

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:

اوكتافياي اوليفيا رفعة

رقم الطالبة : ٢١٠٣٠٢٦٠٦٧

قسم تعليم اللغة العربية كلية علوم التربية والتدريس

جامعة والي سونجو الإسلامية الحكومية سمارانج

موافقة المشرف

صاحب المعالي

عميدة كلية علوم التربية والتدريس

جامعة والي سونجو الإسلامية الحكومية سمارة

السلام عليكم ورحمة الله وبركاته

تحية طيبة، وبعد.

بعد ملاحظة بالتصحيحات والتعديلات على حسب الحاجة نرسل نسخة

هذا البحث العلمي للطالبة:

الاسم : اوكتافيا اوليفيا رفعة

رقم الطالبة : 2103026067

الموضوع : تأثير نموذج التعلم القائم على اللعب (GBL) بمساعدة Wordwall في رغبة تعلم

اللغة العربية لطلاب الصف الثامن بالمدرسة الثانوية سوديرمان جبران باندونجان

وترجو من لجنة المناقشة أن تناقش هذا البحث العلمي بأسرع وقت ممكن وشكرا

على حسن إهتمامكم.

والسلام عليكم ورحمة الله وبركاته

سمارانج، ١٧ يونيو ٢٠٢٥

المشرفة



تؤتي قرّة العين المحجستيرة

رقم التوظيف: 197210161997032001

التصريح

الموقعة أدنى هذا البحث العلمي:

الإسم : اكتافيانس أوليفيا رفعة

رقم القيدة : 2103026067

القسم : تعليم 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 جمبران باندونجان

لا تضمن الآراء من المتخصصين او المادة التي نشرها الناشر او

كتبها الباحثون الي ان تكون مراجعا او مصادرا لهذا البحث

سمارنج، ١٧ يونيو

٢٠٢٥

المطبعة



اكتافيانس أوليفيا رفعة

2103026067

تصحيح لجنة المناقشة

إن نسخة هذا البحث العلمي :

الموضوع : تأثير نموذج التعلم القائم على اللعب (GBL) بمساعدة Wordwall في رغبة تعلم اللغة العربية لطلاب

الصف الثامن بالمدرسة الثانوية سوديرمان جيران باندونجان

الكاتبة : اوكتافياي أوليفيا رفعة

رقم الطالبية : ٢١٠٣٠٢٦٠٦٧

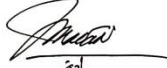
القسم : تعليم اللغة العربية

ناقشتها لجنة المناقشة لكلية العلوم التربية و التدريس جامعة ولي سونجو الإسلامية الحكومية سمارانج وكانت مقبولة الأداء

إحدى الشروط المقررة للحصول على درجات الليسنس (S.1) في قسم التعليم اللغة العربية سنة ٢٠٢٥ م.

سمارانج، ٩ يوليو ٢٠٢٥

كاتبة لجنة المناقشة



سماعة

فنا للتحقق من الماجستير

١٩٧٨٠٧١٨٢٠٠٣١٢٢٠٠٢

رئيس لجنة المناقشة



احمد زهر الدين الماجستير

١٩٧٣٠٧٠١٢٠٠٦٠٤١٠١٣

المتحنة الثانية



مفيدة للماجستير

١٩٦٤٠٧٠٧١٩٩٧٠٣٢٠٠١



المتحنة الأولى



الدكتورة نائلة الماجستير

١٩٨٠٠٩١٦٢٠٠٧١٠٢٠٠٧

المشرفة



توني قرة العين للماجستير

١٩٧٢١٠١٦١٩٩٧٠٣٢٠٠١

الملخص

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

الثناوية سوديرمان جيمران باندونجان

الاسم : أوكتاڤياني أوليفيا رفعة

رقم الطالبة: ٢١٠٣٠٢٦٠٦٧

يعدُّ رغبة التعلُّم من العوامل الأساسية التي تؤثر في نجاح عملية التعلُّم، ولا سيما في مادة اللغة العربية التي غالبًا ما يُنظر إليها بأنها صعبة ومملّة من قِبَل بعض الطلاب. يهدف هذا البحث إلى معرفة تأثير استخدام نموذج التعلُّم القائم على اللعب (*Game-Based Learning*) بمساعدة منصة ووردوال (*Wordwall*) في تنمية رغبة التعلُّم لدى طلاب الصف الثامن بالمدرسة الثناوية سوديرمان جيمباران. عتمدت الباحثة في هذا البحث على المنهج الكمي باستخدام تصميم تجريبي شبه كامل (*Quasi-Experimental Design*) بأسلوب مجموعة ضابطة غير مكافئة (*Non-Equivalent Control Group Design*). وقد تمَّ اختيار عيّنتين من الطلاب: الأولى (المجموعة التجريبية) دُرِّست باستخدام نموذج التعلُّم القائم على اللعب، والثانية (المجموعة الضابطة) باستخدام الطريقة التقليدية (المحاضرة).

وقد جُمعت البيانات باستخدام استبانة لقياس رغبة التعلّم، وجرى تحليلها باستخدام اختبار "ت" للعينة المستقلة (*Independent Sample T-Test*). أظهرت نتائج البحث وجود فرق دالّ إحصائيًا بين المجموعتين. حيث بلغت قيمة "T" المحسوبة ١٧.٣٤٦ وهي أكبر من القيمة الجدولية البالغة ٢.٠٢٤، بينما بلغت قيمة η^2 (النسبة التفسيرية) ٨٨.٧٩٪، مما يشير إلى أن تأثير النموذج المستخدم كان كبيرًا جدًا. وقد ارتفع متوسط رغبة التعلّم لدى طلاب المجموعة التجريبية من ٥٧ إلى ١٠٦ (مستوى مرتفع جدًا)، بينما ارتفع في المجموعة الضابطة من ٥٥ إلى ٦٧ فقط (مستوى منخفض).

ويُستنتج من هذه الدراسة أن نموذج التعلّم القائم على اللعب بمساعدة منصة "Wordwall" فعال في تحفيز وتنمية رغبة الطلاب في تعلّم اللغة العربية مقارنة بالطريقة التقليدية. وقد أظهر النموذج قدرة كبيرة في خلق بيئة تعليمية تفاعلية وممتعة، تُشجّع الطلاب على المشاركة النشطة في عملية التعلّم. وتوصي الباحثة بتطبيق هذا النموذج في تعليم اللغة العربية خاصة في ظل متطلبات التعليم في القرن الحادي والعشرين.

الكلمات المرشدة: التعلّم القائم على اللعب (*Game Base Learning*)، *Wordwall*، رغبة التعلّم، 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 $t\text{-hitung} = 17,346 > t\text{-tabel} = 2,024$ 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

قُلْ 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 نِعَمِهِ التي لا تُعدّ ولا تُحصى، وعلى توفيقه وهدايته، فلولاها لما تيسّر لي إنجاز هذه الرسالة العلمية التي جاءت بالموضوعة: "تأثير نموذج التعلم القائم على اللعب (GBL) بمساعدة Wordwall في رغبة تعلم اللغة العربية لطلاب الصف الثامن بالمدرسة الثناوية سوديرمان جمبران باندونجان."

وقد أعدت هذه الرسالة كأحد الشروط اللازمة 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، وذات معنى.

ولا يفوتني أن أُقرّ بأن إنجاز هذه الرسالة لم يكن ليتحقق لولا فضل الله أولاً، ثم بفضل دعم وتوجيهات ومساعدة العديد من الأشخاص الكرام. ومن هذا المنطلق، أتوجه بجزيل الشكر وخالص الامتنان إلى:

١. فضيلة السيد الأستاذ الدكتور نزار علي الماجستير كمدير الجامعة والي سونجو الاسلامية الحكومية سمارانج.

٢. فضيلة السيد الأستاذ الدكتور فتاح شكور الماجستير كعميد كلية علوم التربية والتدريس بجامعة والي سونجو الاسلامية الحكومية سمارنج
٣. فضيلة السيدة تويتي 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. الأساتذة تويتي قرة العين الماجستير الحاجة كالمشرفين الكرام، الذين لم ييخلوا علي بوقتهم وجهدهم ونصحهم الصادق، وكانوا نعم الداعمين والموجهين بالصبر والدقة حتى تكملت هذه الرسالة بالتمام.
٦. الأستاذ رخايني الماجستير، بصفته وَلِيَّ الطَّالِبِ، الَّذِي رَافَقَنِي وَأَرْشَدَنِي أَكاديميًا طوال فترة دراستي الجامعية. أَسْأَلُ اللَّهَ تَعَالَى أَنْ يُدَيِّمَ عَلَيْهِ الْبَرَكَهَ وَالصِّحَّةَ، وَيَجْزِيَهُ خَيْرَ الْجَزَاءِ عَلَى كُلِّ مَا قَدَّمَهُ مِنْ خَيْرٍ.

وأخيرًا، فإنني أُقَرِّ بأن هذه الرسالة لا تخلو من القصور والنقص، فهي عمل بشري، ومن هنا أرحب 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 بإتمام هذا البحث العلمي بكلِّ شكرٍ وامتنانٍ، وبتواضعٍ وخشوعٍ، أهدي هذا العمل المتواضع إلى:

١. والديَّ الحبيبين، أحمدِي رِفَاعِي وملياني، اللذين كانا دومًا مصدرَ قوتي، ودعاءً لا ينقطع، وحبًّا خالصًا يرافقني مدى حياتي. شكرًا على كل التضحيات، والمحبة، والدعم الذي لا ينتهي.
٢. أختي العزيزة، إحدى موليا رِفْعَة، وأختي الصغرى، آسية حسناء النفيسة رِفْعَة، اللتين كانتا دومًا مصدرَ تشجيعي، ورفيقة دربي في الفرح والحزن، وملاذي حين يتعبني العالم.
٣. لأساتذتي الأعزاء كالمصاييح في الظلام والدليل في كل خطوة من خطوات طلبي للعلم، الشيخ عبد الناصر وحرمة السيدة أمينة (تنكير)، والشيخ صالح محلي وحرمة السيدة عزيزة (بسمارنج)، جزاكم الله خير الجزاء على علمكم ونصائحكم ودعواتكم وقدوتكم التي لا تُقدَّر بثمن.
٤. الأساتذة المشرفين الكرام "نؤتي قرة العين الماجستيرة الحاجة"، الذين لم ييخلوا عليّ بوقتهم وجهدهم ونصحهم الصادق، وكانوا نعم الداعمين والموجهين بالصبر والدقة حتى تكللت هذه الرسالة بالتمام.
٥. إدارة ومعلمي وموظفي المدرسة الثانوية سوديرمان جمبران، على تعاونهم وتسهيلهم لإجراء الدراسة من خلال منح التصاريح وتوفير البيانات المطلوبة.

٦. صديقاتي في المعهد "مدرسة القرآن العزيرية"، حيث نشأت وتعلّمت ليس فقط العلوم، بل معاني الحياة والمشاركة في بساطة العيش.
٧. صديقاتي في القاعة اللواتي أنرنّ أيامي بدفئهن: سانيها، إنتان، خنأ، الأخت إكا، الأخت إني، الأخت أنيس، والأخت إيجا. شكرًا على الضحكات، والعناق، والصحبة التي لا تُنسى.
٨. زميلاتي في إدارة المعهد البنات، اللواتي كنّ جزءًا مهمًا من رحلتي. شكرًا على الحماسة والتعاون الذي يعني لي الكثير.
٩. صديقاتي في جلسات الحوار العميق: الأخت أوليا زهرة النسوة، مفاريكة، وسبرينا زلفى. كنتنّ الملاذ الآمن في كل حيرتي، والمساحة التي أُعبر فيها دون خوف.
١٠. الصديقات اللواتي كنّ دائمًا بجانبني في كل الظروف: ألفتى زهرة، عائدة عملية، وجاسمين رمضانة. شكرًا لكنّ لأنكنّ كنتم الميناء عندما كدثُ أغرق.
١١. صديقاتي وزميلاتي في نفس الدفعة والفصل، وخاصةً شاهدة، سوليس، وأسوة 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.....	الملخص
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. نموذج التعلم

ب. التعلُّم القائم على اللعب.....	١٥
ج. <i>Wordwall</i>	٢٦
د. الرغبة في التعلُّم	٢٩
هـ. 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. الدّوال والمؤشّرات في البحث.....	٤٧
هـ. تقنيّة جمع البيانات البحثيّة	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. الاختتام
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 النحوية، وضعف الوسائل التعليمية، وعدم مناسبة المواد التعليمية، كما تشمل أيضا ضعف الدافعية وقلة الرغبة في التعلم.² يواجه كثير من الطلاب صعوبة في المحافظة على حافزهم لتعلم اللغة العربية على المدى الطويل. وتعتبر نجاح عملية التعلم مرتبطة بمقدار ما يملكه الفرد من رغبة نحو المواد المدرسية. فالرغبة العالية تدفع الشخص إلى بذل جهد أكبر لبلوغ الهدف. فإذا كان الطالب ذو رغبة قوية في دراسة المادة، فإنه سيستوعبها سريعا ويتذكرها دائما. وفي المقابل، فإن الطالب الذي لا يهتم أو لا يملك رغبة نحو مادة ما، فإنه يميل إلى اختيار أنشطة أخرى على التعلم.³

في عصر الرقمنة هذا، تُعتَبَر 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 كابوسًا مخيفًا

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 غالبًا لا يقدمون تغذية راجعة إيجابية حول درس اللغة العربية، مما يؤدي في النهاية إلى صعوبات في تعلم اللغة العربية ويؤثر سلبيًا على رغبة الطلاب بالتعلم، وذلك بسبب قلة انتباههم أثناء التعلم، وضعف التواصل بين المعلم والطلاب، ونقص الدافع للتعلم لدى الطلاب. ونتيجة لذلك، لا يستطيع الطلاب حل المشكلات التي يواجهونها في أثناء عملية التعلم، ويكون استيعابهم للمفاهيم ضعيفًا، وكذلك يكون مستوى اهتمامهم بتعلم اللغة العربية منخفضًا.^٥ وتُعد اللغة العربية إحدى المواد الدراسية التي تتطلب من المعلم القدرة على إدارة الصف، وخاصة في استغلال الاستراتيجيات أو النماذج التعليمية التي تُسهل في خلق جو مريح وممتع في الصف، مما يجذب اهتمام الطلاب ويزيد من تفاعلهم في التعلم.^٦

إن التعلم المثالي هو الذي يستطيع أن ينمي الإبداع عند الطلاب بشكل شامل، ويجعل الطلاب نشيطين، ويحقق أهداف التعلم بشكل فعال، ويجري في جو مريح وممتع. 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 يكثرون من استخدام أسلوب المحاضرة، حيث يقدم المعلم الموضوع شفويا، فيستمع الطلاب ويدونون شرح المعلم. وهذا يخالف مبدأ التعلم الذي يتطلب فعالية الطلاب. فبسبب اقتصار دور الطلاب على الاستماع والتدوين، فإنهم لا يستطيعون التعبير عن آرائهم، أو العمل في فرق، أو حل المشكلات سواء على الصعيد الفردي أو الجماعي.^٧ وإن النماذج التعليمية التي لا تزال تُستخدم، مثل المحاضرة وتدريبات الأسئلة، هي نماذج غير فعالة في جذب رغبة الطلاب ومشاركتهم النشطة. ومن خلال تطبيق طريقة المحاضرة، يوجد بعض الطلاب الذين لا يركزون على شرح المعلم للمواد.^٨ 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 المحاضرة، وهي التي تعتبر الخيار الأساسي لتدريس اللغة العربية. ويرى بعض الطلاب أن اللغة العربية مادة صعبة ومملة، لأن الكثير من المدارس تجعلها مادة إضافية وليست 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)

المحاضرة وتدريب 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 للتعلم.

إن استخدام طريقة التدريس في المدرسة الثناوية سوديرمان جباران بندونغان والتي تعتمد على أسلوب المحاضرة 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، وانخفاض التركيز، وتعبيرات الوجه التي تدل على السأم. إن قلة التنوع في استراتيجيات التدريس قد تعيق فهم المفاهيم بعمق، لأن الطلاب يميلون إلى أن يكونوا سلبين في تلقي المعلومات. وقد أظهر المتعلمون في المدرسة الثناوية سوديرمان جباران بندونغان مستوى منخفضاً من التفاعل مع الدرس عند استخدام أسلوب المحاضرة كنهج أساسي. وقد بدا على بعض الطلاب أنهم شاردون، يتشاءبون، 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، وقادرة 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 نهجًا أكثر متعة وتفاعلاً، مما يساهم في تعزيز 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 وهم يلعبون، فيصبح فهمهم للمواد أعمق وأكثر رسوخًا في الذهن.

أصبح التعلم القائم على اللعب خيارًا شائعًا كجزء من بيئة التعلم مع تطور تكنولوجيا الحاسوب والهواتف الذكية.¹⁰ وقد تم تطوير العديد من الألعاب الرقمية وتطبيقها في عملية التعلم.¹¹ يُعدُّ موقع *Wordwall* أحد وسائل التعليم التفاعلية التي يمكن دمجها في تنفيذ نموذج التعلم القائم على اللعب. اختار الكاتب موقع *Wordwall* لأن هذه المنصة توفر أنواعًا مختلفة من الألعاب التعليمية التي يمكن تكييفها وفقًا للمحتوى التعليمي، مما يساهم في تعزيز التفاعل المعرفي والدافعية لدى المتعلمين. وبفضل خصائصه التفاعلية

¹⁰ Ogi Danita Pranata, Penerapan Game-Based Learning Sebagai Alternatif Solusi Mengajar di Kelas Heterogen, Jurnal Pengabdian Al-Ikhlâs: 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 وابتكارًا ومحورية على المتعلم.

إنَّ التعلُّم القائم على اللعب مثيرٌ للرغبة لتطبيقه في المدارس، بسبب علاقته بميول الأطفال الذين يحبُّون اللعب. فهم مستعدُّون لبذل جهدٍ أكبر في اللعب مقارنةً بقراءة الكتب. اللعب له هدف، وهو الاستمتاع، أي أن التعلُّم من خلال اللعب أو العكس يمكن أن يعزِّز دافعية التعلُّم لدى المتعلِّمين في القرن الحادي والعشرين، حيث لم يُعد التعليم غريبًا عن الألعاب التعليمية.

¹² ولذلك، لا بأس أن يستهلك التعلُّم وقتًا وطاقةً كثيرة، ولكن لا ينبغي أن يصبح نشاطًا غير ممتع بالنسبة لهم. نموذج التعلُّم القائم على اللعب يمتلك إمكانيات كبيرة للتطبيق في المدرسة الثانوية سوديرمان جيماران باندونجان، نظرًا لأن هذه المؤسسة تمتلك مرافق كافية لدعم عملية التعلُّم المعتمد على التكنولوجيا. ومع ذلك، فإن استخدام هذه المرافق لا يزال غير مُستغل بالشكل الأمثل في دعم فعالية التعلُّم. ومع تنفيذ نموذج التعلُّم القائم على اللعب، يُؤمل أن يُستفاد من المرافق المتوفرة بأقصى حد، بحيث يمكن تعزيز مشاركة المتعلِّمين، ودافعيتهم، ورغبتهم في التعلُّم، وفهمهم للغة العربية بشكلٍ أكثر فاعلية.

استنادًا إلى الخلفية التي تم توضيحها، أردت الباحثة أن يجري بحثنا بعنوان:

"تأثير نموذج التعلم القائم على اللعب بمساعدة *Wordwall* في رغبة تعلم اللغة العربية لطلاب الصف الثامن بالمدرسة الثانوية سوديرمان جيماران." 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 تعزيز رغبة التعلم وفهم الطلاب لمادة اللغة العربية، حتى يصبح حلاً لمشكلة نقص الدافعية ورغبة التعلم ومشاركة الطلاب في عملية التعلم.

ب. صياغة المشكلة

بناءً 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 يدرسون باستخدام نموذج التلقين (المحاضرة)؟

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

ب. لمعرفة تأثير نموذج التعلم القائم على اللعب بمساعدة *Wordwall* في رغبة الطلاب بتعلم اللغة العربية في المدرسة الثناوية سوديرمان جمارن

٢. فوائد البحث

أ. من الناحية النظرية

يعد التعلم القائم على اللعب تطبيقاً لنظرية البنائية التي تركز على التعلم النشط. يمكن لهذا البحث أن يقدم دليلاً تجريبياً على كيفية بناء الطلاب لمعرفتهم 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 تعزيز رغبة الطلاب بتعلم اللغة العربية في المدرسة الثناوية سوديرمان جمارن.

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 انتظامًا.

(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 وابتكارًا لتطبيقها في الصف، مما يجعل عملية التعليم أكثر ملاءمة وملائمة للأهداف التعليمية الأساسية.

(ج) كحافز 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، وخصوصًا نموذج التعلم القائم على اللعب وتعلم اللغة العربية في المدرسة الثانوية السوديرية جبران. 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 تخطيط 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 تخطيط أو نمط يُستخدم كدليل في تخطيط التعليم في الصف أو الدروس الخصوصية، وكذلك لتحديد أدوات التعلم بما في ذلك مراجع الكتب، والحاسوب، 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. وعادة، 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 الصف أو في مواقع أخرى. 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 مباشرًا مثل النشاطات الحضورية، أو غير مباشر باستخدام وسائل مختلفة. ونموذج التعلم هو خطة أو نمط يمكن استخدامه لتشكيل المنهاج (خطة التعلم)، حتى تكون أنشطة التعليم والتعلم أفضل.^{١٨} وظيفة نموذج التعلم هذا هي أن يكون مرجعًا أو دليلًا للمعلمين أو مخططي التعليم في تخطيط أو تنفيذ أنشطة التعلم.^{١٩}

¹⁶ 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

¹⁷ Putri Khoerunnisa, Syifa Masyhuril Aqwal, “Analisis Model-model Pembelajaran,” FONDATIA: Jurnal Pendidikan Dasar, vol. 4 , no. 1 (2020), hal. 3

¹⁸ Khoerunnisa, Aqwal, “Analisis...” hal. 27

¹⁹ 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 تعليمية 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:^{٢٢}

- (أ) الراشدة 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 Djawal, "Optimalisasi Pembelajaran...", hal. 3^٨

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، فإنّ نموذج التعلم يُعدُّ جيّدًا - حسب *Triyanto* - إذا توافرت فيه المعايير الآتية:^{٢٣}

(أ) صحيح (صالح). يُرتبط جانبُ الصلاحية بأمرين، وهما: (أ) هل النموذج المطوّر مستندٌ إلى أسس نظرية قوية؟، (ب) هل توجد فيه اتساق داخلي؟
(ب) عملي. لا يمكن تحقيق جانب العملية إلا إذا: (أ) صرّح الخبراء والممارسون بأنّ ما تمّ تطويره قابلٌ للتطبيق، (ب) وأظهرت الوقائع أنّ ما تمّ تطويره يمكن تطبيقه بالفعل.

(ج) فعّال. وفيما يتعلّق بجانب الفعّالية، فإنّ نيفن يضع المعايير التالية: (أ) يُقَرُّ الخبراء والممارسون، بناءً على خبرتهم، بأنّ النموذج فعّال، (ب) ومن الناحية التشغيلية، يُحقّق النموذج النتائج المرجوة.

من خصائص نموذج التعلم الجيد وجود مشاركة الطلاب في التعلم بشكل نشط وخالق، مما يساهم في تطوير ذواتهم.^{٢٤} وفي هذا السياق، يقوم المعلم بدور الميسر، والمنسق، والواسط، والمحفز

²³ Triyanto, 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 دورٌ مهمٌ للغاية. ويرجع ذلك إلى أن وجود نموذجٍ للتعليم يجعل العملية التعليمية أكثر فاعلية وكفاءة في تحقيق الأهداف المنشودة. وتكمن وظيفة نموذج التعليم في كونه مرجعًا للمصممين التربويين والمعلمين في تنفيذ عملية التعليم.^{٢٧} أي أنّ هذا النموذج يُعدّ بمثابة خريطة طريق أو دليلاً لأولئك الذين يشاركون في العملية التعليمية، سواء كانوا مصمّمي التعليم (مثل مطوّري المناهج) أو المعلمين (المدرّسين).

(٤) نموذج التعلم البنائي (*Konstruktivisme*)

يعد نموذج التعلم القائم على اللعاب (*GBL*) أحد التطبيقات العملية لنظرية البنائية، التي تؤكد أن المعرفة يبنّيها المتعلم بشكل فعال من خلال الخبرة والتفاعل مع البيئة، مما يساهم في تفهّم 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

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

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

²⁸ 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), 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.²⁹

إن الاستراتيجية الأساسية في نموذج التعلم البنائي تدعو المتعلمين إلى التفكير وفهم المادة الدراسية، لا أن يقتصر دورهم على الاستماع والتلقي 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.³⁰ 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 عرف التعلم القائم على اللعب (*GBL*) كنموذج تعليمي
 يستخدم اللعب التي تم تصميمها خصيصًا لمساعدة عملية التعلم
 والتعليم في الفصول الدراسية. في هذا النموذج، يُطلب من
 الطلاب التعلم ولكن بطريقة اللعب، لأن اللعب هدفًا، وهو
 التسلية.³¹ 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
 خيارًا شائعًا كجزء من بيئة التعلم مع تطور تكنولوجيا الحاسوب
 والهواتف الذكية.³²

التعلم القائم على اللعب (*GBL*) هو نهج يستخدم
 الألعاب كأداة لتحقيق أهداف التعلم. من خلال الاستفادة من
 الألعاب، يصبح التعلم أكثر جذبًا وفاعلية، وأكثر توافقًا 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 يُشجَّعون 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 ومحتوى 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

يعد نموذج التعلم القائم على اللعب GBL نهجًا تربويًا يدمج عناصر اللعبة في عملية التعلم بهدف 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, "Intruactional Design In Game Based Learning And Applications Used Ineductional Systems," Technical Journal: vol. 1, no. 2 (2018)

³⁵ Vusić, dkk, "Intruactional Design...", hal. 11

أ) طور التحضير (Preparation)

في هذه المرحلة الأولية، يقوم المعلم بالتخطيط 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 تعمل 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 والهدف من
اللعبة التي سُلَّعِب.
- تقديم السياق الأكاديمي، يربط اللعبة
بالمفاهيم النظرية لبناء الصلة بين النشاطات
اللُّعبية ونتائج التعلم المتوقعة.
- تحفيز الدافعية، من خلال استراتيجية
Gamifikasi التي يمكن أن تعزز من
مشاركة وفضول الطلاب.

(ج) طور الاستكشاف (*Exploration*)

- في هذه المرحلة، يبدأ الطلاب 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
تحديدتها.

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 اللازمة

(د) طور التكامل (Integration)

- تهدف 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.

(هـ) 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:³⁹

- تقييم الفهم المفهومي، من خلال الاختبارات أو المهام أو المناقشات الأكاديمية لقياس مستوى تحقيق الطلاب.
- 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 الألعاب (*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 الأكاديمية في التطور والتكيف مع احتياجات الطلاب لتحقيق نتائج تعلم مثلى.

(٣) مراحل وتنفيذ التعلم بنموذج التعلم القائم على الألعاب

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 الطلاب 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 هي⁴⁰:

- تحديد الكفاءات الأساسية أو الأهداف
التعليمية التي تتناسب مع المنهج الدراسي.
 - التأكد من أن أهداف التعلم قابلة للقياس
بشكل موضوعي.
 - مواءمة أهداف التعلم مع خصائص
الطلاب 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 الطلاب لطريقة اللعب وعلاقتها بالمحتوى التعليمي

- توافق 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

(هـ) التقييم والتأمل

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

- الاختبارات التكوينية أو النهائية لتقييم 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 الألعاب (*GBL*) هو نهج يندمج عناصر اللعبة في عملية التعليم لزيادة

الدافعية والمشاركة وفهم الطلاب للمحتوى التعليمي. من خلال تطبيق خطوات منهجية تبدأ من تخطيط 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 الأكاديمية بشكل مثالي

ج. *Wordwall*

يُعد *Wordwall* منصة إلكترونية تُوفّر لدعم عملية التعلم في المؤسسات التعليمية. وهو موقع ويب يقدم مجموعة متنوعة من الألعاب والاختبارات التفاعلية التي يمكن تكييفها لتناسب مع محتوى الدروس.^{٤٣} تُوفّر هذه المنصة وسيلة للمعلمين لتقديم المادة التعليمية بشكل تفاعلي، بالإضافة إلى قياس مستوى فهم الطلاب للمحتوى التعليمي.^{٤٤}

اعتبر استخدام منصة *Wordwall* كوسيلة تعليمية ابتكاراً جديداً في عالم التعليم. فبالإضافة إلى ذلك، يُسهّم 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 Meningkatkan 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 فاعلية وجودة تعلم الطلاب، خاصة عند استخدامه ضمن نموذج التعلم المعتمد على الألعاب (*GBL*).

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

(١) اللعبة *Unjumble*



(٢) اللعبة *Flash Card*



⁴⁵ Oliana,Dkk, “Pengembangan Game...”

Quiz اللعبة (٣)



Find The Match اللعبة (٤)



د. الرغبة في التعلّم

(١) تعريف الرغبة في التعلّم

الرغبة هي شعور بالميل والحب تجاه شيء أو نشاط معين دون وجود إكراه أو أمر خارجي.^{٤٦} وتُعَدّ الرغبة في التعلّم من الأمور بالغة الأهمية في عملية التعليم، إذ إن تحقيق أهداف التعلّم يتوقف على مدى محبة الطالب للمادة واستعداده لتعلّمها. فعندما يكون لدى المتعلم رغبة قوية في التعلّم، 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 بالمتعة 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 يُتَوَقَّع منه تعلّمها وبين نفسه كفرد. فإذا أدرك الطالب أن التعلّم هو وسيلة لتحقيق أهداف يراها مهمة في نظره، فعالباً ما سينشأ لديه رغبة (ودافعية) لتعلّمها.^{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

عدّت اللغة العربية من المواد الدراسية التي تتطلب مهارة من المعلم في إدارة الصف، ولا سيما في استخدام الاستراتيجيات أو النماذج التعليمية التي تخلق جوًّا مريحًا وممتعًا، مما يساهم في جذب رغبة الطلاب وتنشيط مشاركتهم. إن فاعلية الطالب في عملية التعلم تتأثر بشكل كبير برغبته في التعلّم.⁵⁰ لذلك، من الضروري أن يحرص المعلم على توفير بيئة تعليمية جذابة ومشوقة تشجع الطلاب على الإقبال على تعلّم اللغة العربية.⁵¹

في بحث قامت به إنداه بورغا ساري (٢٠٢٢) بعنوان: "تعليم اللغة العربية باستخدام وسائل التكنولوجيا المعلوماتية لترقية رغبة تعلم اللغة العربية"، تبين أن استخدام وسائل تكنولوجيا المعلومات في تعليم اللغة العربية له تأثير كبير في ترقية رغبة تعلم اللغة العربية لدى طلاب المعهد العالي بمعهد الروضة الحسنة بمدينة ميدان. وعلى الرغم من أن الوسائط التعليمية المعتمدة على تكنولوجيا المعلومات والاتصالات لم تُستخدم بعدُ بشكلٍ كامل بسبب محدودية البنية التحتية والوقت، فقد أظهر الطلاب حماسةً كبيرةً عندما طُلب

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

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

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

٢) نظرية الرغبة في التعلّم (نظرية التدفق Flow)

في هذا البحث، اعتمدت الباحثة على نظرية التدفق (Flow Theory) التي طوّرها ميهالي تشيكسينتميهالي (Mihaly Csikszentmihalyi) عام ١٩٩٠ كإطار مفاهيمي لمناقشة الرغبة في التعلّم، لأن هذه النظرية توفّر فهماً عميقاً لحالة الانخراط الأمثل للفرد في نشاط معين، بما في ذلك في السياق الأكاديمي. ويُعرّف

^{٥٢} عنده فورغا ساري، تعليم اللغة العربية باستخدام وسائل التكنولوجيا المعلوماتية لترقية رغبة

تعليم اللغة العربية، إحياء التربية: vol. 2, no. 1 (٢٠٢١)

التدفق على أنه حالة من الوعي الكامل يكون فيها الفرد مندمجًا تمامًا ويشعر بالمتعة أثناء أداء النشاط، إلى درجة نسيان الأمور الخارجية مثل الوقت، والتعب، وحتى الذات.⁵³

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) تركيز 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).⁵⁴ في سياق التعلم، يُنظر إلى "التدفق الأكاديمي" على أنه حالة تمكن الطالب من التعلم بجدية مع الاستمتاع بعملية التعلم، مما يعزز الدافعية الداخلية ويزيد من الرغبة في التعلم.

أشارت عيني وآخرون (٢٠١٩) إلى أن التدفق الأكاديمي يتميز بوجود جانبين أساسيين، وهما: الاندماج في النشاط (*Absorption by activity*) وسلاسة الأداء (*Fluency of*)

⁵³ Nabilla Qurrotu Aini, Dkk, Aspek-aspek Flow Akademik, Journal of Innovative Counseling : Theory, Practice & Research: vol. 3,no. 2, (2019)

⁵⁴ Aini, Dkk, "Aspek-aspek Flow...", hal. 45-46

performance). يشير الاندماج إلى مستوى التركيز العميق الذي يجعل الطالب منخرطاً تماماً في عملية التعلّم، في حين تتعلّق السلسلة بالقدرة على التفكير بسلسلة وإنجاز المهام الأكاديمية بكفاءة.⁵⁵ وعندما يتحقّق هذان الجانبان، فإن الطلاب غالباً ما يُظهرون رغبة قوية في التعلّم، لأنهم يشعرون بالراحة والتمكّن والتّحدي في النشاط التعليمي الذي يمارسونه.

(٣) مؤشّرات الرغبة في التعلّم

عدّت الرغبة في التعلّم 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 مؤشّرات يمكن من خلالها التعرّف على وجود الرغبة في التعلّم لدى الطلاب. في هذا السياق، حدّد كلّ من ليستاري ومُجدّ عدّة مؤشّرات تدلّ على وجود الرغبة في التعلّم، وهي كما يلي⁵⁶:

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

فإنه غالباً ما يشعر بالسرور ويستمتع بعملية التعلّم

⁵⁵ Aini, Dkk, “Aspek-aspek Flow...”, hal. 45

⁵⁶ Kurnia Eka Lestari dan Muhammad Ridwan Yudhanegara, Penelitian Pendidikan Matematika,(Bandung: Refika Aditama, 2018), hal. 93-94

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

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

د) الانخراط في التعلّم: الطالب الذي لديه رغبة في التعلّم 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 التعلّم الموجودة في نفوس الطلاب، وهي⁵⁷:

أ) وجود شعور بالسرور تجاه التعلّم.

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 تركيز الانتباه والفكر على التعلم.
- ج) وجود الرغبة الداخلية في المشاركة النشيطة في التعلم.
- د) وجود جهود تبذل لتحقيق الرغبة في التعلم.
- من بين المؤشرات المذكورة السابقة، تأخذ الكاتبة بعض مؤشرات الرغبة في التعلم التي ستستخدم في هذا البحث، وهي:
- أ. الشعور بالسرور أثناء التعلم
- الطلاب الذين لديهم رغبة في التعلم يميلون إلى الشعور بالفرح والحماس أثناء الدراسة. يشعرون بالرضا ويستمتعون بعملية التعلم.
- ب. وجود الاهتمام والانتباه للتعلم
- الطلاب المهتمون يركزون انتباههم على المادة التي يتعلمونها. 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 ويشاركون في مختلف الأنشطة التعليمية، مثل المناقشات والعروض التقديمية أو الأعمال الجماعية.

د. وجود الجهد 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 الأوتوتيليكي 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 عاملاً مهماً جداً. 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 سلبي

للمعلومات، بل هو مشارك نشط في عملية التعلم. إنه يمتلك فضولاً عالياً، وتركيزاً، ودافعاً 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. ويتجلى ذلك في كثرة الدراسات السابقة المتعلقة بهذا الموضوع. وقد أظهرت هذه الدراسات أوجهاً من التشابه والاختلاف في نتائجها. ولتدعيم بحث الكاتبة، فيما يلي عرض موجز لتلك الدراسات:

الجدول ٢٠١ الدراسات السابقة

رقم	الجانب	الدراسات السابقة		
١	الباحث	<i>Komang Redy Winata, I Made Dedy Setiawan</i>	Firosa Nur 'Aini	Al-Kudri, Maish aroh
٢	الموضوع	تأثير التعلم القائم على الألعاب الدافعية والتحصيل الدراسي	تأثير التعلم القائم على الألعاب الاهتمام والنتائج الدراسية في مادة الاقتصاد	تأثير وسيلة التعلم كاهوت المبنية على التعلم القائم على الألعاب على نتائج تعلم الطلاب الجامعيين

	لدى طلاب الصف الحادي عشر العلوم الاجتماعية			
kuantitatif	kuantitatif	kuantitatif	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 كاهوت 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	(١) توجد فروق ذات دلالة إحصائية في الدافعية للتعلم بين الصف الذي يستخدم التعلم المباشر والصف الذي	نتيجة البحث	٦

استراتيجيات	قيمة الدلالة	يستخدم التعلم		
التعلم الفعالة	الإحصائية	القائم على		
لتحسين نتائج	بلغت ٠,٠٠	الألعاب,		
تعلم الطلاب.	وهي أقل من	(٢) توجد فروق		
كانت قيمة t	وكان ٠,٥	ذات دلالة		
المحسوبة (٤.٩٥)	متوسط نتائج	إحصائية في		
أكبر من t الجدول	التعلم في	التحصيل		
(١.٦٨)، مما يعني	الصف التجريبي	الدراسي بين		
أن هناك تأثير	بينما ٨١٪،	الصف الذي		
لاستخدام وسائل	كان في الصف	يستخدم نموذج		
التعلم كاهوت	الضابط ٦٩٪.	التعلم المباشر		
القائمة على التعلم	هذه وتُظهر	والصف الذي		
القائم على	النتائج أن	يستخدم نموذج		
الألعاب في تحسين	بين الفارق	التعلم القائم		
نتائج تعلم	الصفين كبير	على الألعاب,		
الطلاب. ويعود	من الناحية	(٣) ارتفعت		
ذلك إلى أن قيمة	الإحصائية.	دافعية التعلم		
t المحسوبة كانت	وهذا يعني أن	والتحصيل		
أكبر من قيمة t	احتمال حدوث	الدراسي لدى		
الجدول.	فرق متوسط	الطلاب بشكل		
	نتائج التعلم	ملحوظ نتيجة		

		لتطبيق نموذج التعلم القائم على اللعب.	بنسبة ١٢٪ عن طريق الصدفة ضئيل جداً. وبناءً عليه، يمكن الاستنتاج أن التعلم القائم على اللعب يؤثر على دافعية الطلاب للتعلم.	
٧	المرحلة التعليمية	الجامعة	المدرسة الثانوية	المدرسة المتوسطة
٨	أوجه الشبه	<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>التي تلقت المعالجة باستخدام نموذج التعلم القائم على الألعاب (GBL) والمجموعة الضابطة التي تستخدم أساليب التعلم التقليدية.</p> <ul style="list-style-type: none"> • تشير الأبحاث الثلاثة بشكل تجريبي إلى أن التعلم القائم على الألعاب يسهم بشكل إيجابي في تحسين التحفيز والاهتمام ونتائج التعلم في مختلف مستويات التعليم.
٩	أوجه الاختلاف	<ul style="list-style-type: none"> • الاختلاف الرئيسي بين الأبحاث الثلاثة المذكورة يكمن في تركيز المتغيرات التابعة، وهي: <ul style="list-style-type: none"> ■ البحث الأول يركز على التحفيز والتحصيل الدراسي. ■ البحث الثاني يدرس الاهتمام ونتائج تعلم الطلاب. ■ البحث الثالث يبحث في تأثير استخدام وسائط Kahoot 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>وهذا يشير إلى أنه على الرغم من أن الأساليب والمنهجيات المستخدمة متشابهة، إلا أن هناك اختلافًا في تصميم التجربة وتركيز البحث.</p> <p>● 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</p>		
---	--	--

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.^{٥٨} ستتم 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 الألعاب (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 الحقيقي (البحث الشبه تجريبي - *Quasi-Experimental Research*) وهو البحث الذي 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.⁵⁹ وقد تم اعتماد هذا النوع من البحث لأن البيئة المدرسية تقسم الطلاب إلى فصول موجودة سلفاً، مما يجعل من الصعب جدّاً توزيعهم عشوائياً في مجموعتي التجريب والضبط. كما أن قياس الميول يعد أمراً صعباً، لأن الميل بنية نفسية معقدة ويصعب 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.⁶⁰ ولكن، بخلاف التصميم التجريبي الحقيقي، 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	<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
<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 "ووردوول" 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

أُجريَ البحث في المدرسة الثناوية السوديرمان جِباران باندونجان، التي تقع في شارع رايا بلاتير-جِباران رقم ٥٠، جِباران، منطقة باندونجان، محافظة سِمارانغ. 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*) ومختبر الحاسوب.

وقد تم اختيار هذا المكان نظرا 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 المحاضرة في تدريس اللغة العربية، مما جعل عملية التعلم داخل الصف تبدو رتيبة ومملة. ومن ثم ظهرت لدى الباحثة الرغبة في استكشاف استخدام نموذج تعليمي آخر أكثر تنوعا 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 التعميم التي تشمل الموضوعات والأشياء التي لها كمية وخصائص معينة حددتها الباحثة لدراساتها ومن ثم الخروج

باستنتاجات من بحثه.⁶¹ 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 رتت 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 والمؤشّرات في البحث

الدّالة هي كل شيء سيكون موضوع ملاحظة في البحث. وتُعرف الدّوال أيضاً بأنها العوامل التي تؤثر في الأحداث أو الظواهر التي ستُدرس.⁶² الدّالة هي الخصائص أو الصفات أو القيم التي تتفاوت ويمكن قياسها والتي تُركّز عليها في البحث.⁶³ في هذا البحث، استخدمت الباحثة دالة واحدة مستقلة (X) وهي نموذج التعلّم القائم

⁶¹ Sugiyono, "Metode Penelitian..."

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

⁶³ Sugiyono, "Metode Penelitian..."

على ألعاب "Game Based Learning" باستخدام "Wordwall"، ودالتين تابعتين هما (Y_1) رغبة الطلاب بتعلّم اللغة العربية باستخدام نموذج التعلّم القائم على الألعاب، و(Y_2) رغبة الطلاب بتعلّم اللغة العربية الذين لا يستخدمون نموذج التعلّم القائم على الألعاب. 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 وتركيزاً وحماساً 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 تدريسها. لقياس رغبة المتعلمين بالتعلم، هناك بعض المؤشرات الرئيسية التي تعتبر مرجعاً في هذا البحث. فيما يلي مؤشرات رغبة بالتعلم التي سُتستخدم في هذا البحث:

الجدول ٣.٢ مؤشرات الرغبة في التعلّم

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

	الفضول، الانجذاب، الدهشة (في سياق إيجابي)، الاستجابة.		
٢٤-١٨	إظهار المشاركة الفعالة جسدياً أو من خلال الأفعال الملموسة 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

	لتحقيق الرغبة في التعلم	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.
--	-------------------------	---

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 استخدامات 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 المقدّمة للإجابة أربع، وهي: (١) لا أوافق، (٢) لا أوافق تمامًا، (٣) أوافق، (٤) أوافق تمامًا.

ب) مصدر البيانات

مصدر البيانات هو الجهة التي يُمكن الحصول منها على البيانات.^{٦٥} وهو الأصل أو المكان الذي تأخذ منه الباحثة البيانات أو المعلومات اللازمة 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 العيّنة أو المصدر الرئيسي الذي جُمعت منه البيانات. وتتعلّق هذه البيانات

⁶⁴ Naifah, *Evaluasi Pendidikan Bahasa Arab*, (Semarang: SeAP (Southeast Asian Publishing), 2021), hal. 78

⁶⁵ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2006)

⁶⁶ Suryabrata, "Metodologi Penelitian..", hal. 39

بمعلومات تخصّ طلاب مدرسة متوسطة
"سوديرمان جمبران" الإسلامية.

(ب) البيانات الثانوية

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

(ج) تقنية جمع البيانات

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

اللعاب (Game Based Learning)، وما بعده. وقد وُزعت الباحثة الاستبيان عبر نموذج استبيان ليقوم الطلاب بتعبئته. أُجريت الباحثة الاختبار على شكل اختبار قبلي (Pre-test) واختبار بعدي (Post-test)، ويهدف إلى معرفة نتائج تعلّم الطلاب. ثالثاً: التوثيق تمّ استخدام التوثيق لتسجيل جميع المعلومات والبيانات المتعلقة بسير عملية البحث:

(أ) استبيان الرغبة في التعلّم

الاستبيان هو قائمة من الأسئلة يجب على المشاركين (المستجيبين) الإجابة عنها، وهي عبارة عن مجموعة من الأسئلة المكتوبة تهدف إلى جمع المعلومات حول أمر معيّن.^{٦٧} يُستخدم استبيان الرغبة في التعلّم لقياس مدى رغبة الطلاب بالتعلّم قبل وبعد استخدام نموذج التعليم القائم على اللعب (Game Based Learning). المقياس المستخدم لحساب رغبة الطلاب في تعلّم 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 أوافق, (٢) لا أوافق تمامًا, (٣) أوافق, (٤) أوافق تمامًا.

(ب) الملاحظة

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

وقد عرّف 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 بنفسه في الأنشطة التي يتمّت 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 و الاعتمادية للأدوات التي أعدها.

(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 أعدها

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. ذكرنا سهارسيمي أريكونتو أن "يمكن القول إن الأداة موثوقة إذا قدمت نتائج دقيقة وثابتة بغض النظر عن من يقوم بها ومتى".^{٧٢} تم استخدام برنامج *W-stas for Windows* لاختبار موثوقية أداة الاختبار في هذه الدراسة. أما وفقًا لويرتنا سوجارواني، تُعتبر الأداة موثوقة بشرط أن تكون قيمة كرونباخ ألفا أكبر من ٠.٦.

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 البعدي التي 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 معلمي (*non-parametric*).

ب) اختبار الفرضيات المسبقة

يُنقَد هذا الاختبار لتحديد طريقة تحليل البيانات التي سيتم تطبيقها. ويشمل هذا الاختبار ما يلي:

- اختبار التوزيع الطبيعي

استخدمت اختبار التوزيع الطبيعي لمعرفة ما إذا

كانت بيانات العينة تتبع التوزيع الطبيعي أم لا.^{٧٣}

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

وعند استخدام التحليل بالأسلوب البارامتري، من المهم التأكد من تحقيق شرط التوزيع الطبيعي. في هذا البحث، تم إجراء اختبار التوزيع الطبيعي باستخدام اختبار كولموغوروف-سميرنوف (*Kolmogorov-Smirnov*) من خلال برنامج *SPSS* الإصدار ٢٦. وقد تم اختيار هذا الاختبار استنادًا إلى رأي "نشاهايونو" الذي أوضح أن اختبار *Kolmogorov-Smirnov* يمكن استخدامه للتحقق من التوزيع الطبيعي سواء في المجموعات ذات العدد الكبير أو القليل من المشاركين.^{٧٤} ويُعتمد في اتخاذ القرار على مستوى الدلالة الإحصائية، حيث تُعتبر البيانات تتبع التوزيع الطبيعي إذا كانت قيمة الدلالة (*Sig.*) أكبر من ٠.٠٥، أما إذا كانت أقل من ٠.٠٥، فإن البيانات لا تتبع التوزيع الطبيعي.^{٧٥} وفي حال لم تتبع البيانات التوزيع الطبيعي، فلا حاجة لإجراء اختبار التجانس (اختبار التماثل).

• اختبار التجانس

⁷⁴ Tri Cahyono, Statistik Uji Normalitas (Semarang, 2006).

⁷⁵ Kadir, "Statistika Terapan (Konsep, Contoh Dan Analisa Data Dengan Program SPSS/Lisrel Dalam Penelitian)" (Rajawali Pers, 2015)

يُجرى اختبار التجانس لمعرفة ما إذا كانت
تباينات درجات اهتمام الطلاب بالتعلّم بين المجموعة
التجريبية والمجموعة الضابطة متجانسة أم لا. إذا كانت
البيانات متجانسة، يمكن متابعة التحليل باستخدام
الإحصاء البارامتري مثل اختبار $(t - test)$ أو تحليل
التباين $(ANOVA)$. وعندما تكون البيانات موزعة
توزيعًا طبيعيًا، يتم تنفيذ اختبار التجانس. وقد استخدم
هذا البحث اختبار "ليفين" $(Levene's Test)$
للتحقق من التجانس باستخدام برنامج $SPSS$
الإصدار ٢٦. إذا كانت قيمة الدلالة $0,05$
> $(Sig.)$ ، فإن البيانات تُعتبر متجانسة، أما إذا كانت
قيمة الدلالة $0,05 >$ ، فإن البيانات تُعتبر 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 الألعاب $(Game-Based Learning)$ "

بمساعدة *Wordwall* في رغبة التعلم اللغة العربية بالمدرسة الشناوية
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.

(هـ) صياغة مشكلة البحث.

(و) إعداد مقترح البحث (*Proposal*)

(ز) تقديم طلب إذن رسمي لإجراء البحث

(ح) اختيار الصف الذي ستستخدم كعينة في البحث

(ط) إجراء اختبار تجريبي (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

اللعاب (*Game Based Learning*) بمساعدة

Wordwall في الصف التجريبي (الصف الثامن - ب)،

واستخدام أسلوب المحاضرة/الطريقة التقليدية في الصف
الضابط (الصف الثامن - أ).

ج) إجراء اختبار بعدي (*Post-test*) للصف التجريبي
والصف الضابط.

د) جمع البيانات من نتائج الملاحظة (المراقبة الصفية).

٣) المرحلة النهائية

أ) معالجة البيانات التي تم جمعها

ب) تحليل مقارنة نتائج تعلم الطلاب بين الصف التجريبي
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 تنفيذ عملية التعلم، خُضع الصف الثامن (أ) لطريقة التعليم التقليدية التي تعتمد على أسلوب المحاضرة، بينما خُضع الصف الثامن (ب) لنموذج التعلم القائم على اللعب (*Game Based Learning*) باستخدام موقع *Wordwall*.

وقد استُخدمت في هذا البحث استبيان مكوّن من ٣٠ فقرة تم إعدادها لقياس رغبة المتعلّمين نحو تعلّم اللغة العربية. وُزّع هذا الاستبيان مرتين على الصف التجريبي والصف الضابط. أُعطي الاستبيان الأول كاختبار قبلي (*Pre-test*) لقياس رغبة المتعلّمين 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 عُرضت نتائج هذا التحليل في جدول كما هو موضّح أدناه:

الجدول ٤.١ قائمة درجات رغبة التعلّم للصف التجريبي والصف الضابط

درجات الرغبة للصف التجريبي (Experiment)		درجات الرغبة للصف الضابط (kontrol)		الرقم
Pre-Test	Post-Test	Pre-Test	Post-Test	
٥٧	١٠٧	٥٠	٦١	١
٤٩	١٠٢	٦١	٧٠	٢
٥٦	١٠٩	٧٠	٧٧	٣
٦٤	١٠٦	٧١	٥٨	٤
٤٢	١٠٥	٥٥	٧٩	٥
٥٤	١٠٨	٦٦	٦٣	٦
٥٧	١٠٣	٦٣	٦٧	٧
٦٠	١٠١	٥٠	٧١	٨
٤٩	١١٧	٤٩	٤٣	٩
٦٢	١٠٢	٤٩	٦٩	١٠
٤٨	١٠٧	٤٣	٧٢	١١
٥٤	١٠٨	٥٩	٧٢	١٢
٦٩	١٠٠	٣٩	٦٣	١٣
٧٤	١١١	٥٠	٦٠	١٤
٦٨	١٠٦	٥٢	٧٦	١٥
57	١٠٠	٥٢	٦٨	١٦

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

وأما خلاصة نتائج معالجة بيانات الاختبار القبلي والاختبار البعدي لكلٍ من الصف التجريبي والصف الضابط فهي كما يلي:

الجدول ٤.٢ قائمة درجات الاختبار القبلي والبعدي

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

واستنادًا إلى البيانات الواردة في الجدول السابق، يمكن فهم أن الصف التجريبي قد شهد ارتفاعًا ملحوظًا في درجات رغبة الطلاب نحو تعلّم 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 تعلّم اللغة العربية بعد التدخل التعليمي. وعلى العكس، فإن الصف الضابط شهد ارتفاعًا طفيفًا فقط في

أعلى الدرجات، حيث ارتفعت من ٧١ إلى ٧٩، مما يدل على أن التغير في رغبة التعلّم 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 التعلّم قد شهدوا تحسناً ملحوظاً. وفي المقابل، فإن أدنى درجة في الصف الضابط ارتفعت من ٣٩ إلى ٤٣ فقط، مما يشير إلى وجود زيادة محدودة جداً في رغبة التعلّم. أما متوسط درجات ميول التعلّم 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 التعلّم المطبق على هذه المجموعة كان أكثر فاعلية في تعزيز رغبة الطلاب نحو تعلّم اللغة العربية.

في تحليل نتائج قياس رغبة التعلّم 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:

- ٣٠-٦٠: منخفض جداً
- ٦١-٧٥: منخفض
- ٧٦-٩٠: متوسط
- ٩١-١٠٥: مرتفع

• ١٠٦-١٢٠: مرتفع جدًا

و استخدمت هذه الفئات كمرجع لتقييم وتفسير موقع كل فرد أو مجموعة في مستوى رغبته نحو تعلّم 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 التدخّل التعليمي الذي طُبّق في الصف التجريبي كان فعالاً بدرجة كبيرة في رفع رغبة الطلاب نحو تعلّم اللغة العربية مقارنةً بالصف الضابط الذي لم يتلقَ معاملة ماثلة. وعليه، يمكن الاستنتاج أن النهج التعليمي المستخدم في المجموعة التجريبية أثبت فعاليته وتأثيره الأكبر في تعزيز وتقوية رغبة الطلاب نحو تعلم مادة اللغة العربية. ومع ذلك، وبناءً على النتائج المذكورة، لا بدّ من إجراء تحليل إحصائي إضافي لمعرفة مدى تأثير نموذج التعلم القائم على اللعب (*Game Based Learning*) باستخدام *Wordwall* على رغبة الطلاب نحو تعلّم اللغة العربية.

ب. تحليل البيانات

أ) تحليل أداة الرغبة

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

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

(أ) اختبار الصلاحية

أُجري اختبار الصلاحية لضمان أن الأداة المستخدمة في قياس رغبة تعلّم اللغة العربية تعكس فعليًا الجوانب المرتبطة ببناء الرغبة ذاته. إن صدق الأداة يُظهر درجة الدقة والانضباط في قياس الجوانب ذات الصلة وفقًا لهدف القياس. وفي هذا البحث، حُلِّل الصدق لِفقَر غير الاختبار بمساعدة برنامج *W-Stats*. وبناءً على نتائج التحليل، فإن الفقرة تُعدُّ صادقة إذا كانت قيمة I^2 المحسوبة أكبر من قيمة I^2 الجدولية. وعلى العكس، إذا كانت قيمة I^2 المحسوبة أقل من I^2 الجدولية، فتُعتبر الفقرة غير صادقة. وقد استُخرجت قيمة I^2 الجدولية من عدد المستجيبين (N) ناقص درجات الحرية ($df = N - 2$)، فكان $df = 40 - 2 = 38$. وعند مستوى دلالة $\alpha = 0.05$ ، فإن قيمة I^2 الجدولية من الجدول هي 0.312 . وقد أُجري اختبار الصدق التجريبي في الصفين الثامن A والثامن B بعدد 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 أداة الرغبة

الرقم	Rtable	Rhitung	التوضيح
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، يُفهم أنّ قيمة I المحسوبة أكبر من قيمة I الجدولية ($r_{hitung} > r_{tabel}$)، وبالتالي فإنّ استبانة البحث التي تمّ اختبارها في الصفّ الثامن (أ) والثامن (ب) ثبت صدقها. وقد تبين أنّ جميع البنود الثلاثين من الأداة تمتلك قيمة ارتباط بين درجة البند والدرجة الكلية (r) تتجاوز الحدّ الأدنى لمعيار الصدق، وهو $r > 0.05$.

(ب) اختبار الموثوقية

تم إجراء اختبار الثبات لقياس درجة الاتساق الداخلي لأداة استبيان رغبة التعلّم للغة العربية المستخدمة في هذا البحث. ويُشير الثبات إلى مدى قدرة الأداة على إنتاج بيانات مستقرة وموثوقة عند استخدامها في ظروف ماثلة. 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. وتُعتبر الأداة ذات ثبات عالٍ إذا كانت قيمة $Cronbach's Alpha \leq 0,70$ ، وتُصنّف القيمة بين 0,60 و 0,69 على أنها متوسطة، أما القيمة أقل من 0,60 فتُشير إلى ثبات منخفض وتدل على ضرورة تحسين بعض فقرات الأداة. وبحسب ويراتنا سوجرويني (*Wiratna Sujarweni*)، فإن الأداة تُعد موثوقة إذا كانت قيمة $Cronbach's Alpha < 0,60$ ⁷⁶. وفيما يلي نتائج اختبار الثبات للأسئلة:

⁷⁶ 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

استنادًا 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 التجريبي وصف التحكم.

ب) اختبار الفروض الأساسية

عند تنفيذ تحليل البيانات، تجب 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 كولموغوروف-سميرنوف للعينة الواحدة)، بينما تم استخدام طريقة *Levene's* (اختبار ليفين) لاختبار التجانس. وتستخدم 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 البعدي 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 يُحدّد 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*. وفيما 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	post test 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.

Activate Windows

بناءً على الجدول السابق، فإن جميع قيم الدلالة (*Asymp. Sig. 2-tailed*) كانت أعلى من مستوى الدلالة ٠.٠٥. وبناءً عليه، يمكن الاستنتاج أن البيانات في كل مجموعة تتوزع توزيعاً طبيعياً. ويُشير هذا إلى أن البيانات تستوفي افتراض التوزيع الطبيعي، وهو شرط أساسي لاستخدام التحليل الإحصائي البارامتري، مثل اختبار (*T-test*). ولذلك، يمكن متابعة تحليل البيانات باستخدام المنهج البارامتري.

(ب) اختبار التجانس (*Homogenitas*)

استناداً إلى نتائج اختبار التوزيع الطبيعي السابق، تنبغي على الباحثة متابعة التحليل بإجراء اختبار التجانس. وقد تم تنفيذ هذا الاختبار باستخدام قيم الاختبار البعدي (*Post-test*) لكلا المجموعتين. 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 ٠,٣٥٦، وعلى أساس الوسيط (*Median*) بلغت ٠,٤١٩، وعلى أساس الوسيط مع درجات الحرية المعدلة بلغت ٠,٤٢٠، أما على أساس المتوسط المقتطع (*Trimmed Mean*) فبلغت ٠,٣٦٥. جميع هذه القيم الأربع للدلالة تفوق مستوى الدلالة المعتمد وهو ٠,٠٥، 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 (*T-test*) المستقل لتحليل الفروق في رغبة التعلم للغة العربية بين المجموعة الضابطة والمجموعة التجريبية في هذا البحث 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 الألعاب (*Game-Based Learning*) بمساعدة 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 الألعاب (GBL) بمساعدة Wordwall في رغبة التعلم الطلاب

بالمدرسة الثانوية سوديرمان جباران.

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

RANGKUMAN HASIL ANALISIS UJI-t INDEPENDEN*						
at belajar bahasa arab ** untuk Kategori	RERATA	PERBEDAAN RERATA	GALAT BAKU PERBEDAAN RERATA	DERAJAT KEBEBASAN (d.k.)	t	1-KRITERIA PD TARAF SIGN. 5% KESIMPULAN
GBL ***	105,500	38,800	2,237	38	17,346	2,024 Signifikan
Konvensional ****	66,700					

Catatan: * Variabel Independent/Bebas : model pembelajaran
 ** Variabel dependent/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 Kateg 88,79%

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

في الجدول السابق إلى وجود فرق دال إحصائيًا في رغبة التعلّم للغة العربية

بين نموذجين تعليميين، وهما: النموذج التقليدي/المحاضرة، ونموذج التعلّم

القائم على الألعاب (Game-Based Learning - GBL). ووفقًا

للبيانات، بلغ متوسط رغبة التعلّم للغة العربية في المجموعة التي استخدمت

النموذج التقليدي/المحاضرة حوالي ٦٦,٧٠٠، في حين بلغ المتوسط في

المجموعة التي استخدمت نموذج GBL نحو ١٠٥,٥٠٠. ويُظهر ذلك فرقًا

في المتوسطات قدره ٣٨,٨٠٠ نقطة، مما يدل على أن مجموعة GBL

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

ثم إن نتائج تحليل اختبار T (T -Test) المعروضة في الجدول تُبيّن أن متوسط رغبة التعلّم للغة العربية لدى المجموعة التي خضعت لنموذج التعلّم القائم على اللعب (GBL) بلغ ١٠٥,٥٠٠. وعند مقارنته بفئات نطاق الدرجات لمستويات الرغبة التعليمية، فإن هذه القيمة تندرج ضمن الفئة "العالية"، لأنها تقع ضمن النطاق (٩١-١٠٥). أما المجموعة التي تلقت التعلم باستخدام الطريقة التقليدية (المحاضرة)، 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 التعلّم لدى الطلاب إلى فئة أعلى. وقد تعزّزت هذه النتيجة بـ فرق 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 التعلّم القائم على اللعب (GBL) أكثر فعالية في تنمية رغبة التعلّم لدى الطلاب مقارنةً بالتعلّم التقليدي، سواء من الناحية الإحصائية أو بناءً على تصنيفات فئات رغبة التعلّم.

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

استنادًا 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) ($2,024 <$)، فإنه يمكن الاستنتاج بوجود فرق دال إحصائيًا بين رغبة التعلّم 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 ٨٨,٧٩٪، مما يشير إلى أن معظم التباين في رغبة التعلّم لدى الطلاب يمكن تفسيره باختلاف نموذج التعلم المستخدم. ويدل ذلك على أن تأثير نموذج التعلم على رغبة التعلّم يُعد قويًا جدًا 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 فرقًا دالًا إحصائيًا في رغبة التعلّم للغة العربية بين طلاب الفصل التجريبي الذي استخدم نموذج التعلم القائم على اللعب بمساعدة *Wordwall* وطلاب الفصل الضابط الذين تلقوا تعليمًا تقليديًا.

ج. البحثية ونتائج البحث

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

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

١) اختلاف رغبة التعلّم لدى الطلاب بين الصف التجريبي والصف الضابط

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

تم تنفيذ أنشطة التعليم والتعلّم خلال ثلاث لقاءات في كلا الصفين. في اللقاء الأول، بدأ التعليم بإجراء اختبار قبلي (*Pre-test*) في كلا الصفين، وذلك من خلال توزيع استبيان رغبة التعلّم للغة العربية على الطلاب، بهدف تمكين الباحثة من معرفة الرغبة الأصلية للمتعلّمين تجاه تعلّم اللغة العربية قبل إعطائهم أي معالجة تعليمية. أما الاختبار البعدي (*Post-test*)، فقد أُجري في اللقاء الثالث بعد انتهاء عملية التعلّم 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، يتبين أن هناك فرقاً ملحوظاً في رغبة التعلّم لدى المتعلمين الذين خضعوا للمعالجة التعليمية من خلال تطبيق نموذج التعلّم القائم على اللعب بمساعدة *Wordwall*، مقارنةً بالمتعلمين الذين استخدموا الوسائل التقليدية/طريقة المحاضرة. وقد أظهرت نتائج البحث وجود فرق دال إحصائياً بين رغبة التعلّم للغة العربية لدى الطلاب الذين استخدموا نموذج التعلم القائم على اللعب بمساعدة *Wordwall*، وبين أولئك الذين تعلموا باستخدام طريقة المحاضرة. وقد ثبت ذلك من خلال نتائج اختبار (t) حيث كانت قيمة (t المحسوبة) (١٧.٣٤٦) أكبر من قيمة (t الجدولية) (٢.٠٢٤) بشكل مطلق، وبالتالي تم قبول الفرضية البديلة (H_a). وهذا يعني أن رغبة التعلّم للغة العربية لدى طلاب الصف التجريبي الذين استخدموا نموذج التعلم القائم على اللعب بمساعدة *Wordwall* تختلف اختلافاً دالاً عن طلاب الصف الضابط.

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

الطلاب بأن النموذج التعليمي المطبق كان ممتعًا وساعدهم على فهم المادة التي تم تدريسها بشكل أفضل. إن استخدام نموذج التعلّم القائم على اللعب بمساعدة *Wordwall* جعل الطلاب يظهرون درجة عالية من الحماسة خلال سير العملية التعليمية. فقد بدوا متحمسين جدًا 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 الجذابة الأخرى وجود ميزة "لوحة الصدارة" التي تظهر بعد إتمام الطلاب للعبة، حيث تُظهر الترتيب بناءً على السرعة والدقة في الإجابة، مما حفّز الطلاب ليكونوا أكثر نشاطًا وتنافسًا.

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

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

الطلاب من خلال الاستبيان المكوّن من ٣٠ بندًا باستخدام مقياس من ١ إلى ٤. وقد تم تصنيف هذه النتائج إلى خمس فئات من مستويات الميول.

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

النموذج التقليدي للتعلّم لم يُحدث تحسّناً يُذكر في ميول الطلاب نحو تعلّم اللغة، وأن أغلب الطلاب بقوا في الفئة "منخفضة" من حيث ميول التعلّم.

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

عند مقارنة المجموعتين، فإنّ فرق الزيادة في المتوسط بين الصفّ التجريبيّ والصفّ الضابط هو ٣٧ نقطة (٤٩ - ١٢). وهذا الفرق يدلّ على مدى تأثير نموذج التعلّم القائم على اللعب (GBL) في زيادة رغبة التعلّم لدى الطلاب مقارنةً بالأسلوب التقليديّ. وتؤكد هذه الحقيقة أنّ أسلوب التعلّم القائم على اللعب قادرٌ على خلق تجربة تعليميّة أكثر جاذبيّة ومتعة، كما يسهم في رفع مستوى اندماج الطلاب في عمليّة تعلّم اللغة العربيّة. وقد ظهر الارتفاع

الملحوظ في الصفّ التجريبيّ أيضاً في أعلى الدرجات وأدناها؛ حيث ارتفعت أعلى درجة في اختبار ما قبل التجربة من ٧٤ إلى ١١٨، وارتفعت أدنى درجة من ٤٢ إلى ٩٦، ممّا يعكس زيادة في رغبة التعلّم بشكل متوازن، سواء لدى الطلاب ذوي الرغبة العالية أو المنخفضة في البداية. أمّا في الصفّ الضابط، فقد ارتفعت أعلى درجة من ٧١ إلى ٧٩ فقط، وأدنى درجة من ٣٩ إلى ٤٣، ممّا يدلّ على أنّ الأسلوب التقليديّ لم يكن له تأثير كبير في تغيير رغبة الطلاب في التعلّم.

إنّ استخدام نموذج التعلّم القائم على اللعب بمساعدة موقع "Wordwall" في تعلّم اللغة العربيّة يوفّر تجربة تعليمية ممتعة، ويحفّز الطلاب على المشاركة الفعّالة في عمليّة التعلّم. وقد ثبت أنّ نموذج (GBL) قادرٌ على تعزيز جميع جوانب رغبة التعلّم التي تمّ قياسها، وهي: (١) الشعور بالمتعة أثناء التعلّم، (٢) اهتمام الطلاب وانتباههم، (٣) المشاركة النشطة في عمليّة التعلّم، (٤) سعي الطلاب لتحقيق رغبتهم في التعلّم.

أظهر الطلاب الذين تعلّموا باستخدام نموذج التعلّم القائم على اللعب (GBL) مستوى أعلى من التفاعل، وشاركوا في الألعاب التعليمية، وأبدوا اهتمامًا وحماسًا تجاه مادة اللغة العربيّة. ويتوافق ذلك مع نظرية "التدفّق" (Flow) التي تُعدّ الإطار النظريّ لهذا البحث، حيث يحدث التفاعل الأمثل عندما يمرّ الطالب بتجربة تعليمية مليئة بالتحدي، ولها أهداف واضحة، وتوفّر تغذية راجعة

فوريّة، وجميع هذه العناصر موجودة في نموذج التعلّم القائم على اللعب. واستنادًا إلى نتائج التحليل، تبين أنّ نموذج التعلّم القائم على اللعب بمساعدة "Wordwall" ساهم بنسبة ٨٨,٧٩٪ من التغيّر في زيادة رغبة التعلّم لدى الطلاب، ممّا يدلّ على أنّ تأثير هذا النموذج التعليمي كبير جدًّا في تحسين النتائج التعليميّة غير المعرفيّة.

إنّ تطبيق نموذج التعلّم القائم على اللعب (GBL) بمساعدة "Wordwall" يدفع المتعلّمين مباشرةً إلى البحث عن الحلول، ويمنحهم مساحةً للتعلّم الذاتي. وهذا النموذج من التعلّم قادرٌ على تحويل نمط التعلّم من كونه متمركزًا حول المعلّم (teacher centered) إلى كونه متمركزًا حول الطالب (student centered). ويتوافق هذا مع ما توصّل إليه الباحثان كومانغ ريدي ويناتا وآي مادي ديدي ستيّاوان (Komang Redy Winatha , I Made Dedy Setiawan) في دراستهما بعنوان "تأثير التعلّم القائم على اللعب في الدافعيّة والتحصيل الدراسي"، حيث أظهرت نتائج الدراسة أنّ استخدام وسائط اللعب يساعد الطلاب على خلق بيئة تعليميّة تفاعليّة، ويحفّز تطوّرهم من خلال تجربة تعلّم ممتعة. وتُسهم هذه التجربة الإيجابيّة في رفع مستوى الرغبة والدافعيّة نحو التعلّم، ممّا يُنهي لديهم حبّ الاستطلاع، ويدفعهم إلى استكشاف المادّة العلميّة بشكل أعمق وأكثر شمولًا.

أظهرت دراسة أخرى أجرتها فيروسا نور عين أنّ تطبيق نموذج التعلّم القائم على اللعب (GBL) له تأثير كبير في رغبة

الطلاب في التعلّم. ففي هذه الدراسة، أظهر الطلاب في الصفّ التجريبيّ متوسطاً في رغبة التعلّم بلغ ٦٣,٢٪، وهو أعلى من الصفّ الضابط الذي بلغ ٦٠٪ فقط. وقد أظهرت نتيجة اختبار (*T-test*) قيمة دلالة بلغت ٠,٠٠٠ (أقلّ من ٠,٠٥)، ممّا يدلّ على وجود تأثير حقيقيّ لاستخدام *GBL* في زيادة رغبة التعلّم لدى الطلاب. وقد دُعِمت نتائج مماثلة ما توصّلت إليه الباحثة دوي نور حياتي، التي درست فعالية وسيلة "Wordwall" كأحد أشكال تطبيق *GBL* في مادة العقيدة والأخلاق. وأظهرت نتائج بحثها أنّ "Wordwall" كوسيلة تعليمية تفاعليّة قادرة على خلق بيئة تعلّمية ممتعة، ممّا يسهم في رفع دافعيّة الطلاب وزيادة تفاعلهم في عملية التعلّم. وبناءً على ذلك، فإنّ تطبيق التعلّم القائم على اللعب بمساعدة "Wordwall" قادرٌ بشكل واضح على تعزيز رغبة التعلّم لدى الطلاب.

د. حدود البحث

تمّ تنفيذ هذا البحث مع مراعاة المبادئ العلميّة والإجراءات المنهجية بشكل منظّم ومنهجيّ. ومع ذلك، وكما هو الحال في معظم الأبحاث، فإنّ هذه الدراسة لا تخلو من بعض الحدود التي قد تؤثر على مدى التعميم وتفسير النتائج. وتتمثّل هذه الحدود فيما يلي:

(١) حدود السكّان والعينة

اقتصرت هذا البحث على طلبة الصفّ الثامن في مؤسسة تعليميّة معيّنة، ممّا يجعل من الصعب تعميم النتائج على

جميع طلبة المرحلة نفسها في بيئات أو مناطق مختلفة. كما أنّ تنوّع خصائص الطلبة، كخلفياتهم المعرفيّة والاجتماعيّة والثقافيّة، لم يؤخذ بعين الاعتبار بشكل كامل ضمن نطاق هذه الدراسة.

(٢) حدود وقت تنفيذ التدخّل

تمّ تطبيق التدخّل المتمثّل في استخدام نموذج التعلّم القائم على اللعاب (GBL) بمساعدة "Wordwall" خلال فترة زمنيّة قصيرة، واقتصر على موضوع دراسيّ واحد وهو "المحنة". وهذه المحدوديّة الزمنيّة قد تؤثر على قدرة البحث في تقييم الأثر طويل المدى أو استمراريّة تأثير النموذج التعليميّ على رغبة التعلّم لدى الطلاب.

(٣) حدود أداة القياس

تمّ إعداد أداة جمع البيانات المتعلّقة برغبة التعلّم على شكل استبيان يعتمد على استجابات الطلاب الذاتيّة. وعلى الرغم من أنّ الأداة قد خضعت لعملية التحقّق من الصدق والثبات، إلا أنّه ما يزال هناك احتمال لوجود انحياز في التصدّيات أو ميل نحو الإجابات الاجتماعيّة المقبولة، ممّا قد يؤثّر على موضوعيّة نتائج القياس.

(٤) المتغيّرات الخارجيّة غير المسيطر عليها

لم تقم هذه الدراسة بالتحكّم الصريح في عدد من المتغيّرات الخارجيّة التي يمكن أن تؤثر في رغبة الطلاب في

التعلّم، مثل دعم الأسرة، وأسلوب التعلّم الفردي، والدافعية الداخلية، والخبرات التعليمية السابقة. وقد يؤثّر غياب هذه المتغيّرات عن تصميم البحث في صدق النتائج الداخليّ.

وبناءً على هذه الحدود، يُوصى بأن يتمّ إجراء دراسات لاحقة تشمل عيّنة أوسع وأكثر تنوعاً، مع استخدام فترة أطول للتدخل، وأدوات قياس أكثر شمولاً وتعدديّة (*triangulation*). كما يُتوقّع من الدراسات القادمة أن تتحرّك في المتغيّرات الخارجيّة 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

الاختتام

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 تجريبي (*quasi-experimental design*) بنموذج "المجموعة الضابطة غير المتكافئة" (*non-equivalent control group design*)، حيث تمت مقارنة مجموعتين من الطلاب: مجموعة تجريبية استخدمت نموذج GBL، ومجموعة ضابطة استخدمت أسلوب المحاضرة 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 $T(-)$ لعينتين مستقلتين قيمة T المحسوبة بلغت ١٧,٣٤٦، وهي أكبر بكثير من قيمة T الجدولية البالغة

٢٠٢٤ عند مستوى دلالة ٥٪. وهذا يعني أنّ هناك فرقاً
 دالاً إحصائياً كبيراً بين رغبة الطلاب في تعلّم اللغة العربيّة
 عند استخدام نموذج *GBL*، وبين الطلاب الذين تمّ تعليمهم
 بالطريقة التقليديّة (أسلوب المحاضرة). كما تشير قيمة الدلالة
 الإحصائيّة لاختبار (T) إلى قبول الفرض البديل (H_a)، أي
 أنّ استخدام نموذج التعلّم القائم على اللّعب بمساعدة
 "Wordwall" له تأثير كبير في زيادة رغبة التعلّم لدى
 الطلاب. وبالإضافة إلى ذلك، فإنّ قيمة η^2 البالغة
 ٨٨,٧٩٪ تدلّ على أنّ ما يقارب ٨٩٪ من التغيّر في رغبة
 التعلّم لدى الطلاب يُفسّر باختلاف نموذج التعلّم المستخدم،
 ممّا يجعل هذا التأثير قوياً وذا دلالة عمليّة ملحوظة.

٢. إختلاف مستوى الرغبة بين الصفّ التجريبيّ والصفّ الضابط.

ارتفع متوسط رغبة التعلّم في الصفّ التجريبيّ
 (الذي استخدم نموذج *GBL*) من ٥٧ (ضمن الفئة
 المتوسطة) إلى ١٠٦ (ضمن الفئة المرتفعة جداً) بعد تطبيق
 التعلّم باستخدام "Wordwall". وعلى النقيض من ذلك،
 فإنّ الصفّ الضابط الذي استُخدم فيه أسلوب المحاضرة
 التقليدي ارتفع فيه المتوسط فقط من ٥٥ (فئة متوسطة) إلى
 ٦٧ (فئة منخفضة). إنّ الفرق في متوسط الزيادة بين
 المجموعتين بلغ ٣٨,٨ نقطة، ممّا يدلّ على أنّ نموذج *GBL*

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

وبشكل عام، يمكن استخلاص أنّ تطبيق نموذج التعلّم القائم على اللعب (GBL) بمساعدة "Wordwall" له أثر إيجابي، كبير، وعمليّ في تعزيز رغبة الطلاب في تعلّم اللغة العربيّة. ولا تقتصر أهميّة هذه النتائج على الجانب الأكاديميّ فحسب، بل تسهم أيضًا في تطوير استراتيجيات تعليميّة ممتعة وتشاركيّة ومبنية على التكنولوجيا، تتناسب مع خصائص المتعلّمين في العصر الحديث.

ب. الإقتراحات

بناءً على ما ذكر في الخاتمة، تقدّم الباحثة التوصيات الآتية:

١. للمدرّسين في مادة اللغة العربيّة

يُوصى للمدرّسين أن يُدمجوا نموذج التعلّم القائم على اللعب (GBL) بمساعدة وسائل تفاعليّة مثل "Wordwall" في عمليّة تعليم اللغة العربيّة، فقد أثبت هذا النموذج فعاليّته التحريبيّة في تعزيز رغبة الطلاب في التعلّم بشكل كبير. كما ينبغي للمدرّسين أن يُطوِّروا مهاراتهم في مجال الثقافة الرقميّة والبيداغوجيا الابتكاريّة، من أجل خلق بيئة تعليميّة أكثر متعة وتفاعلاً وتحفيزاً. ومن المستحسن كذلك أن يقوم المعلّمون بتقييم دوريّ لمدى فاعلية الوسائل والأساليب المستخدمة، لضمان توافقيها المستمر مع تطوّرات العصر واحتياجات المتعلّمين.

٢. للمؤسسات التعليمية (المدرسة)

يُؤمل من إدارة المدرسة أن تدعم تطبيق نماذج التعلّم القائمة على التكنولوجيا، وذلك من خلال توفير اتصال إنترنت مستقر، وتوفير الأجهزة التقنيّة اللازمة، بالإضافة إلى إقامة دورات تدريبية للمدرّسين حول استخدام الوسائط الرقمية وتطوير نماذج تعليمية مبتكرة. كما يمكن للمدرسة أن تُشجّع التعاون بين المدرّسين في تصميم ومشاركة الوسائل التعليمية الرقمية للاستفادة منها بشكل جماعي.

٣. للطلاب

يُتوقّع من الطلاب أن يتعاملوا مع التعلّم القائم على اللعب بمسؤوليّة ودافعيّة عالية نحو التعلّم. وعلى الرغم من أنّ نموذج *GBL* يُوفّر تجربة تعليميّة ممتعة، إلّا أنّه لا بدّ للطلاب من أن يكونوا نشطين في التفكير النقدي، والعمل التعاوني، وتقييم عمليّة تعلّمهم بأنفسهم. كما يُرجى منهم الاستفادة من فرصة "اللعّب والتعلّم" هذه لفهم مادّة اللغة العربيّة بشكل أعمق، وتعزيز مهاراتهم اللغويّة بشكل شامل.

٤. للباحثين المستقبليّين

تركّز هذه الدراسة على جانب واحد فقط، وهو "رغبة التعلّم" في مادة دراسيّة واحدة وعلى مرحلة تعليميّة محدودة. لذلك، يُوصى للباحثين القادمين أن يُوسّعوا نطاق دراساتهم لتشمل متغيّرات 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 متنوعة، مما يُعزز من صلاحية التعميم والصدق الخارجي للنتائج. كما يُستحسن استخدام المنهج المختلط (الكمي والكيفي) للحصول على فهم أعمق لا يقتصر فقط على البيانات الإحصائية، بل يشمل أيضًا تجارب الطلاب وانطباعاتهم الشخصية.

ج. الاختتام

تُظهر هذه الدراسة أن استخدام نموذج التعلم القائم على اللعب (*Game-Based Learning*) بمساعدة *Wordwall* يمكن أن يُحدث تأثيرًا حقيقيًا في تعزيز رغبة الطلاب في تعلّم اللغة العربية. ومن خلال دمج المنهج البنائي (البنائية) ونظرية "التدفق" (*flow*)، ثبت أنّ هذا النموذج يُوفّر تجربة تعليمية ذات معنى، ممتعة، ومُحفّزة للدافعية الداخلية لدى الطلاب. وفي ظلّ العصر الرقمي الذي يتطلب الابتكار والإبداع في مجال التعليم، لا يُعدّ هذا النهج بديلًا فحسب، بل يمكن أن يكون استراتيجية أساسية في تقديم تعليم يتماشى مع خصائص واحتياجات جيل اليوم.

دركت الباحثة أنّ هذه الدراسة لا تخلو من بعض القيود، سواء من حيث الوقت، أو نطاق المحتوى، أو أدوات القياس المستخدمة. ومع ذلك، يُؤمل أن تُسهّم النتائج المتوصل إليها في تطوير ممارسات تعليمية أكثر حداثة وشمولًا، وتُحدث تأثيرًا مباشرًا في رفع جودة التعليم. وختامًا، نرجو أن تُشكّل هذه الدراسة مرجعًا أكاديميًا ومصدرًا عمليًا للمُعَلِّمين،

والمؤسسات التعليمية، والباحثين، وكلّ من يهتمّ بتطوير نماذج تعليم اللغة العربية بشكل أكثر فاعليّة ومتعة.

المراجع

عندة فورنما ساري, تعليم اللغة العربية باستخدام وسائل التكنولوجيا المعلوماتية

لترقية رغبة تعلم اللغة العربية, إحياء التربية: vol. 2, no.

<http://dx.doi.org/10.30821/ihya.v7i1.9517> (٢٠٢١)1

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,” sabilaarrayad: 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
- Kiili 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 Meningkatkan 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, “Intructional Design In Game Based Learning
And Applications Used Ineductional 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

الملحق 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 التعلُّم 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	2	2	1	1	1	2	2	3	3	1	1	2	1	2	2	2
2	61	2	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	2	2	3	3	3	3	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	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	2
6	66	1	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	3
7	63	2	1	1	1	1	1	2	1	2	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	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1	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	2	1	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	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	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	2	1	1	1	2
14	50	1	1	2	2	1	2	3	1	2	1	3	1	3	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	4	1	3	1	1	2	3
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	3	1	2	3	2	1	1	1	1	1	1	1	3	4	1	1	2	1	1	1
19	52	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	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. نتيجة الاختبار القبلي درجات رغبة التعلُّم اللغة العربية للصف التجري

21	57	2	2	3	3	3	1	3	4	2	2	3	3	1	1	1	1	2	1	1	2	2	2	2	2	1	2	1	1	2		
22	49	1	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	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	2	3	2	2	1	1	2	3	2	2	1	2	1	3	3	2	2	1		
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	2	1	1	1	2	1	
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	1	2	3	2	1	1	1	2	2	1	3	
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	3	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	1	1	2	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	2	1	3	1	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	1	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	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	1	3	2	
34	74	1	3	3	3	2	3	2	2	3	2	2	1	2	4	3	3	3	3	2	4	2	4	2	2	2	2	3	2	2	2	
35	68	3	1	2	3	3	1	4	2	2	3	3	3	3	2	1	4	2	3	2	1	1	2	2	1	3	2	3	2	1	3	
36	57	1	2	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	
37	60	2	3	3	1	2	1	1	1	2	2	3	3	1	2	3	2	3	1	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	2	1	1	3	1	1	1	1	2	1	1	2
39	57	1	2	2	2	2	1	2	1	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	1	2	1	1	1	1	2	3	2	1

ث. نتيجة الاختبار البعدي درجات رغبة التعلُّم 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	61	1	2	4	4	1	4	1	1	4	1	1	4	1	1	4	4	3	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	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	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	2	1	1	1	1	1	
5	79	1	1	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	1	4	3	3	2	2	2	2	3	2	2	4	4	3	3	2	
6	63	1	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	3	3	2	2	2	3	2	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	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	3	3	2	2	2	2	3	2	2	2	1	
9	43	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	2	3	1	3	1	1	1	2	3	1	1	1	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	1	1
11	72	2	2	3	3	2	3	2	2	3	1	4	4	2	3	2	2	2	2	3	2	2	3	3	3	2	4	2	2	1	1	1
12	72	1	2	3	3	1	3	2	2	3	2	2	3	2	4	1	4	3	1	2	2	2	3	2	3	2	3	3	2	2	4	4
13	63	1	1	3	3	2	3	2	2	3	1	2	3	2	3	1	3	3	2	3	2	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	1	3	3	1	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	1
15	76	2	1	3	3	2	3	3	2	4	2	3	3	3	3	1	3	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	3	2	1	1
16	68	2	2	2	3	2	3	3	3	1	3	3	3	2	3	1	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4	2	2	2	3	3
17	63	1	2	2	2	3	2	2	2	3	2	3	3	2	3	2	3	2	2	2	3	2	3	3	2	2	1	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	2	3	3
19	66	1	2	3	3	2	3	2	2	3	1	2	3	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	3	3	2	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	2	1

ج. نتيجة الاختبار القبلي درجات رغبة التعلُّم اللغة العربية للصف التحري

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

و. عرض Wordwall في عملية التعلم

Wordwall
Create better lessons quicker

Community
My Activities
My Results
Create Activity
Upgrade
haioktafari

Quiz

Quiz Qira'ah Al-Mihnah

طَيِّبٌ
مُهَيِّدٌ

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

وَالثَّرَّةُ فِي الْقَلْبِ زَرْعٌ يَزْدَعُ الرَّزَّ

START

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

Switch template

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

0:11

✓ 0

الْمَرْزَعَةِ الْفَلَّاحُ وَالْثَّرَّةُ يَزْدَعُ الرَّزَّ فِي



◀ 1 of 10 ▶



0:22

◀ 1 of 10 ▶

✓ 0

الطبيب
في المستشفى
لمعالجة المرضى



Flip



0:11 ✓ 0

مَا مِهْنَةُ عَلِيٍّ؟

طَبِيبٌ

مُهَنْدِسٌ

مُدَرِّسٌ

صَحَافِيٌّ

1 of 15

0:10 ♥♥♥✓0

ماذا يبيع الحاجز؟

مُوظَّفٌ	المُعَلِّمُ	البِضَاعُ	حَسَنٌ	في المُسْتَشْفَى
مُدَرِّسٌ	الأدوات المنزليَّة	الشُّرْطِيُّ	مُهَنْدِسٌ	مُتَنَوِّعَةٌ
مُحَمَّدٌ	في الإِذَارَةِ	بِسْتَةٍ	في المَدْرَسَةِ النَّبَاوِيَّةِ	يَعْمَلُ في وَسَائِلِ الإِغْلَامِ المَكْتُوبَةِ

الملحق ٢

التوثيق

الشكل ١ حالة الصف الضابط



الشكل ٢ حالة الصف التجريبي قبل المعالجة



الشكل ٣ عرض المادة في الصف الضابط



الشكل ٤ عرض المادة في الصف التجريبي



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



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



الشكل ٧ تعبئة استبيان رغبة تعلم اللغة العربية من قبل الطلاب



الملحق ٣

أ. دليل التدريس الصف التجريبي

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 mufradat 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 merefleksikan berbagai jenis teks visual atau multimoda tentang

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 penilaiannya
- 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 mufradat dan susunan gramatikal (*Jumlah Fi'iyah dan Ismiyyah*).

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

2) Game Play (Wordwall)

- Guru mengelompokkan 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	حياط - حياطة	Guru	مدرس - مدرسة
Petani	فلاح - فلاحة	Dokter	طبيب - طبيبة
Siswa - Siswi	طالب - طالبة	Perawat	ممرض - ممرضة
Chef	طباخ - طبّاخة	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 Jendar Pendidikan Islam, Kementrian 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

أَصْدِقَاءُ عَلِيٍّ وَمُهَنْتُهُمْ

هَذَا عَلِيٌّ . هُوَ مُدَرِّسٌ فِي الْمَدْرَسَةِ النَّاصِرِيَّةِ الْإِسْلَامِيَّةِ الْحَكُومِيَّةِ . لَهُ بِنْتُهُ أَصْدِقَاءُ . هُمْ مُحَمَّدٌ ، وَ خَالِدٌ ، وَ أَحْمَدُ ، وَ نَافِعٌ ، وَ حَسَنٌ ، وَ عَمْرٌ . أَمَّا مُحَمَّدٌ فَهُوَ مُهَنْدِسٌ هُوَ بَنَى الْمَتَانِي كَالْبُيُوتِ وَ الْجُسُورِ وَ الشُّوَارِعِ وَ أَمَّا صَدِيقُهُ خَالِدٌ فَمُهَنْتُهُ طَبِيبٌ . هُوَ يَفْخَصُ وَ يُعَالِجُ الْغَرَضِ فِي الْمُسْتَشْفَى وَ أَمَّا أَحْمَدُ فَهُوَ يَعْمَلُ فِي الْإِدَارَةِ لِأَنَّ مِهْنَتَهُ مُوَظَّفٌ . كَانَ نَافِعٌ صَحَائِلًا . هُوَ يَعْمَلُ فِي وَسَائِلِ الْإِعْلَامِ الْمَكْتُوبِ . وَ أَمَّا صَدِيقُهُ الَّذِي يَعْمَلُ فِي الْإِدَاعَةِ أَوْ الْبَلَاغِ وَ هُوَ يَقْرَأُ النُّشْرَاتِ الْإِحْبَارِيَّةَ فَاسْمُهُ حَسَنٌ . وَ إِذَا أَرَادَ عَلِيٌّ أَنْ يَنْشُورِيَ الْعَائِدَةَ أَوْ الْكُرْسِيَّ أَوْ الشَّرِيحَ فَهُوَ يَذْهَبُ إِلَى بَيْتِ عَمْرِ لِأَنَّ مِهْنَتَهُ تَاجِرٌ لِأَدْوَابٍ مَثَرِيَّةٍ .

Teks 2

مِهَنٌ مُتَنَوِّعَةٌ

مِهْنُ النَّاسِ فِي الْحَيَاةِ مُتَنَوِّعَةٌ مِنْهُمْ: مُدَرِّسٌ وَمُوَظَّفٌ وَتَاجِرٌ وَشَرِيطِيٌّ وَصَحَائِيٌّ وَرَجُلُ الْبَرِيدِ وَخِطَّاطٌ وَطَبَّاعٌ وَعَامِلٌ الْعَصَافِ هُمْ يُجِبُّونَ عَمَلَهُمْ وَيَعْمَلُونَ بِحِدِّ الْمَدَرِّسِ يُعَلِّمُ التَّلَامِيذَ فِي الْمَدْرَسَةِ، هُوَ يَعْمَلُ صَبَاخًا حَتَّى نَهَارًا الْمُوَظَّفُ يَعْمَلُ فِي الْإِدَارَةِ وَالتَّاجِرُ يَبِيعُ الْبَضَائِعِ فِي السُّوقِ وَالشَّرِيطِيُّ يَحْفَظُ عَلَى الْأَمْنِ ، وَالصَّحَائِيُّ يَبْحَثُ الْأَخْبَارَ . وَرَجُلُ الْبَرِيدِ يُرْسِلُ رِسَالَةَ لِلنَّاسِ وَالْخِطَّاطُ يُخَيِّطُ الْمَلَابِيسَ . هُمْ يَعْمَلُونَ بِسَهْوٍ وَ عَمَلُهُمْ نَافِعٌ لِلنَّاسِ

❖ 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 الإخبارية في الإذاعة أو التلفاز؟
- (6) متى يعمل للمدرس؟
- (7) أين يعمل للموظف؟
- (8) ماذا يبيع التاجر؟
- (9) ما وظيفة الشرطي؟
- (10) ماذا يعمل الخياط؟

LKPD 3

Nama:

Kelas:

Petunjuk belajar dan langkah kerja

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

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

❖ **Rubrik penilaian**

➤ **LKPD 1**

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 disediakan										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 presentase 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: Catatan tambahan atau observasi lebih lanjut oleh pendidik.

Pertusun



Oktafiani Olivia Rif'ati
NIM. 2103026067

Bandungan, 13 April 2025

Kepala Sekolah



Irwanto, S.S.

NIP.-

ب. دليل التدريس الصف التجريبي

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	: 3 x 40 menit (5 x Pertemuan)

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 pengenalan, 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 الترتيبي (ساعة)، الجملة الاسمية والجملة الفعلية، (أن - لن - لي) + الفعل المضارع، المصدر الصريح، الفعل الماضي، كان واسمها وخبرها، لا الناهية/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 pengenalan, 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 الترتيبي (ساعة)، الجملة الاسمية والجملة الفعلية، (أن - لن - لي) + الفعل المضارع، المصدر الصريح، الفعل الماضي، كان واسمها وخبرها، لا الناهية/لم + الفعل المضارع، الفعل المزيد، فعل الأمر، اسم الموصول، اسم التفضيل</p> <p>sebagai alat komunikasi global.</p>
Membaca - Memirsakan	<p>Peserta didik mampu memahami dan merefleksikan berbagai jenis teks visual atau multimoda tentang pengenalan, 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 الترتيبي (ساعة)، الجملة الاسمية والجملة الفعلية، (أن - لن - لي) + الفعل المضارع، المصدر الصريح، الفعل الماضي، كان واسمها وخبرها، لا الناهية/لم + الفعل المضارع، الفعل المزيد، فعل الأمر، اسم الموصول، اسم التفضيل</p> <p>untuk memahami informasi tersurat dan tersirat dari berbagai jenis teks.</p>
Menulis - Mempresentasikan	<p>Peserta didik mampu menghubungkan dan memaparkan kalimat melalui paragraf sederhana pada berbagai jenis teks dan membuat urutan yang terhubung secara logis tentang pengenalan, 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 الترتيبي (ساعة)، الجملة الاسمية والجملة الفعلية، (أن - لن - لي) + الفعل المضارع، المصدر الصريح، الفعل الماضي، كان واسمها وخبرها، لا الناهية/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 Anda. Mulai dari pedagang, petani, insinyur, polisi, guru hingga dokter. Terkait dengannya, Anda akan belajar mengenal jenis pekerjaan dalam Bahasa Arab, cara menanyakan dan menyatakan jenis pekerjaan harapan Anda 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 berakhlak 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 melafalkan 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 التراكيب (Tarkib/Kaidah Bahasa Arab), peserta didik mampu menganalisis teks bahasa Arab yang berkaitan dengan tema المهنة dengan benar sesuai dengan kaidah kebahasaan.
- Dengan mempelajari التراكيب (Tarkib/Kaidah Bahasa Arab), peserta didik dapat menyusun kalimat bahasa Arab sesuai dengan التراكيب (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 التراكيب (Tarkib/Kaidah Bahasa Arab)
- Peserta didik dapat menyusun kalimat bahasa Arab sesuai dengan التراكيب (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* (التراكيب) , *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, kerapian 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 berakhlak 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 kesempatan 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	Afif 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 nahwu 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
=

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?
- Sudahkah tumbuh sikap yang mencerminkan profil pelajar pancasila dan profil pelajar *rahmatat lil '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

أَجِبْ عَنِ الْأَسْئَلَةِ الْآتِيَةِ شَقِيهَا وَفَقًا لِلصُّورَةِ!



مَاذَا تُرِيدُ أَنْ تَكُونَ فِي الْمُسْتَقْبَلِ؟

- أريد أن أكون ١
- ٢
- ٣

- ٤
- ٥
- ٦



املأ الفراغات بِالْكَلِمَةِ الْمُنَاسِبَةِ!

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

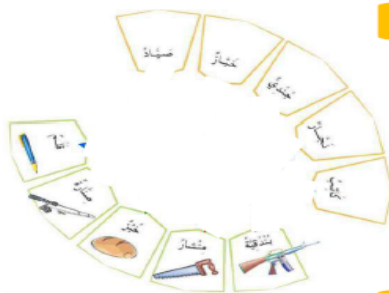
١. كان..... في المزرعة ليزرع الرُّزَّ وَالذُّرَّةَ
٢. أختي..... هي تَحْوُكُ الثِّيَابَ الْجَدِيدَةَ
٣. في الشارع لِيُنَظِّمَ المرورَ
٤. يُعالِجُ..... المرضى في المستشفى
٥. دخل..... الفصل لِيُعَلِّمَ التلاميذ

اقرأ العبارات وعرف أصحاب المهني !

النجار - الطيار - الطباخ - المدرس - المهندس

١. في يده مِثْبَاتٌ وَأَمَامُهُ مِصَامِيرٌ وَكَمَاشَةٌ (.....)
٢. عَقْلُهُ يَكُونُ بَيْنَ السَّمَاءِ وَالتُّرْبِ (.....)
٣. يَصْنَعُ طَعَامًا لَا يَسْتَعْفِي النَّاسُ عَنْهُ يَوْمًا وَاحِدًا (.....)
٤. يُعَلِّمُ التَّلَامِيذَ فِي الْمَدْرَسَةِ (.....)
٥. يَسْتَخْدِمُ الرَّسْمَ وَالْمِسْطَرَّةَ وَالْفِرْجَارَ (.....)

صِلِ الْأَشْيَاءَ بِأَصْنَافِهَا ثُمَّ اكْتُبْهَا!



١. خَبِرٌ - خُبْرًا
٢.
٣.
٤.
٥.

صِلِ بَيْنَ الْمَعْلُومَاتِ فِي الْأَعْمِدَةِ!

ج	ب	أ
يعالج المرضى	في المستشفى	المدرس
يشرح الدرس	في المدرسة	النجار
يصنع الطعام	في المنجرة	الطبيب
ينشر الخشب	في المطبخ	الطباخ

أَجْرِ الْجَوَارِمَ زَمِيلَكَ كَمَا يَلِي !

الفلاح – المزرعة - لزراعة النباتات
إلى أين يذهب الفلاح ؟ يذهب الفلاح إلى المزرعة
لماذا يذهب إلى المزرعة؟ يذهب إلى المزرعة لزراعة

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

اَكْتُبْ جُمْلًا كَامِلَةً عَنْ صَاحِبِ كُلِّ مِهْنَةٍ!

المهنة	المكان	العمل
شُرْطِي الْمُرُورِ	يعمل في الطُّرُق	يساعد على تنظيم حركة المرور
الْمُدْرِسُ		
الطَّبَّاخُ		
الْمُزَارِعُ (الفلاح)		
الْمُهَنْدِسُ		
النَّجَّارُ		
الْمَمْرُوضَةُ		
الْكُتَّابُ		
سائق الحافلة		

LKPD 2

عَنِ الْجُمَلِ الْآتِيَةِ بَيْنَ مَصْدَرٍ صَرِيحٍ وَمَصْدَرٍ مُؤَوَّلٍ!

١. ذَهَبَ الطَّاهِي إِلَى الْمَطْبَخِ لِطَبْخِ الرُّزِّ (صريح - مصدر مؤول)
٢. الْخَيَاطُ يُرِيدُ أَنْ يَحُوكَ الثَّوْبَ الْجَدِيدَ (صريح - مصدر مؤول)
٣. أُجِبْ رُكُوبَ السَّيَّارَةِ (صريح - مصدر مؤول)
٤. يُفَضِّلُ أَحْمَدُ أَنْ يَشْرَبَ الْمَاءَ (صريح - مصدر مؤول)
٥. جُهِدْكُمْ فِي طَلَبِ الْعِلْمِ مَا جُوزَ عِنْدَ اللَّهِ (صريح - مصدر مؤول)

حَوِّلِ الْمَصْدَرِ الْمُؤَوَّلَ إِلَى مَصْدَرٍ صَرِيحٍ!

١. أتعلم بجد **لأنجح** في الاختبار النهائي
.....
٢. ذهب الطلاب إلى معرض المهن **ليعرفوا** المهن وأهميتها
.....
٣. يسلم الطلاب على مُدرّسهم قَبْلَ أَنْ **يجلسوا** في مقاعدهم
.....
٤. أُرِيدُكَ أَنْ تُحَذِّرَ أَصْدِقَاءَكَ دَائِمًا مِنَ الْاِقْتِرَابِ مِنَ النَّارِ
.....
٥. نصّحتني أبي بأنّ أطلع **دُرُوسي** كُلَّ لَيْلَةٍ

اَكْتُبِ الْمَصَادِرَ مِنَ الْأَفْعَالِ الْآتِيَةِ!

فعل الماضي	فعل المضارع	مصدر
زَرَعَ	يَزْرَعُ	زِرَاعَةٌ
طَبَخَ	يَطْبَخُ
كَتَبَ	يَكْتُبُ
زَارَ	يَزُورُ
عَرَضَ	يَعْرِضُ
ذَهَبَ	يَذْهَبُ
قَالَ	يَقُولُ
سَرَقَ	يَسْرِقُ
فَخَّرَ	يَفْخِرُ
أَتَقَنَ	يَتَقَنُ
عَلَّمَ	يُعَلِّمُ
احْتَرَقَ	يَحْتَرِقُ

أَجِبْ عَنِ الْأَسْئَلَةِ الْآتِيَةِ شَفَهِيًّا!

١. لِأَحْمَدَ أَخٌ وَأَخْتٌ، مَا اسْمُهُمَا؟
٢. مَا أَنْوَاعُ الْمِهْنِ الَّتِي جَاءَتْ فِي النَّصِّ؟
٣. مَا مِهْنَةُ الْأُمِّ؟
٤. مَا مِهْنَةُ الْوَالِدِ؟
٥. مَا مِهْنَةُ الْجَدِّ؟
٦. مَا الْمِهْنَةُ الَّتِي يَرِيدُهَا أَحْمَدُ عِنْدَمَا يَكْبُرُ؟
٧. مَاذَا تَرِيدُ مَرْيَمُ أَنْ تَكُونَ عِنْدَمَا تَكْبُرُ؟
٨. مَاذَا اشْتَرَتْ أُمُّ مَرْيَمَ لِابْنَتِهَا؟
٩. أَيْنَ يَعْمَلُ الطَّبِيبُ؟
١٠. مَاذَا قَالَ الْجَدُّ لِمُحَمَّدٍ؟

أَكْمِلِ الْفُرَاقَاتِ التَّالِيَةَ!

١. كَانَ وَالِدُ أَحْمَدَ يَرِيدُ أَنْ يَكُونَ مِثْلَهُ
٢. جَدُّ مُحَمَّدٍ يَعْلَمُهُ الصَّيْدَ دَائِمًا لِأَنَّهُ يَرِيدُ أَنْ يَصْبَحَ
٣. ذَهَبَ أَحْمَدُ، وَمُحَمَّدُ وَمَرْيَمُ إِلَى
٤. ذَهَبَ أَحْمَدُ إِلَى, وَكَانَ عَلَيْهِ الْقَبْضُ عَلَى حَرَامِي سَرَقَ الْمَالَ مِنَ الْبَنْكِ
٥. إِنَّ الشَّرْطِي لَوْطَنَهُ
٦. تَرِيدُ مَرْيَمُ أَنْ تَكُونَ مَرْضِيَّةً عَلَى الْمَرْضَى
٧. قَالَتْ أُمُّ مَرْيَمَ لِابْنَتِهَا: سَوْفَ تَصْبِيحِينَ أَجْمَلَ فِي الْعَالَمِ
٨. مُحَمَّدٌ يَرِيدُ أَنْ يَصْبَحَ
٩. اشْتَرَى وَالِدُ أَحْمَدَ لِابْنِهِ وَ
١٠. فَرِحَ الْإِخْوَةُ جَمِيعًا لِأَنَّهُ عَائِلَتُهُمْ كَانَتْ بِهِمْ

LKPD 4

اَكْتُبْ سِيرَتَكَ الذَّائِبَةَ!

الاسم :
السن :
مكان الإقامة :
البريد الإلكتروني :
رقم هاتف الجوال :
الهواية :
المهنة في المستقبل :

اَفْرَأْ نُمِّ اَكْتُبْ كَمَا فِي الْمِثَالِ وَفَقًا لِحَالِكَ!

وَالِدِي يَعْمَلُ فِي الْمَدْرَسَةِ، هُوَ مُدَرِّسٌ، وَوَالِدَتِي تَهْتَمُ بِأُمُورِ الْبَيْتِ، هِيَ رَبُّهُ بَيْتٍ. عَمِّي يَعْمَلُ فِي
بَنْكٍ، هُوَ مُحَاسِبٌ. وَعَمَّتِي تَعْمَلُ فِي الْمُسْتَشْفَى، هِيَ طَبِيبَةٌ. خَالِي يَعْمَلُ سَكْرَتِيرًا فِي شَرِكَةٍ،
وَخَالَتِي تَعْمَلُ مُوَظَّفَةً اسْتِقبَالٍ فِي الْفَنْدَقِ. وَأَنَا طَالِبٌ فِي الْمَدْرَسَةِ الْمُتَوَسِّطَةِ الْإِسْلَامِيَّةِ بِجَاكَرَتَا.

وَالِدِي يَعْمَلُ فِي هُوَ وَوَالِدَتِي هِيَ عَمِّي
..... هُوَ عَمَّتِي هِيَ خَالِي يَعْمَلُ
..... وَخَالَتِي تَعْمَلُ وَأَنَا طَالِبٌ

LAMPIRAN 2

BAHAN AJAR

- Kitab Al 'Arabiyyah Baina Yadaik jilid 1 karya Dr. Abdurrahman Bin Ibrahim, Dr. Mukhtar Ath Thahir, dan Dr. Muhammad Abdul Khaliq Muhamad
- Kitab matan al-jurumiyah oleh Abu Abdillah Sidi Muhammad bin Daud Ash-Shanhaji
- <https://www.youtube.com/watch?v=JaxkvZ-uAl0>
- <https://www.youtube.com/watch?v=wCUfWsYW3H8>
- <https://www.youtube.com/watch?v=0YsujXf8rgk>
- <https://www.youtube.com/watch?v=S5fRHqnQQIQ>
- <https://www.youtube.com/watch?v=dDF3GXdlldoc>

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 Muftada' 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

- Masrukhin, *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*, Riyadh, 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. Hedayat, *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 : اوكتافياي اوليفيا رفعة

رقم الطالبة : ٢١٠٣٠٢٦٠٢٧:

المكان وتاريخ المولد : سمارنج, ٢٩ اكتوبر ٢٠٠٣

العنوان : فرينج ساري, ٠٤-٠١ فاكوفين, باندونجان.

سمارنج

الكلية / القسم : قسم التعليم اللغة العربية

رقم الهاتف : ٠٨٩٨٨٣٤٤٢١٢ :

البريد الالكتروني : haioktafianiolivia@gmail.com

ب. السيرة التربوية

التربية الرسمية منها:

١. المدرسة الأطفال السلام باندونجان
٢. المدرسة الأساسية الإسلامية السلام باندونجان
٣. المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية سلاتيجا
٤. المدرسة العالية الحكومية سلاتيجا
٥. الجامعة والي سونجو الإسلامية الحكومية سمارنج