

تحسين اهتمام الطلاب بتعليم المفردات وإتقانها من خلال استخدام الألعاب التفاعلية Gimkit

المقالة الدورية سينتا ٣

مقدمة لإكمال الشروط المقررة للحصول على درجة الليسانس (S1)
في قسم تعليم اللغة العربية بكلية علوم التربية والتعليم



إعداد :

الشفاء دوي أوتامي

رقم القيد : ٢١٠٣٠٢٦١١٩

كلية علوم التربية والتعليم
جامعة والي سونجو الإسلامية الحكومية سمارانج

٢٠٢٥

التصريح

التصريح

الموقعة أدنى هذا المقالة الدورية:

الاسم : الشفاء دوي أوتامي

رقم الطالبة : ٢١٠٣٠٢٦١١٩

القسم : تعليم اللغة العربية

صرحت بالصدقة والأمانة أن هذا المقالة بموضوع

"تحسين اهتمام الطلاب بتعليم المفردات وإتقانها من خلال استخدام الألعاب التفاعلية

"Gimkit

لا تتضمن الآراء من المتخصصين أو المادة التي نشرها الناشر أو أكتبها الباحثون إلا أن تكون مراجع ومصادر لهذا المقالة.

سمارانج, ٧ مارس ٢٠٢٥

المصرحة,



الشفاء دوي أوتامي

رقم الطالبة : ٢١٠٣٠٢٦١١٩

تصريح لجنة المناقشة

تصريح لجنة المناقشة

إن نسخة هذا البحث

الموضوع : تحسين اهتمام الطلاب بتعلم المفردات وإتقانها من خلال استخدام الألعاب التفاعلية Gimkit

الاسم : الشفاء دوي أوتامي

رقم القيد : ٢١٠٣٠٢٦١١٩

القسم : تعليم اللغة العربية

ناقشتها لجنة المناقشة لكلية علوم التربية و التدريس جامعة والي سونجو الإسلامية الحكومية سمارانج وكانت مقبولة الأداء لإحدى الشروط المقررة للحصول على درجة الليسانس (S1) في قسم تعليم اللغة العربية.

سمارانج، ١٠ مارس ٢٠٢٥

مجلس المناقشة

الكاتبة


نوفي قره العين الماجستير
١٩٧٢٨٠١٦١٩٩٧٠٣٢٠٠١

المتحن الثاني


أحمد زهر الدين، الماجستير
١٩٧٣٠٧٠١٢٠٠٦٠٤١٠١٣

الرئيس


الدكتور الحاج شجاعى الماجستير
١٩٧٠٠٥٠٣١٩٩٦٠٣١٠٠٣

المتحنة الأولى


فيينا سعادة الماجستير
١٩٧٨٠٧١٨٢٠٠٣١٢٢٠٠٢


المشرف

الدكتور أحمد مغفورين الماجستير
١٩٧٥٠١٢٠٢٠٠٠٣١٠٠١

موافقة المشريف

موافقة المشرف

صاحب المعالي

عميد كلية علوم التربية و التدريس

جامعة والي سونجو الإسلامية الحكومية سيما رنج

السلام عليكم ورحمة الله و بركاته

تحية طيبة، وبعد.

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

الاسم : الشفاء دوي أوتامي

رقم الطالبة : ٢١٠٣٠٢٦١١٩

القسم : تعليم اللغة العربية

الموضوع : تحسين اهتمام الطلاب بتعلم وإتقان المفردات العربية من خلال استخدام الألعاب

التفاعلية Gimkit

نرجو من اللجنة المناقشة أن تناقش هذا مجلة بحثية بأسرع وقت ممكن وشكرا على حسن اهتمامكم.

والسلام عليكم ورحمة الله وبركاته.

سمارانج، ١١ فبراير ٢٠٢٥

المشرف



الدكتور أحمد مغفورين الماجستير

١٩٧٥٠١٢٠٢٠٠٠٠٣١٠٠١

موافقة العميد



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Prof. Dr. Hamka Km 2 (024) 7601295 Fax. 7615387 Semarang 50185
Website: <http://fitk.walisongo.ac.id>

SURAT KETERANGAN PERSETUJUAN

Nomor: 0756/Un.10.3/D1/DA.04.10/02/2025

Setelah melakukan pemeriksaan dan penilaian pada bukti dokumen berupa manuskrip jurnal yang sudah diterbitkan, status akreditasi jurnal dan bukti hasil review (*correspondence author*), maka Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang menyatakan bahwa:

Nama : Assyfa Dwi Utami
NIM : 2103026119
Jurusan : Pendidikan Bahasa Arab
Judul Artikel Jurnal : **Optimizing Students' Interest in Learning and Mastery of Arabic Vocabulary Trough The Use of Interactive Games Gimkit**
Nama Jurnal : Jurnal Onoma: *Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*
Penerbit Jurnal : Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Universitas Cokroaminoto Palopo
Status Akreditasi Jurnal : Terakreditasi Peringkat 3 (SINTA 3)
Masa Berlaku Akreditasi : 5 Tahun (2022 – 2026)

Disetujui dan dapat dijadikan sebagai TUGAS AKHIR NON SKRIPSI, serta dapat diujikan dalam sidang munaqosah.

Demikian, atas perhatiannya saya ucapkan terimakasih.

Semarang, 19 Februari 2025

a.n. Dekan
Wakil Dekan I



[Signature]
Prof. Dr. Mahfud Junaidi, M.Ag.
NIP. 196903201998031004

كلمة الشكر والتقدير

الحمد لله الذي بنعمته تتم الصالحات، وبفضله تنزل الخيرات والبركات. اللهم صل وسلم على سيدنا محمد وعلى اله وصحبه أجمعين. أمّا بعد.

بغاية الله وتوفيقه وإرادته انتهت الباحثة من كتابة هذه المقالة الدورية حيث يعتبر شرط المقرر للحصول على درجة الليسانس في كلية علوم التربية والتدريس لقسم تعليم اللغة العربية بجامعة والي سونجو الإسلامية الحكومية سمارانج. بهذه المناسبة الطيبة قدّمت الباحثة شكرها وتقديرها إلى كلّ من أرشدها وأعانها بالمساعدات والتوجيهات الثمينة، ونصائح الحسنة في إتمام هذه المقالة الدورية، وهم:

١. الدكتور نزار الماجستير، كرئيس جامعة والي سونجو الإسلامية الحكومية سمارانج.
٢. الدكتور فتاح الشكور الماجستير الحاج، كعميد كلية علوم التربية والتدريس بجامعة والي سونجو الإسلامية الحكومية سمارانج.
٣. السيدة توتي قرة العين الماجستير الحاجة، كرئيسة قسم تعليم اللغة العربية كلية علوم التربية والتدريس بجامعة والي سونجو الإسلامية الحكومية سمارانج.
٤. الدكتور أحمد مغفورين الماجستير، كمشرف الذي قضى الوقت والطاقة والفكر في توجيهه وتحفيز ومشاركة معرفته بصبر حتى تتمكن الباحثة من إكمال المقالة الدورية.
٥. جميع المحاضرين والمحاضرات بكلية علوم التربية والتدريس خاصة في قسم تعليم اللغة العربية الذين قدموا المعرفة المشورة والتحفيز وكل ما تم تقديمهم خلال المحاضرات.
٦. السيدة سيتي نافسة كمديرة المدرسة المتوسطة سدمية الإسلامية جفارا، والسيد محمد لقمن الحكيم والسيد فجر الرحمن حميد كمعلمي اللغة العربية في المدرسة

المتوسطة سدمية الإسلامية جفارا، وطلاب مدرسة المتوسطة سدمية الإسلامية جفارا، الذين قدموا المساعدة أثناء عملية البحث.

٧. والدين الكريمين، أمي المحبوبة مانيسة وأبي رومينو، وأختي الكبيرة إيكافيا ساري وأختي الصغيرة نور الفطرية، وابنا أختي اللطيفان والذكيان أتيا محمد وقي وخير الإلزان أرشكا، وجميع الأسرة والأقارب الذين حفزوا الباحثة ونصحوها وذكروها في إكمال البحث.

٨. جميع أصدقاء في قسم تعليم اللغة العربية لعام ٢٠٢١، وخاصة فصل "د" و أصدقائي، مینار دوي أنغرینی وفتری أمیلیا نابله، ورحمة جونیرتی، وأغوسطینا عائده الفطري الذين قدموا الدعم والتحفيز والسعادة.

٩. أقرب صديقتي، عاني رهاده العيش. التي ساعدتني أثناء دراستي وتستمع دائما للشكاوى وقدمت الدعم.

١٠. جميع أصدقاء طلاب مدرسة دار الأرقام دفعة ٢٠٢١ وخاصة زهراء نور مجيدة التي تستمع دائما للشكاوى

١١. أخيرا، لا تنس أن الباحثة شكرت نفسها على قدرتها على تثقيف نفسها، إنها قد قامت بكل هذا العمل الرائع وهي موجودة دائما لإجراء البحث بأفضل ما استطاعت.

محتويات البحث

ب	التصريح
ج	تصريح لجنة المناقشة
د	موافقة المشريف
و	كلمة الشكر والتقدير
ي	الملخص
1	المقالة المترجمة
27	الملاحق
27	ملحق المقالة الدورية
46	تأييد رئيس القسم
47	موافقة العميد
48	رسالة تعيين المشرف
49	التاريخ
49	معرف الكائن الرقمي
49	شهادة المقالة
50	المجلة العلمية

51	رسالة القبول
52	ملحق الصور
55	المقالة الدورية
56	ملحق أدوات البحث
72	السيرة الذاتية

الملخص

بحثت هذه الدراسة في فعالية Gimkit، وهي المنصة التعليمية المبتكرة القائمة على التلعيب، في تعزيز اهتمام الطلاب بتعليم المفردات وإتقانها في المدرسة المتوسطة سدمية الإسلامية جفارا. الهدف من هذه الدراسة هو لرؤية تأثير Gimkit على اهتمام الطلاب بتعليم المفردات وإتقانها في المدرسة المتوسطة سدمية الإسلامية جفارا. استخدم هذا البحث المنهج الإجمالي وأجريت في دورتين، مع جمع البيانات من خلال الملاحظات والاستبانات والمقابلات واختبارات المفردات. أشارت النتائج إلى أن Gimkit عزّز بشكل كبير من تفاعل الطلاب، وتحفيزهم، واحتفاظهم بالمفردات من خلال تحويل تعليم اللغة العربية التقليدي إلى تجربة تفاعلية وممتعة. أنشأت الميزات الفريدة للمنصة، مثل الاختبارات في الوقت الحقيقي والألعاب التنافسية ونظام المكافآت، بيئة التعليم الديناميكية عاجلت التحديات الشائعة، حتى ضعف التحفيز وصعوبة في حفظ المفردات. التعديلات التي أُجريت أثناء التدخل، مثل تخصيص مجموعات المفردات وإدراج الأنشطة التعاونية، قد حسّنت أداء الطلاب بشكل أكبر. وتؤكد هذه الدراسة على إمكانيات التلعيب كالأداة التحويلية في تعليم اللغة العربية، وتقدم رؤى عملية حول كيفية تعزيز التكنولوجيا لمزيد من المشاركة، وتحسين كفاءة اللغوية، وتعزيز مواقف التعليم الإيجابية في بيئات التعليمية الإسلامية.

الكلمات المفتاحية : تعليم اللغة العربية، إتقان المفردات، المنهج الإجمالي، التحفيز، التعليم التفاعلي، Gimkit

المقالة المترجمة

تحسين اهتمام الطلاب بتعليم المفردات وإتقانها من خلال

استخدام الألعاب التفاعلية Gimkit

المقدمة

إن تعليم اللغة العربية في إندونيسيا له أهمية كبيرة، وخاصة في إطار التعليم الإسلامي. واللغة العربية، كلغة القرآن، تخدم وسيلة أساسية لفهم التعليم الإسلامية، مما يركز البعد الروحي في دراستها. ولكن التحديات المرتبطة بتعليم اللغة العربية في إندونيسيا كبيرة. ومن العقبات الرئيسية هي ضعف الاهتمام السائد بين الطلاب قد يَشْتَقُّ مِنْ تصورهم أن اللغة العربية هي اللغة المعقدة، تتميز بقواعد معقدة ومتطلبات مفردات واسعة. هذا التصور، إذا لم يعالج، يمكن أن يعيق كفاءة الطلاب للغة العربية بشكل كبير (Husein et al. 2023; Muassomah, Hakim, dan Salsabila 2023; Munip 2020).

الاهتمام بالتعليم عاملاً حاسماً في نجاح التعليم. افترضت علم النفس التربوي أن اهتمام الطالب أثّر بشكل مباشر على مشاركته في عملية التعليم، مما يؤثر بدوره على الأداء الأكاديمي (Ahmid, 2020; Hasanah et al., 2023). في سياق اكتساب اللغة العربية، يمكن أن يعيق ضعف الاهتمام تطوير مهارات اللغوية الأساسية، يعني الإستماع، والكلام، والقراءة، والكتابة. تفاقم هذه المشكلة بسبب طرق التعليمية التقليدية التي اعتمدت غالباً على الحفظ والمحاضرات، والتي فشلت في إشراك الطلاب بفعالية (Hastang & R., 2023; Rahmawati & Febriani, 2021).

مهمة أيضاً لأنها يمكن أن تساعد الطلاب على الفهم، والكتابة، والتواصل باللغة العربية بشكل جيد. (Jasni et al., 2020) في الحقيقة، لم يستطع معظم الطلاب إتقان العديد من المفردات. (Riwanda et al., 2021) تسبب عامل ضعف الاهتمام الطلاب مشاكل في تعليم اللغة العربية، وجدوا الطلاب صعوبة في فهم وحفظ المفردات. بناء على ذلك، هناك حاجة ملحة إلى أساليب تربوية مبتكرة، عزز اهتمام الطلاب بتعليم المفردات وتساعد في إتقان اللغة العربية. (Sulaeman, 2023).

وفقاً ل Slameto (2018)، فإن الاهتمام بالتعليم هو ميل ثابت للانتباه، وذكر الأنشطة التي يهتم بها الشخص، والانتباه المستمر المصحوب بالمتعة. بناءً على هذا التعريف، يمكن الاستنتاج أن مؤشرات اهتمام بالتعليم، وهي: الشعور بالمتعة، والاهتمام والانتباه ومشاركة الطلاب. هناك العديد من أنواع العوامل التي يمكن أن تؤثر على اهتمام بالتعليم، ولكن يمكن تصنيفها إلى نوعين، وهما العوامل الداخلية والعوامل الخارجية. أتت العوامل الداخلية من الطلاب مثل حالته البدنية، وحالته النفسية، ودوافعه. أما العوامل الخارجية فشملت البيئة الأسرية، والبيئة المدرسية، والبيئة المجتمعية، التي يمكن أن تؤثر على اهتمام بالتعليم Slameto (2018). وفي سياق التعليم، فإن أحد العوامل التي يمكن أن تؤثر على اهتمام بالتعليم هو وسائل التعليم. فاستخدام وسائل التعليم الجذابة يمكن أن يزيد من حماس الطلاب واهتمامهم بتعليم اللغة العربية. (Fakhruddin et al., 2021).

إحدى الاستراتيجيات الواعدة التي تكتسب جذبا هي التلعيب، التي تدمج العناصر الشبيهة بالألعاب في عملية التعليم. تشير الأبحاث إلى أن التلعيب يمكن أن تعزز تحفيز

الطلاب بشكل كبير من خلال بيئات التعليم المختلفة (Ahmid, 2020; Mazlan et al., 2021). في تعليم اللغة العربية، قدم التلعيب فرصة فريدة لجذب الطلاب، خاصة في اكتساب المفردات. لقد أثبتت منصات مثل Gimkit، التي تتيح المعلمين لإنشاء الاختبارات التفاعلية تحتوي على عناصر التنافسية، فعاليتها في تعزيز مشاركة الطلاب وإتقانهم للمفردات (Dörnyei, 2019). إن الميزات التفاعلية لـ Gimkit، كالنقاط، والتحديات، ولوحات الصدارة، عزز جو التعليم الديناميكي شجع على المشاركة وقدم التغذية الراجعة الفورية، مما يمكن الطلاب بالتعليم من أخطائهم (Rahmap et al., 2024). لقد أكدت الدراسات التجريبية فعالية التلعيب في تحسين الاحتفاظ الطلاب بالمفردات واهتمامهم بالتعليم. على سبيل المثال، أظهر Saari and Varjonen (2021) أن بيئات التعليم المليئة بالألعاب تسهل فهمًا أعمق لمفردات اللغة الثانية (2021). والأبحاث التي تركز بشكل خاص على تطبيق التلعيب في تعليم اللغة العربية في سياق الإندونيسية محدودة، ولكن الدراسات الأولية تشير إلى نتائج إيجابية (Astuti et al., 2021; Sodiq & Alindah, 2024).

بناءً على هذه الخلفية، تهدف هذه الدراسة إلى سد هذه الفجوة من خلال دراسة تأثير Gimkit على اهتمام الطلاب بتعليم المفردات وإتقانها في المدرسة المتوسطة سدمية الإسلامية جفارا، وهي مؤسسة قائمة على المدرسة الداخلية تشتهر بإنجازاتها في منافسة اللغة. ومن المتوقع أن تقدم النتائج رؤى قيمة للمعلمين ومطوري المناهج الذين يسعون إلى دمج التلعيب في تعليم اللغة العربية، وبالتالي تحسين الجودة العامة لتعليم اللغة في إندونيسيا.

منهج البحث

استخدمت هذه الدراسة المدخل الكيفي بتصميم دراسة الحالة القائمة على التدخل لتحقيق في تأثير Gimkit، وهي منصة التعليم القائمة على التلعيب، على اهتمام الطلاب بالتعليم المفردات وإتقانها. أجريت البحث في المدرسة المتوسطة سدمية الإسلامية جفارا، وشمل طلاب الصف الثامن ومعلمي اللغة العربية كمشاركين. يضمن التصميم المنهجي لجمع البيانات وتحليلها صحة نتائج البحث وموثوقيتها، بما يتماشى مع مناهج البحث التربوي المعاصرة التي تؤكد على معالجة الدقيقة مع البيانات والاعتبارات الأخلاقية (Almelhes 2024; Ismail et al. 2023). إطار البحث مستند إلى نموذج كورت لوين للبحث المنهج الإجرائي، الذي يتكون من أربع مراحل: التخطيط، والعمل، والملاحظة، والتفكير (Rustiyarso, 2020). هذا النموذج مناسب بشكل خاص لاستكشاف تطبيق Gimkit في تعليم اللغة العربية، حيث يسمح بدورات متكررة من التدخل والتقييم (Hersi 2024; Mohd Ismath, Jalil, dan Tg Abdul Rahman 2022). تم هيكلة التدخل في دورتين، تتكون كل منهما من ثلاث جلسات تعليمية، ركز على تعزيز اهتمام الطلاب وإتقانهم للمفردات. يتيح هذا التصميم تحليلًا شاملاً لتأثير Gimkit على تجربة التعليم في بيئة المدرسة الإسلامية (Riwanda, Ridha, dan Islamy 2021). واستخدم البحث تقنية المعاينة الهادفة لاختيار ٣٢ طالبًا من الصف الثامن، لضمان تمثيل متنوع لمهارات اللغة العربية. ومعلمين اثنين للغة

العربية ذوي خبرة مباشرة في دمج Gimkit في تدريسهم كجزء من المشاركين، مما يوفر رؤى قيمة حول الآثار التربوية للتلعيب في تعليم اللغة (Hamzah et al. 2022; Zhang dan Hasim 2023).

انقست عملية التدخل إلى ثلاث مراحل رئيسية: الإعداد، والتنفيذ، والتقييم. خلال مرحلة الإعداد، تلقى المعلمون تدريباً على استخدام Gimkit، وتم إجراء اختبارات تشخيصية لتقييم اهتمام الطلاب الأولي وإتقانهم للمفردات. شملت مرحلة التنفيذ دمج Gimkit في ثلاث جلسات أسبوعية تغطي المفردات والقواعد وفهم القراءة، مع الأنشطة المصممة لتوافق مع المنهج الدراسي. عمل المعلمون كميسرين، حيث راقبوا ودعموا تفاعل الطلاب طوال عملية التعليم (Hidayah et al., 2021; T. Alshammari, 2020). أما مرحلة التقييم، فشملت اختباراً بعد التدخل لقياس التغيرات في اهتمام الطلاب بالتعليم وإتقانهم للمفردات، مدعوماً ببيانات نوعية من المقابلات، والملاحظات، والمناقشات الجماعية المركزة لاكتساب فهم أعمق لتجارب (Almelhes, 2024; Ismail et al., 2023).

استخدم جمع البيانات كلاً من الأساليب الكمية والكيفية. تُقيّم الاختبارات القبليّة والبعديّة مدى إتقان الطلاب للمفردات بطريقة كمية، بينما توثق ملاحظات الفصل تفاعلات الطلاب وديناميكيات المشاركة. توفر المناقشات الجماعية المركزة والمقابلات شبه المنظمة رؤى نوعية حول تصورات كلٍّ من الطلاب والمعلمين بشأن فعالية Gimkit في تعزيز تجربة التعليم. بالإضافة إلى ذلك، يجمع استبيان ملاحظات الطلاب وجهات نظرهم

حول عملية التعليم القائمة على التلعيب (Hersi, 2024; Zhang & Hasim, 2023).

واستخدم هذا البحث تحليل البيانات بالمنهج المختلط. تم تحليل البيانات الكمية وصفيًا لتحديد الاتجاهات في تحسين إتقان المفردات، أما تحليل البيانات الكيفية من المقابلات والملاحظات والمناقشات والاستبانات موضوعيًا باستخدام برنامج Nvivo. هدف هذا التحليل إلى الكشف عن الموضوعات الرئيسية المتعلقة باهتمام التعليم، وإتقان المفردات، وديناميكيات الفصل الدراسي، مما يساهم في فهم شامل لتأثير (Almelhes 2024; Hidayah et al. 2021). اعتبر الاعتبارات الأخلاقية ذات أهمية قصوى في هذا البحث، حيث تم الحصول على الموافقات من المدرسة وموافقة أولياء أمور الطلاب. وتم إبلاغ المشاركين بأهداف البحث وإجراءاته وحقوقهم في الانسحاب في أي وقت. والحفاظ على سرية بيانات المشاركين بشكل صارم، مما ضمن استخدام جميع المعلومات لأغراض البحث فقط. (Almelhes 2024; Hamzah et al. 2022).

نتائج البحث

زيادة الاهتمام بتعليم اللغة العربية

أظهرت هذه الدراسة بنجاح أن استخدام Gimkit كان له تأثير إيجابي كبير على زيادة اهتمام الطلاب بالتعليم في المدرسة المتوسطة سدمية الإسلامية جفارا. قبل تنفيذ Gimkit، كانت عملية تعليم اللغة العربية تتم بالطرق التقليدية مثل المحاضرات والحفظ. وأظهرت الملاحظات قبل الدورة أن ٦٥٪ من الطلاب كانوا يشعرون بالملل والنعاس ويفتقرون إلى

التركيز. بل إن بعضهم كان يُرى شارد الذهن أو يتحدث مع زملائه أثناء الدرس. ولكن بعد تطبيق Gimkit، لم يُعثر على أي طالب يشعر بالملل أو النعاس. بل على العكس، كان جميع الطلاب مشاركين بنشاط في مسابقة Gimkit، وأظهروا حماسًا كبيرًا.

كشفت المقابلات مع ١٠ طلاب أنهم وجدوا تعليم اللغة العربية أكثر متعة باستخدام Gimkit. وأوضح الطلاب أن عناصر الألعاب والمنافسات في Gimkit جعلتهم أكثر حماسًا لتعليم اللغة العربية، خاصة في حفظ المفردات الجديدة. قال أحد الطلاب: "أنا أكثر تحفيزًا للتعليم لأنني أريد الفوز في المسابقات." تساعد ميزة تكرار الأسئلة على Gimkit الطلاب على تذكر المفردات بسهولة أكثر.

أكدت نتائج الاستبانة الذي تم توزيعه على ٣٢ طالبًا هذه النتيجة. وجد معظم الطلاب أن Gimkit يجعل التعليم أكثر جاذبية، ويزيد من تحفيزهم، ويسهل إتقان المفردات. ألخص الجدول التالي نتائج الاستبانة:

البيان	أوافق بشدة	أوافق	لا أوافق	لا أوافق بشدة
التعليم باستخدام Gimkit أكثر متعة	٨٧% (ثمانية وعشرون طالبًا)	١١% (ثلاثة طلاب)	٢% (طالب واحد)	٠%
يساعدني Gimkit على حفظ المفردات بشكل أسرع	٨٢% (ستة وعشرون طالبًا)	١٦% (خمسة طلاب)	٢% (طالب واحد)	٠%

٠٪	٣٪ (طالب واحد)	٧٪ طالبان اثنان	٩٠٪ (تسعة وعشرون طالبا)	أنا أكثر تحفيزا لتعليم اللغة العربية باستخدام Gimkit
٠٪	٣٪ (طالب واحد)	٥٪ (طالب واحد)	٩٢٪ (ثلاثون طالبا)	أود إعادة استخدام Gimkit في التعليم المستقبلي

سجلت دفتر التأمل للمعلم أن الطلاب أصبحوا أكثر نشاطاً في المناقشات الجماعية، وأكثر حماساً للمنافسة، وأكثر قدرة على حفظ المفردات بفعالية. وأشار المعلمون إلى أن جو التعليم أصبح أكثر حيوية، كما بدا الطلاب أكثر ثقة عند المشاركة. وبشكل عام، فإن استخدام Gimkit لا ينشأ بيئة التعليم الممتعة فقط، بل يشجع الطلاب أيضاً على أن يكونوا أكثر نشاطاً وحماساً في التعليم. ساعد عناصر التلعيب مثل الاختبارات التفاعلية ولوحات الصدارة على زيادة اهتمام الطلاب بالتعليم، ليس داخل الفصل الدراسي فقط ولكن في الأنشطة خارج الفصل أيضاً. أظهر هذا التحسين أن Gimkit يمكن أن يكون أداة فعالة لدعم تعليم اللغة العربية في المدارس.

تحسين إتقان المفردات

إن استخدام وسيلة التعليم Gimkit له تأثير إيجابي كبير على إتقان طلاب المدرسة المتوسطة سدمية الإسلامية جفارا المفردات. استناداً إلى المقابلات، كشف الطلاب أن اختبار تخمين المفردات في Gimkit سهّل عليهم حفظ المفردات الجديدة. وعلى الرغم من تكرار الاختبارات غالباً، وعلى الرغم من تكرار الاختبارات بشكل متكرر، تبقي أنماط الألعاب المتنوعة الطلاب متحمسين. عزز تكرار الاختبار أيضاً تحفيظ الطلاب، مما سهّل عليهم فهم المواد التعليمية.

قبل استخدام Gimkit، كان الطلاب يجدون صعوبة في فهم المفردات وحفظها. ولكن بعد استخدام Gimkit، أصبحوا أكثر تحفيزاً وأصبحت عملية التعليم أكثر متعة. فإن الميزات الجذابة مثل لوحات الصدارة وجمع النقاط شجعت الطلاب على التنافس بشكل إيجابي.

الاختبار الذي تم إجراؤه على مدار ثلاث دورات أظهر تحسناً ملحوظاً في إتقان المفردات. أوضح الجدول التالي نتائج اختبار كفاءة المفردات لدى الطلاب:

فترة القيمة	تصنيف	قبل الدورة	الدورة الأولى	الدورة الثانية
٥٥ - ٦٤	أقل جداً	٤	١	٠
٦٥ - ٧٤	أقل	٥	٢	٠
٧٥ - ٨٤	كاف	٩	٩	٤
٨٥ - ٩٤	جيد	٧	٧	٤
٩٥ - ١٠٠	ممتاز	٣	٩	٢٠
المعدل		٧٦,٦	٨٤,٦	٩٢,٧

أظهرت نتائج الاختبار معدل الزيادة في درجات إتقان المفردات على النحو التالي:

١. قبل الدورة : معدل الدرجة الطالب هو ٧٦,٦
٢. الدورة الأولى : ارتفع معدل الدرجة إلى ٨٤,٦
٣. الدورة الثانية : بلغ معدل الدرجة ٩٢,٧

التغيرات في ديناميكيات الفصل

لقد نجح تنفيذ Gimkit في تغيير ديناميكيات الفصل الدراسي لتصبح أكثر تفاعلية وشمولية. أفاد المعلمون بأن الطلاب أصبحوا يعملون معًا بشكل متكرر أثناء جلسات التعليم. أظهرت الملاحظات أن الطلاب الذين كانوا يميلون سابقًا إلى العمل بمفردهم بدأوا يُظهرون رغبة في المناقشة وبادل الأفكار مع زملائهم. خلال جلسات المناقشة الجماعية، يساعد الطلاب بعضهم البعض ويتبادلون الاستراتيجيات للإجابة على الأسئلة بشكل صحيح. كما أنهم يقدمون الدعم لبعضهم عندما يرتكب أحد أعضاء المجموعة خطأ، مما نشأ جو التعليم أكثر تعاونًا. قال أحد الطلاب: "أشعر بثقة أكبر لأن أصدقائي يساعدونني دائمًا إذا واجهت صعوبة. نحن نتعليم معًا، وليس نتنافس فقط". أصبحت ديناميكيات الفصل الدراسي أكثر حيوية، حيث تفاعل الطلاب بشكل أكبر مع أصدقائهم ومعلميهم. أصبحوا يطرحون الأسئلة بشكل أكثر تكرارًا أو يطلبون توضيحات إضافية حول المواد التي يجدونها صعبة، وهو أمر كان نادر الحدوث سابقًا.

أظهرت هذه الأنشطة أن Gimkit لا يقتصر على زيادة الاهتمام بالتعليم فقط، بل إنه يشجع الطلاب على المشاركة الفعالة في العملية التعليمية أيضًا، مما يجعلهم مشاركين أكثر استباقية في الفصل. وبالإضافة، أظهرت بيانات الملاحظة أن جو الفصل الدراسي أصبحت أكثر شمولية. بدأ الطلاب الذين نادراً ما كانوا يشاركون أو كانوا مهمشين سابقًا في إظهار الشجاعة للمشاركة في المناقشات والأنشطة الصفية. أشر المعلمون إلى أن استخدام Gimkit وفر فرصة متساوية لكل طالب للمساهمة، بغض النظر عن مستوى قدراته. وهذا دل على أن هذه المنصة قادرة على تعزيز الشعور بالعدالة وإتاحة الفرص لجميع الطلاب، مما ينشأ بيئة التعليم أكثر انفتاحًا ومساواة.

أظهر هذا التغيير الإيجابي في مذكرات تأملات المعلمين. لاحظ المعلمون أنه مع استخدام Gimkit، أصبح من الأسهل إشراك جميع الطلاب في الأنشطة التعليمية. إن تنوع مشاركة الطلاب، سواء النشطين أو الذين كانوا غير مشاركين سابقًا، أظهر أن Gimkit نجح في إنشاء البيئة الداعمة والممتعة.

كما لاحظ المعلمون أن جو الفصل أصبحت أكثر إيجابية، حيث شعر الطلاب بالتقدير والتشجيع على مواصلة التعليم. وبشكل عام، نجح استخدام Gimkit في إنشاء ديناميكيات الفصل أكثر تفاعلية وشمولية ومتعة. لم تقتصر المنصة على زيادة اهتمام الطلاب بالتعليم فحسب، بل غيرت أيضًا طريقة تعاونهم ومناقشاتهم ومشاركتهم في العملية التعليمية. أظهر نتائج ملاحظات المعلمين وتأملاتهم أن Gimkit قادر على توفير بيئة التعليم أكثر إيجابية، حيث شعر كل طالب بالتقدير والتحفيز ويحصل على فرصة متساوية للنمو والتطور.

تحديات في التنفيذ

حين تنفيذ Gimkit قد أسفر عن نتائج إيجابية، ظهرت عدة تحديات أثناء تطبيقه. كانت إحدى المشكلات الرئيسية هي محدودية الوصول إلى التكنولوجيا، حيث حوالي ٤٠٪ من الطلاب لا يمتلكون أجهزة شخصية، مما اضطرهم إلى مشاركتها مع زملائهم. أدى هذا الوضع في كثير من الأحيان إلى تأخير إنجاز المهام، حيث كان بعض الطلاب يضطرون إلى انتظار دورهم لاستخدام الجهاز. وشكّل عدم استقرار اتصال الإنترنت تحديًا كبيرًا. أفاد المعلمون بأن جلسات التعليم كانت تتعطل أحيانًا بسبب صعوبة الوصول إلى Gimkit. قال أحد المعلمين: "عندما يكون اتصال الإنترنت بطيئًا، يصبح التعليم أقل فاعلية لأن الطلاب يفقدون تركيزهم". ومن التحديات الأخرى التي واجهها المعلمون تصميم الاختبارات في Gimkit بحيث تماشى مع المناهج الدراسية. تطلبت هذه المهمة وقتًا إضافيًا

لضمان توافق الأسئلة مع مستوى إتقان الطلاب ودعمها لأهداف التعليم. كما أشار المعلمون إلى الحاجة إلى التدريب الإضافي للاستفادة الكاملة من ميزات Gimkit.

كشفت المقابلات مع المعلمين أن ليس جميع الطلاب شعروا بالراحة مع المنهج القائم على التكنولوجيا. فضّل بعضهم أساليب التعليم التقليدية التي كانوا أكثر ألفةً معها. وهذا سلط الضوء على أهمية تنويع استراتيجيات التعليم لتلبية احتياجات جميع الطلاب. من ناحية أخرى، جلب استخدام Gimkit تغييرات إيجابية في ديناميكيات الفصل الدراسي. لاحظ المعلمون أن الطلاب أصبحوا يتعاونون بشكل متكرر خلال التعليم. بدأ الطلاب الذين كانوا معتادين على التعليم بشكل مستقل في الانخراط في المناقشات وتبادل الأفكار مع زملائهم. خلال جلسات المناقشة الجماعية، تبادل الطلاب استراتيجيات للإجابة على الأسئلة، وقدموا الدعم والتغذية الراجعة عندما يخطئ أحد زملائهم. أدى ذلك إلى إنشاء بيئة التعليم التعاونية شعر فيها الطلاب براحة أكبر عند العمل معًا. قال أحد الطلاب عن تجربته: "أشعر بثقة أكبر لأن أصدقائي دائمًا موجودون لمساعدتي عندما أواجه صعوبة. نحن نتعليم معًا، وليس نتنافس فقط".

أشار المعلمون إلى زيادة تفاعل الطلاب داخل الفصل. أصبح الطلاب يطرحون المزيد من الأسئلة ويطلبون توضيحات حول المواد الصعبة، وهو سلوك نادر الحدوث في السابق. وهذا دل على أن Gimkit لا يعزز اهتمام الطلاب بالتعليم فقط، بل يشجعهم أيضًا على اتخاذ دور أكثر نشاطًا في عملية التعليم. و بالإضافة، أصبحت جو الفصل أكثر شمولية، حيث أصبح الطلاب الذين كانوا غير مشاركين سابقًا أكثر استعدادًا للمشاركة. أفاد المعلمون أن Gimkit وفر فرصًا متساوية لجميع الطلاب للمشاركة، بغض النظر عن مستويات مهاراتهم.

انعكست هذه التغييرات أيضًا في دفتر التأمل للمعلمين، التي أظهرت أن إشراك جميع الطلاب في أنشطة التعليم أصبح أسهل باستخدام Gimkit. أظهرت مشاركة الطلاب المتنوعة، و الطلاب النشطين والذين كانوا غير مندجين سابقًا، أن Gimkit نجح في تعزيز بيئة التعليم الداعمة والممتعة. كما لاحظ المعلمون أن جو الفصل الدراسي أصبحت أكثر إيجابية، حيث شعر الطلاب بالتقدير والتحفيز للتعليم. ختامًا، على رغم من وجود التحديات التكنولوجية، فإن فوائد تطبيق Gimkit كبيرة في تعزيز بيئة التعليم أكثر شمولية وتفاعلية وجاذبية. لا تقتصر المنصة على زيادة اهتمام الطلاب ومشاركتهم فحسب، بل إنها تحول ديناميكيات الفصل الدراسي، مما ينشأ فرصًا لجميع الطلاب للازدهار.

التأثيرات الأوسع

تنفيذ Gimkit لم يؤثر على تعليم اللغة العربية فقط، بل على عادات الدراسة العامة ومواقف الطلاب تجاه التعليم. كشفت نتائج الاستبانة أن ٨٠٪ من الطلاب شعروا بثقة أكبر في مواجهة تحديات التعليم، سواء في اللغة العربية أو في المواد الأخرى. لاحظ المعلمون تحسينات ملحوظة في مهارات التفكير النقدي وحل المشكلات لدى الطلاب. أصبح الطلاب أكثر استباقي، حيث أطرحوا الأسئلة باستمرار وبجثوا عن حلول أثناء الدروس. وقال أحد المعلمين: "أصبح الطلاب الآن أكثر استقلالية في تعليمهم. لم يعودوا يخشون المحاولة أو ارتكاب الأخطاء". بالإضافة، انعكست هذه التغييرات الإيجابية في مواقف الطلاب تجاه التعليم بشكل عام. فهم أظهروا حماسًا أكبر ورغبة أقوى في التفوق أكاديميا. وأفاد المعلمون بأن الطلاب تبنوا عقلية النمو، حيث نظروا إلى الأخطاء على أنها فرص قيمة للتعليم.

برز هذا الدليل الإمكانية المتاحة للمؤسسات التعليمية الأخرى لتبني مناهج التعليم القائم على التكنولوجيا مثل Gimkit. من خلال تعزيز تجربة التعليم الممتعة والداعمة، يمكن للمدارس مساعدة الطلاب على تحقيق إمكاناتهم الكاملة. وأدى استخدام Gimkit إلى تحويل ديناميكيات الفصل الدراسي إلى بيئة أكثر تفاعلية وشمولية. لاحظ المعلمون أن الطلاب أصبحوا يتعاونون بشكل أكبر أثناء الدروس. بدأ الطلاب الذين كانوا يميلون إلى التعليم الفردي بالمشاركة في المناقشات وتبادل الأفكار مع زملائهم. وكشفت المناقشات الجماعية عن قيام الطلاب بمساعدة بعضهم البعض ومشاركة استراتيجيات فعالة للإجابة على الأسئلة. كما أنهم دعموا أعضاء المجموعة عند ارتكاب الأخطاء، مما ينشأ جو التعليم التعاوني. كما عبّر أحد الطلاب: "أشعر بثقة أكبر لأن أصدقائي موجودون دائماً لمساعدتي عندما أواجه صعوبة. نحن نتعليم معاً، وليس تنافس فقط".

أصبح الطلاب أكثر تفاعلاً مع زملائهم ومعلميهم، حيث طرحوا المزيد من الأسئلة وسعوا للحصول على تفسيرات إضافية للمواد الصعبة، وهو سلوك نادر سابقاً. أظهر هذا التحول أن Gimkit لا يعزز اهتمام الطلاب بالتعليم فقط، بل يحفزهم أيضاً على المشاركة بفعالة، مما يجعلهم متعلمين أكثر استباقية. كما أظهرت بيانات الملاحظة أن بيئة الفصل الدراسي أصبحت أكثر شمولية. فالطلاب الذين كانوا يتجنبون المشاركة أو يشعرون بالتهميش بدأوا يساهمون في المناقشات والأنشطة الصفية. وأشار المعلمون إلى أن Gimkit وفر فرصاً متساوية لجميع الطلاب للمشاركة، بغض النظر عن مستويات قدراتهم. وقد ساعد ذلك في تعزيز الشعور بالعدالة والشمولية، مما نشأ بيئة التعليم المفتوحة وعادلة للجميع.

كانت هذه التغييرات الإيجابية واضحة أيضاً في دفتر التأمّل للمعلمين. وجد المعلمون أنه أصبح من الأسهل إشراك جميع الطلاب في الأنشطة التعليمية باستخدام Gimkit وقد أظهرت مشاركة الطلاب المتنوعة، سواء النشطين منهم أو الذين كانوا سابقاً أقل تفاعلاً،

أن Gimkit نجح في إنشاء البيئة الداعمة والممتعة. كما لاحظ المعلمون تحسناً في مناخ الفصل الدراسي، حيث شعر الطلاب بالتقدير والتشجيع على الاستمرار في التعليم. باختصار، قد نجح Gimkit في تحويل الفصل الدراسي إلى مساحة أكثر تفاعلية وشمولية وممتعة. لم يقتصر تأثيره على تعزيز اهتمام الطلاب بالتعليم، بل أعاد تشكيل أساليب تعاونهم ومنقاشتهم ومشاركتهن في الدروس. أشار الملاحظات وانعكاسات المعلمين إلى أن Gimkit عزز بيئة التعليم الإيجابية، حيث شعر كل طالب بالتقدير والتحفيز والتمكين للنجاح والتفوق.

مناقشة

أكد نتائج هذه الدراسة على فعالية Gimkit كأداة التعليم في تعزيز اهتمام الطلاب وإتقانهم للمفردات في تعليم اللغة العربية. أعد الاهتمام بالتعليم عاملاً أساسياً أدفع الطلاب إلى المشاركة النشطة في مسيرتهم التعليمية، حيث نبع هذا الاهتمام غالباً من الفضول والحماس والرغبة في المعرفة. أرت Inayati (2024) أن الاهتمام ينشأ من الانخراط في الأنشطة الممتعة دون ضغوط خارجية، بينما أشار Slameto (2018) إلى أهمية التفاعل العاطفي والانتباه المستمر في تعزيز هذا الاهتمام. أعد مؤشرات مثل المتعة والانتباه والمشاركة ضرورية لتقييم التغيرات في مستويات اهتمام الطلاب. أما Khairani (2014) أشار إلى أن اهتمام التعليم تأثر بمزيج من الدوافع الداخلية والدوافع الاجتماعية والحالات العاطفية، مما دل على أنه ليس سمة فطرية بل تم تنميته من خلال التفاعلات الاستراتيجية وبيئة التعليم الداعمة (Beisenbayev dan Almukhametov 2024; Saili dan Taat 2023). أما إتقان المفردات، وهو عنصر أساسي في اكتساب اللغة، فُيعرّف على أنه القدرة على فهم واستخدام مجموعة واسعة من الكلمات بفعالية في التواصل. صنف Djiwando (كما ورد في Himmawati، 2022) إتقان المفردات إلى مهارات نشطة-

إنتاجية (الكلام والكتابة) وسلبية-استقبلية (الاستماع والقراءة). وشملت مؤشرات إتقان المفردات القدرة على الترجمة والنطق والاستخدام الصحيح للكلمات في السياق (Musthofa, 2011). سهل الطبيعة التلعيب لـ Gimkit تعليم المفردات من خلال تنسيق الاختبارات العشوائية، مما عزز الاحتفاظ بالمعلومات مع الحفاظ على تفاعل الطلاب من خلال العناصر التنافسية والجاذبة بصرياً (Abubakari & Zakaria, 2023; Fandir, 2024). يمكن أن ينشأ تجربة التعليم الممتعة والفعالة، خاصة في سياق اكتساب المفردات. (Muchyidin, Kurniawan, dan Tuanany 2025).

أحدث إدخال Gimkit تحولاً كبيراً في ديناميكيات الفصل الدراسي. في البداية، أظهر الطلاب سلوكاً سلبياً مع مشاركة محدودة وحماس منخفض، وواجهوا صعوبة في حفظ المفردات. أدى تنفيذ Gimkit في الدورة الأولى إلى تحسينات ملحوظة، حيث أصبح الطلاب أكثر نشاطاً وتحفيزاً. لم تشجع الاختبارات التفاعلية المعتمدة على التلعيب على المشاركة فحسب، بل ساهمت أيضاً في خلق تجربة تعليم أكثر تفاعلاً وممتعة. على الرغم من بعض التحديات، مثل صعوبة حفظ المفردات الجديدة الكثيرة، فإن التعديلات التي تم إدخالها في الدورة الثانية—مثل تقليل عدد المفردات الجديدة—ساهمت في تحسين الاحتفاظ بالمعلومات والحفاظ على تفاعل الطلاب. (Abubakari dan Zakaria 2023; Suhid et al. 2021) ساعد Gimkit في معالجة تحديات أوسع، مثل المشكلات التقنية المتعلقة بالاتصال بالإنترنت وعدم إلمام الطلاب في البداية باستخدام المنصة. ومع مرور الوقت، تضاءلت هذه المشكلات مع تكيف الطلاب مع استخدام الأداة. وعلى الرغم أن تكرار أنماط الألعاب قد شكل خطر الشعور بالرتابة، فإن دمج أساليب التعليم المتنوعة جنباً إلى جنب مع Gimkit ساعد في التخفيف من هذا القلق. كما لوحظ أن بعض الطلاب ركزوا بشكل أكبر على الجوانب الترفيهية بدلاً من الأهداف

التعليم، مما أكد الحاجة إلى النهج المتوازن يدمج التلعيب مع أهداف التربية الواضحة (Hasanah dan Faddad SZ 2023; Zubairi, Nurdin, dan Solihin 2022). امتدت التأثيرات الإيجابية لـ Gimkit إلى ما هو أبعد من تعليم اللغة، حيث أثرت على مواقف الطلاب العامة تجاه التعليم. عززت المنصة الدافعية، والثقة بالنفس، والاستقلالية، والفضول لدى الطلاب. كما شجعت العناصر التنافسية الطلاب على التعليم من أخطائهم وبناء المرونة، بينما عززت أوضاع اللعب التعاوني مهارات العمل الجماعي والتواصل.

أظهرت البيانات المستخلصة من الاستبانات والمقابلات أن الطلاب وجدوا الاختبارات التفاعلية المبنية على التلعيب مشوقة وفعالة في تعزيز احتفاظهم بالمفردات. لاحظ المعلمون أن Gimkit ساعد في تحسين التركيز والمثابرة، مما مكّن الطلاب من استيعاب المادة وتطبيقها بشكل أكثر فاعلية. أشارت هذه النتائج إلى أن دمج الأدوات التقنية مثل Gimkit يمكن أن ينشأ بيئة التعليم المحفزة دعمت اكتساب اللغة وعززت تجربة التعليم الشاملة للطلاب (Oktavianti Nendra Utami et al. 2023; Sholeh 2023). في الخاتمة، أثبت دمج Gimkit في تعليم اللغة العربية في المدرسة المتوسطة سدمية الإسلامية جفارا نجاحه في تحفيز اهتمام الطلاب وتحسين إتقانهم للمفردات. من خلال استفادة ميزاته التفاعلية المبنية على التلعيب، حوّل Gimkit عملية التعليم إلى تجربة مشوقة وتفاعلية، مما أدى إلى زيادة ملحوظة في مشاركة الطلاب وتحفيزهم وقدرتهم على الاحتفاظ بالمعلومات. لاحظت الدراسة تقدّمًا ملموسًا عبر دورتين، حيث أظهر الطلاب تركيزًا أعلى، وحماسًا أكبر، ومثابرة أقوى. تم التعامل مع التحديات—مثل عدم إلمام الطلاب الأولي بالمنصة والمشكلات التقنية—بفعالية من خلال تعديلات تدريجية، شملت تبسيط محتوى المفردات واعتماد الاستراتيجيات التعاونية. تسلط هذه الدراسة الضوء على الدور

الحاسم للتلعيب في معالجة التحديات الرئيسية في تعليم اللغة، مثل ضعف التفاعل الطلاب وقلة كفاءتهم في التعليم. ومن خلال اعتماد أدوات التعليم التفاعلية مثل Gimkit، يمكن للمعلمين إنشاء تجربة التعليم الشاملة والممتعة والفعالة لبيت احتياجات الطلاب المتنوعة، مما ساهم في تعزيز اكتساب اللغة في بيئات التعليم الإسلامية المعاصرة (Sofiyandi, Nurhakim, dan Khozin 2024; Suroso et al. 2021).

الخلاصة

لقد أظهر دمج Gimkit في تعليم اللغة العربية في المدرسة المتوسطة سدمية الإسلامية جفارا نجاحًا كبيرًا في تعزيز اهتمام الطلاب وتحسين إتقانهم للمفردات. من خلال الاستفادة من ميزاته القائمة على التلعيب، حول Gimkit التعليم إلى عملية تفاعلية وجذابة، مما زاد مشاركة الطلاب، وتحفيزهم، واحتفاظهم بالمعلومات بشكل كبير. لاحظت الدراسة تقدمًا ملحوظًا عبر دورتين، حيث أظهر الطلاب تركيزًا أكبر، وحماسًا متزايدًا، ومثابرة في التعليم. التحديات، مثل عدم الإلمام الأولي بالمنصة ومشكلات التقنية، تم التعامل معها بفعالية من خلال تعديلات متكررة، شملت تبسيط محتوى المفردات والاستراتيجيات التعاونية. تؤكد هذه الدراسة على الدور الحاسم للتلعيب في معالجة التحديات الرئيسية في تعليم اللغات، مثل ضعف اندماج الطلاب وانخفاض كفاءة التعليم. ومن خلال تبني الأدوات التعليمية المعتمدة على التلعيب مثل Gimkit، يمكن للمعلمين تصميم تجارب تعليمية شاملة، ممتعة، وفعالة تلبي احتياجات الطلاب المتنوعة. أكد النتائج على أهمية دمج الابتكارات الرقمية في تعليم اللغة العربية، مما يوفر نموذجًا قابلاً للتكرار لتعزيز اكتساب اللغة في بيئات التعليمية الإسلامية المعاصرة.

المراجع

- Abubakari, Mussa Saidi, dan Gamal Abdul Nasir Zakaria. 2023. "Technology Acceptance Model in Islamic Education (TAMISE) for Digital Learning: Conceptual Framework Proposal." *Canadian Journal of Educational and Social Studies* 3(4).
<https://cjess.ca/index.php/home/article/view/153>.
- Ahmid, MOHAMMAD HAAFIZ. 2020. "SUSTAINING ARABIC LANGUAGE LEARNING STRATEGIES THROUGH EFFECTIVE TEACHING AND MOTIVATION." *Quantum Journal of Social Sciences and Humanities* 1(4): 15–32.
<https://www.qjssh.com/index.php/qjssh/article/view/17>.
- Almelhes, Sultan A. 2024. "Gamification for teaching the Arabic language to non-native speakers: a systematic literature review." *Frontiers in Education* 9.
<https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/feduc.2024.1371955/full>.
- Astuti, Widi, Mega Primaningtyas, dan Fima Rusfianurti. 2021. "PEMBELAJARAN BAHASA ARAB KELAS VII DI MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 4 SLEMAN TAHUN AJARAN 2019/2020." *Jurnal Ihtimam* 4(1): 70–82.
<https://journal.staimsyk.ac.id/index.php/ihtimam/article/view/177>.
- Beisenbayev, Baktybay, dan Aliy Almukhametov. 2024. "The Current State and Ways of Improving Islamic Education in the Republic of Kazakhstan." *Pharos Journal of Theology* (105(3)).
https://www.pharosjot.com/uploads/7/1/6/3/7163688/article_15_105_3_themed_issue_kazakhstan.pdf.
- Dörnyei, Zoltán. 2019. "Towards a better understanding of the L2

Learning Experience, the Cinderella of the L2 Motivational Self System.” *Studies in Second Language Learning and Teaching* 9(1): 19–30.
<https://pressto.amu.edu.pl/index.php/ssl/article/view/18533>.

Fakhruddin, Abdul Aziz, Mochammad Firdaus, dan Lailatul Mauludiyah. 2021. “Wordwall Application as a Media to Improve Arabic Vocabulary Mastery of Junior High School Students.” *Arabiyatuna : Jurnal Bahasa Arab* 5(2): 217.

Fandir, A. 2024. “Transformation of Islamic Education: Implementation of Technological Innovation in Education Management.” *Jurnal Ilmiah Mandala Education* 10(1): 187.
<https://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JIME/article/view/6625>.

Hamzah, Hamzah, Wa Muna, Husnah Z, dan Zainuddin Zainuddin. 2022. “A Case Study on the Development of Arabic Students in the Arabic Language Education Study Program at IAI DDI Polewali Mandar, West Sulawesi, Indonesia.” In *Proceedings of the 6th Batusangkar International Conference, BIC 2021, 11 - 12 October, 2021, Batusangkar-West Sumatra, Indonesia*, EAI. <http://eudl.eu/doi/10.4108/eai.11-10-2021.2319452>.

Hasanah, Uswatun, dan Zaki Faddad SZ. 2023. “The Philosophical Analysis of the Future of Islamic Higher Education in Indonesia-Malaysia Facing Megatrend 2045.” *al-fikrah: Jurnal Manajemen Pendidikan* 11(1): 174.
<https://ojs.iainbatusangkar.ac.id/ojs/index.php/alfikrah/article/view/9307>.

Hasanah, Uswatun, Luluk Salimah Oktavia, dan Putri Silaturrahmi. 2023. “INCREASING STUDENTS’

LEARNING INTEREST THROUGH BLENDED LEARNING IN THE EDUCATIONAL PSYCHOLOGY COURSE.” *JURNAL PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)* 7(1): 181.
<https://pajar.ejournal.unri.ac.id/index.php/PJR/article/view/9069>.

Hastang, Hastang, dan Ahmad R. 2023. “Analysis of Arabic Language Learning Difficulties Among Students in the Qawaid Al-Lughah Al-Arabiyyah Materials.” *Didaktika : Jurnal Kependidikan* 17(1): 31–42. <https://jurnal.iain-bone.ac.id/index.php/didaktika/article/view/5052>.

Hersi, Mustafa. 2024. “Gamification-cum-motivational Strategies in English Language Learning.” *International Journal of Linguistics* 16(3): 1.
<https://www.macrothink.org/journal/index.php/ijl/article/view/21797>.

Hidayah, Annisa Amilia Nur, Avriska Diah Ayunasti, Zukhrufa Zahra Wina Azkia, dan Rini Estiyowati Ikaningrum. 2021. “Content Analysis of English Textbook: Suitability between Skill Focus and Language Features.” *Jurnal VARIDIKA* 33(1): 38–53.
<https://journals.ums.ac.id/index.php/varidika/article/view/14922>.

Himmawati, I. (2022). *Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab dengan Media Flashcard*. NEM Publisher

Husein, Sudi Yahya, Nur Hasaniyah, Murdiono Murdiono, dan Akmaluddin Akmaluddin. 2023. “Teaching Methods, Challenges, And Strategies For Improving Students’ Arabic Linguistic Competence.” *Ijaz Arabi Journal of Arabic Learning* 6(3). <https://ejournal.uin-malang.ac.id/index.php/ijazarabi/article/view/23558>.

- Inayati, Nurul Latifatul. (2024). *Pendidikan Bahasa Arab: Konsep Teori dan Aplikasinya dalam Pembelajaran*. Muhammadiyah University Press
- Ismail, Ummi Syarah, Nurul Izlin Makhtar, Majdah Chulan, dan Noraini Ismail. 2023. "A Model Framework for the Implementation of Gamification in Arabic Teaching in Malaysia." *Theory and Practice in Language Studies* 13(11): 2800–2805.
<https://tpls.academypublication.com/index.php/tpls/article/view/6881>.
- Jasni, Siti Rohani, Suhaila Zailani, dan Hakim Zainal. 2020. "Impak pendekatan kreatif dalam pengajaran dan pembelajaran kosa kata arab." *BITARA International Journal of Civilizational Studies and Human Sciences* 3(1): 10–21.
- Khairani, M. (2014). *Learning psychology*. Aswaja Pressindo
- Mazlan, Nurul Asma et al. 2021. "The Influence of Arabic Lecturers Teaching Strategies on Student Understanding in Universiti Teknologi MARA." *International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development* 10(3).
<https://hrmars.com/journals/papers/IJARPED/v10-i3/10715>.
- Mohd Ismath, Nurul Hanilah, Siti Zubaidah Jalil, dan Tg Ainul Farha Tg Abdul Rahman. 2022. "The effectiveness of gamification in learning Arabic cohesive devices." *ATTARBAWIY: Malaysian Online Journal of Education* 6(2): 28–36.
<https://attarbawiy.kuis.edu.my/index.php/jurnal/article/view/96>.

- Muassomah, Muassomah, Arief Rahman Hakim, dan Eva Laily Salsabila. 2023. "Arabic Learning Challenges." In , 475–82. https://www.atlantis-press.com/doi/10.2991/978-2-38476-002-2_45.
- Muchyidin, M Syaichul, Erwin Hari Kurniawan, dan Sarbanun Tuanany. 2025. "The Effectiveness of Gamification Strategy on English Vocabulary Enhancing at SDN Ngronggo 8 Kediri." *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa dan Sastra* 11(1): 601–9.
- Munip, Abdul. 2020. "Tantangan dan Prospek Studi Bahasa Arab di Indonesia." *al Mahāra: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 5(2): 303–18. <http://ejournal.uin-suka.ac.id/tarbiyah/index.php/almahara/article/view/2796>.
- Mustofa, S. (2011). *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif*. UIN Press
- Oktavianti Nendra Utami et al. 2023. "Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." *Jurnal Pendidikan Islam* 9(1): 46–54. <https://journal.stitmupaciran.ac.id/ojs/index.php/ojs/article/view/218>.
- Rahmap, Rahmap, Achmad Yani, dan Midyan Surya Ishak. 2024. "Inequality of Arabic Subjects in the General Education Curriculum in Indonesia." *Arabiyatuna: Jurnal Bahasa Arab* 8(1): 325. <http://journal.iaincurup.ac.id/index.php/ARABIYATUNA/article/view/9655>.
- Rahmawati, Rahmawati, dan Suci Ramadhanti Febriani. 2021. "Investigating the Problems of Learning Arabic for Islamic Universities in the Era of Covid-19 Pandemic."

- International Journal of Language Education* 5(4): 324.
<https://ojs.unm.ac.id/ijole/article/view/19732>.
- Riwanda, Agus, Muhammad Ridha, dan M Irfan Islamy. 2021. "Increasing Arabic Vocabulary Mastery Through Gamification; is Kahoot! Effective?" *LISANIA: Journal of Arabic Education and Literature* 5(1): 19–35.
- Saari, Jenna, dan Veera Varjonen. 2021. University of Turku "Digital Games and Second Language Acquisition: The Effect of Gimkit! and Kahoot! on Upper Secondary School Students' Vocabulary Acquisition and Motivation."
- Saili, Jahidih, dan Muhamad Suhaimi Taat. 2023. "Enhancing the Creativity of Islamic Education Teaching through the TPACK Approach: A Conceptual Review." *International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development* 12(4).
<https://hrmars.com/journals/papers/IJARPED/v12-i4/20311>.
- Sholeh, Muh Ibnu. 2023. "Technology Integration in Islamic Education: Policy Framework and Adoption Challenges." *Journal of Modern Islamic Studies and Civilization* 1(02): 82–100.
<https://risetpress.com/index.php/jmisc/article/view/155>.
- Slameto. (2018). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Rineka Cipta
- Sodiq, Syamsul, dan Lutfiyah Alindah. 2024. "The Hidden Indonesian Language Literacy Curriculum In Arabic Language Textbooks For Islamic Junior High School." *Ijaz Arabi Journal of Arabic Learning* 7(1). <https://ejournal.uin-malang.ac.id/index.php/ijazarabi/article/view/25049>.

- Sofiyandi, Muji Agus, Moh. Nurhakim, dan Khozin Khozin. 2024. "Future Development of Indonesian Education: A Review of the Urgency of Reconstructing Instruction Designs for Islamic Religious Education." *Edumaspul: Jurnal Pendidikan* 8(1): 134–43. <https://ummaspul.e-journal.id/maspuljr/article/view/7593>.
- Suhid, Asmawati et al. 2021. "Challenges and Readiness of Islamic Education Teachers in Innovative Teaching and Learning." *Jurnal Ilmiah Peuradeun* 9(2): 293. <http://www.journal.scadindependent.org/index.php/jipeuradeun/article/view/588>.
- Sulaeman, Islamiyah. 2023. "Innovative Approach and Model for Arabic Curriculum Development in The Society 5.0 Era." *Kitaba* 1(2): 60–68. <https://ejournal.uin-malang.ac.id/index.php/kitaba/article/view/21306>.
- Suroso, Amat et al. 2021. "Challenges and opportunities towards Islamic cultured generation: socio-cultural analysis." *Linguistics and Culture Review* 5(1): 180–94. <https://lingcure.org/index.php/journal/article/view/1203>.
- T. Alshammari, Mohammad. 2020. "Evaluation of Gamification in E-Learning Systems for Elementary School Students." *TEM Journal*: 806–13. http://www.temjournal.com/content/92/TEMJournalMay2020_806_813.html.
- Zhang, Songcun, dan Zuwati Hasim. 2023. "Gamification in EFL/ESL instruction: A systematic review of empirical research." *Frontiers in Psychology* 13. <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsyg.2022.1030790/full>.
- Zubairi, Zubairi, Nurdin Nurdin, dan Rahmat Solihin. 2022.

“Islamic Education in the Industrial Revolution 4.0.”
Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam dan Multikulturalisme
4(3): 359–71.
[https://ejournal.insuriponorogo.ac.id/index.php/scaffolding/
article/view/2118](https://ejournal.insuriponorogo.ac.id/index.php/scaffolding/article/view/2118).

الملاحق

ملحق المقالة الدورية

Optimizing Students' Interest in Learning and Mastery of Arabic Vocabulary Through the Use of Interactive Games Gimkit

Assyfa Dwi Utami ¹, Ahmad Maghfurin ²

^{1,2} Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang

¹ 2103026119@student.walisongo.ac.id

² ahmad_maghfurin@walisongo.ac.id

Abstract

This study investigates the effectiveness of Gimkit, an innovative gamified learning platform, in enhancing students' interest and vocabulary mastery in Arabic at MTs Sadamiyyah Jepara. The purpose of this study is to see the impact of Gimkit on students' interest and mastery of vocabulary in Arabic at MTs Sadamiyyah Jepara. The research employs a classroom action research (CAR) approach, conducted in two cycles, with data gathered through observation, questionnaires, interviews, and vocabulary tests. Findings indicate that Gimkit significantly boosted student engagement, motivation, and vocabulary retention by transforming traditional Arabic learning into an interactive and enjoyable experience. The platform's unique features, such as real-time quizzes, competitive games, and reward systems, created a dynamic learning environment that

addressed common challenges, including low motivation and difficulty in memorizing vocabulary. Adjustments made during the intervention, such as customizing vocabulary sets and incorporating collaborative activities, further optimized student performance. This study underscores the potential of gamification as a transformative tool in Arabic language education, offering practical insights into how technology can foster greater participation, improve linguistic competence, and promote positive learning attitudes in Islamic educational settings.

Keywords: *arabic language learning, classroom action research, gimkit, interactive learning, motivation, vocabulary mastery.*

Introduction

The learning of the Arabic language in Indonesia holds significant importance, particularly within the framework of Islamic education. As the language of the Qur'an, Arabic serves as a vital conduit for understanding Islamic teachings, thus embedding a spiritual dimension in its study. However, the challenges associated with learning Arabic in Indonesia are considerable. A primary obstacle is the prevalent low interest among students, often stemming from the perception of Arabic as a complex language, characterized by intricate grammar and extensive vocabulary requirements. This perception, if unaddressed, can severely impede students' proficiency in Arabic (Husein et al., 2023; Muassomah et al., 2023; Munip, 2020).

Interest in learning is a crucial determinant of educational success. Educational psychology posits that a student's interest

directly influences their engagement in the learning process, which in turn affects academic performance (Ahmid, 2020; Hasanah et al., 2023). In the context of Arabic language acquisition, diminished interest can hinder the development of essential language skills, including listening, speaking, reading, and writing. This issue is compounded by traditional teaching methods that often rely on rote memorization and lectures, which fail to engage students effectively (Hastang & R., 2023; Rahmawati & Febriani, 2021). Mastery of Arabic vocabulary is also very important because it can help students to understand, write and communicate in Arabic well (Jasni et al., 2020). In fact, most students are still unable to master many vocabularies (Riwanda et al., 2021). The factor of low student interest causes problems in learning Arabic, including students finding it difficult to understand and memorise vocabulary. Consequently, there is a pressing need for innovative pedagogical approaches that can enhance student interest and facilitate the mastery of Arabic (Sulaeman, 2023).

According to Slameto (2018) interest in learning is a fixed tendency to pay attention, remember the activities that a person is interested in, pay attention continuously accompanied by pleasure. Based on this definition, it can be concluded that the indicators of interest in learning, namely: feelings of pleasure, interest, attention and involvement of students. There are many types of factors that can affect learning interest, but they can be grouped into two, namely internal factors and external factors. Internal factors come from students such as physical condition, psychological condition, and motivation. The family environment, school environment, community environment are included in external factors that can affect learning interest (Slameto, 2018). In the context of learning, one of the factors that can affect learning

interest is learning media. The use of interesting learning media can increase students' enthusiasm and interest in learning Arabic (Fakhruddin et al., 2021).

One promising strategy gaining traction is gamification, which integrates game-like elements into the educational process. Research indicates that gamification can significantly boost student motivation across various learning environments (Ahmid, 2020; Mazlan et al., 2021). In Arabic language education, gamification presents a unique opportunity to engage students, particularly in vocabulary acquisition. Platforms such as Gimkit, which allow educators to create interactive quizzes infused with competitive elements, have shown effectiveness in enhancing student engagement and vocabulary mastery (Dörnyei, 2019). The interactive features of Gimkit, including points, challenges, and leaderboards, foster a dynamic learning atmosphere that encourages participation and provides immediate feedback, enabling students to learn from their mistakes (Rahmap et al., 2024). Empirical studies have corroborated the efficacy of gamification in improving vocabulary retention and learning motivation among students. For instance, Saari and Varjonen (2021) demonstrated that gamified learning environments facilitate a deeper understanding of second language vocabulary (Dörnyei, 2019). Although research specifically focusing on the application of gamification in Arabic language learning within Indonesian contexts remains limited, preliminary studies suggest positive outcomes (Astuti et al., 2021; Sodiq & Alindah, 2024).

Based on that background, this study aims to bridge this gap by examining the impact of Gimkit on student interest and vocabulary mastery in Arabic at MTs Sadamiyyah Jepara, a well-regarded pesantren-based institution known for its language competition

achievements. The findings are anticipated to offer valuable insights for educators and curriculum developers seeking to integrate gamification into Arabic language instruction, thereby enhancing the overall quality of language education in Indonesia.

Method

This study employs a qualitative approach with an intervention-based case study design to investigate the impact of Gimkit, a gamification-based learning platform, on students' interest in learning and mastery of Arabic vocabulary. Conducted at MTs Sadamiyyah Jepara, the research involves eighth-grade students and Arabic teachers as participants. The systematic design of data collection and analysis ensures the validity and reliability of the research findings, aligning with contemporary educational research methodologies that emphasize rigorous data handling and ethical considerations (Almelhes, 2024; Ismail et al., 2023). The research framework is grounded in Kurt Lewin's classroom action research model (CAR), which comprises four stages: planning, action, observation, and reflection (Rustiyarso, 2020). This model is particularly suitable for exploring the application of Gimkit in Arabic language learning, as it allows for iterative cycles of intervention and assessment (Hersi, 2024; Mohd Ismath et al., 2022). The intervention is structured into two cycles, each consisting of three learning sessions, focusing on enhancing students' interest and vocabulary mastery. This design facilitates a comprehensive analysis of Gimkit's effects on the learning experiences of students within the madrasah context (Riwanda et al., 2021). A purposive sampling technique was employed to select 32 eighth-grade students, ensuring a diverse representation of Arabic language skills. Additionally, two Arabic teachers with

direct experience in integrating Gimkit into their teaching were included as participants, providing valuable insights into the pedagogical implications of gamification in language education (Hamzah et al., 2022; Zhang & Hasim, 2023).

The intervention process is divided into three main stages: preparation, implementation, and evaluation. During the preparation phase, teachers receive training on using Gimkit, and diagnostic tests are administered to assess students' initial interest and vocabulary proficiency. The implementation phase involves integrating Gimkit into three weekly sessions covering vocabulary, grammar, and reading comprehension, with activities tailored to align with the curriculum. Teachers act as facilitators, monitoring and supporting student engagement throughout the learning process (Hidayah et al., 2021; T. Alshammari, 2020). The evaluation phase includes a post-intervention test to measure changes in students' learning interest and vocabulary mastery, supplemented by qualitative data from interviews, observations, and focus group discussions to gain deeper insights into the participants' experiences (Almelhes, 2024; Ismail et al., 2023).

Data collection employs both quantitative and qualitative methods. Pre- and post-intervention tests quantitatively assess students' vocabulary mastery, while classroom observations document student interactions and engagement dynamics. Focus group discussions and semi-structured interviews provide qualitative insights into the perceptions of both students and teachers regarding the effectiveness of Gimkit in enhancing the learning experience. Additionally, a student feedback survey captures their views on the gamified learning process (Hersi, 2024; Zhang & Hasim, 2023). Data analysis employs a mixed-methods approach. Quantitative data is analyzed descriptively to

identify trends in vocabulary mastery improvement, while qualitative data from interviews, observations, discussions, and surveys are thematically analyzed using NVivo software. This analysis aims to uncover key themes related to learning interest, vocabulary mastery, and classroom dynamics, contributing to a holistic understanding of the intervention's impact (Almelhes, 2024; Hidayah et al., 2021). Ethical considerations are paramount in this research, with approvals obtained from the school and consent from students' parents. Participants are informed about the research objectives, procedures, and their right to withdraw at any time. Confidentiality of participant data is strictly maintained, ensuring that all information is utilized solely for research purposes (Almelhes, 2024; Hamzah et al., 2022).

Results

Increased Interest in Learning Arabic

This study successfully showed that the use of Gimkit had a significant positive impact on the increase in students' interest in learning at MTs Sadamiyyah Jepara. Before the implementation of Gimkit, Arabic language learning took place with conventional methods such as lectures and memorization. Pre-cycle observations showed that 65% of students seemed bored, sleepy, and lacked focus. In fact, some students were seen daydreaming or talking to friends during the lesson. However, after the implementation of Gimkit, no students were found bored or sleepy. On the contrary, all students were actively involved in the Gimkit quiz, showing high enthusiasm.

Interviews with 10 students revealed that they found learning Arabic more enjoyable with Gimkit. Students stated that the elements of games and competitions in Gimkit made them more excited to learn Arabic, especially in memorizing new vocabulary. One student said, "I am more motivated to learn because I want to win in competitions." The question repetition feature on Gimkit also helps students remember vocabulary more easily.

The results of the questionnaire distributed to 32 students reinforce this finding. Most students find that Gimkit make learning more engaging, increase their motivation, and make vocabulary mastery easier. The following table summarizes the results of the questionnaire:

Statement	Strongly Agree	Agree	Disagree	Strongly disagree
Learning with Gimkit is more fun	87% (28 students)	11% (3 students)	2% (1 student)	0%
Gimkit helps me memorize Arabic vocabulary faster	82% (26 students)	16% (5 students)	2% (1 student)	0%
I am more motivated to learn Arabic with Gimkit	90% (29 students)	7% (2 students)	3% (1 student)	0%
I would like Gimkit to be reused in future learning	92% (30 students)	5% (1 student)	3% (1 student)	0%

The teacher's reflection journal also noted that students were more active in group discussions, more enthusiastic about competition, and able to memorize vocabulary more effectively. Teachers noted that the learning atmosphere became more lively, and students looked more confident in participating. Overall, the use of Gimkit not only creates an engaging learning environment, but also encourages students to be more active and enthusiastic about learning. Gamification elements such as interactive quizzes and leaderboards help increase students' interest in learning, not only in the classroom but also in activities outside the classroom. This improvement shows that Gimkit can be an effective tool to support Arabic learning in schools.

Improving Mastery of Arabic Vocabulary

The use of Gimkit learning media has a significant positive impact on the mastery of Arabic vocabulary of students at MTs Sadamiyyah Jeparah. Based on the interviews, students revealed that the vocabulary guessing quiz presented in Gimkit made it easier for them to memorize new vocabulary. Although the quizzes are often repeated, the varied game modes keep students enthusiastic. Quiz repetition also strengthens students' memorization, making it easier for them to understand the learning material.

Before using Gimkit, students found it difficult to understand and memorize vocabulary. However, after using Gimkit, they feel more motivated and the learning process becomes fun. In addition, gimmicky features such as leaderboards and point collection encourage students to compete positively.

The vocabulary mastery test conducted over three cycles showed a significant improvement. The following is a table of student vocabulary proficiency test results:

Value Interval	Classification	Pre Cycle	Cycle I	Cycle II
55 – 64	Very Less	4	1	0
65 – 74	Less	5	2	0
75 – 84	Enough	9	9	4
85 – 94	Good	7	7	4
95 – 100	Excellent	3	9	20
Average		76,6	84,6	92,7

The test results showed the average increase in vocabulary mastery scores as follows:

1. Pre-Cycle: The average student score is 76.6
2. Cycle I: The average score increased to 84.6
3. Cycle II: The average score reached 92.7

Changes in Classroom Dynamics

The implementation of Gimkit has succeeded in changing the classroom dynamics to be more interactive and inclusive. Teachers report that students now work together more often during learning sessions. Observations show that students who previously tended to work alone began to show a desire to discuss and share ideas with their peers. In group discussion sessions, students help each other and share strategies for answering questions correctly. They

also provide mutual support when a group member makes a mistake, creating a more cooperative learning atmosphere. One student revealed, "I feel more confident because my friends always help me if I have difficulties. We learn together, not just compete."

The classroom dynamics are also becoming more lively, with students interacting more, both with friends and with teachers. They more often ask questions or ask for further explanations about material that is considered difficult, something that was previously rare. This activity shows that Gimkit not only works to increase interest in learning, but also encourages students to be more actively involved in the learning process, turning them into more proactive participants in the class.

In addition, observation data shows that the classroom atmosphere has become more inclusive. Students who had previously rarely participated or were marginalized began to show courage to participate in class discussions and activities. Teachers note that the use of Gimkit provides an equal opportunity for every student to contribute, regardless of their ability level. This shows that this platform is able to provide a sense of justice and opportunity for all students, creating a more open and equal learning space.

This positive change is also reflected in the teacher's reflection journal. Teachers note that with the use of Gimkit, they find it easier to engage all students in learning activities. The diversity of student participation, both active and previously passive, shows that Gimkit has succeeded in creating a supportive and fun atmosphere. Teachers also observed that the classroom atmosphere became more positive, where students felt valued and encouraged to continue learning.

Overall, the use of Gimkit has succeeded in creating a more interactive, inclusive, and fun classroom dynamic. The platform not only increases students' interest in learning, but also changes the way they collaborate, discuss, and participate in learning. The results of the teacher's observation and reflection show that Gimkit is able to create a more positive learning environment, where every student feels valued, motivated, and has the same opportunity to grow.

Challenges in Implementation

While the implementation of Gimkit has yielded positive results, several challenges emerged during its application. One of the primary issues was limited access to technology. Approximately 40% of students lacked personal devices, requiring them to share with classmates. This situation often caused delays in completing tasks, as some students had to wait their turn to use a device. Additionally, unstable internet connectivity posed another significant challenge. Teachers reported that learning sessions were occasionally disrupted due to difficulties accessing Gimkit. One teacher remarked, "When the internet connection is slow, the learning process becomes less effective because students lose focus." Another challenge faced by teachers was designing quizzes in Gimkit that aligned with the curriculum. This task required extra time to ensure the questions matched students' proficiency levels and supported learning objectives. Teachers also noted the need for additional training to fully utilize Gimkit's features.

Interviews with teachers also revealed that not all students felt comfortable with the technology-based approach. Some preferred traditional teaching methods that were more familiar to them. This

highlights the importance of incorporating diverse teaching strategies to accommodate all learners. On the other hand, the use of Gimkit has brought positive changes to classroom dynamics. Teachers observed that students collaborated more frequently during lessons. Previously independent learners began engaging in discussions and sharing ideas with peers. During group discussions, students exchanged strategies for answering questions, offered support, and provided feedback when their peers made mistakes. This created a cooperative learning environment where students felt more at ease working together. One student shared, "I feel more confident because my friends are always there to help when I struggle. We learn together, not just compete."

Teachers also noted increased student interaction in the classroom. Students asked more questions and sought clarification on challenging material—behavior that was rarely observed before. This indicates that Gimkit not only enhances students' interest in learning but also encourages them to take a more active role in the learning process. Additionally, the classroom atmosphere became more inclusive, with previously passive students becoming more willing to participate. Teachers reported that Gimkit provided equal opportunities for all students to contribute, regardless of their skill levels.

These changes were also reflected in teachers' reflective journals, which highlighted that engaging all students in learning activities became easier with Gimkit. The diversity of student participation, including both active and previously disengaged learners, demonstrated that Gimkit successfully fostered a supportive and enjoyable learning environment. Teachers also observed a more positive classroom climate, where students felt

valued and motivated to learn. In conclusion, while technological challenges exist, the benefits of implementing Gimkit are substantial in fostering a more inclusive, interactive, and engaging learning environment. The platform not only boosts students' interest and participation but also transforms classroom dynamics, creating opportunities for all learners to thrive.

Broader Impacts

The implementation of Gimkit has influenced not only Arabic language learning but also the overall study habits and attitudes of students. Survey results reveal that 80% of students feel more confident tackling learning challenges, both in Arabic and other subjects. Teachers observed notable improvements in students' critical thinking and problem-solving skills. Students became more proactive, frequently asking questions and seeking solutions during lessons. One teacher noted, "Students are now more independent in their learning. They're no longer afraid to try or make mistakes." Additionally, these positive changes are reflected in students' attitudes toward learning in general. They exhibit greater enthusiasm and a stronger desire to excel academically. Teachers reported that students are adopting a growth mindset, viewing mistakes as valuable learning opportunities.

This evidence highlights the potential for other educational institutions to adopt technology-driven approaches like Gimkit. By fostering engaging and supportive learning experiences, schools can help students unlock their full potential. The use of Gimkit has also transformed classroom dynamics into a more interactive and inclusive environment. Teachers observed students collaborating more frequently during lessons. Previously individualistic students began engaging in discussions and sharing ideas with peers. Group

discussions revealed students helping each other and sharing strategies to answer questions effectively. They also support group members when mistakes were made, thus creating a cooperative learning atmosphere. As expressed by a student, "I feel more confident because my friends are always there to help when I am struggling. We learn together, not just compete."

The students engaged more actively interacting with peers and teachers. They asked more questions and sought further explanations for challenging material where this behaviour was rarely seen before. This shift demonstrates that Gimkit not only enhances students' interest in learning, but also motivates them to participate actively, transforming them into more proactive learners. Observation data also showed that the classroom environment became more inclusive. Students who previously avoided participation or felt marginalised started contributing to discussions and class activities. Teachers noted that Gimkit provided equal opportunities for all students to contribute, regardless of their ability levels. This fostered a sense of fairness and inclusivity, creating an open and equitable learning space for all.

These positive changes were also evident in teachers' reflective journals. Teachers found it easier to engage all students in learning activities with Gimkit. The diversity of student participation, including both active and previously passive learners, demonstrated that Gimkit successfully cultivated a supportive and enjoyable atmosphere. Teachers also observed a more positive classroom climate, where students felt valued and encouraged to continue learning. In summary, Gimkit has successfully transformed the classroom into a more interactive, inclusive, and enjoyable space. The platform not only boosts students' interest in

learning but also reshapes how they collaborate, discuss, and participate in lessons. Observations and teachers' reflections indicate that Gimkit fosters a positive learning environment, where every student feels appreciated, motivated, and empowered to thrive.

Discussion

The findings of this study underscore the effectiveness of Gimkit as a learning tool in enhancing students' interest and vocabulary mastery in Arabic language education. Learning interest is a critical factor that drives students to engage actively in their educational pursuits. This interest is often rooted in curiosity, excitement, and a desire for knowledge. Inayati (2024) posits that interest arises from engaging in enjoyable activities without external pressure, while Slameto (2018) highlights the importance of emotional engagement and sustained attention in fostering this interest. Indicators such as enjoyment, attention, and involvement are essential for assessing changes in students' interest levels. Furthermore, Khairani (2014) notes that learning interest is influenced by a combination of internal drives, social motivations, and emotional states, indicating that it is not an innate trait but rather cultivated through strategic interactions and a supportive learning environment (Beisenbayev & Almukhametov, 2024; Saili & Taat, 2023). Vocabulary acquisition, a fundamental aspect of language mastery, is defined as the ability to understand and effectively use a range of words in communication. Djiwando (as cited in Himmawati, 2022) categorizes vocabulary mastery into active-productive and passive-receptive skills, where active mastery is necessary for speaking and writing, and receptive mastery is essential for listening and reading. Indicators of

vocabulary mastery include the ability to translate, pronounce, and accurately use words in context (Mustofa, 2011). The gamified nature of Gimkit facilitates vocabulary learning through its randomized quiz format, which reinforces retention while maintaining student engagement through competitive and visually appealing elements (Abubakari & Zakaria, 2023; Fandir, 2024). The utilisation of engaging game elements through gamification can create an interesting and effective learning experience, especially in the context of vocabulary acquisition (Muchyidin et al., 2025).

The introduction of Gimkit significantly transformed classroom dynamics. Initially, students exhibited passive behaviors, limited engagement, and low enthusiasm, often struggling with vocabulary memorization. However, the implementation of Gimkit in Cycle I led to marked improvements, with students becoming more active and motivated. The gamified quizzes not only encouraged participation but also fostered a more interactive and enjoyable learning experience. Despite some challenges, such as difficulties in memorizing large amounts of new vocabulary, adjustments made in Cycle II—such as reducing the quantity of new vocabulary—resulted in improved retention and sustained student engagement (Abubakari & Zakaria, 2023; Suhid et al., 2021). Moreover, the implementation of Gimkit addressed broader challenges, including technical issues related to internet connectivity and students' initial unfamiliarity with the platform. Over time, these challenges diminished as students adapted to using the tool. Although the repetitive nature of similar game modes posed a risk of monotony, incorporating varied teaching methods alongside Gimkit helped mitigate this concern. It was also noted that some students focused more on the gaming aspects

rather than the educational objectives, emphasizing the need for a balanced approach that integrates gamification with clear pedagogical goals (Hasanah & Faddad SZ, 2023; Zubairi et al., 2022). The positive impacts of Gimkit extended beyond language learning, influencing students' overall attitudes toward education. The platform fostered increased motivation, confidence, independence, and curiosity. Competitive elements encouraged students to learn from their mistakes and build resilience, while cooperative modes enhanced teamwork and communication skills.

Data from questionnaires and interviews indicated that students found the gamified quizzes engaging and effective for strengthening vocabulary retention. Teachers observed that Gimkit facilitated focus and persistence, enabling students to grasp and apply the material more effectively. These findings suggest that integrating technology-driven tools like Gimkit can create a conducive learning environment that supports language acquisition and enhances students' broader educational experiences (Oktavianti Nendra Utami et al., 2023; Sholeh, 2023). In conclusion, the integration of Gimkit into Arabic language teaching at MTs Sadamiyyah Jepara has proven successful in fostering students' interest and improving their vocabulary mastery. By leveraging its gamified features, Gimkit transformed learning into an engaging and interactive process, significantly increasing student participation, motivation, and retention. The study observed notable progress across two cycles, with students displaying enhanced focus, enthusiasm, and perseverance. Challenges, such as initial unfamiliarity with the platform and technical issues, were effectively addressed through iterative adjustments, including simplified vocabulary content and collaborative strategies. This research highlights the critical role of

gamification in addressing key issues in language education, such as student disengagement and learning inefficiency. By adopting gamified tools like Gimkit, educators can create inclusive, enjoyable, and effective learning experiences that cater to diverse student needs, ultimately enhancing language acquisition in contemporary Islamic educational environments (Sofiyandi et al., 2024; Suroso et al., 2021).

Conclusion

The integration of Gimkit into Arabic language teaching at MTs Sadamiyyah Jepara has demonstrated substantial success in fostering students' interest and improving their vocabulary mastery. By leveraging its gamified features, Gimkit transformed learning into an engaging and interactive process, significantly increasing student participation, motivation, and retention. The study observed notable progress across two cycles, with students displaying enhanced focus, enthusiasm, and perseverance. Challenges, such as initial unfamiliarity with the platform and technical issues, were effectively mitigated through iterative adjustments, including simplified vocabulary content and collaborative strategies. This research highlights the critical role of gamification in addressing key issues in language education, such as student disengagement and learning inefficiency. By adopting gamified tools like Gimkit, educators can create inclusive, enjoyable, and effective learning experiences that cater to diverse student needs. The findings emphasize the relevance of integrating digital innovations into Arabic education, providing a replicable model for enhancing language acquisition in contemporary Islamic educational environments.

تأييد رئيس القسم



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Prof. Dr. Hamka Km 2 (024) 7601295 Fax. 7615387 Semarang 50185
Website: <http://fitk.walisongo.ac.id>

Nomor : 0755/Un.10.3/J3/DA.04.10/02/2025 Semarang, 11 Februari 2025
Hal : Pengajuan Tugas Akhir Non Skripsi
Lampiran : 1 bundel

Kepada Yth.
Dekan/Wakil Dekan I FITK
Di Semarang,

Dengan hormat, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Assyfa Dwi Utami
Tempat, Tanggal lahir : Bandung, 09 September 2002
NIM : 2103026119
Program/Semester/Tahun : 8 (Delapan)
Jurusan : Pendidikan Bahasa Arab
Alamat : Desa Bocor 02/03, Kec. Buluspesantren, Kab. Kebumen

Bermaksud mengajukan permohonan pengajuan tugas akhir non-skripsi yaitu penulisan artikel di jurnal terakreditasi sinta 3 dengan judul:

**Optimizing Students' Interest in Learning and Mastery of Arabic Vocabulary Trough
The Use of Interactive Games Gimkit**

تحسين اهتمام الطلاب بتعلم وإتقان المفردات العربية من خلال استخدام الألعاب التفاعلية Gimkit

Sebagaimana terlampir, mohon kiranya Bapak/Ibu berkenan untuk dapat memberi surat pengesahan guna kelayakan sebagai tugas akhir skripsi yang dijadikan sebagai syarat sidang munaqasyah. Demikian surat permohonan ini saya buat, atas perhatiannya saya ucapkan terimakasih.

Mengetahui,

Mahasiswa,



Ketua Jurusan
Pendidikan Bahasa Arab
Jl. Tuti Qurrotul Aini, M.S.I.
19721016 199703 2 001

Assyfa Dwi Utami



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Prof. Dr. Hamka Km 2 (024) 7601295 Fax. 7615387 Semarang 50185
Website: <http://fitk.walisongo.ac.id>

SURAT KETERANGAN PERSETUJUAN

Nomor: 0756/Un.10.3/D1/DA.04.10/02/2025

Setelah melakukan pemeriksaan dan penilaian pada bukti dokumen berupa manuskrip jurnal yang sudah diterbitkan, status akreditasi jurnal dan bukti hasil review (*correspondence author*), maka Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang menyatakan bahwa:

Nama : Assyfa Dwi Utami
NIM : 2103026119
Jurusan : Pendidikan Bahasa Arab
Judul Artikel Jurnal : **Optimizing Students' Interest in Learning and Mastery of Arabic Vocabulary Trough The Use of Interactive Games Gimkit**
Nama Jurnal : Jurnal Onoma: *Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*
Penerbit Jurnal : Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Universitas Cokroaminoto Palopo
Status Akreditasi Jurnal : Terakreditasi Peringkat 3 (SINTA 3)
Masa Berlaku Akreditasi : 5 Tahun (2022 – 2026)

Disetujui dan dapat dijadikan sebagai TUGAS AKHIR NON SKRIPSI, serta dapat diujikan dalam sidang munaqosah.

Demikian, atas perhatiannya saya ucapkan terimakasih.

Semarang, 19 Februari 2025

a.n. Dekan
Wakil Dekan I



[Signature]
Prof. Dr. Mahfud Junaedi, M.Ag.
NIP. 196903201998031004

رسالة تعيين المشرف



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

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

Nomor : 4902/Un.10.3/J2/DA.08/05/11/2024

Lamp. : -

Hal. : Penunjukan Pembimbing

Assalamu'alaikum Wr. Wb

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

Nama : Assyfa Dwi Utami

NIM : 2103026119

Judul : Pengaruh Penggunaan Game Gimkit terhadap Minat Belajar Bahasa Arab Siswa MTs Sadamiyyah Jepara"

تأثير استخدام لعبة Gimkit على رغبة تعلم اللغة العربية لدى الطلاب الصف السابع بمدرسة سدمية

المتوسطة الإسلامية جفارا

dan menunjuk bapak/ibu :

1. Dr. H. Ahmad Maghfurin, M.Ag., MA

Demikian surat penunjukan pembimbing ini dibuat dan terimakasih atas kerjasamanya



التاريخ

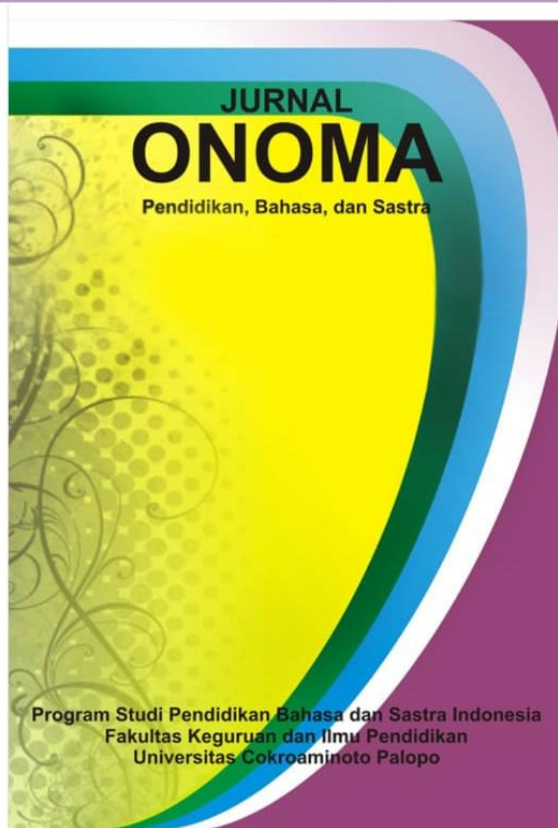
٢٧ يناير ٢٠٢٥	مقدم
٤ فبراير ٢٠٢٥	تمت المراجعة
٧ فبراير ٢٠٢٥	مقبول
١٠ فبراير ٢٠٢٥	نشر

معرف الكائن الرقمي

<https://doi.org/10.30605/onoma.v11i1.5375>

شهادة المقالة







**JURNAL ONOMA: PENDIDIKAN, BAHASA DAN SASTRA
UNIVERSITAS COKROAMINOTO PALOPO**

Jl. Latamcelling No 19 Kota Palopo

**BUKTI PENERIMAAN NASKAH ARTIKEL ILMIAH
No: 10/JO-FKIP/UNCP/II/2025**

Diberitahukan Bahwa, Naskah Artikel Ilmiah Dengan Judul:

**OPTIMIZING STUDENTS' INTEREST IN LEARNING AND MASTERY OF ARABIC
VOCABULARY THROUGH THE USE OF INTERACTIVE GAMES GIMKIT**

Yang Diserahkan Oleh:

ASSYFA DWI UTAMI

AHMAD MAGHFURIN

Telah diterima untuk dipublikasikan pada

Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa dan Sastra ISSN 2443-3667(print) 2715-4564 (online)

Terakreditasi Peringkat Sinta 3 (<https://sinta.kemdikbud.go.id/journals/profile/6834>)

Volume 11 Nomor 1 Tahun 2025 edisi Januari-Februari 2025

Demikian surat ini dibuat dan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Palopo, 07 Februari 2025

Editor in Chief,

Suparman, M.Hum.

ملحق الصور

Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra
Tasks 1
English
View Site
assyfadwiutami050902

[Submission Library](#)
[View Metadata](#)

Submissions

Optimizing Students' Interest in Learning and Mastery of Arabic Vocabulary Through the Use of Interactive Games Gimkit

Assyfa Dwi Utami assyfadwiutami0923

Submission
Review
Copyediting
Production

Round 1

Round 1 Status

Submission accepted.

Notifications

[onoma] Editor Decision	04-02-2025 11:50 PM
[onoma] Editor Decision	07-02-2025 08:35 AM
[onoma] Editor Decision	08-02-2025 09:56 PM

Reviewer's Attachments [Q Search](#)

Z2748-1 , Assyfa Dwi.docx	February 4, 2025
Z2750-1 , Assyfa Dwi.docx	February 4, 2025

Revisions [Q Search](#) [Upload File](#)

* Z2803-1 Article Text, Revisi Jurnal.docx	February 6, 2025	Article Text
---	---------------------	--------------

[onoma] Editor Decision

04-02-2025 11:50 PM

Assyfa Dwi Utami assyfadwiutami0923:

We have reached a decision regarding your submission to Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra, "Optimizing Students' Interest in Learning and Mastery of Arabic Vocabulary Through the Use of Interactive Games Gimkit".

Our decision is: Revisions Required

Suparman Suparman
Universitas Cokroaminoto Palopo
suparman@uncp.ac.id

[Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra](#)

[onoma] Editor Decision

07-02-2025 08:35 AM

Assyfa Dwi Utami assyfadwiutami0923:

We have reached a decision regarding your submission to Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra, "Optimizing Students' Interest in Learning and Mastery of Arabic Vocabulary Through the Use of Interactive Games Gimkit".

Our decision is to: Accept Submission

Suparman Suparman
Universitas Cokroaminoto Palopo
suparman@uncp.ac.id

[Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra](#)

[onoma] Editor Decision

08-02-2025 09:56 PM

Assyfa Dwi Utami assyfadwiutam0923:

The editing of your submission, "Optimizing Students' Interest in Learning and Mastery of Arabic Vocabulary Through the Use of Interactive Games Gimkit," is complete. We are now sending it to production.

Submission URL: <https://e-journal.my.id/onoma/authorDashboard/submission/5375>

Suparman Suparman
Universitas Cokroaminoto Palopo
suparman@uncp.ac.id

[Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra](#)

JURNAL ONOMA :
Pendidikan, Bahasa, dan Sastra

ISSN: 2443-3957 (print)
ISSN: 2715-4584 (online)

Universitas Cokroaminoto Palopo
Program Studi Pendidikan Bahasa
& Sastra Indonesia

onoma.unppa.ac.id

[Home](#)
[Submissions](#)
[Archives](#)
[About](#)

[Home](#) / [Archives](#) / [Vol. 11 No. 1 \(2025\)](#) / [Articles](#)

Optimizing Students' Interest in Learning and Mastery of Arabic Vocabulary Through the Use of Interactive Games Gimkit

Assyfa Dwi Utami
Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang

Ahmad Maghfurin
Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang

DOI: <https://doi.org/10.30605/onoma.v11i1.5375>

Keywords: arabic language learning, classroom action research, gimkit, interactive learning, motivation, vocabulary mastery

Abstract

This study investigates the effectiveness of Gimkit, an innovative gamified learning platform, in enhancing students' interest and vocabulary mastery in Arabic at MTs Sadamiyyah Jepara. The purpose of this study is to see the impact of Gimkit on students' interest and mastery of vocabulary in Arabic at MTs Sadamiyyah Jepara. The research employs a classroom action research (CAR) approach, conducted in two cycles, with data gathered through observation, questionnaires, interviews, and vocabulary tests. Findings indicate that Gimkit significantly boosted student engagement, motivation, and vocabulary retention by transforming traditional Arabic learning into an interactive and enjoyable experience. The platform's unique features, such as real-time quizzes, competitive games, and reward systems, created a dynamic learning environment that addressed common challenges, including low motivation and difficulty in memorizing vocabulary. Adjustments made during the intervention, such as customizing vocabulary sets and incorporating collaborative activities, further optimized student

PDF BAHASA INGGRIS

Published
10-02-2025

How to Cite
Assyfa Dwi Utami, & Ahmad Maghfurin.
(2025). Optimizing Students' Interest in Learning and Mastery of Arabic Vocabulary Through the Use of Interactive Games Gimkit. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*, 11(1), 1047-1058.
<https://doi.org/10.30605/onoma.v11i1.5375>

More Citation Formats

Issue
[Vol. 11 No. 1 \(2025\)](#)

Section
Articles

Copyright (c) 2025 Assyfa Dwi Utami, Ahmad Maghfurin

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](#).

In submitting the manuscript to the journal, the authors certify that:

ملحق أدوات البحث

مؤشرات إتقان المفردات

المستوى المعرفي	مؤشر تحقيق الكفاءة	جانب الكفاءة
المعرفة (C1)	يتمكن الطالب من تحديد معنى المفردات بدقة.	التعرف على المفردات
المعرفة (C1)	يتمكن الطالب من التعرف على معاني المفردات داخل النصوص المكتوبة.	الفهم
المعرفة (C1)	يتمكن الطالب من تحديد معنى المفردات بناء على الصور.	
المعرفة (C1)	يتمكن الطالب من اختيار ضد أو مرادف المفردات بدقة.	
التطبيق (C3)	يتمكن الطالب من اختيار المفردات المناسبة للسياق المحدد	استخدام المفردات
الفهم (C2)	يتمكن الطالب من اختيار المفردات الصحيحة لإكمال الجمل.	التطبيق السياقي

Soal Tes Pra Siklus

إسم الطالب/ة: التاريخ:

الصف: الوقت: 90 دقيقة

اختر أصح الأجوبة من الأسئلة الآتية!

باب الرياضة

1. Kata “olahraga” dalam bahasa Arab adalah...

(a) الرِّيَاضَة (b) السَّاعَة (c) الهَوَايَة (d) الأَعْمَال اليَوْمِيَة

2. Kata “berlatih” dalam bahasa Arab adalah...

(a) مَارَسَ - يَمَارِسُ (c) سَبَحَ - يَسْبَحُ

(b) أَحَبَّ - يُحِبُّ (d) دَارَبَ - يَدَارِبُ

3. الرياضة التي تُمارَس بالكرة وتُلعب بالأقدام هي —

(a) كُرَة القدم (b) الرَّمَايَة (c) السَّبَاحَة (d) كُرَة السَّلَة

4. تُلعب كرة السلة باستخدام. —

(a) القدم (b) اليد (c) الرأس (d) المضرب

5. (1) يُشَاهِدُ الْمُبَارَاةَ

(2) الرَّمَايَة

(3) الْكَارَاتِيَه

(4) الْمَلَاكَمَة

(5) يَكْتُبُ الرِّسَالَة

الْكَلِمَة الَّتِي تَدُلُّ عَلَى الرِّيَاضَة هِيَ...

1, 2, dan 4 (d) 3, 2, dan 1 (c) 5, 4, dan 3 (b) 4, 3, dan 2 (a)

6. أَنْظِرْ إِلَى الصُّورَةِ! أَنَا أَحِبُّ أَنْ _____ كرة القدم

(a) أَلْعَبُ (c) أَسْبَحُ

(b) أَحَاوَلُ (d) أَرْمِي

7. هُوَ يُرِيدُ أَنْ _____ فِي الْمَسِيحِ

(a) يَمَارِسُ (b) يَسْبَحُ (c) يُحِبُّ (d) يَدَارِبُ

8. أَفندي يَلْعَبُ كُرَّةَ السَّلَّةِ فِي _____

(a) الْمَلْعَبُ (b) السَّلَّةُ (c) الرِّيْشَةُ (d) الْغُرْفَةُ

9. الرِّيَاضَةُ مُهِمَّةٌ فِي حَيَاتِنَا. اَلتَّرْجَمَةُ الصَّحِيْحَةُ مِنْ هَذِهِ الْجُمْلَةِ هِيَ

Olahraga itu baik untuk kesehatan pernafasan (a)

Olahraga itu penting karena bermanfaat untuk kesehatan (b)

Olahraga itu penting dalam kehidupan kita (c)

Olahraga itu penting bagi kita (d)

10. فَاطِمَةُ تُمَارِسُ _____ مَسَاءً

(a) اَلرَّمَايَةُ (c) رُكُوبُ الدَّرَاجَةِ

(b) كُرَّةُ الرِّيْشَةِ (d) اَلْمَلَاكَمَةُ

11. التَّلْمِيْذُ يَدَارِبُ _____ بِحِمَاسَةٍ

(a) كُرَّةُ الطَّوَلَةِ (c) الْكَارَاتِيَّةُ

(b) اَلْمَلَاكَمَةُ (d) اَلرَّمَايَةُ



12. Kata كُرَّةُ الْيَدِ dapat diartikan juga dengan...

- (a) كُرَّةُ الْقَدَمِ (b) كُرَّةُ الطَّائِرَةِ (c) كُرَّةُ الطَّائِلَةِ (d) كُرَّةُ الرِّيْشَةِ

13. أَنَا أَحِبُّ كُرَّةَ الْقَدَمِ وَأَمَارِسُهَا كُلَّ الْأَسْبُوعِ. تَرْجَمُهُ الَّتِي تَحْتَهَا خَطٌّ هِيَ ...

- (a) Setiap sore (b) Setiap pagi (c) Setiap minggu (d) Setiap hari

14. هُوَ يُحَاوِلُ أَنْ يَدْخُلَ الْكُرَّةَ إِلَى السَّلَّةِ. تَرْجَمُهُ الَّتِي تَحْتَهَا خَطٌّ هِيَ ...

- (a) Memasukkan (b) Mencoba (c) Melatih (d) Bermain

15. Kata "Bulu tangkis" dalam Bahasa Arab adalah...

- (a) رُكُوبُ الدَّرَاجَةِ (b) الْمَلَاكِمَةُ (c) كُرَّةُ الرِّيْشَةِ (d) الرَّمَايَةُ

16. Kata "tinju" dalam Bahasa Arab adalah...

- (a) رُكُوبُ الدَّرَاجَةِ (b) الْمَلَاكِمَةُ (c) كُرَّةُ الرِّيْشَةِ (d) الرَّمَايَةُ

17. Apa arti dari "لَاعِبٌ مُحْتَرَفٌ" ?

- (a) Pemain sepak bola (b) Atlet (c) Pemain bulu tangkis (d) Pemain profesional

18. مِنْ فَوَائِدِ الرِّيَاضَةِ الْمُحَافَظَةُ عَلَى ____

(a) التَّنَفُّس (b) الصَّحَّة (c) حَيَاتِنَا (d) الْمُفَضَّلَةُ

19. Apa arti kata "الرِّيَاضَةُ الْمُفَضَّلَةُ" dalam Bahasa Indonesia ?

Olahraga (d) Olahraga (c) Olahraga (b) Olahraga (a)
bermanfaat favorit yang yang
baik penting

20. "الطَّالِبَانِ يُدَارِبَانِ الْكَرَاتِيَّةَ بِحِمَاسَةٍ" تَرْجَمُهُ الَّتِي تَحْتَهَا خَطٌّ هِيَ ...

Bersama-sama (d) Semangat (c) Senang (b) Penting (a)

Soal Tes Siklus I

إسم الطلبة: التاريخ:

الصف: الوقت: 90 دقيقة

اختر أصح الأجوبة من الأسئلة الآتية!

باب عيادة المرضى

1. أَشْعُرُ بِأَلَمٍ فِي عِنْدِي صُدَاعٍ
(a) ظَهْرِي (b) رَأْسِي (c) رِجْلِي (d) يَدِي (e)
2. مِنْ عِلَآمَاتِ فَقْرِ الدَّمِ سُرْعَةُ
(a) النَّوْمِ (b) التَّعَبِ (c) الْجَرِيِّ (d) الْأَكْلِ
3. صَارَ مَحْمُودٌ ... بِسَبَبِ التَّيْفُوسِ
(a) نَحِيفًا (b) سَمِينًا (c) ذَكِيًّا (d) صَغِيرًا
4. حَالُ الْمَرِيضِ بَعْدَ أَنْ تَنَاوَلَ الدَّوَاءَ
(a) حَسَنَةً (b) تَحَسَّنَتْ (c) حَسَنَ (d) تَحَسَّنَ
5. زُرْتُ الْمَرِيضَ، وَ.... لَهُ بِالشِّفَاءِ
(a) دَعَوْتُ (b) قَرِحْتُ (c) يَجْلِسُ (d) يَفْحَصُ
6. أَنْظِرْ إِلَى الصُّورَةِ ! مَا اسْمُ الْمَرِيضَةِ فِي الصُّورَةِ؟
(a) صُدَاعٍ (b) زَكَامٍ (c) حُمَى (d) السَّرَطَانِ
7. الطَّبِيبُ الْمَرِيضَ بِدِقَّةٍ
(a) يَجْلِسُ (b) يَتَكَلَّمُ (c) يَفْحَصُ (d) يَشْرَحُ



8. طَلَبَ الطَّيِّبُ مِنَ الْمَرِيضِ أَنْ يَبْقَى فِي ... عِدَّةَ أَيَّامٍ
(a) الْمُسْتَشْفَى (b) الْمَعْمَل (c) الْمَدْرَسَةُ (d) الْمَصْنَع

9. مَا ضِدُّ الْكَلِمَةِ "سَلِيمٌ"؟

(a) صِحَّة (b) عَافِيَةٌ (c) مَرِيض (d) أَلَم

10. عَادَتِ عَافِيَةُ الْمَرِيضِ بَعْدَ...

(a) الْأَكْل (b) النَّوْم (c) تَنَاوُلَ الدَّوَاء (d) الْإِسْتِرَاحَةَ

11. دَهَبْنَا إِلَى الْمُسْتَشْفَى لِعِيَادَةِ صَدِيقَتِي الْمَرِيضَةِ. تَرْجَمُهُ الَّتِي تَحْتَهَا
خَطٌّ هِيَ ...

Mendoakan (d) Memeriksa (c) Mengobati (b) Menjenguk (a)

12. فَحَصَ الطَّيِّبُ الْمَرِيضَ ثُمَّ كَتَبَ لَهُ الْوَصْفَةَ الطَّبِيَّةَ. تَرْجَمُهُ الَّتِي
تَحْتَهَا خَطٌّ هِيَ ...

Apotek (d) Obat (c) Ruangan (b) Resep (a)
dokter dokter

13. اشْتَرَتْ فَاطِمَةُ الدَّوَاءَ مِنَ الصَّيْدَلِيَّةِ. تَرْجَمُهُ الَّتِي تَحْتَهَا خَطٌّ هِيَ
...

Apotek (d) Obat (c) Ruangan (b) Resep (a)
dokter dokter

14. Apa arti kata "kanker" dalam bahasa Arab?

(a) السَّرَطَان (b) صَدَاع (c) سَعَال (d) الزُّكَام

15. Apa arti kata “halaman” dalam bahasa Arab?

- (a) فَنَاء (b) الصَّيْدَلِيَّة (c) غُرْفَةُ الْكَشْفِ (d) الدَّوَاء

16. Apa arti kata “kunjungan” dalam bahasa Arab?

- (a) الزِّيَارَةُ (b) عِيَادَةُ (c) مُسَاعَدَةُ (d) مَرِيضَةُ

17. اُنْظُرْ إِلَى الصُّورَةِ ! اَلْمُفْرَدَةُ الْمُنَاسِبَةُ بِالصُّورَةِ السَّابِقَةِ هِيَ...

- (a) أُدْوِيَّة (b) الوَصْفَةُ الطَّبِيَّة (c) الصَّيْدَلِيَّة (d) حَرَارَةُ

18. اُنْظُرْ إِلَى الصُّورَةِ ! اَلْمُفْرَدَةُ الْمُنَاسِبَةُ بِالصُّورَةِ السَّابِقَةِ هِيَ...

- (a) أُدْوِيَّة (b) الوَصْفَةُ الطَّبِيَّة (c) الصَّيْدَلِيَّة (d) حَرَارَةُ

19. اُنْظُرْ إِلَى الصُّورَةِ ! اَلْمُفْرَدَةُ الْمُنَاسِبَةُ بِالصُّورَةِ السَّابِقَةِ هِيَ...

- أُدْوِيَّة الوَصْفَةُ الطَّبِيَّة الصَّيْدَلِيَّة حَرَارَةُ



19



18



17

20. الْمَرِيضُ يَحْتَاجُ إِلَى الْهُدُوءِ. اَلتَّرْجَمَةُ الصَّحِيحَةُ مِنْ هَذِهِ الْجُمْلَةِ هِيَ...

- (a) Pasien membutuhkan ketenangan
(b) Pasien menginginkan ketenangan
(c) Pasien membutuhkan obat
(d) Pasien menginginkan obat

Soal Tes Siklus II

إسم الطالب: التاريخ:

الصف: الوقت: 90 دقيقة

اختر أصح الأجوبة من الأسئلة الآتية!

باب المهنة

1. Kata “pekerjaan” dalam Bahasa Arab adalah...

(a) الرِّيَاضَة (b) السَّاعَة (c) الهَوَايَة (d) المِهْنَة

2. Kata “mengajar” dalam Bahasa Arab adalah...

(a) فَحَصَ - (b) سَاعَدَ - (c) زَرَعَ - (d) عَلَّمَ -
يَفْحَصُ يُسَاعِدُ يَزْرَعُ يَعْلَمُ

3. ____ يَطْبَخُ الْأَطْعَمَةَ فِي الْمَطْبَخِ

(a) الشَّرْطِي (b) الطَّبَّاحُ (c) التَّاجِرُ (d) الْحَلَّاقُ

4. ____ يَنْظُمُ الْمُرُورَ

(a) الْبَوَابُ (b) الشَّرْطِي (c) الْفَلَّاحُ (d) الْمُهَنْدِسُ

5. تُسَاعِدُ ... الطَّبِيبَ بِرِعَايَةِ الْمَرْضَى

(a) الْمُدْرَسَة (c) الْمُهَنْدِسُ

(b) الْخِيَاطَة (d) الْمُمْرِضَة

6. Kata “penjahit” dalam Bahasa Arab adalah...

(a) مُعَلِّمٌ (b) خِيَاطٌ (c) نَجَّارٌ (d) طَبِيبٌ

7. كَانَ.. فِي الْمَزْرَعَةِ لِيَزْرَعَ الرِّزَّ وَالْحَضِرَوَاتِ

- (a) البَوَّاب (c) الفَلَّاح
(b) المُمرَض (d) المُهندِس



8. أَنْظِرْ إِلَى الصَّوْرَةِ ! اَلْمِهْنَةُ الْمُنَاسِبَةُ بِالصَّوْرَةِ السَّابِقَةِ هِيَ...

- (a) شُرْطِي (b) رَسَّام (c) حَلَّاق (d) تَاجِر

9. صَيَّادُ الْأَسْمَاكِ يَصِيدُ الْأَسْمَاكِ فِي الْبَحْرِ. اَلتَّرْجَمَةُ الصَّحِيْحَةُ مِنْ هَذِهِ الْجُمْلَةِ هِيَ....

- (a) Nelayan naik perahu
(b) Nelayan menangkap ikan di laut
(c) Nelayan melihat ikan di laut
(d) Nelayan menangkap ikan

10. Kata تَاجِرٌ sama artinya dengan...

- (a) بَوَّاب (b) بَائِع (c) سَائِق (d) طَبَّاح

11. الطَّبِيبُ فِي الْمُسْتَشْفَى، هُوَ يُعَالِجُ الْمَرَضَى. تَرْجَمَةُ الَّتِي تَحْتَهَا خَطٌّ هِيَ

...

- (a) Mengobati orang sakit (b) Mengajar siswa (c) Membantu dokter (d) Memasak makanan

12. الرَّسَّامُ يَرَسِّمُ الْمَنَاطِرَ الْجَمِيلَةَ. تَرْجَمَةُ الَّتِي تَحْتَهَا خَطٌّ هِيَ

- (a) Pedagang (b) Pelukis (c) Tukang cukur (d) Koki

13. أَنْظِرْ إِلَى الصَّوْرَةِ ! اَلْمِهْنَةُ الْمُنَاسِبَةُ بِالصَّوْرَةِ السَّابِقَةِ هِيَ...

- (a) بَوَّابَة (b) خَادِمَة (c) خِيَّاطَة (d) جُنْدِيّ



14. اُنْظُرْ إِلَى الصُّورَةِ ! اَلْمِهْنَةُ اَلْمُنَاسِبَةُ بِالصُّورَةِ السَّابِقَةِ هِيَ...



(a) بَوَّاب (b) خَادِم (c) خِيَّاط (d) جُنْدِي

15. اُنْظُرْ إِلَى الصُّورَةِ ! اَلْمِهْنَةُ اَلْمُنَاسِبَةُ بِالصُّورَةِ السَّابِقَةِ هِيَ...



(a) بَوَّابَة (b) خَادِمَة (c) خِيَّاطَة (d) جُنْدِيَّة

16. Apa arti جُنْدِي dalam bahasa Indonesia?

Pilot (a) Pegawai (b) Supir (c) Tentara (d)

17. Apa arti مَوْظَف dalam bahasa Indonesia?

Pilot (a) Pegawai (b) Supir (c) Tentara (d)

18. Apa arti طَيَّار dalam bahasa Indonesia?

Pilot (a) Pegawai (b) Supir (c) Tentara (d)

19. اَلْمُهَنْدِسُ يَبْنِي الْمَبَانِي وَالْحُسُورَ فِي الْمَدِينَةِ. تَرْجَمَةُ اَلَّتِي تَحْتَهَا خَطٌّ هِيَ

...

(a) Insinyur (b) Wartawan (c) Penjahit (d) Satpam

20. ____ يَعْمَلُ فِي الْمَنْجَرَةِ

(a) النَّجَّار (b) الْجُنْدِي (c) السَّائِق (d) الطَّبَّاح

=====Selamat Mengerjakan=====

ANGKET MINAT BELAJAR SISWA

Nama :

Kelas/Semester : /

Bagian 1. Petunjuk :

- 1) Bacalah setiap butir pernyataan dengan cermat!
- 2) Pilihlah salah satu jawaban yang menurut kalian paling sesuai dengan keadaan atau pendapat kalian, dengan cara memberi tanda *checklist* (✓) pada salah satu jawaban yang telah disediakan.
- 3) Jika kalian salah dalam menjawab, jawaban tersebut dapat kalian coret dengan memberi tanda 2 garis (=), dan kemudian beri tanda (✓) baru pada jawaban yang sesuai dengan keadaan diri kalian.

Keterangan : SS = Sangat Setuju, S = Setuju, N = Netral, TS = Tidak Setuju, STS = Sangat Tidak Setuju

No.	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1.	Saya merasa lebih berminat belajar bahasa Arab dengan menggunakan Gimkit.					
2.	Penggunaan Gimkit membuat pembelajaran lebih menyenangkan.					
3.	Saya merasa penguasaan kosakata bahasa Arab saya					

	meningkat setelah menggunakan Gimkit.					
4.	Saya ingin Gimkit terus digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab.					

Bagian 2. Petunjuk : Jawablah pertanyaan berikut menurut pendapat kalian!

1. Apa yang anda sukai dari Gimkit?
.....
2. Apa yang menurut anda bisa ditingkatkan dari
penggunaan Gimkit?
.....
3. Bagaimana perasaan anda saat menggunakan Gimkit
dibandingkan metode pembelajaran lainnya?
.....

LEMBAR OBSERVASI PENELITIAN

Judul Penelitian : Mengoptimalkan Minat Belajar dan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab Siswa Melalui Game Interaktif Gimkit

Identitas Observer

Nama Observer :

Tanggal Observasi :

Kelas yang Diamati :

Jumlah Siswa :

Tujuan Observasi :

Mengetahui partisipasi, minat, antusiasme, kolaborasi, dan kompetisi siswa selama pembelajaran.

Indikator Pengamatan	Aspek Pengamatan	Deskripsi Hasil Pengamatan
1. Partisipasi siswa	Jumlah siswa yang aktif menjawab soal di Gimkit.	
	Frekuensi siswa berinteraksi dengan fitur Gimkit.	
2. Minat dan antusiasme siswa	Reaksi siswa terhadap aktivitas Gimkit (misalnya, ekspresi wajah, semangat, komentar positif).	
	Interaksi antar siswa dalam tim.	

3. Kolaborasi dan kompetisi	Respons siswa terhadap elemen kompetisi dalam Gimkit.	
-----------------------------	---	--

Catatan tambahan:

.....

Observer

Nama :

Tanda Tangan :

Panduan Wawancara

Panduan untuk Siswa

1. Bagaimana pendapat Anda tentang penggunaan Gimkit dalam pembelajaran bahasa Arab?
2. Apakah Anda merasa lebih berminat belajar bahasa Arab dengan Gimkit? Mengapa?
3. Apa fitur Gimkit yang paling Anda sukai?
4. Apakah Anda merasa penguasaan kosakata atau hafalan kosakata bahasa Arab Anda meningkat? Berikan contoh.
5. Apakah ada kesulitan yang Anda alami saat menggunakan Gimkit?

Panduan untuk Guru

1. Bagaimana pengalaman Anda dalam mengintegrasikan Gimkit ke dalam pembelajaran?
2. Apakah Anda melihat perubahan dalam minat belajar siswa? Jelaskan.
3. Apa dampak penggunaan Gimkit terhadap penguasaan kosakata bahasa Arab siswa?
4. Apa tantangan yang Anda hadapi selama intervensi?
5. Apakah Anda akan terus menggunakan Gimkit di masa depan? Mengapa?

السيرة الذاتية

أ. المعلومات الشخصية

الإسم الكامل : الشفاء دوي أوتامي
المكان الميلاد والتاريخ : باندونج, ٩ سبتمبر ٢٠٠٢
العنوان : بوجور, بولوس بسانترين, كابومين
الهاتف : ٠٨٥٧١٢٤٥٤٦١٩
البريد الإلكتروني : assyfadwiutami@gmail.com

ب. السيرة التريبة

روضة الأطفال "روضة الأمانة" باندونج (٢٠٠٧ - ٢٠٠٩)
المدرسة الابتدائية الحكومية ٢ بوجور (٢٠٠٩ - ٢٠١٥)
المدرسة المتوسطة "الكوثر" الإسلامية المحمدية سروونغ (٢٠١٥ - ٢٠١٨)
المدرسة الثانوية الوطنية الإسلامية كارانغ دوور (٢٠١٨ - ٢٠٢١)

سمارانج,



الشفاء دوي أوتامي

رقم القيد : ٢١٠٣٠٢٦١١٩