيات الآتية:

١. للمدرسين في مادة اللغة العربية

يُوصى للمدرسين أن يدمجوا نموذج التعلم القائم على اللعب (GBL) بمساعدة وسائل تفاعلية مثل "Wordwall" في عملية تعليم اللغة العربية، فقد أثبتت هذا النموذج فعاليته التجريبية في تعزيز رغبة الطلاب في التعلم بشكل كبير. كما ينبغي للمدرسين أن يطوروا مهاراتهم في مجال الثقافة الرقمية والبيداغوجيا الابتكارية، من أجل خلق بيئة تعليمية أكثر متعة وتفاعلًا وتحفيزًا. ومن المستحسن كذلك أن يقوم المعلمون بتقدير دوريٍ لدى فاعلية الوسائل والأساليب المستخدمة، لضمان توافقها المستمر مع تطورات العصر واحتياجات المتعلمين.

٢. للمؤسسات التعليمية (المدرسة)

يُوْمَل من إدارة المدرسة أن تدعم تطبيق نماذج التعلم القائمة على التكنولوجيا، وذلك من خلال توفير اتصال إنترنت مستقر، وتوفير الأجهزة التقنية الالازمة، بالإضافة إلى إقامة دورات تدريبية للمدرسين حول استخدام الوسائل الرقمية وتطوير نماذج تعليمية مبتكرة. كما يمكن للمدرسة أن تُشجع التعاون بين المدرسين في تصميم ومشاركة الوسائل التعليمية الرقمية للاستفادة منها بشكل جماعي.

٣. للطلاب

يُتَوقَّع من الطلاب أن يتعاملوا مع التعلم القائم على اللعب بمسؤولية ودافعية عالية نحو التعلم. وعلى الرغم من أنّ نموذج *GBL* يُوفّر تجربة تعليمية ممتعة، إلا أنه لا بد للطلاب من أن يكونوا نشطين في التفكير النقدي، والعمل التعاوني، وتقسيم عملية تعليمهم بأنفسهم. كما يُرجى منهم الاستفادة من فرصة "اللعب والتعلم" هذه لفهم مادة اللغة العربية بشكل أعمق، وتعزيز مهاراتهم اللغوية بشكل شامل.

٤. للباحثين المستقبليين

ترّكز هذه الدراسة على جانب واحد فقط، وهو "رغبة التعلم" في مادة دراسية واحدة وعلى مرحلة تعليمية محدودة. لذلك، يُوصى للباحثين القادمين أن يُوسّعوا نطاق دراساتهم لتشمل متغيرات أخرى، مثل: التحصيل الدراسي، مهارات

التفكير النقدي، الإبداع، أو التعاون. ويمكن أن تُجرى الدراسات على مراحل دراسية مختلفة مثل المرحلة الابتدائية أو الثانوية أو حتى الجامعية، أو على مواد دراسية متعددة، مما يعزز من صلاحية التعلم والصدق الخارجي للنتائج. كما يُستحسن استخدام المنهج المختلط (الكتي والكيفي) للحصول على فهم أعمق لا يقتصر فقط على البيانات الإحصائية، بل يشمل أيضًا تجربة الطلاب وانطباعاتهم الشخصية.

ج. الاختتام

تُظهر هذه الدراسة أن استخدام نموذج التعلم القائم على اللعب تأثيراً حقيقياً في تعزيز رغبة الطلاب في تعلم اللغة العربية. ومن خلال دمج المنهج البنائي (البنائية) ونظرية "التدفق" (flow)، ثبت أن هذا النموذج يُوفر تجربة تعليمية ذات معنى، ممتعة، ومحفزة للدافعية الداخلية لدى الطلاب. وفي ظل العصر الرقمي الذي يتطلب الابتكار والإبداع في مجال التعليم، لا يُعد هذا النهج بديلاً فحسب، بل يمكن أن يكون استراتيجية أساسية في تقديم تعليم يتناسب مع خصائص واحتياجات جيل اليوم.

دركت الباحثة أن هذه الدراسة لا تخلو من بعض القيود، سواء من حيث الوقت، أو نطاق المحتوى، أو أدوات القياس المستخدمة. ومع ذلك، يُؤمل أن تُسهم النتائج الموصولة إليها في تطوير ممارسات تعليمية أكثر حداة وشمولاً، وتحدث تأثيراً مباشراً في رفع جودة التعليم. وختاماً، نرجو أن تُشكل هذه الدراسة مرجعاً أكاديمياً ومصدراً عملياً للمعلمين،

والمؤسسات التعليمية، والباحثين، وكل من يهتم بتطوير نماذج تعليم اللغة العربية بشكل أكثر فاعلية ومتعة.

المراجع

عندة فورغا ساري, تعلم اللغة العربية باستخدام وسائل التكنولوجيا المعلوماتية لترقية رغبة تعلم اللغة العربية, إحياء التربية: vol. 2, no. 1 (٢٠٢١) <http://dx.doi.org/10.30821/ihya.v7i1.9517>

A. Annetta Leonard, Video Games in Education: Why They Should Be Used and How They Are Being Used, JSTOR: vol. 47, no. 3 (2008), <https://www.jstor.org/stable/40071547>

Anjani Kurnia Dewi, dkk, “Pengaruh Pembelajaran Berbasis Turnamendan Games terhadap Motivasi Belajar Siswa,” Jurnal Pendidikan: Teori Penelitian, dan Pengembangan: vol. 1, no. 9 (2016), <http://dx.doi.org/10.17977/jp.v1i9.6812>

Aqwal Syifa, Khoerunnisa Putri, “Analisis Model-model Pembelajaran,” FONDATIA: Jurnal Pendidikan Dasar, vol. 4, no. 1 (2020), hal. 3 <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.441>

Arikunto Suharsimi, Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2006)

Aryanti Hari, Syarifah, “Strategi Pembelajaran Bahasa Arab dalam Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas VII MTs Nurul Muttaqin Simpang Tiga”, Al-Mu’arrib: Jurnal Pendidikan: vol. 1, no. 1 (2021), hal. 45, <https://doi.org/10.32923/al-muarrib.v1i1.2080>

Budiningsih, Belajar dan Pembelajaran, (Jakarta: Rineka Cipta, 2005), hal. 67

Cahyaningrum Yuniyana, Dkk, Implementasi game based learning (GBL) monopoli digital (MonDig) dalam pembelajaran mahasiswa IKIP PGRI Bojonegoro, (Bojonegoro: JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia), 2023) <http://dx.doi.org/10.29210/30032935000>

Cahyono Tri, Statistik Uji Normalitas (Semarang, 2006).

Creswell, J. W., Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches (5th ed.), (SAGE Publications: 2018)

Djalal Fauza, “Optimalisasi Pembelajaran Melalui Pendekatan, Strategi, dan Model Pembelajaran,” sabilaarrasyad: vol. 2, no. 1 (2017), hal. 35

GEE James Paul, *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*, (USA: Palgrave Macmillan,2007)
<http://dx.doi.org/10.1017/CBO9781139031127>

Hakim Lukmanul, Lestari Dwi, *Penerapan Model Pembelajaran Project-Based Learning (PJBL) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Arab Pada Siswa Kelas VIII Mts Al-Hidayah Kota Tangerang*, (Tangerang: INTIFA (Journal of Education and Language), 2024), <https://doi.org/10.62083/1xabxk58>

Kadarwati Ani, Malawi Ibadullah, Pembelajaran Tematik (Konsep Dan Aplikasi) (Magetan: CV. AE Grafika, 2017), hal.

Kadir, "Statistika Terapan (Konsep, Contoh Dan Analisa Data Dengan Program SPSS/Lisrel Dalam Penelitian)" (Rajawali Pers, 2015)

Kementerian Agama Republik Indonesia, Al-Quran dan Terjemahannya, (Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Quran, 2019)

Khosim Noer, Model-Model Pembelajaran (Surabaya: Suryamedia, 2017), hal. 5

Kili Kristian, Digital Game-Based Learning: Towards an Experiential Gaming Model, Elsevier: vol. 8, no. 1 (2005)

L. Plass Jan,dkk, Foundations of Game-Based Learning, EDUCATIONAL PSYCHOLOGIST: (2015) hal 258–283, DOI: 10.1080/00461520.2015.1122533

Lefudin, Belajar Dan Pembelajaran Dilengkapi Dengan Model Pembelajaran, Strategi Pembelajaran, Pendekatan Pembelajaran Dan Metode Pembelajaran,(Yogyakarta: Deepublish, 2017), hal. 172

Mukhtar, Sipatuhar C.E, "Application of the Game Based Learning Model to Improve Students' Concept Understanding Ability at SMP Negeri 35 Medan," Formosa Journal of Science and Technology (FJST): vol.2, no. 2 (2023), hal. 572, <https://doi.org/10.55927/fjst.v2i2.2713>

Naifah, Evaluasi Pendidikan Bahasa Arab, (Semarang: SeAP (Southeast Asian Publishing), 2021)

Nuraeni, Yuliardi, Statistika Penelitian Pluss Tutorial SPSS, (Yogyakarta: Innosain, 2017)

Nurhayati Dwi, *Efektivitas Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas XI MAN Kota Blitar*, (Malang: Universitas Maulana Malik Ibrahim, 2024)

Olisna,Dkk, Pengembangan Game Interaktif Wordwall Untuk Menigkatkan Akhlak Terpuji Siswa Sekolah Dasar, Journal Basicedu: vol. 6, no. 3 (2022), <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2737>

Pranata Ogi, Penerapan Game-Based Learning Sebagai Alternatif Solusi Mengajar di Kelas Heterogen, Jurnal Pengabdian Al-Ikhlas: vol. 3 no. 2, (2023), <http://dx.doi.org/10.31602/jpaiuniska.v8i3.7597>

Qurrotu Aini Nabilla, Dkk, Aspek-aspek Flow Akademik, Journal of Innovative Counseling : Theory, Practice & Research: vol. 3,no. 2, (2019), https://journal.umtas.ac.id/innovative_counseling/article/view/563

Ramadhani Arum, Skripsi: “ Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI SMK Islam 1 Durenan Trenggalek pada Materi Fungsi Tahun Ajaran 2018/2019”, (Tulungagung: IAIN Tulungagung, 2019), hal. 17

Ramayulis, *Metodologi Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: Radar Jaya Offset: 2005), hal. 201, dalam E. Mulyasa, *Kurikulum Berbasis Kompetensi, Konsep Karakteristik dan Implementasi*, (Bandung: PT. Remaja Rosida Karya, 2003)

Rathomi Ahmad, *Mengidentifikasi Minat Belajar Pada Siswa*, (Sambas: Jurnal Tarbiya Islamica: Kajian Keguruan dan Pendidikan Islam, 2022),
<https://doi.org/10.37567/ti.v10i2.1723>

Razavi, Partovi, The effect of game-based learning on academic achievement motivation of elementary school students, (Iran: Department of Educational Sciences, 2019),
<http://dx.doi.org/10.1016/j.lmot.2019.101592>

Ridwan Yudhanegara Muhammad,Lestari Kurnia Eka, Penelitian Pendidikan Matematika,(Bandung: Refika Aditama, 2018), hal. 93-94

Slameto, Belajar & Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010)

Sugiyono, "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D" (Penerbit Alfabeta Bandung, 2022)

Sujarweni V. Wiratna, "SPSS Untuk Penelitian" (Pustaka Baru Press, 2014)

Suryabrata Sumardi, Metodologi Penelitian, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2011), hal 21

Syah Muhibbin, Psikologi Belajar, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2006)

Tayeb Thamrin, "Analisis Dan Manfaat Model Pembelajaran", Alauduna : Vol.4 No. 2 (2017),
<https://doi.org/10.24252/auladuna.v4i2a5.2017>

Tiurlina, Isrok'atun, Model Pembelajaran Matematika : Situation-Based Learning di Sekolah Dasar, (Sumedang: UPI Sumedang Press, 2016), hal. 1

Vusić, dkk, "Instructional Design In Game Based Learning And Applications Used In educational Systems," Technical Journal: vol. 1, no. 2 (2018)

Winata Rahmat , Firantini Rizki Nurhama, Analisi Minat Belajar Pada Pembelajaran Matematika, Jurnal Pendidikan Matematika: Vol. 4, no. 1 (2019), hal. 7,
<https://dx.doi.org/10.26737/jpmi.v4i1.870>

Winkel, Psikologi Pendidikan, (Jakarta: Gramedia, 1989), hal. 30

Wouters Pieter, dkk, A Meta-Analysis of The Cognitive And Motivational Effects of Serious Game, Journal of Educational Psychology: vol. 105, no. 2 (2013),
<http://dx.doi.org/10.1037/a0031311>

Yakub Aminudin, Nata Abuddin, Metodologi Pendidikan Agama Islam, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2023)

Yustianti Fatna, Trianto, Model Pembelajaran Terpadu, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), hal. 7

Zimmerman Eric, Salen Katie, *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, (New York: MIT Press, 2004)

Zulhannan, *Teknik Pembelajaran Bahasa Arab Interaktif* (Jakarta: PT. Raja Grafindo, 2014).

الملاحق

الملاحق ١

أ. الإستبيان رغبة التعلم

ANGKET PENELITIAN

Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) Berbantuan Wordwall terhadap Minat Belajar Siswa di MTs Sudirman Jimbaran

Identitas Responden:

- Nama:
- Kelas:
- Absen:

Petunjuk:

1. Angket ini bertujuan untuk mengukur minat belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan model Game Based Learning berbantuan Wordwall.
2. Tidak ada jawaban benar atau salah. Jawablah sesuai dengan pengalaman dan perasaan Anda.
3. Berilah tanda centang (✓) pada pilihan jawaban yang paling sesuai dengan pendapat Anda.

1 = Sangat tidak setuju

2 = Tidak setuju

3 = Setuju

4 = Sangat setuju

NO	Soal	Sangat tidak setuju (1)	Tidak setuju (2)	Setuju (3)	Sangat setuju (4)
Perasaan Senang Dalam Belajar					
1	Saya merasa senang saat belajar Bahasa Arab menggunakan Wordwall				
2	Saya merasakan kegembiraan ketika mengikuti pembelajaran bahasa Arab dengan model pembelajaran game based learning berbantuan Wordwall.				
3	Saya merasa puas dengan pembelajaran yang berbasis game.				
4	Saya merasakan kebahagiaan saat belajar bahasa Arab dengan bantuan media interaktif.				
5	Saya merasa lebih ceria				

	saat pelajaran bahasa Arab disampaikan dengan model Game Based Learning.				
6	Saya lebih menikmati belajar menggunakan model Game Based Learning dibandingkan dengan metode konvensional/ceramah.				
7	Saya merasa waktu belajar menjadi lebih asik dengan model pembelajaran berbasis game.				
8	Saya tidak merasa bosan saat belajar menggunakan wordwall.				
9	Saya merasa lebih suka pelajaran Bahasa Arab sejak mengikuti pelajaran menggunakan media wordwall.				
10	Saya merasa menyenangkan mengikuti pelajaran bahasa Arab saat menggunakan				

	Wordwall.				
11	Saya merasa terhibur namun tetap fokus saat mempelajari bahasa Arab melalui permainan edukatif.				
Adanya Ketertarikan dan Perhatian untuk Belajar					
12	Saya lebih fokus ketika belajar menggunakan Wordwall.				
13	Saya lebih sering memerhatikan penjelasan guru saat menggunakan model pembelajaran berbasis game.				
14	Saya tertarik untuk belajar lebih banyak menggunakan model pembelajaran <i>Game Based Learning</i> .				
15	Saya sering mencatat poin-poin penting selama pembelajaran dengan Wordwall.				
16	Saya lebih mudah memahami materi saat menggunakan model pembelajaran berbasis				

	game.				
17	Saya lebih termotivasi belajar bahasa Arab saat menggunakan model pembelajaran berbasis game				
Menunjukkan Keterlibatan Saat Belajar					
18	Model pembelajaran Game based Learning berbantuan Wordwall membuat saya lebih aktif berinteraksi dengan teman atau guru selama pembelajaran.				
19	Saya tidak terganggu oleh hal lain saat mengikuti pembelajaran berbasis game.				
20	Saya merasa menjadi bagian dari proses belajar saat menggunakan model pembelajaran Game Based Learning				
21	Saya turut ambil bagian dalam diskusi dan permainan Bahasa Arab menggunakan model pembelajaran <i>Game Based Learning</i>				

	berbantuan Wordwall.				
22	Saya lebih aktif bertanya dan merespons pertanyaan yang diberikan oleh guru selama pembelajaran.				
23	Saya menjadi peserta yang selalu terlibat dalam setiap permainan yang digunakan di kelas.				
24	Saya bersemangat ikut serta dalam setiap sesi pembelajaran dengan media game Wordwall.				
Terdapat Upaya untuk Merealisasikan Keinginan Belajar					
25	Saya sering mencari informasi tambahan terkait materi yang dipelajari.				
26	Saya meluangkan waktu khusus untuk memahami materi pelajaran.				
27	Saya merasa lebih memprioritaskan kegiatan belajar dibandingkan hal lain				

28	Saya mengulang materi yang telah dipelajari meskipun di luar jam pelajaran.				
29	Saya mencoba untuk menggunakan kosakata atau ungkapan Bahasa Arab dalam keseharian.				
30	Saya tetap berusaha memahami Bahasa Arab meskipun materinya sulit.				

ب. نتيجة الاختبار القبلي درجات رغبة التعلم اللغة العربية للصف الضابط

Nomor Responden	Skor Total	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	
		+	+	-	+	-	+	+	-	+	-	+	-	+	-	+	-	+	+	+	+	-	+	+	-	+	-	+	-	+		
1	50	1	2	2	2	2	1	1	3	2	2	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	2	2	2	3	3	1	1	2	1	2	2
2	61	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	2	2	3	3	3	3	4	4	4	1	1	4	3	3	2	1	2	3
3	70	1	3	3	3	4	4	2	2	2	1	3	1	2	2	3	3	3	2	2	1	1	2	1	3	3	1	3	4	2	4	2
4	71	3	2	1	1	1	1	3	3	1	1	2	3	4	3	1	4	3	4	3	4	2	3	1	4	3	2	1	1	3	3	
5	55	4	4	3	3	1	1	1	2	3	2	1	1	3	2	2	2	2	3	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2
6	66	1	2	2	2	2	2	3	3	1	3	4	2	4	2	3	3	2	2	2	2	1	1	2	1	2	3	2	2	2	3	
7	63	2	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	2	3	4	1	3	3	2	3	2	3	2	3	4	3	3	2	2	2	1	
8	50	1	2	2	2	4	4	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1
9	49	1	2	1	2	3	3	1	1	1	1	1	1	2	2	3	3	2	2	2	1	1	1	2	1	1	3	1	1	2	1	
10	49	2	1	1	3	2	3	2	1	1	2	2	2	3	2	1	3	1	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1
11	43	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	3	1	1	1	2	3	2	1	1	1	3	2		
12	59	2	3	1	1	1	1	3	4	2	3	2	2	3	4	4	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	1	1	1	2	1	4
13	39	1	3	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2
14	50	1	1	2	2	1	2	3	1	2	1	3	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	4	1	3	1	1	2	3	1	1	2
15	52	1	1	4	2	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	2	2	3	1	3	1	2	3	3	1	3	2	1	2	1	1	
16	53	2	1	1	1	3	1	2	1	1	1	1	2	2	3	4	2	1	4	1	2	3	1	3	1	3	1	1	2	1	1	
17	60	2	3	3	1	2	2	1	2	1	2	1	2	1	3	4	3	1	2	3	3	3	1	2	1	1	2	1	2	2	3	
18	54	1	2	2	3	2	3	2	3	2	2	2	3	1	2	3	2	1	1	1	1	1	1	3	4	1	1	2	1	1	1	
19	52	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	2	2	2	1	1	3	2	3	1	2	2	1	3	3	1	1	2	1	2	2	
20	51	1	1	2	1	2	1	4	1	2	1	3	1	1	2	1	1	1	2	2	2	3	3	1	1	2	2	3	2	1	1	

ت. نتائج الاختبار القبلي درجات رغبة التعلم اللغة العربية للصف التجربى

21	57	2	2	3	3	3	1	3	4	2	2	3	3	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	2	2	2	1	2	1	1	2
22	49	1	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	1	1	1	1	3	2	3	3
23	56	2	2	2	2	2	1	1	1	3	3	2	2	1	4	3	1	1	1	2	2	3	1	1	2	2	2	1	2	3	1
24	64	1	2	2	2	1	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	2	1	1	2	3	2	2	1	2	1	3	3	2	1	3
25	42	2	3	2	2	2	1	1	2	1	1	1	1	1	2	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2
26	54	2	1	1	1	1	2	1	2	2	1	1	1	3	2	3	3	2	2	3	3	3	2	1	1	2	2	2	1	1	2
27	57	1	2	2	3	4	1	2	1	3	3	2	1	1	2	2	3	3	1	1	2	3	2	1	1	2	2	1	3	1	
28	60	2	3	2	1	3	2	1	3	1	2	3	1	1	1	3	2	3	1	1	2	3	2	1	3	1	1	4	3		
29	49	2	3	2	1	1	1	2	3	1	3	2	3	1	4	2	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2
30	62	1	1	1	1	4	1	1	4	2	2	3	1	2	2	2	3	2	3	4	3	2	3	3	2	1	1	2	1	3	1
31	48	2	2	1	1	2	1	3	2	2	1	1	2	1	1	2	2	3	2	1	1	2	1	1	2	1	2	1	1	2	2
32	54	1	2	2	1	4	1	1	1	3	2	4	2	1	1	2	3	3	1	3	3	3	1	1	1	1	1	1	1	2	
33	69	1	2	3	3	4	2	2	1	1	3	4	3	2	4	3	2	4	3	3	3	1	2	2	1	2	1	1	3	2	
34	74	1	3	3	3	2	3	2	2	3	2	2	1	2	4	3	3	3	2	4	2	4	2	2	2	3	2	2	2	2	2
35	68	3	1	2	3	3	1	4	2	3	3	3	3	2	1	4	2	3	2	1	1	2	2	1	3	2	3	2	1	2	3
36	57	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	2	3	4	3	3	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1
37	60	2	3	1	3	2	1	1	2	2	3	3	1	2	3	2	3	3	1	1	2	3	4	1	1	2	3	2	1	2	2
38	56	2	1	3	1	3	2	2	1	3	3	1	2	2	3	2	3	3	2	2	1	1	3	1	1	1	2	1	1	2	2
39	57	1	2	2	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1	2	2	4	2	2	2	2	2	4	1	3	3	1	1	2	3	2
40	56	2	1	3	2	3	2	1	4	3	3	2	1	1	3	2	3	2	1	1	1	1	2	1	1	1	2	3	2	1	

ث. نتائج الاختبار البعدي درجات رغبة التعلم اللغة العربية للصف الضابط

Nomor	Skor	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
Responden	Total	+	+	-	-	+	+	+	+	-	+	-	+	-	+	-	+	+	+	+	-	+	-	+	-	+	-	+	-	+	-
1	61	1	2	4	4	1	4	1	1	4	1	1	4	4	4	4	1	1	1	1	4	1	3	1	2	2	2	2	1		
2	70	1	1	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	1	1	2	3	2	
3	77	2	2	3	4	3	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	4	3	3	2	2	
4	58	2	2	3	3	2	3	1	1	3	2	2	2	2	1	1	3	3	3	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	
5	79	1	1	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	1	4	3	3	2	2	2	3	3	2	2	4	4	3	3	2	
6	63	1	3	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	3	2	3	2	2	2	3	2	2	3	2	2	3	1	1	1	2	
7	67	2	2	3	3	2	3	1	1	3	2	2	2	2	1	1	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	4	4	1		
8	71	2	2	3	2	3	2	2	3	3	2	2	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	2	2	3	2	2	2	1	1	
9	43	1	1	1	1	1	2	1	2	1	3	1	1	1	2	3	1	1	1	2	3	1	1	1	2	1	1	2	2	1	
10	69	1	2	3	3	2	3	2	2	3	1	2	3	2	3	2	3	3	2	2	2	2	3	2	3	2	3	2	1	4	
11	72	2	2	3	3	2	3	2	2	3	1	4	4	2	3	2	2	2	3	2	2	3	3	3	2	4	2	2	1		
12	72	1	2	3	3	1	3	2	2	3	2	3	2	4	1	4	3	1	2	2	2	3	2	3	2	3	2	4	4	1	
13	63	1	1	3	3	2	3	2	2	3	1	2	3	2	3	1	3	3	2	3	2	2	2	2	2	1	1	1	1		
14	60	1	1	3	4	1	3	1	1	3	1	1	3	1	3	3	1	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	1	1		
15	76	2	1	3	3	2	3	3	2	4	2	3	3	3	1	3	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	3	2		
16	68	2	2	2	3	2	3	3	1	3	3	2	3	1	3	2	2	2	2	2	2	2	3	4	2	2	2	3			
17	63	1	2	2	2	3	2	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	3	2	3	2	2	1	1	1	1	1		
18	76	1	1	3	4	2	3	2	2	4	1	2	3	2	4	2	3	3	2	2	1	2	3	2	3	2	4	4	4		
19	66	1	2	3	3	2	3	2	2	3	1	2	3	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	1	1	3	3	2			
20	60	1	1	1	1	2	2	1	2	4	1	2	3	1	2	1	3	3	2	2	1	2	3	2	3	1	2	3	4	2	

ج. نتائج الاختبار القبلي درجات رغبة التعلم اللغة العربية للصف التجربى

21	107	4	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
22	102	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	2	3	3	3	3
23	109	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	3	4	3
24	106	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4
25	105	3	4	4	3	3	3	4	3	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	4	4	3	3	3	4
26	108	4	4	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	4	3	4
27	103	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	3	4	3
28	101	3	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3
29	117	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
30	102	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3
31	107	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4
32	108	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3
33	100	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	2	4	4	4	3	3	2	2	3
34	111	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4
35	106	4	4	4	2	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3
36	100	3	3	4	3	3	3	4	4	4	3	4	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	2
37	103	4	4	4	4	2	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3
38	96	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3
39	118	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4
40	101	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4	3	3	3	3

و. عرض Wordwall في عملية التعلم

Wordwall Create better lessons quicker

Community My Activities My Results Create Activity Upgrade 0 haitianifi

Quiz

Quiz Qira'ah Al-Mihnah



START

A series of multiple choice questions.
Tap the correct answer to proceed.

Switch template

- Quiz
- Open the box
- Spin the wheel
- Find the match
- Anagram

Show all

Unjumble

Al-Jumlah Al-Ismiyyah



Drag and drop words to rearrange each sentence into its correct order.



0:11

✓ 0

المَرْعَةِ الْفَلَاحِ وَالنَّرَّةِ يَزْرَعُ الرُّزْزَ في



◀ 1 of 10 ▶



0:22

◀ 1 of 10 ▶

✓ 0

الطيب
في المستشفى
لعلاج المرضى



Flip



Switch template

- Unjumble
- Spin the wheel
- Speaking cards
- Open the box
- Anagram

Show all

0:11

✓ 0

ما مِهْنَةُ عَلِيٍّ؟

طَبِيبٌ

مُهَنْدِسٌ

مَدَرِّسٌ

صَحَافِيٌّ



1 of 15



0:10

♥ 0

ماذا يبيع اللّاجز؟

مُوَظَّفٌ	المَعَلِمُ	الْبَنَصَانِعُ	حَسَنٌ	فِي الْمُشَتَّفِ
مَدَرِّسٌ	الْأَدْوَاتُ الْمُنْتَلِتَةُ	الشُّرْطُونِيُّ	مُهَنْدِسٌ	مُتَّقِّدٌ
مُحَمَّدٌ	فِي الْإِدَارَةِ	سَيِّدَةٌ	فِي الْمَدْرَسَةِ الْشَّاوِيَّةِ الْإِسْلَامِيَّةِ الْحُكُومِيَّةِ	يَغْفِلُ فِي وَسَائِلِ الْإِغْلَامِ الْمُكْتُوَةِ



الملحق ٢

التوثيق

الشكل ١ حالة الصف الضابط



الشكل ٢ حالة الصف التجاريي قبل المعالجة



الشكل ٣ عرض المادة في الصف الضابط



الشكل ٤ عرض المادة في الصف التجاري



الشكل ٥ تطبيق نموذج التعلم القائم على الألعاب في الصف التجاري بشكل جماعي



الشكل ٦ تطبيق نموذج التعلم القائم على الألعاب في الصف التجاري بشكل فردي



الشكل ٧ تعبئة استبيان رغبة تعلم اللغة العربية من قبل الطلاب



الملحق ٣

أ. دليل التدريس الصف التجرببي

MODUL AJAR

المهنة



BAHASA ARAB

MADRASAH TSAWIYYAH

SUDIRMAN JIMBARAN BANDUNGAN

KELAS VIII

2025

MODUL AJAR BAHASA ARAB

Informasi Umum

A. Identitas penulis

Nama Penyusun : Oktafiani Olivia Rif'ati

Institusi : MTs Sudirman Jimbaran

Tahun Penyusunan : 2025

Jenjang Sekolah : SMP/MTs

Kelas/Semester : VIII/2

Alokasi Waktu : 40 menit

B. Kompetensi Awal : Sebagian siswa sudah mengetahui mufrodat bahasa Arab seputar **المهنة** dan memahami maknanya, serta membaca teks dengan baik.

C. Profil Pelajar Pancasila dan Pelajar Rahmatan lil Alamin :

- Profil Pelajar Pancasila yang ingin dicapai adalah beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, kreatif, mandiri

D. Sarana prasana :

- Buku Bahasa Arab Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah
- Papan Tulis
- Spidol
- Materi Wordwall
- LCD
- Laptop

E. Target Peserta Didik : Reguler

F. Model Pembelajaran : Model pembelajar *Game Based Learning* (GBL).

G. Elemen : Qira'ah

Kompetensi Inti:**Fase :D****Elemen :Qira'ah****A. Capaian Pembelajaran**

1. Peserta didik mampu memahami dan merefleksi berbagai jenis teks visual atau multimoda tentang profesi (المهنة) untuk memahami informasi tersurat dan tersirat dari berbagai jenis teks.

B. Tujuan Pembelajaran

- 1.1. Peserta didik mampu memahami berbagai jenis teks visual atau multimoda tentang profesi (المهنة) untuk memahami informasi tersurat dan tersirat dari berbagai jenis teks.
- 1.2. Peserta didik mampu mengidentifikasi atau menemukan informasi secara rinci dari materi profesi (المهنة).

C. Indikator Ketercapaian Tujuan Pembelajaran

- 1.1.1. Peserta didik mampu membaca teks visual/multimoda tentang tema tersebut dengan menggunakan susunan gramatika yang ada
- 1.1.2. Peserta didik mampu menginterpretasi makna kata dalam teks visual/multimoda tentang tema tersebut dengan menggunakan susunan gramatikal jumlah fi'liyyah dan jumlah ismiyyah.
- 1.1.3. Peserta didik mampu menyimpulkan ide pokok yang terdapat dalam teks/multimoda

E. Pemahaman Bermakna

Setelah mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) berbantuan wordwall, siswa sudah memahami materi tentang profesi (المهنة) dan juga siswa dapat membaca teks yang telah disediakan dengan baik dan benar.

F. Pertanyaan Pemantik

1. Apakah cita-cita kalian?
2. Dapatkah kalian menyebutkan beberapa profesi menggunakan bahasa Arab?
3. Menurut kalian, apa peran penting dari setiap profesi masyarakat?

G. Kegiatan Pembelajaran**Kegiatan Pendahuluan (10 menit)**

- Guru memberi salam kepada peserta didik
- Guru meminta peserta didik untuk berdoa

- Guru menanyakan kabar kepada peserta didik
- Guru melakukan presensi
- Peserta didik menjawab pertanyaan pemantik berikut ini yang disampaikan oleh guru :
 1. Apakah cita-cita kalian?
 2. Dapatkah kalian menyebutkan beberapa profesi menggunakan bahasa Arab?
 3. Menurut kalian, apa peran penting dari setiap profesi masyarakat?
- Guru menyampaikan pentingnya pemahaman tentang profesi (المهنة), karena merupakan bagian dari kehidupan sehari-hari
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran
- Guru menyampaikan desain pembelajaran dan teknik penilaianya
- Guru membuat kesepakatan kelas selama pembelajaran

Kegiatan Inti (20 menit)

1. Persiapan (Preparation Phase)
 - Guru menyiapkan teks bacaan tentang profesi (المهنة) melalui ppt
 - Guru memilih permainan yang tersedia di dalam website wordwall, dalam hal ini guru menggunakan permainan quizz game dan unjumble untuk mengetahui pemahaman teks peserta didik.
2. Orientasi (Introduction Phase)
 - Guru mengulas materi tentang profesi (المهنة) dan mendeskripsikan lingkup materinya
 - Guru menampilkan gambar-gambar hobi (membaca, menulis, memasak, dll), lalu menanyakan: "Apa cita-citamu, dan apa bahasa arabnya?"
 - Guru menjelaskan bahwa hari ini mereka akan membaca teks tentang hobi dan bermain Wordwall untuk menguji pemahaman mereka
3. Fase Eksplorasi (Exploration Text)
 - 1) Bacaan dan Pemahaman
 - Guru membacakan teks profesi (المهنة) dan siswa menyimak (teks ditampilkan via PPT).
 - Siswa membaca teks bergiliran secara berpasangan atau kelompok kecil.
 - Guru memberi waktu kepada siswa untuk mencatat 3 kosakata baru dari teks.
 - Guru menjelaskan kembali materi seputar profesi (المهنة) meliputi mufrodat dan susunan gramatikal (*Jumlah Fi'liyyah dan Ismiyyah*).

- Peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya, mufrodat yang belum mereka ketahui dari bacaan yang telah disediakan

2) Game Play (Wordwall)

- Guru mengelompokan siswa yang berisi 5-4 orang
- Kelompok yang telah dibentuk kemudian mengerjakan soal yang telah diberikan, menggunakan web Wordwall Quiz isi teks <https://wordwall.net/resource/91680358>
- Kelompok yang dapat menjawab lebih dahulu dengan poin paling banyak akan mendapatkan gift dari guru.
- Setelah itu, guru meminta siswa untuk mengerjakan game lain melalui permainan "*Unjumble & Flashcard*" (mengurutkan kata acak) yang telah disediakan secara mandiri. <https://wordwall.net/resource/91677018>
- Kemudian guru mendiskusikan jawaban bersama

3) Guru mengobservasi

- Guru memantau proses permainan dan mencatat siswa yang aktif dan kurang aktif.
- Guru membantu siswa yang mengalami kesulitan memahami isi bacaan

4. Fase Integrasi (Intregation Phase)

- Guru memandu refleksi: "Apa isi teks tadi? Apa saja profesi yang disebutkan?", "Apa cita-cita kalian, dan apa bahasa arabnya?"
- Guru mengajak siswa untuk berdiskusi mengapa penting mengetahui nama-nama profesi dalam bahasa Arab
- Guru mengaitkan isi teks dengan pengalaman pribadi siswa.

5. Evaluasi dan rencana tindak Lanjut

- Guru melaksanakan kuis akhir menggunakan Wordwall "*Find The Match*" untuk menguji pemahaman isi teks. <https://wordwall.net/resource/91680358>
- Guru memberi umpan balik dan klarifikasi dari pertanyaan yang salah banyak dijawab.
- Guru meminta siswa menuliskan secara lisan (secara singkat di buku) satu kalimat tentang hobi yang mereka temui dalam teks

Kegiatan Penutup (10 menit)

- Guru memberikan apresiasi kepada kelompok dan peserta didik yang terlibat aktif dalam proses pembelajaran
- Guru menyampaikan materi pembelajaran untuk pertemuan berikutnya

- Guru mengucapkan salam dan berdoa

G. Asesmen

- Asesmen formatif : Diskusi kelompok
- Asesmen sumatif : tes tertulis

H. Pengayaan dan Remedial

- Pengayaan

Bagi peserta didik yang sudah paham dan melampaui batas KKM diberikan kesempatan untuk melanjutkan materi pembelajaran

- Remedial

Guru memberikan tugas ke peserta didik atau meminta ujian lagi bagi peserta didik yang nilainya di bawah KKM

I. Glosarium

Pedagang	تاجر - تاجرة	Profesi	المهنة
Penjahit	حياطة - حياطة	Guru	مدرس - مدرسة
Petani	فلاح - فلاحة	Dokter	طبيب - طبيبة
Siswa - Siswi	طالب - طالبة	Perawat	ممرض - ممرضة
Chef	طبخ - طباخة	Polisi	شرطي
Bekerja	عمل - يعمل	Tentara	جندي
Ingin	ارد - يريد	Hakim	قاضي
Menjadi	كان - يكون	Insinyur	مهندس - مهندسة

J. Daftar Pustaka

- ❖ Buku Bahasa Arab Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah, Direktorat KSKK Madrasah Direktorat Jender Pendidikan Islam, Kementerian Agama Republik Indonesia 2019.

K. Lampiran

1. Bahan Ajar siswa
2. LKPD
3. Rubrik penilaian
4. Asesmen

Lampiran

❖ Bahan ajar siswa

- Teks Qira'ah

Teks 1

أصدقاؤه على ويفتقهم

هذا عليه. هو مدرس في المزنون الثانوية الإسلامية المكبوسة. له بنة أصدقاء، هم محمد، و خالد، و أخوه، و نائمه، و حسن، و عمر. أبا محمد فهو مهندس هو بنيه البناي كلبوب و الجسر و المزارع و أنا صديقه خالد لم ينفعه طيب. هو ينفعه و ينالج أهليه في المتنفس و أنا أخوه فهو ينفع في الإدارة لأنها مهنته موظف. كان نافع صحياتي. هو ينفع في وسائل الإعلام المكتوب. و أنا صديقه الذي ينفع في الإذاعة أو التلفاز و هو ينجز التسارات الإخبارية فائمة حسن. و إذا أراد عليه أن ينشر في المعايدة أو الكاريكاتير أو السيرير فهو يذهب إلى بيت عمر لأن مهنته كاجر لأدوات منزلية.

Teks 2

مهن متعددة

مهن الناس في الحياة متعددة منهن: مدرس و موظف و تاجر و شرطي و صحي و رجل البريد و مخاطر و طيار و عامل و المصنعين هم يعيشون عملهم و يعملاون بجد المدرس يعلم التلاميذ في المزنون، هو ينفع صحياتي تهالئ الموظف ينفع في الإدارة و التاجر يبيع البضائع في السوق و الشرطي يحافظ على الأمن ، والصحي يبحث الأختبار . رجل البريد يرسل رسائل للناس و المخاطر يحيط الملابس. هم يعملاون بنشاط و عملهم نافع للناس

❖ LKPD

LKPD 1

Nama:

Kelas:

Kelompok:

Petunjuk belajar dan langkah kerja

- Dari contoh-contoh teks 1 dan 2 Coba diskusikan dan identifikasi soal-soal berikut
 - Buatlah kelompok berisi 4-5 orang untuk mengerjakan soal dibawah ini
- 1) Apa tema yang dibicarakan pada teks tersebut?
 - 2) Siapa tokoh utama pada teks tersebut?
 - 3) Apa yang dilakukan oleh tokoh-tokoh pada teks tersebut?
 - 4) Apa saja kosakata kunci pada teks tersebut?
 - 5) Apa kesimpulan dari teks tersebut

LKPD 2

Nama:

Kelas:

- (1) ما مهنة علي؟
- (2) ما مهنة خالد؟
- (3) أين يعمل أحمد؟
- (4) من يعمل في وسائل الإعلام المكتوبة؟
- (5) من يقرأ النشرات الاخبارية في الاذاعة أو التلفاز؟
- (6) متى يعمل للدرس؟
- (7) أين يعمل للموظف؟
- (8) ماذَا يبيع التجار؟
- (9) ما وظيفة الشرطي؟
- (10) ماذَا يعمل المياط؟

LKPD 3

Nama:

Kelas:

Petunjuk belajar dan langkah kerja

Baca kembali teks sebelumnya dengan cermat, kemudian lengkapilah table di bawah ini!

الرقم	الاسم	نوع المهنة	الجملة
١		طبيبة	عائشة طبيبة, هي تعمل في المستشفى
٢	أحمد		
٣	خالد		

❖ **Rubrik penilaian**

➤ LKPD I

No	Indikator	Skor (0-20)	Kriteria Penilaian
1.	Menyebutkan tema seputar teks Qira'ah yang telah disediakan		<ul style="list-style-type: none">• 0 point untuk yang tidak menjawab soal• 5 point untuk yang menjawab soal tapi salah• 10 point untuk yang menjawab soal kurang tepat• 20 point untuk yang menjawab soal benar dan tepat
2.	Menyebutkan tokoh yang ada pada teks qira'ah yang telah disediakan		<ul style="list-style-type: none">• 0 point untuk yang tidak menjawab soal• 5 point untuk yang menjawab soal tapi salah• 10 point untuk yang menjawab soal kurang tepat• 20 point untuk yang menjawab soal benar dan tepat
3.	Menyebutkan hal-hal yang dilakukan tokoh yang ada pada bacaan teks qira'ah		<ul style="list-style-type: none">• 0 point untuk yang tidak menjawab soal• 5 point untuk yang menjawab soal tapi salah• 10 point untuk yang menjawab soal kurang tepat• 20 point untuk yang menjawab soal benar dan tepat

4.	Menyebutkan kosakata kunci pada teks qira'ah yang telah disediakan		<ul style="list-style-type: none"> • 0 point untuk yang tidak menjawab soal • 5 point untuk yang menjawab soal tapi salah • 10 point untuk yang menjawab soal kurang tepat • 20 point untuk yang menjawab soal benar dan tepat
5.	Memaparkan kesimpulan dari teks qira'ah yang telah disediakan		<ul style="list-style-type: none"> • 0 point untuk yang tidak menjawab soal • 5 point untuk yang menjawab soal tapi salah • 10 point untuk yang menjawab soal kurang tepat • 20 point untuk yang menjawab soal benar dan tepat

➤ LKPD 2

No	Nama	Menjawab pertanyaan seputar teks qira'ah yang telah disedakam										Jumlah skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1												
2												
3												
Dst												

KKTP:

Tuntas = Nilai (≥ 70)

Tidak Tuntas = Nilai (< 70)

➤ LKPD 3

No	Nama	Melengkapi kalimat sesuai dengan teks bacaan yang telah disediakan					Jumlah skor
		1	2	3	4	5	
1							
2							
3							

❖ Asesemen

a) Asesmen sumatif

No	Nama siswa	Nomor soal	Soal yang dikerjakan	Jawaban benar	Skor	Keterangan
1.						
2.						
3.						
4.						
5.						

Keterangan:

- Skor: Skor yang diperoleh peserta didik (bisa berupa persentase atau poin total).

Contoh: 7 jawaban benar dari 10 soal = 70%

- Keterangan: Catatan mengenai performa peserta didik yang perlu diperbaiki atau tambahan yang dibutuhkan.

b) Asesmen formatif

No	Aspek yang dinilai	Diskripsi	Skor penilaian (1-5)	Keterangan
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				

Keterangan:

- Skala Penilaian (1-5):

1 = Sangat rendah

2 = Rendah

3 = Cukup

4 = Tinggi

5 = Sangat Tinggi

- Keterangan: Cacatan tambahan atau observasi lebih lanjut oleh pendidik.

Bandungan, 13 April 2025

Penyusun

Oktafiani Olivia Rif'ati
NIM. 2103026067



MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA

MATA PELAJARAN : BAHASA ARAB

المهنة – BAB 5

I. INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Nama Madrasah	MTs Sudirman Jimbaran
Nama Penyusun	Nur Fadlol Joyo Sudarmo
Mata Pelajaran	Bahasa Arab
Kelas / Fase Semester	VIII / D / 2
Alokasi waktu Pertemuan)	3 x 40 menit (5 x

**CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA PELAJARAN
BAHASA ARAB FASE D**

Pada akhir fase D, peserta didik mempunyai kemampuan mengeksplorasi informasi serta membangun interaksi dengan teks sebagai alat komunikasi global sesuai dengan tujuan dan konteks sosial, mampu merefleksi berbagai jenis teks visual atau teks multimoda yang tersurat dan tersirat serta dapat menghubungkan dan memaparkannya melalui tulisan dalam paragraf sederhana pada berbagai jenis teks dan membuat urutan yang terhubung secara logis untuk mengungkapkan gagasan sesuai dengan struktur teks secara tulis dan lisan untuk penguatan karakter.

Elemen	Capaian Pembelajaran
--------	----------------------

Menyimak	<p>Peserta didik mampu mengeksplorasi informasi yang didengar tentang perkenalan, fasilitas di madrasah, peralatan sekolah, alamat, rumah, keluarga, kegiatan sehari-hari, hobi, pekerjaan, kesehatan, hari-hari besar Islam, pariwisata, alam, dan lingkungan dengan menggunakan susunan gramatikal:</p> <p>المبتدأ + الخبر، الأرقام، الخبر المقدم + المبتدأ المؤخر، التصريف اللغوي للمضارع، العدد الترتيبى (ساعة)، الجملة الاسمية والجملة الفعلية، (أن – لن – لـ) + الفعل المضارع، المصدر الصريح، الفعل الماضي، كان واسمها وخبرها، لا النافية/لم + الفعل المضارع، الفعل المزيد، فعل الأمر، اسم الموصول، اسم التفضيل</p> <p>untuk memahami informasi tersurat dan tersirat dari teks yang didengar.</p>
Berbicara	<p>Peserta didik mampu membangun interaksi tentang perkenalan, fasilitas di madrasah, peralatan sekolah, alamat, rumah, keluarga, kegiatan sehari-hari, hobi, pekerjaan, kesehatan, hari-hari besar Islam, pariwisata, alam, dan lingkungan dengan menggunakan susunan gramatikal:</p> <p>المبتدأ + الخبر، الأرقام، الخبر المقدم + المبتدأ المؤخر، التصريف اللغوي للمضارع، العدد الترتيبى (ساعة)، الجملة الاسمية والجملة الفعلية، (أن – لن – لـ) + الفعل المضارع، المصدر الصريح، الفعل الماضي، كان واسمها وخبرها، لا النافية/لم + الفعل المضارع، الفعل المزيد، فعل الأمر، اسم الموصول، اسم التفضيل</p> <p>sebagai alat komunikasi global.</p>
Membaca Memirsa	<p>-</p> <p>Peserta didik mampu memahami dan merefleksi berbagai jenis teks visual atau multimoda tentang perkenalan, fasilitas di madrasah, peralatan</p>

	<p>sekolah, alamat, rumah, keluarga, kegiatan sehari-hari, hobi, pekerjaan, kesehatan, hari-hari besar Islam, pariwisata, alam, dan lingkungan dengan menggunakan susunan gramatikal:</p> <p>المبتدأ + الخبر، الأرقام، الخبر المقدم + المبتدأ المؤخر، التصريف اللغوي للمضارع، العدد الترتبي (ساعة)، الجملة الاسمية والجملة الفعلية، (أن – لن – لـ) + الفعل المضارع، المصدر الصريح، الفعل الماضي، كان واسمها وخبرها، لا النهاية/لم + الفعل المضارع، الفعل المزيد، فعل الأمر، اسم الموصول، اسم التفضيل</p> <p>untuk memahami informasi tersurat dan tersirat dari berbagai jenis teks.</p>
<p>Menulis - Mempresentasikan</p>	<p>Peserta didik mampu menghubungkan dan memaparkan kalimat melalui paragraf sederhana pada berbagai jenis teks dan membuat urutan yang terhubung secara logis ten tang perkenalan, fasilitas di madrasah, peralatan sekolah, alamat, rumah, keluarga, kegiatan sehari-hari, hobi, pekerjaan, kesehatan, hari-hari besar Islam, pariwisata, alam, dan lingkungan dengan menggunakan susunan gramatikal:</p> <p>المبتدأ + الخبر، الأرقام، الخبر المقدم + المبتدأ المؤخر، التصريف اللغوي للمضارع، العدد الترتبي (ساعة)، الجملة الاسمية والجملة الفعلية، (أن – لن – لـ) + الفعل المضارع، المصدر الصريح، الفعل الماضي، كان واسمها وخبرها، لا النهاية/لم + الفعل المضارع، الفعل المزيد، فعل الأمر، اسم الموصول، اسم التفضيل</p> <p>untuk mengungkapkan gagasan sesuai dengan struktur teks secara tulis dan lisan.</p>

B KOMPETENSI AWAL

Untuk memenuhi kebutuhan hidup, siapapun harus bekerja. Ada banyak jenis dan ragam pekerjaan dapat di sekitar Ananda. Mulai dari pedagang, petani, insinyur, polisi, guru hingga dokter. Terkait dengannya, Ananda akan belajar mengenal jenis pekerjaan dalam Bahasa Arab, cara menanyakakan dan menyatakan jenis pekerjaan harapan Ananda di masa datang dengan menggunakan struktur المصدر الصريح

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA (PPP) DAN PELAJAR RAHMATAN LIL ALAMIN (PRA)

- Profil Pelajar Pancasila yang ingin dicapai adalah Beriman, bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa dan berakhhlak mulia, berkebhinekaan global, mandiri, gotong royong, bernalar, dan kritis dan kreatif.
- Profil Pelajar *Rahmatan Lil 'Alamin* yang ingin dicapai adalah *taaddub, tawassuth, tathawwur wa ibtikar*, dan *tasamuh*.

D. SARANA DAN PRASARANA

Media : LCD proyektor, komputer/laptop, jaringan internet, dan lain-lain

Sumber Belajar : Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), laman elearning, e-book, buku bacaan, Youtube dsb.

E. TARGET PESERTA DIDIK

Kategori peserta didik dalam proses pembelajaran ini adalah peserta didik regular

F. MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN

Model Pembelajaran : *Inquiry Learning*

II. KOMPETENSI INTI

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Tujuan Pembelajaran Pertemuan Ke-21

- Melalui pembelajaran kosakata (المفردات), peserta didik mampu melaftalkan kosakata dari beberapa mufradat yang berkaitan dengan tema **المهنة** dengan benar
- Melalui pembelajaran kosakata (المفردات), peserta didik mampu menghafal kosakata dari beberapa mufradat yang berkaitan dengan tema **المهنة** dengan baik
- Melalui pembelajaran kosakata (المفردات), peserta didik dapat mencocokkan kosakata (المفردات) dengan gambar tentang **المهنة** dengan benar

Tujuan Pembelajaran Pertemuan Ke-22

- Dengan mempelajari **الحوار** (percakapan), peserta didik mampu menganalisis teks tersebut yang berkaitan dengan tema **المهنة** dengan benar sesuai dengan kaidah kebahasaan.
- Dengan mempelajari **الحوار** (percakapan), peserta didik dapat mendemonstrasikan teks **الحوار** (percakapan) yang berkaitan dengan tema **المهنة** dengan baik

Tujuan Pembelajaran Pertemuan Ke-23

- Dengan mempelajari **التركيب** (Tarkib/Kaidah Bahasa Arab), peserta didik mampu menganalisis teks bahasa Arab yang berkaitan dengan tema **المهنة** dengan benar sesuai dengan kaidah kebahasaan.
- Dengan mempelajari **التركيب** (Tarkib/Kaidah Bahasa Arab), peserta didik dapat menyusun kalimat bahasa Arab sesuai dengan **التركيب** (Tarkib/Kaidah Bahasa Arab) yang berkaitan dengan tema **المهنة** dengan baik.

Tujuan Pembelajaran Pertemuan Ke-24

- Peserta didik dapat membaca teks qiroah yang berkaitan dengan materi **المهنة** dengan benar sesuai dengan kaidah kebahasaan.
- Peserta didik dapat melengkapi kalimat bahasa Arab yang berkaitan dengan materi **المهنة** dengan benar

- Peserta didik dapat menerjemahkan teks qiroah yang berkaitan dengan materi **المهنة** dengan benar

Tujuan Pembelajaran Pertemuan Ke-25

- Peserta didik dapat menuliskan biodata diri dalam bahasa Arab yang berkaitan dengan materi **المهنة** dengan baik
- Peserta didik dapat menyempurnakan teks qiroah dalam bahasa Arab yang berkaitan dengan materi **المهنة** dengan benar

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

- Peserta didik dapat melafalkan kosakata (المفردات) tentang **المهنة**
- Peserta didik dapat menghafal kosakata (المفردات) tentang **المهنة**
- Peserta didik dapat mencocokkan kosakata (المفردات) dengan gambar tentang **المهنة**
- Peserta didik dapat menganalisis teks **الحوار** (percakapan)
- Peserta didik dapat mendemonstrasikan teks **الحوار** (percakapan)
- Peserta didik dapat menganalisis **التركيب** (Tarkib/Kaidah Bahasa Arab)
- Peserta didik dapat menyusun kalimat bahasa Arab sesuai dengan **التركيب** (Tarkib/Kaidah Bahasa Arab)
- Peserta didik dapat membaca teks qiroah yang berkaitan dengan materi **المهنة**
- Peserta didik dapat melengkapi kalimat bahasa Arab yang berkaitan dengan materi **المهنة**
- Peserta didik dapat menerjemahkan teks qiroah yang berkaitan dengan materi **المهنة**
- Peserta didik dapat menuliskan biodata diri dalam bahasa Arab yang berkaitan dengan materi **المهنة**
- Peserta didik dapat menyempurnakan teks qiroah dalam bahasa Arab yang berkaitan dengan materi **المهنة**

C. PERTANYAAN PEMANTIK

- Guru menanyakan kepada peserta didik seputar materi *Kosakata* (المفردات), *Percakapan* (الحوار), *Kaidah Bahasa Arab* (التراتيب), *Teks qiroah* (القراءة), *Kalimat* (الكتابة) yang berkaitan dengan **المهنة**

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

PERTEMUAN KE-24

MEMBACA TEKS QIROAH (القراءة) YANG BERKAITAN DENGAN **المهنة**

PENDAHULUAN

- Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam.
- Melakukan pembiasaan berdoa, memeriksa kehadiran, kerapihan pakaian, posisi tempat duduk peserta didik dan kebersihan kelas.
- Guru memberikan motivasi, memberikan pertanyaan pemantik materi yang akan diajarkan.
- Guru memotivasi peserta didik untuk tercapainya kompetensi dan karakter yang sesuai dengan **Profil Pelajar Pancasila** (bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhhlak mulia, bernalar kritis dan kreatif, bergotong royong, serta kebhinnekaan global) dan **Profil Pelajar Rahmatan Lil 'Alamin** (*taaddub, tawassuth, tathawwur wa ibtikar, dan tasamuh*)

KEGIATAN INTI

- Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan menuliskannya kembali. Mereka diberi tayangan dan bahan bacaan terkait materi *Membaca teks qiroah* (القراءة) yang berkaitan dengan **المهنة**
- Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik. Pertanyaan ini harus tetap berkaitan dengan materi *Membaca teks qiroah* (القراءة) yang berkaitan dengan **المهنة**
- Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk mendiskusikan, mengumpulkan informasi,

mempresentasikan ulang, dan saling bertukar informasi mengenai *Membaca teks qiroah* (القراءة) yang berkaitan dengan المهنة

- Peserta didik mempresentasikan hasil kerja kelompok atau individu secara klasikal, mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan kemudian ditanggapi kembali oleh kelompok atau individu yang mempresentasikan
- Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah dipelajari terkait *Membaca teks qiroah* (القراءة) yang berkaitan dengan المهنة
- Peserta didik kemudian diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dipahami

KEGIATAN PENUTUP

- Guru membimbing peserta didik menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan
- Melakukan refleksi dan tanya jawab untuk mengevaluasi kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan
- Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan dan motivasi tetap semangat belajar dan diakhiri dengan berdoa.
- Melakukan refleksi dan tanya jawab untuk mengevaluasi kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan
- Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan dan motivasi tetap semangat belajar dan diakhiri dengan berdoa.

E. PEMBELAJARAN DIFERENSIASI

- Untuk siswa yang sudah memahami materi ini sesuai dengan tujuan pembelajaran dan mengeksplorasi topik ini lebih jauh, disarankan untuk membaca materi المهنة dari berbagai referensi yang relevan.
- Guru dapat menggunakan alternatif metode dan media pembelajaran sesuai dengan kondisi masing-masing agar pelaksanaan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan (*joyfull learning*) sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai.

- Untuk siswa yang kesulitan belajar topik ini, disarankan untuk belajar kembali tata cara pada pembelajaran di dalam dan atau di luar kelas sesuai kesepataan antara guru dengan siswa. Siswa juga disarankan untuk belajar kepada teman sebaya.

F. ASESMEN / PENILAIAN

Bentuk asesmen yang bisa dilakukan:

- Sikap (Profil Pelajar Pancasila dan Profil Pelajar *Rahmatan Lil 'Alamin*) dapat berupa: observasi/penilaian diri/penilaian teman sebaya/anekdotal.
- Performa (presentasi/drama/pameran hasil karya/jurnal,dsb.)
- Tertulis (tes objektif: essay/pilihan ganda/isian/jawaban singkat/benar-salah).

Dengan bentuk Asesmen sbb:

1. Asesmen Diagnostik (Asesmen Sebelum Pembelajaran)

Untuk mengetahui kesiapan peserta didik dalam memasuki pembelajaran, dengan pertanyaan:

No	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1	Apakah pernah membaca buku terkait ?		
2	Apakah kalian ingin menguasai materi pelajaran dengan baik ?		
3	Apakah kalian sudah siap melaksanakan pembelajaran dengan metode inquiry learning, diskusi ?		

2. Asesmen Formatif (Asesmen Selama Proses Pembelajaran)

- Asesmen formatif dilakukan oleh guru selama proses pembelajaran berlangsung, khususnya saat peserta didik melakukan kegiatan diskusi, presentasi dan refleksi tertulis.
- Asesmen saat ketika peserta didik melakukan kegiatan belajar dengan metode *Inquiry Learning*
- Lembar kerja pengamatan kegiatan pembelajaran dengan metode *Inquiry Learning*

No	Nama Peserta Didik	Aspek yang diamati			Rentang skor			
		Gagasan	Aktif	Kerjasama	1	2	3	4
1	Affif Ihsan Nur R							
2	Ahmad Raykhul F							
3	Apriliana Fathimah							
4	Dewi Safitri							
5	Dian Nova Rini							
dst								
Nilai = skor x 25								

3. Asesmen Sumatif (Asesmen Pada Akhir Proses pembelajaran)

- Asesmen Pengetahuan
- Asesmen keterampilan

Peserta didik mempraktikkan berkenalan secara lisan dan tulis

Contoh rubrik penilaian praktek:

Nama :

Kelas :

No	Aspek Penilaian	Skor
1	Kelancaran (kompetensi gramatikal di aspek bunyi bahasa)	20
2	Ketepatan (kompetensi gramatikal aspek nahu sharaf)	20

3	Isi (kompetensi wacana dan sosiolinguistik)	30
4	Ucapan/pelafalan (kompetensi gramatikal aspek bunyi bahasa)	15
5	Gestur (kompetensi strategi)	15
Total		100

Keterangan penilaian:

Indikator Penilaian aspek kelancaran (fluency)

No	Aspek Penilaian	Skor
1	Tidak ada jeda yang tidak diperlukan, kalimat dan ungkapan yang dipilih efektif	15 - 20
2	Ada jeda yang tidak diperlukan, kalimat dan ungkapan yang dipilih efektif	10 - 14
3	Tidak ada jeda yang tidak diperlukan, kalimat dan ungkapan yang dipilih kurang efektif	5 - 9
4	Ada jeda yang tidak diperlukan, kalimat dan ungkapan yang dipilih kurang efektif	0 - 4
Total		100

Indikator penilaian aspek ketepatan (accuracy)

No	Aspek Penilaian	Skor
1	Tidak ada kesalahan gramatikal, diksi yang dipilih tepat	15 - 20
2	Tidak ada kesalahan gramatikal, diksi yang dipilih kurang tepat	10 - 14
3	Ada kesalahan gramatikal, diksi yang dipilih tepat	5 - 9
4	Ada kesalahan gramatikal, diksi yang dipilih kurang tepat	0 - 4
Total		100

Indikator penilaian aspek isi

No	Aspek Penilaian	Skor
1	Memiliki struktur teks deskriptif lengkap (deskripsi umum dan deskripsi khusus), deskripsi umum meliputi definisi, identifikasi, klasifikasi, dan deskripsi khusus dari klasifikasi detail	25 - 30
2	Memiliki struktur teks deskriptif lengkap (deskripsi umum dan deskripsi khusus), deskripsi umum meliputi definisi, identifikasi, klasifikasi, dan deskripsi khusus dari klasifikasi kurang detail	20 - 24
3	Memiliki struktur teks deskriptif tidak lengkap (deskripsi umum dan deskripsi khusus), deskripsi umum meliputi definisi, klasifikasi, dan deskripsi khusus dari klasifikasi kurang detail	15 - 19
4	Memiliki struktur teks deskriptif kurang lengkap (deskripsi umum dan deskripsi khusus), deskripsi umum meliputi definisi, dan deskripsi khusus kurang sesuai	10 - 14
5	Tidak ada komponen struktur deskriptif	1 - 9
Total		100

Petunjuk penskoran:

Penghitungan skor akhir menggunakan rumus : Skor Perolehan x 10
 $= \dots$

Keterangan:

Skor antara 1 – 5

Aspek yang dinilai disesuaikan dengan tugas yang diberikan

G. PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Pengayaan

- Peserta didik yang memperoleh capaian tinggi akan diberikan pengayaan berupa kegiatan tambahan terkait materi yang telah diajarkan, agar mereka dapat mengembangkan kompetensinya secara optimal.

- Guru memberikan pertanyaan-pertanyaan yang lebih variatif dengan menambah keluasan dan kedalaman materi yang mengarah pada *high order thinking*
- Program pengayaan dilakukan di luar jam belajar efektif.

Remedial

- Peserta didik yang belum mencapai kompetensi yang di harapkan akan diberikan remedial. Guru akan melakukan pembahasan ulang terhadap materi yang telah diberikan dengan cara/metode yang berbeda untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih memudahkan peserta didik dalam memaknai dan menguasai materi ajar misalnya lewat diskusi kelompok dan permainan.
- Guru melakukan pembahasan ulang terhadap materi yang telah diberikan dengan cara/metode yang berbeda untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih memudahkan peserta didik dalam memaknai dan menguasai materi ajar misalnya lewat diskusi dan permainan.
- Program remedial dilakukan di luar jam belajar efektif.

H. REFLEKSI GURU DAN PESERTA DIDIK

Refleksi Untuk Guru:

- Apakah semua peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran ini?
- Apakah ada kesulitan yang dialami peserta didik?
- Apakah semua peserta didik sudah dapat melampaui target pembelajaran?
- Sudahkan tumbuh sikap yang mencerminkan profil pelajar Pancasila dan profil pelajar *rahmatalil 'alamin*?
- Apa langkah yang perlu dilakukan untuk memperbaiki proses belajar?

Refleksi Untuk Peserta Didik:

No	Pertanyaan Refleksi	Jawaban Refleksi
	Bagian manakah yang menurut kamu hal paling sulit dari pelajaran ini?	

2	Apa yang akan kamu lakukan untuk memperbaiki hasil belajarmu?	
3	Kepada siapa kamu akan meminta bantuan untuk memahami pelajaran ini?	
4	Jika kamu diminta untuk memberikan bintang 1 sampai 5, berapa bintang yang akan kamu berikan pada usaha yang telah dilakukan	

III. LAMPIRAN- LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Nama Peserta didik :

Kelas : VIII

LKPD 1

أجب عن الأسئلة الآتية شفهياً وفقاً للصورة!



ماذا تريدين أن تكونين في المستقبل؟

أريد أن أكون ١.....

..... ٢

..... ٣

..... ٤
..... ٥
..... ٦



املا الفراغات بالكلمة المناسبة!

الطبيب - الفلاح - الممرضة - الخياط - المدرس - شرطي المرور

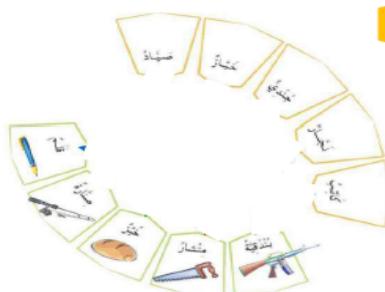
١. كان في المزرعة ليزرع الرزق والذرة
 ٢. أختي هي تحولك الثياب الجديدة
 ٣. في الشارع ليتنظم المرور
 ٤. يعالج المرض في المستشفى
 ٥. دخل الفصل ليعلم التلاميذ

اقرأ العبارات وعرف أصحاب المهن !

النحو - الطيّار - الطيّاخ - المدرس - المندس

١. في يده ميشاير وأمامه مسامير وكماشة ()
 ٢. عملة يكعو بين السماء والارض ()
 ٣. يمتنع طعاماً لا يمتنع الناس عنه يوماً واحداً ()
 ٤. نعلم اللامبدين في الفدرية ()
 ٥. يستخدم الرسم والمخطوطة والفارج ()

صرا، الأشقاء يأضفون حارساً يعمّ أكثرها!



١. خبر - خبار

بيان المعلومات في الأعمدة!

21

الطب
الطب
الطب
الطب

4

في المستشفى
في المدرسة
في الملجأ
في المطبخ

—

المدرّس
النّجار
الطّبّيب
الطبّاخ

أَجْرُ الْجِوَازِ مَعَ زَمِيلَكَ كَمَا يَلِي !

الفلاح - المزرعة - لزراعة النباتات
إِلَى أَيْنَ يَذْهَبُ الْفَلَاحُ ؟ يَذْهَبُ الْفَلَاحُ إِلَى الْمَزْرَعَةِ
لِمَاذَا يَذْهَبُ إِلَى الْمَزْرَعَةِ ؟ يَذْهَبُ إِلَى الْمَزْرَعَةِ لِزَرْاعَةِ

١. الطبيب - المستشفى - لمعالجة المرضى
٢. المدرس - المدرسة - لشرح الدروس
٣. شرطي المرور - الشارع - لمساعدة في تنظيم حركة المرور
٤. الطباخ - المطبخ - لطيخ الأطعمة
٥. سائق الحافلة - الحافلة - لقيادة الحافلة

اَكْتُبْ جُمِلًا كَامِلَةً عَنْ صَاحِبِ كُلِّ مَهْنَةٍ !

العمل	المكان	المهنة
يساعد على تنظيم حركة المرور	يعمل في الطريق	شرطي المرور
		المدرس
		الطباطخ
		المزارع (الفلاح)
		المهندس
		النحّاج
		المفترضة
		الكتّاس
		سائق الحافلة

LKPD 2

عَيْنُ الْجَمَلِ الْأَتْيَةِ بَيْنَ مَصْدَرِ صَرِيحٍ وَمَصْدَرِ مُؤَوِّلٍ!

١. ذَهَبَ الطَّاهِي إِلَى الْمَطْبَخِ لِطَبَخِ الرُّزْ (صَرِيحٌ - مَصْدَرٌ مُؤَوِّلٌ)
٢. الْحَيَّاطُ يُرِيدُ أَنْ يَحْوِلَ التَّوْبَ الْجَدِيدَ (صَرِيحٌ - مَصْدَرٌ مُؤَوِّلٌ)
٣. أَجِبُّ رَكْوَبَ السَّيَّارَةِ (صَرِيحٌ - مَصْدَرٌ مُؤَوِّلٌ)
٤. يُقْضِيَ أَحْمَدُ أَنْ يَشْرَبَ الْمَاءَ (صَرِيحٌ - مَصْدَرٌ مُؤَوِّلٌ)
٥. جُهْدُكُمْ فِي طَلَبِ الْعِلْمِ مَأْجُوزٌ عِنْدَ اللَّهِ (صَرِيحٌ - مَصْدَرٌ مُؤَوِّلٌ)

حَوْلَ الْمَصْدَرِ الْمُؤَوِّلِ إِلَى مَصْدَرِ صَرِيحٍ!

١. أَنْعَلَمُ بِجَدِّ لَأَنْجَحِ فِي الْإِخْتَارِ الْهَائِيِّ
-
٢. ذَهَبَ الطَّلَابُ إِلَى مَعْرِضِ الْمَهَنِ لِيَعْرِفُوا الْمَهَنَ وَأَهْمِيَّهَا
-
٣. يَسْلِمُ الطَّلَابُ عَلَى مُدَرِّسَهُمْ قَبْلَ أَنْ يَجْلِسُوا فِي مَقَاعِدِهِمْ
-
٤. أَرِنْدُكَ أَنْ تُحَدِّرَ أَصْدِيقَاءَكَ دَائِمًا مِنَ الْاقْتِرَابِ مِنَ النَّارِ
-
٥. نَصَحَّنِي أَبِي بَأْنَ أَطَالِعَ دُرُوزِيَّ كُلَّ لَيْلَةٍ

اَكْثُرُ الْمُصَدَّرِ مِنَ الْأَفْعَالِ الْأَنْتِيَهَا!

مصدر	فعل المضارع	فعل الماضي
زَرَاعَهُ	يَزْرِعُ	زَرَعَ
.....	يَطْبَخُ	طَبَخَ
.....	يَكْتُبُ	كَتَبَ
.....	يَزْوُرُ	زَارَ
.....	يَعْرُضُ	عَرَضَ
.....	يَذْهَبُ	ذَهَبَ
.....	يَقُولُ	قَالَ
.....	يَسْرُقُ	سَرَقَ
.....	يَفْخَرُ	فَخَرَ
.....	يَتَقَنُ	أَتَقَنَ
.....	يَعْلَمُ	عَلِمَ
.....	يَحْرَقُ	احْرَقَ

LKPD 3

أَحِبْ عَنِ الْأَسْئِلَةِ الْأَتِيَّةِ شَفَهِيًّا!

١. لِأَحْمَدِ أَخِّ وَأَخْتِ، مَا اسْمَهُمَا؟
٢. مَا أَنْوَاعُ الْمَهَنِ الَّتِي جَاءَتِ فِي النَّصِّ؟
٣. مَا مَهَنَةُ الْأَمِّ؟
٤. مَا مَهَنَةُ الْوَالِدِ؟
٥. مَا مَهَنَةُ الْجَدِ؟
٦. مَا الْمَهَنَةُ الَّتِي يَرِيدُهَا أَحْمَدُ عِنْدَمَا يَكْبُرُ؟
٧. مَاذَا تَرِيدُ مَرِيمُ أَنْ تَكُونَ عِنْدَمَا تَكْبُرُ؟
٨. مَاذَا اشْتَرَتْ أُمُّ مَرِيمِ لِابْنَتَهَا؟
٩. أَيْنَ يَعْمَلُ الطَّبِيبُ؟
١٠. مَاذَا قَالَ الْجَدُّ لِمُحَمَّدِ؟

أَكْمَلُ الْفَرَاغَاتِ التَّالِيَّةِ!

١. كَانَ وَالْدُّ أَحْمَدُ يَرِيدُ أَنْ يَكُونَ مَثَلَهُ
٢. جَدُّ مُحَمَّدٍ يَعْلَمُهُ الصِّيدُ دَائِمًا لِأَنَّهُ يَرِيدُ أَنْ يَصْبِحَ
٣. ذَهَبَ أَحْمَدُ، وَمُحَمَّدٌ وَمَرِيمٌ إِلَى
٤. ذَهَبَ أَحْمَدٌ إِلَى، وَكَانَ عَلَيْهِ الْقِبْضُ عَلَى حِرَامِي سُرْقَ الْمَالِ مِنَ الْبَنْكِ
٥. إِنَّ الشَّرْطِي لِوَطْنِهِ
٦. تَرِيدُ مَرِيمُ أَنْ تَكُونَ مَرْضِيَّةً عَلَى الْمَرْضِيِّ
٧. قَالَتْ أُمُّ مَرِيمِ لِابْنَتَهَا: سَوْفَ تَصْبِحِينَ أَجْمَلَ فِي الْعَالَمِ
٨. مُحَمَّدٌ يَرِيدُ أَنْ يَصْبِحَ
٩. اشْتَرَى وَالْدُّ أَحْمَدُ لَابْنِهِ وَ
١٠. فَرَحَ الإِخْوَةُ جَمِيعًا لِأَنَّ عَائِلَتَهُمْ كَانَتْ بَهْمٍ

LKPD 4

اكتب سيرتك الذاتية!

الاسم :
السن :
مكان الإقامة :
البريد الإلكتروني :
رقم هاتف الجوال :
المواية :
المهنة في المستقل :

اقرأ ثم اكتب كما في المثال وفقا لحالك!

والدي يعمل في المدرسة، هو مدرس، والدي تهم بأمور البيت، هي ربة بيت. عمي يعمل في بنك، هو محاسب. عممي تعمل في المستشفى، هي طبيبة. خالي يعمل سكرتيرا في شركة، وحالتي تعمل موظفة استقبال في الفندق. وأنا طالب في المدرسة المتوسطة الإسلامية بجاكارتا.

والدي يعمل في، هو والدي، هي عمي، هو عممي، هي خالي وحالتي، وأنا طالب

LAMPIRAN 2

BAHAN AJAR

- a. Kitab Al 'Arabiyyah Bainā Yadaik jilid 1 karya Dr. Abdurrahman Bin Ibrahim, Dr. Mukhtar Ath Thahir, dan Dr. Muhammad Abdul Khaliq Muhamad
- b. Kitab matan al-jurumiyyah oleh Abu Abdillah Sidi Muhammad bin Daud Ash-Shanhaji
- c. <https://www.youtube.com/watch?v=JaxkvZ-uAl0>
- d. <https://www.youtube.com/watch?v=wCUfWsYW3H8>
- e. <https://www.youtube.com/watch?v=0YsujXf8rgk>
- f. <https://www.youtube.com/watch?v=S5fRHqnQQlQ>
- g. <https://www.youtube.com/watch?v=dDF3GXdldoc>

LAMPIRAN 3

GLOSARIUM

اسم الضمير	Kata ganti
اسم الإشارة	Kata tunjuk
المبتدأ	kata benda (isim) yang berada di awal kalimat dan berkedudukan sebagai subyek
الخبر	kata yang berada setelah Mubtada' dan berkedudukan sebagai predikat

Kalimah (kata) : *lafaz* yang menunjukkan arti *mufrad* (tunggal).

Kalimah (kata) terbagi menjadi 3 macam: *isim* (kata benda), *fi'il* (kata kerja), dan huruf.

Kalimah Isim (kata benda) : kata yang menunjukkan arti pada dirinya sendiri dan tidak berhubungan dengan waktu.

Kalimah Fi'il (kata kerja) : kata yang menunjukkan arti pada dirinya sendiri dan berhubungan dengan waktu.

Kalimah huruf : kata yang menunjukkan arti (bersama kata yang lain)

LAMPIRAN 4

DAFTAR PUSTAKA

- Masrukhan, *Bahasa Arab Mts Kelas VIII*, Direktorat KSKK Madrasah, Jakarta, 2020
- Faruq Baharuddin (2020), *Bahasa Arab Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah*, Kementerian Agama, Jakarta
- Mr. Ahmed Badir Abdel-Aty, *Kegiatan Bahasa Arab, Buku Siswa*, Mesir, Manajemen Lapangan Pendidikan Dar Nahda, 2015
- Nassif Mustafa Abdel Aziz, *Al-Arabiya Al-Hayat*, Riyad, Emad Urusan Perpustakaan - Universitas King Saud, 1995
- Farid, *Berbicara, Serangkaian Pengajaran Bahasa Arab Kepada Non-Penutur Asli*, Akademi Bahasa Arab, Mesir, 2016
- Dr.. Ali bin Abdul Khaleq, *Seri Cinta Arab*, Perpustakaan Negara Teluk Arab 2013
- Fouad Nehme, *Rangkuman Tata Bahasa Arab*, Rumah Kebudayaan Islam, Kerajaan Arab Saudi, 1990
- Dr. Hidayat, *Mengajar Bahasa Arab Kelas VIII SMP*, Taha Futra, 2015
- Ahmad Zuhdi Muhdhar, *Kamus Modern Arabiak*, Yayasan Ali Masum, 1998
- <https://sumber.belajar.kemdikbud.go.id/>

ترجمة الباحثة

أ. السيرة الذاتية

الإسم : اوكتافيانى اوليفيا رفعة

رقم الطالبة ٢١٠٣٠٢٦٠٢٧:

المكان وتاريخ المولد : سمارنچ, ٢٩ اوكتوبر ٢٠٠٣

العنوان : فرينج ساري, ٤٠٠٠٠ فاكوفين, باندونجان.

سمارنچ

الكلية / القسم : قسم التعليم اللغة العربية

رقم الهاتف ٠٨٩٨٨٣٤٤٢١٢:

البريد الإلكتروني haioktafianiolivia@gmail.com :

ب. السيرة التربوية

التربية الرسمية منها:

١. المدرسة الأطفال السلام بندونجان

٢. المدرسة الأساسية الإسلامية السلام باندونجان

٣. المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية سلاتيجا

٤. المدرسة العالية الحكومية سلاتيجا

٥. الجامعة والي سونجو الإسلامية الحكومية سمارنچ