فعالية تطبيق نموذج التعلم القائم على الألعاب بوسيلة لعبة العجلة الدوارة لتعليم قواعد النحو في مدرسة دار السلام الثانوية الإسلامية الأهلية جومبانج

رسالة الماجستير

إعداد:

ريان وحيو ويجاينتو

الرقم الجامعي: ٢٣٠١٠٤٢١٠٠٥٧

قسم تعليم اللغة العربية

كلية علوم الدراسات العليا

جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج

٢٠٢٥

فعالية تطبيق نموذج التعلم القائم على الألعاب بوسيلة لعبة العجلة الدوارة لتعليم قواعد النحو في مدرسة دار السلام الثانوية الإسلامية الأهلية جومبانج

رسالة الماجستير

مقدمة إلى جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج لاستيفاء شرط من شروط

الحصول على درجة الماجستير في قسم تعليم اللغة العربية

إعداد

ريان وحيو ويجاينتو

الرقم الجامعي : ٢٣٠١٠٤٢١٠٠٥٧

إشراف:

الدكتور الحاج شهداء الماجستير

الدكتورة ليلي فطرياني الماجستير

قسم تعليم اللغة العربية

كلية علوم الدراسات العليا

جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج

٢٠٢٥

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
Jalan Gajayana Nomor 50, Telepon (0341)551354, Fax. (0341) 572533
Website: http://www.uin-malang.ac.id Email: info@uin-malang.ac.id

JURNAL BIMBINGAN SKRIPSI/TESIS/DISERTASI

IDENTITAS MAHASISWA

NIM	:	230104210057
Nama	:	RYAN WAHYU WIJAYANTO
Fakultas	:	PASCASARJANA
Jurusan	:	MAGISTER PENDIDIKAN BAHASA ARAB
Dosen Pembimbing 1	:	Dr. H.SYUHADAK,M.A
Dosen Pembimbing 2	:	Dr.LAILY FITRIANI,M.Pd

Judul Skripsi/Tesis/Disertas: فعالية تطبيق نموذج التعلم القائم على الألعاب بوسيلة لعبة المجلة الدوارة لتعليم قواعد النحو في المدرسة الثانوية الإسلامية الأهلية دار السلام جومبانج

IDENTITAS BIMBINGAN

No	Tanggal Bimbingan	Nama Pembimbing	Deskripsi Proses Bimbingan	Tahun Akademik	Status
1	28 Oktober 2024	Dr. H.SYUHADAK,M.A	Konsultasi judul, pengarahan latar belakang pada BAB 1 dan merencanakan proses bimbingan selanjutnya	Ganjil 2024/2025	Sudah Dikoreksi
2	30 Oktober 2024	Dr.LAILY FITRIANI,M.Pd	Perbaikan Judul, latar belakang, rumusan masalah pada BAB 1	Ganjil 2024/2025	Sudah Dikoreksi
3	05 November 2024	Dr. H.SYUHADAK,M.A	Konsultasi Judul hasil revisi	Ganjil 2024/2025	Sudah Dikoreksi
4	12 November 2024	Dr. H.SYUHADAK,M.A	Konsultasi BAB 1-3	Ganjil 2024/2025	Sudah Dikoreksi
5	14 November 2024	Dr.LAILY FITRIANI,M.Pd	Konsultasi BAB 1-3	Ganjil 2024/2025	Sudah Dikoreksi
6	02 Desember 2024	Dr.LAILY FITRIANI,M.Pd	Bimbingan sekaligus penandatanganan ACC proposal thesis	Ganjil 2024/2025	Sudah Dikoreksi
7	26 Februari 2025	Dr.LAILY FITRIANI,M.Pd	Konsultasi Artikel yang akan dipublish untuk persyaratan sidang	Genap 2024/2025	Sudah Dikoreksi
8	26 Februari 2025	Dr. H.SYUHADAK,M.A	Konsultasi Artikel yang akan dipublish untuk persyaratan sidang	Genap 2024/2025	Sudah Dikoreksi
9	16 April 2025	Dr.LAILY FITRIANI,M.Pd	Konsultasi Instrumen Penelitian yang akan digunakan untuk tahap penelitian selanjutnya	Genap 2024/2025	Sudah Dikoreksi
10	16 April 2025	Dr. H.SYUHADAK,M.A	Konsultasi Instrumen Penelitian yang akan digunakan untuk tahap penelitian selanjutnya	Genap 2024/2025	Sudah Dikoreksi
11	28 Mei 2025	Dr.LAILY FITRIANI,M.Pd	Konsultasi BAB 4-6	Genap 2024/2025	Sudah Dikoreksi
12	28 Mei 2025	Dr. H.SYUHADAK,M.A	Konsultasi BAB 4-6	Genap 2024/2025	Sudah Dikoreksi
13	04 Juni 2025	Dr.LAILY FITRIANI,M.Pd	Konsultasi kesuluruhan isi رسالة الماجستير	Genap 2024/2025	Sudah Dikoreksi
14	04 Juni 2025	Dr. H.SYUHADAK,M.A	Konsultasi kesuluruhan isi رسالة الماجستير	Genap 2024/2025	Sudah Dikoreksi

Telah disetujui
Untuk mengajukan ujian Skripsi/Tesis/Desertasi

Malang, _____

Dosen Pembimbing 2

Dr.LAILY FITRIANI,M.Pd

Dosen Pembimbing 1

Dr. H.SYUHADAK,M.A

Kajur / Kaprodi,

خطاب الموافقة

بسم الله الرحمن الرحيم، الحمد الله رب العالمين، الصلاة والسلام على أشرف الأنبياء والمرسلين وعلى أله وصحبه أجمعين.

بعد الاطلاع على رسالة الماجستير الذي قدمه الطالب:

الاسم : ريان وحيو ويجاينتو

الرقم لجامعي : ٢٣٠١٠٤٢١٠٠٥٧

القسم : قسم تعليم اللغة العربية

موضوع البحث : **فعالية تطبيق نموذج التعلم القائم على الألعاب بوسيلة لعبة العجلة الدوارة لتعليم قواعد النحو في المدرسة الثانوية الإسلامية الأهلية دار السلام جومبانج**

وافق المشرف/ة على تقديمها أمام مجلس مناقشة خطة البحث العلمي

المشرف ١،

الدكتور الحاج شهداء الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٧٢٠١٠٦٢٠٠٥٠١١٠٠١

المشرفة ٢،

الدكتورة ليلي فطرياني الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٧٧٠٩٢٨٢٠٠٦٠٤٢٠٠٢

رئيس القسم،

الدكتور الحاج شهداء الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٧٢٠١٠٦٢٠٠٥٠١١٠٠١

تقرير مجلس المناقشة

رسالة الماجستير تحت العنوان " **فعالية تطبيق نموذج التعلم القائم على الألعاب بوسيلة لعبة العجلة الدوارة لتعليم قواعد النحو في مدرسة دار السلام الثانوية الإسلامية الأهلية جومبانج** " الذي قدم ريان وحيو ويجاينتو أمام لجنة المناقشة وقررت قبولها شرطا للحصول على درجة الماجستير في قسم تعليم اللغة العربية.

مجلس المناقشة:

رئيس لجنة المناقشة

الدكتور أحمد مبلغ, الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٧٢٠٧١٤٢٠٠٠٣١٠٠٤

(.....)

المناقش الثاني

الدكتورة زكية عارفة, الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٨٠٠٤١٦٢٠٠٨٠١٢٠٢٠

(.....)

المشرف ١

الدكتور الحاج شهداء, الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٧٢٠١٠٦٢٠٠٥٠١١٠٠١

(.....)

المشرفة ٢

الدكتورة ليلي فطرياني, الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٧٧٠٩٢٨٢٠٠٦٠٤٢٠٠٢

(.....)

اعتماد

عميد كلية الدراسات العليا

د. واجد مورني

١٩٦٩٠٣٠٣٢٠٠٠٠٣

KEMENTERIAN AGAMA
REPUBLIK INDONESIA

إقرار أصالة البحث

انا الموقع أدناه:

الاسم : ريان وحيو ويجاينتو

الرقم الجامعي : ٢٣٠١٠٤٢١٠٠٥٧

العنوان : **فعالية تطبيق نموذج التعلم القائم على الألعاب بوسيلة لعبة العجلة الدوارة لتعليم قواعد النحو في مدرسة دار السلام الثانوية الإسلامية الأهلية جومبانج**

أقر بأن هذا البحث الذي أعددته لتوفر شرط للحصول على درجة الماجستير في قسم تعليم اللغة العربية كلية الدراسات العليا بجامعة مولانا مالك إبراهيم الحكومية الاسلامية مالانج، حضرته وكتبته بنفسي وما زورته من إبداع غيري أو تأليف الآخر. واذا ادعى أحد استقبالا أنه من تأليفه وتبين أنه فعلا ليس من بحثي فأنا أتحمل المسؤولية على ذلك، ولن تكون المسؤولية على المشرف أو على كلية الدراسات العليا بجامعة مولانا مالك إبراهيم الحكومية الاسلامية مالانج.

هذا، وحررت هذا الإقرار بناء على رغبتي الخاصة ولا يجبرني أحد على ذلك.

مالانج، ١٠ يونيو ٢٠٢٠

الطالب،

ريان وحيو ويجاينتو

ستهلال

﴿ وَقُلْ رَبِّ زِدْنِي عِلْمًا ﴾

(طه: ١١٤)

قالَ ابْنُ القَيِّمِ: "الْقُلُوبُ تَمَلُّ كَمَا تَمَلُّ الأَبْدَانُ، فَابْتَغُوا لَهَا طَرَائِفَ الحِكَمِ"[١]

[١] ابن قيم الجوزية ,الفوائد ابن قيم الجوزية) مكة: دار العالمية, ١٩٩٥

إهداء

قد تمت كتابة هذه الرسالة الماجستير بفضل الله تعالى, و سأهديها إلى:

أمي المحبوبة ويويك بودي راهايو و أبي المحبوب ريانتطا

اللذين قد ربّياني منذ ولدت من بطن أمّي برضاء الله

والرحمة, وحثاني على أن أكون ابن ماهر, وذكي, وناجح

أختي الكبيرة و أخي الصغير وأسرتي الكبيرة

أختي الكبيرة ريا فيفي وديانجروم و أخي الصغير زحرف

فرابو مزمل وكذالك جميع أسرتي السعيدة

كلمة الشكر والتقدير

الحمد لله العزيز المعتاز بعلوم العزيزة وبكل عزيز بعزة الله يعتزون، ياعزيز تعززت بعزتك فهو العزيز، إن الله قوي عزيز وإنّ القرأن كتاب عزيز وينصرك الله نصرا عزيزا، أما بعد آمين.

برضاء الله تعالى قد انتهت الباحثة في إكمال كتابة البحث العلمي تحت الموضوع " **فعالية تطبيق نموذج التعلم القائم على الألعاب بوسيلة لعبة العجلة الدوارة لتعليم قواعد النحو في مدرسة دار السلام الثانوية الإسلامية الأهلية جومبانج** " وتأتى الباحث أجمل الشكر والتقدير إلى الذين مساعدون في إكمال هذا البحث، منهم كما يلى:

١. فضيلة الأستاذ الدكتور الحاج محمد زين الدين الماجستير، مدير جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج
٢. فضيلة ا الأستاذ الدكتور واحد مورين، بصوفه عميد كلية الدراسات العليا جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج
٣. فضيلة الدكتور الحاج شهداء، بوصوفه مشرف هذا البحث و رئيس قسم تعليم اللغة العربية جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج
٤. فضيلة الدكتورة ليلي فطرياني الماجستير ، مشرفة هذا البحث الذي قد رشدني لإكمال هذا البحث من البداية حتى النهاية.
٥. جميع الأساتيذ والأستاذات في كلية الدراسات العليا من قسم تعليم اللغة العربية بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج أشكر عظيم الشكر على إعطاء العلوم وجزاهم الله أحسن الجزاء.
٦. جميع الأصدقاء بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج

وأخيرا فإن هذا الرسالة الماجستير لا يخلو من الأخطاء والنقائص، فأرجو من الإقتراحات لتحسين هذا الرسالة الماجستير عسى الله أن يجعل هذا الرسالة الماجستير بحثا كاملا نافعا مفيدا لنا في الدارين. وتقبل الله تعالى منا تقبلا حسنا وجزاكم الله خير الجزاء، آمين يا رب العالمين.

محتويات

الموضوع ..... الصفحة

خطاب الموافقة ..... أ

تقرير لجنة المناقشة ..... ب

إقرار أصالة البحث ..... ج

استهلال ..... د

إهداء ..... هـ

كلمة الشكر والتقدير ..... و

محتويات ..... ز

قائمة الجدول ..... ك

مستخلص البحث ..... ل

ABSTRACT ..... ن

ABSTRAK ..... س

الفصل الأول

مقدمة

أ. خلفية البحث ١

ب. أسئلة البحث ٤

ج. حدود البحث ٤

د. أهداف البحث ٥

هـ. فوائد البحث ٥

و. الدراسات السابقة ٦

ز. تحديد المصطلحات ٦

ح. هيكل البحث ٧

الفصل الثاني

الإطار النظري

المبحث الأوّل : نموذج التعلم القائم على اللعبة..... ١٤

أ. مفهوم نموذج التعلم القائم على اللعبة..... ١٤

ب. فوائد طريقة التعلم القائم على الألعاب..... ١٥

ج. خطوات نموذج التعلم القائم على الألعاب..... ١٦

د. خصائص نموذج التعلم القائم على الألعاب..... ١٧

المبحث الثاني : وسائل التعليم..... ١٩

أ. مفهوم الوسائل التعليمية ١٩

ب. وظيفة وسائل التعليمية..... ٢٠

ج. فوائد وسائل التعلم..... ٢١

المبحث الثالث : لعبة العجلة الدوارة..... ٢٢

أ. مفهوم لعبة العجلة الدوارة..... ٢٢

ب. مميزات ونقائص لعبة العجلة الدوارة..... ٢٣

المبحث الرابع: تعليم قواعد النحو ٢٤

أ. مفهوم تعليم قواعد النحو ٢٤

ب. أهداف تعليم قواعد النحو ٢٥

ح. طريقة تعليم قواعد النحو..... ٢٦

الفصل الثالث

منهج البحث

أ. مدخل البحث ونوعه..... ٢٩

ب. ميدان البحث ٣٠

ج. متغيرات البحث ٣٠

د. مجتمع البحث وعينته ٣١
هـ. البيانات ومصادرها ٣١
و. أدوات البحث ٣٢
ز. صدق البيانات وثباتها ٣٣
ح. أسلوب جمع البيانات ٣٥
ط. تحليل البيانات ٣٧
ظ. إجراء البحث ٣٩

الفصل الرابع

عرض البيانات ونتائج البحث

أ. **عرض البيانات** **٤٢**
المبحث الأول: تطبيق نموذج التعلم القائم على الألعاب بوسيلة لعبة العجلة الدوارة لتعليم قواعد النحو في المدرسة الثانوية الإسلامية الأهلية دار السلام جومبانج
١. المرحلة الأولى: التخطيط ٤٢
٢. المرحلة الثانية: التنفيذ ٤٤
٣. المرحلة الثالثة: التقييم ٤٧
المبحث الثاني: فعالية تطبيق نموذج التعلم على الألعاب بوسيلة لعبة العجلة الدوارة لتعليم قواعد النحو في المدرسة الثانوية الإسلامية الأهلية دار السلام جومبانج
١. تحليل الصدق و الثبات أدوات البحث ٥٠
٢. نتائج الاختبار القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية ٥١
٣. نتائج الاختبار القبلي والبعدي للمجموعة الضابطة ٥٥
٤. المقارنة نتائج الاختبار البعدي بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة ٥٦
ب. **نتائج البحث** **٥٧**
١. اختبار الطبيعية ٥٧
٢. اختبار التجانس ٥٩

٣. اختبار *N-Gain*.....٦١
٤. اختبار *t*.....٥٢

الفصل الخامس

مناقشة البحث

أ. تطبيق نموذج التعلم القائم على الألعاب بوسيلة لعبة العجلة الدوارة لتعليم قواعد النحو في المدرسة الثانوية الإسلامية الأهلية دار السلام جومبانج.....٦٤
ب. فعالية تطبيق نموذج التعلم القائم على الألعاب بوسيلة لعبة العجلة الدوارة لتعليم قواعد النحو في المدرسة الثانوية الإسلامية الأهلية دار السلام جومبانج.....٦٨

الفصل السادس

الخاتمة

أ. خلاصة البحث..... ٧١
ب. التوصيات..... ٧٢
ج. اقتراحات..... ٧٢
قائمة المراجع..... ٧٣
الملاحق ٧٨
السيرة الذاتية..... ١١٠

قائمة الجدول

الجدول ١,١ ملخص الدراسات السابقة..... ١١
الجدول ٣,١ تصميم البحث..... ٢٨
الجدول ٤,١ بيانات ملاحظة أداء المعلم أثناء التطبيق..... ٤٨
الجدول ٤,٢ نتائج اختبار الصدق..... ٥١
الجدول ٤,٣ نتائج اختبار الثبات..... ٥٢
الجدول ٤,٤ معايير التقييم..... ٥٣
الجدول ٤,٥ المقارنة بين نتائج الاختبار القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية ٥٤

الجدول ٤,٦ المقارنة بين نتائج الاختبار القبلي والبعدي للمجموعة الضابطة..... ٥٥
الجدول ٤,٧ المقارنة نتائج الاختبار البعدي بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة ٥٦
الجدول ٤,٨ ملاخص اختبار الطبيعية ٥٨
الجدول ٤,٩ ملاخص اختبار التجانس ٥٩
الجدول ٤,١٠ نتائج اختبار *N-Gain*..... ٦٠
الجدول ٤,١١ نتائج المتوسط الإحصائي (*Mean Statistik*) ٦١
الجدول ٤,١٢ ملاخص اختبار *Independent Sample T-Test*..... ٦٢

مستخلص البحث

ويجاينتو، ريان وحيو. ٢٠٢٥. *فعالية تطبيق نموذج التعلم على الألعاب بوسيلة لعبة العجلة الدوارة (Spinning Wheel) لتعليم قواعد النحو في المدرسة الثانوية الإسلامية الأهلية جومبانج.* البحث الجامعي. قسم تعليم اللغة العربية. كلية الدراسة العليا. جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.

المشرف/ة: الدكتور شهداء الماجستير, الدكتورة ليلي فطرياني الماجستير

الكلمات المفتاحية: نموذج التعلم التعاوني؛ لعبة العجلة الدوارة؛ تعليم قواعد النحو.

يظنّ كثيرٌ من الطلاب أن مادة اللغة العربية صعبة ومملّة، خصوصًا في قواعد النحو. ويرجع ذلك جزئيًا إلى ضعف المعرفة الأساسية لدى الطلاب، وكذلك إلى قلة استخدام المعلمين للوسائل التعليمية التفاعلية. إن اعتماد المعلمين على الطرق التقليدية في التدريس يجعل الطلاب أقلّ تفاعلاً ويشعرون بالملل أثناء التعلم. لذلك رأى الباحث أهمية استخدام نموذج التعلم القائم على الألعاب بوسيلة لعبة العجلة الدوارة كخيار ممتع ومحفّز. وقد اختير هذا النموذج لأنه يخلق جوًّا من التعلم النشط، ويزيد من تفاعل الطلاب، ويساعدهم على فهم قواعد النحو بطريقة أكثر تشويقًا وسهولة، وخاصة في هذا العصر الرقمي الذي يتطلب وسائل تعليمية تفاعلية وملائمة لتطورات التقنية الحديثة.

يهدف هذا البحث إلى: ١) وصف تطبيق نموذج التعلم القائم على الألعاب بوسيلة لعبة العجلة الدوارة في تعليم قواعد النحو في المدرسة الثانوية الإسلامية الأهلية دار السلام جومبانج، ٢) قياس فعالية هذا النموذج في تحسين نتائج تعلم قواعد النحو لدى طلاب الصف العاشر في المدرسة نفسها. استخدم هذا البحث المدخل الكمي بالتصميم شبه التجريبي (*Quasi-Experimental Design*)، مع اختبار قبلي وبعدي ومجموعة تجريبية وضابطة. وبلغ عدد أفراد العينة (٥٤) طالبًا، وقد تم جمع البيانات باستخدام أدوات: الاختبار (الاختبار القبلي والبعدي)، والملاحظة الصفية، ثم تحليل البيانات باستخدام اختبار *Independent Sample T-Test* واختبار *N-Gain*.

أظهرت النتائج أن تطبيق نموذج التعلم القائم على الألعاب تم وفقًا لست مراحل رئيسية: تحديد الأهداف وتحفيز الطلاب، عرض المعلومات، تنظيم الطلاب، توجيه النشاط، التقويم، والتعزيز. كما أظهرت النتائج أن النموذج كان فعالًا بدرجة عالية، حيث بلغ متوسط درجات الطلاب في المجموعة التجريبية (٨٢,٦) بعد أن كان (٥٥,٢)، بينما في المجموعة الضابطة ارتفع من (٤٣,٦) إلى (٦٨,١) فقط. كما بلغت نسبة التحسن (*N-Gain*) في المجموعة التجريبية (٦١,٨٢٪) ضمن الفئة العالية، مقابل (٢٨,٥٤٪) فقط في المجموعة الضابطة. وأظهرت نتائج اختبار *T* أن قيمة الدلالة (*Sig. = 0.000 < 0.05*)، مما يدل على وجود فرق معنوي لصادق المجموعة التجريبية. وبناءً على هذه النتائج، قُبِلَت الفرضية البديلة (H_a) ورُفِضَت الفرضية الصفرية (H_0)، مما يُؤكد فعالية استخدام نموذج التعلم القائم على الألعاب بوسيلة لعبة العجلة الدوارة في تحسين نتائج تعلّم قواعد النحو. وتتمثّل إحدى أهمّ نتائج هذا البحث في التأكيد على أهمية دمج الوسائل التعليمية التفاعلية في تدريس النحو، لا سيما في العصر الرقمي. ولهذا يُوصى المعلمون باعتماد استراتيجيات تعليمية قائمة على اللعب لرفع دافعية الطلاب وتفاعلهم. كما تمثل هذه الدراسة مرجعًا للباحثين المهتمين بتطوير وسائل تعليمية إبداعية في تعليم اللغة العربية.

ABSTRACT

Wijayanto, Ryan Wahyu. 2025. *Effectiveness of Implementing Game Based Learning Model with Spinning Wheel Media for Qawaid Nahwu Learning at Madrasah Alaiyah Darussalam Jombang*. Thesis. Department of Magister Arabic Language Education. Islamic State University of Maulana Malik Ibrahim Malang.
Advisor: Dr. Syuhada, MA. & Dr.Laily Fitriani, M.Pd

Keywords: Game based learning model; Spinning Wheel; Qawaid Nahwu Learning.

Many students perceive Arabic as a difficult and boring subject, especially in the field of grammar (nahwu). This is partly due to their weak foundational knowledge and the lack of interactive teaching media used by teachers. Relying solely on traditional teaching methods tends to reduce student engagement and makes the learning process dull. Therefore, the researcher identified the importance of implementing a Game-Based Learning (GBL) model using the "spinning wheel" as an enjoyable and motivating learning tool. This model was chosen because it creates an active learning environment, enhances student interaction, and helps learners understand grammatical rules in a more engaging and accessible way—especially in today's digital era which demands modern, interactive learning strategies.

The objectives of this study were: (1) to describe the implementation of the Game-Based Learning model using the spinning wheel in teaching Arabic grammar at Darussalam Islamic Private Senior High School in Jombang, and (2) to measure the effectiveness of this model in improving students' mastery of grammar. This study employed a quantitative approach with a quasi-experimental design, involving pre-tests and post-tests for both experimental and control groups. The data were collected from a sample of 54 students using tests and classroom observations, and analyzed using the Independent Sample T-Test and N-Gain score.

The results showed that the GBL model was implemented through six main steps: setting objectives and motivating students, delivering information, grouping students, guiding group activities, evaluation, and reinforcement. The findings indicated significant improvement in the experimental class, where the average score increased from 55.2 (pre-test) to 82.6 (post-test), compared to the control class which only increased from 43.6 to 68.1. The N-Gain score of the experimental group reached 61.82% (high category), while the control group scored only 28.54% (low category). The T-Test result showed a significance value of $0.000 < 0.05$, indicating a statistically significant difference in learning outcomes in favor of the experimental group.

Based on these results, the alternative hypothesis (H_a) is accepted, and the null hypothesis (H_0) is rejected, confirming that the use of the Game-Based Learning model with the spinning wheel was effective in improving students' grammar learning outcomes. This study emphasizes the importance of integrating interactive and game-based media into grammar instruction, especially in the digital age. Therefore, teachers are encouraged to adopt playful and innovative learning strategies to enhance student motivation and engagement. Furthermore, this research serves as a useful reference for future studies aiming to develop creative teaching tools for Arabic language education.

ABSTRAK

Wijayanto, Ryan Wahyu. 2025. *Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Game based Learning dengan Media Spinning Wheel untuk Pembelajaran Qawaid Nahwu di Madrasah Alaiyah Darussalam Jombang.* Tesis. Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Arab. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
Pembimbing: Dr. Syuhada, MA. & Dr.Laily Fitriani, M.Pd

Kata Kunci: Model Pembelajaran Game based learning; Spinning Wheel; Pembelajaran Qawaid Nahwu.

Sebagian besar siswa menganggap bahwa pelajaran bahasa Arab, khususnya dalam aspek nahwu (tata bahasa), adalah pelajaran yang sulit dan membosankan. Hal ini sebagian disebabkan oleh lemahnya pengetahuan dasar siswa, serta minimnya penggunaan media pembelajaran interaktif oleh guru. Ketergantungan guru pada metode pembelajaran tradisional membuat siswa kurang terlibat aktif dan merasa jenuh dalam proses belajar. Oleh karena itu, peneliti melihat pentingnya penerapan model pembelajaran berbasis permainan (Game-Based Learning) dengan media "roda berputar" sebagai alternatif yang menyenangkan dan memotivasi. Model ini dipilih karena mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, meningkatkan interaksi siswa, dan membantu mereka memahami kaidah nahwu dengan cara yang lebih menarik dan mudah—terutama di era digital yang menuntut pembelajaran modern dan interaktif.

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan penerapan model Game-Based Learning dengan media roda berputar dalam pembelajaran nahwu di Madrasah Aliyah Swasta Darussalam Jombang, dan (2) mengukur efektivitas penggunaannya dalam meningkatkan penguasaan siswa terhadap kaidah nahwu. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain kuasi-eksperimen, yang melibatkan pre-test dan post-test pada kelompok eksperimen dan kontrol. Pengumpulan data dilakukan melalui tes dan observasi kelas terhadap 54 siswa, dan dianalisis menggunakan uji-t Independent Sample dan skor N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model Game-Based Learning diterapkan melalui enam langkah utama: menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa, menyampaikan materi, mengelompokkan siswa, membimbing aktivitas kelompok, evaluasi, dan penguatan. Ditemukan peningkatan yang signifikan pada kelas eksperimen, di mana nilai rata-rata meningkat dari 55,2 (pre-test) menjadi 82,6 (post-test), sedangkan kelas kontrol hanya meningkat dari 43,6 menjadi 68,1. Skor N-Gain pada kelas eksperimen mencapai 61,82% (kategori tinggi), sementara pada kelas kontrol hanya 28,54% (kategori rendah). Hasil uji-t menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 < 0,05, yang berarti terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan secara statistik, dengan keunggulan pada kelompok yang menggunakan model Game-Based Learning.

Berdasarkan hasil tersebut, hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak, yang menegaskan bahwa penggunaan model pembelajaran berbasis permainan dengan media roda berputar efektif dalam meningkatkan hasil belajar nahwu siswa. Penelitian ini menegaskan pentingnya integrasi media pembelajaran yang interaktif dan berbasis permainan dalam pengajaran nahwu, terutama di era digital. Oleh karena itu, guru disarankan untuk menerapkan strategi pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan guna meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya dalam pengembangan media pembelajaran kreatif untuk pembelajaran bahasa Arab.

الفصل الأول

المقدمة

أ. خلفية البحث

قواعد النحو هو أحد الجوانب الحاسمة في اللغة العربية. تعلم علم النحو دور مهم في الحفاظ على انتظام الجمل العربية. علم النحو يناقش تركيب الجمل وشروطها، ويركز علم النحو على كيفية بناء الجملة وكذلك القواعد المتعلقة بها مثل المعنى وموضع الكلمات والشكل الصحيح للكلمات بحيث يمكن فهم الجملة بسهولة.[٢] من خلال دراسة قواعد النحو، يمكن أن تساعد في الحفاظ على صياغة منظمة في الجمل. ولذلك إن إتقان القواعد النحوية ليس مجرد مطلب أكاديمي، تصبح دراسة القواعد النحوية جزءًا لا يتجزأ من تعليم اللغة العربية.[٣]

انطباع العديد من الطلاب بأن القواعد النحوية هي مادة صعبة في الفهم، خاصة للطلاب المبتدئين.[٤] غالبًا ما يحدث هذا بسبب أسلوب التعلم الذي يتم ممارسته قليل من التنوع، مما يجعل الطلاب يشعرون بالملل بسرعة. يعتبر الكثير من المتعلم اللغة العربية مادة مخيفة ومملة، مما يؤدي إلى انخفاض اهتمامهم بالتعلم. وفي الواقع هناك العديد من الأساليب والوسائط التي يمكن للمعلمين استخدامها للتغلب على هذه المشكلة، وخاصة في تعليم قواعد النحو. أحد العوامل التي تؤثر على انخفاض اهتمام الطلاب بالتعلم هو استخدام وسائل تعليمية أقل إثارة للاهتمام.[٥]

---

[2] Abu Razin and Ummu Razin, "Ilmu Sharaf Untuk Pemula," *Maktabah Bisa*, 2017, 1–232, https://ia903106.us.archive.org/22/items/etaoin/ILMU SHARAF UNTUK PEMULA.pdf.

[3] L. S. Vygotsky and MIchael Cole, *Mind in Society: Development of Higher Psychological Processes*, *Harvard University Press*, 1978.

[4] Nisa Fahmi Huda, "Penggunaan Media Spinning Wheel Dalam Pembelajaran Qawaid Nahwu," *Studi Arab* 11, no. 2 (2020): 87–100, https://doi.org/10.35891/sa.v11i2.2390.

[٥] محمود سليمان احمد داهود, "تأثير البيئة التعميمية المدرسية في التحصيل االكاديمي) "االردن: مجلة كلية التربية (أسيوط), (n.d.), https://doi.org/10.21608/mfes.2023.315597.

بناءً على الملاحظات في العديد من المدارس، لا تزال العديد من أساليب تعليم القواعد النحوية تقليدية وأقل تفاعلية، وغالبًا ما تستخدم الكتب المدرسية فقط دون مجموعة متنوعة من الوسائط الأخرى الأكثر إثارة للاهتمام.[٦] يمكن أن تؤدي وسائط التعلم الرتيبة إلى فقدان الطلاب حماستهم للتعلم. وهذا يدل على أن هناك حاجة إلى المزيد من الوسائط المبتكرة والتفاعلية لزيادة دافعية الطلاب في تعلم قواعد اللغة العربية.

إن دور وسائل الإعلام في التعلم مهم جدًا لمساعدة المعلمين على نقل المواد بشكل أكثر فعالية.[٧] إذا كانت الوسائط المستخدمة هي مواد تعليمية تقليدية فقط مثل الكتب، فسوف يميل الطلاب إلى الشعور بالملل وعدم الاهتمام. ولذلك، هناك حاجة إلى المزيد من وسائل التعلم الإبداعية والتفاعلية حتى تصبح عملية التعلم أكثر متعة ويمكن أن تزيد من مشاركة الطلاب.

إحدى الوسائط التي يمكن استخدامها لهذا الغرض هي العجلة الدوارة. العجلة الدوارة هي نموذج التعلم القائم على الألعاب تعمل على تنشيط مشاركة الطلاب في عملية التعلم من خلال العناصر والتحديات التفاعلية التي توفرها عجلة الدوران.[٨] يمثل كل قسم من العجلة موضوعًا أو سؤالًا يجب على الطلاب الإجابة عليه، مما يؤدي إلى إشراكهم بشكل مباشر في تعلم القواعد. تكمن أهمية هذه الطريقة في قدرتها على تقديم نهج تعليمي ممتع، بحيث يسهل على الطلاب استيعاب المواد التي يتم تدريسها. تزيد الاستراتيجيات المبنية على الألعاب من الحافز الجوهري لدى الطلاب ومشاركتهم في عملية التعلم، خاصة بالنسبة للمواد التي تعتبر صعبة مثل قواعد اللغة العربية.[٩]

---

[٦] فاهمة النجاح, ''الفصول الافتراضية باستخدام 'غاتر.تان' لتطوير التعلم اللغة العربية بالاكتشاف بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ١١ جاكرتا'' (جامعة شريف هداية الله الإسلامية الحكومية جاكرتا, ٢٠٢٣).

[7] Amelia Putri Wulandari et al., "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar," *Journal on Education* 5, no. 2 (2023): 3928–36, https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074.

[٨] محمد زكي شعباني, خير الناصحين and ,أريل بحر الدين, ''فعالية وسيلة العجلة الدوارة في ترقية مهارة القراءة الأساسية للطلاب المستوى الأول بجامعة دار الفتح *An Naba: Jurnal Pemikiran Dan* ,'' فعالية وسيلة العجلة الدوارة في ترقية مهارة القراءة الأساسية للطلاب المستوى الأول بجامعة دار *Penelitian Pendidikan Islam* 7, no. 1 (2024), https://doi.org/doi.org/10.51614/annaba.v7i1.428.

[9] Laesti Nurishlah, Anisa Nurlaila, and Mangun Rusnaya, "Strategi Pengembangan Motivasi Instrinsik Di Dalam Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Murabbi* 2 (2023): 60–71, https://doi.org/doi.org/10.69630/jm.v2i2.20.

تتمتع نموذج التعلم القائم على الألعاب مثل العجلة الدوارة بميزة إنشاء بيئة تعليمية تعاونية وتفاعلية، حيث يشارك الطلاب ويساعدون بعضهم البعض في حل المشكلات التي يواجهونها. يمكن للطرق التي تشرك الطلاب بشكل فعال في عملية التعلم أن تزيد من قدرتهم على الاحتفاظ وفهم المواد التي يتم تدريسها.[١٠] في سياق تعلم النحو، الذي يعتمد عادة فقط على أساليب المحاضرات والحفظ، يوفر نموذج التعلم القائم على الألعاب بوسيلة لعبة العجلة الدوارة حلاً فعالاً للتغلب على نقص الممارسة المباشرة في تعلم القواعد.

استنادًا إلى الملاحظات التي تم إجراؤها في مدرسة دار السلام الثانوية الإسلامية الأهلية جومبانج، يميل الطلاب إلى أن يكونوا أكثر حماسًا عندما يتم إعطاؤهم أساليب تعليمية أكثر تفاعلية وتعتمد على الألعاب. تظهر البيانات المستمدة من الملاحظات الأولية أن الطلاب الذين يتعلمون من خلال نموذج التعلم القائم على الألعاب يفهمون بسرعة أكبر مقارنة بالنسبة لنموذج التعلم التقليدي.

ومن الجدير بالذكر أن تعليم اللغة العربية في هذه المدرسة ينقسم إلى قسمين: القسم الأول هو تعليم اللغة العربية الرسمي الذي يعتمد على منهج وزارة الشؤون الدينية في إندونيسيا، أما القسم الثاني فهو برنامج محلي خاص أعدّته المدرسة تحت اسم "برنامج نافيرا" ، والذي يهدف إلى دعم وتقوية مهارات الطلاب في اللغة العربية، خاصة في الجوانب النحوية والقرائية واللغوية. وفي مادة النحو، تعتمد المدرسة كتاب النحو الصادر عن مطبعة معهد دار السلام كونتور بونوروجو، وهو كتاب منهجي منظَّم يساعد الطلاب على فهم القواعد بشكل تدريجي ومنهجي. لذلك، تعد مدرسة دار السلام الثانوية الإسلامية الأهلية جومبانج مكانًا مثاليًا لتطبيق هذه الطريقة، مع الأخذ في الاعتبار التحديات التي يواجهونها في تدريس قواعد النحو، وإمكانية تحسين نتائج التعلم باستخدام هذه الطريقة الجديدة.

[10] Yuliana Sesi Bitu et al., "Pembelajaran Interaktif : Meningkatkan Keterlibatan Dan Pemahaman Siswa" 5, no. 2 (2024): 193–98, jurnal.unigal.ac.id/J-KIP/article/view/14697.

بناءً على الوصف أعلاه، يهدف هذا البحث إلى معرفة كيف يمكن لتطبيق وسائط العجلة الدوارة أن يساعد في تحسين فهم الطلاب في تعلم قواعد النحو في مدرسة دار السلام الثانوية الإسلامية الأهلية جومبانج، وكذلك مدى فعالية استخدام هذه الوسائط في تحسين اهتمام الطلاب ونتائج التعلم. ولذلك اختار الباحث العنوان "**فعالية تطبيق نموذج التعلم القائم على الألعاب بوسيلة لعبة العجلة الدوارة لتعليم قواعد النحو في مدرسة دار السلام الثانوية الإسلامية الأهلية جومبانج**" لأهمية وسائل التعلم المبتكرة في زيادة دافعية الطلاب وفهمهم للقواعد النحوية. ومن المأمول أن يكون استخدام وسائل العجلة الدوارة حلاً للمشاكل التي تواجه تدريس قواعد اللغة العربية، خاصة بين الطلاب المبتدئين.

ب. أسئلة البحث

١. كيف تطبيق نموذج التعلم القائم على الألعاب بوسيلة لعبة العجلة الدوارة لتعليم قواعد النحو في مدرسة دار السلام الثانوية الإسلامية الأهلية جومبانج؟
٢. كيف فعالية تطبيق نموذج التعلم القائم على الألعاب بوسيلة لعبة العجلة الدوارة لتعليم قواعد النحو في مدرسة دار السلام الثانوية الإسلامية الأهلية جومبانج لاستيعاب الطلاب على قواعد النحو؟

ج. أهداف البحث

١. لوصف تطبيق نموذج التعلم القائم على الألعاب بوسيلة لعبة العجلة الدوارة في تعليم قواعد النحو في مدرسة دار السلام الثانوية الإسلامية الأهلية جومبانج.
٢. لقياس فعالية استخدام نموذج التعلم القائم على الألعاب بوسيلة لعبة العجلة الدوارة في مساعدة طلاب مدرسة دار السلام الثانوية الإسلامية الأهلية جومبانج لاستيعاب على قواعد النحو.

د. فوائد البحث

١. الفوائد النظرية

من المتوقع أن يساهم هذا البحث قادرة على المساهمة في تطوير استراتيجيات التعلم المبتكرة، وخاصة المتعلقة باستخدام الوسائط القائمة على لعبة العجلة الدوارة لتحسين فهم الطلاب للمواد التي تعتبر صعبة، كقواعد النحو.

٢. الفوائد التطبيقية

أ) للباحث، لاكتساب خبرة مباشرة في تصميم وتنفيذ وتقييم أساليب التعلم القائم على أساس لعبة العجلة الدوارة خاصة لتعليم قواعد النحو.

ب) للطلاب، لمساعدة الطلاب على فهم قواعد النحو وإتقانها بسهولة ومتعة بوسيلة لعبة العجلة الدوارة.

ت) للمدارس، لتوفير الإلهام لأساليب تعليمية مثيرة للاهتمام ومبتكرة في عملية تعليم قواعد النحو.

د) للمدرسة، أن يكون هذا البحث بعد انجازه مرجعا من مراجع تدريس قواعد النحو بوسيلة لعبة العجلة الدوارة.

هـ. فروض البحث

بناء على الإطار أعلاه، يمكن صياغة الفرضية على النحو التالي:

١. H_o : تطبيق نموذج التعلم القائم على الألعاب بوسيلة لعبة العجلة الدوارة غير فعال لتعليم قواعد النحو لدى الطلاب في مدرسة دار السلام الثانوية الإسلامية الأهلية جومبانج

٢. H_a : تطبيق نموذج التعلم القائم على الألعاب بوسيلة لعبة العجلة الدوارة فعال لتعليم قواعد النحو لدى الطلاب في مدرسة دار السلام الثانوية الإسلامية الأهلية جومبانج.

و. حدود البحث

١. الحد الموضوعي

تحديد الباحث في هذا البحث حول تعليم قواعد النحو في الباب "الأفعال الخمسة" بوسيلة لعبة العجلة الدوارة لطلاب فصل ١٠ مدرسة دار السلام الثانوية الإسلامية الأهلية جومبانج.

٢. الحد المكاني

سيجري هذا البحث في مدرسة دار السلام الثانوية الإسلامية الأهلية جومبانج بفصل العاشر.

٣. الحد الزمني

سيتم إجراء هذا البحث في العام الدراسي ٢٠٢٤ - ٢٠٢٥.

ز. تحديد المصطلحات

١. نموذج التعلم القائم على الألعاب

هو نهج تعليمي يستخدم عناصر اللعبة لدعم عملية التعلم.[١١] يهدف هذا النموذج إلى جعل عملية التعلم أكثر جذبًا وتفاعلًا ومتعة للطلاب من خلال الاستفادة من جوانب اللعبة مثل التحديات والمنافسة والتكرار، مما يساعد في زيادة دافع الطلاب. في هذا النموذج، لا تُستخدم الألعاب فقط كوسيلة للترفيه، بل كأداة لتحقيق أهداف تعليمية محددة. يتمكن الطلاب من المشاركة الأنشطة في عملية التعلم من خلال الأنشطة المصممة لتطوير مهاراتهم المعرفية والاجتماعية.

٢. قواعد النحو

قواعد النحو هو العلم الذي يدرس عن مقام الكلمة في الجملة والإعراب والبناء.[١٢]

---

[11] Zi-yu Liu, Zaffar Ahmed Shaikh, and Farida Gazizova, "Using the Concept of Game-Based Learning in Education," *International Journal of Emerging Technologies in Learning* 15, no. 14 (2020): 53–64, https://doi.org/doi.org/10.3991/ijet.v15i14.14675.

[12] Razin and Razin, "Ilmu Sharaf Untuk Pemula."

٣. لعبة العجلة الدوارة

هي وسيلة تعليمية تستخدم عناصر اللعبة لتحفيز الطلاب وزيادة مشاركتهم في التعلم. تشير العجلة الدوارة في هذا البحث إلى أسلوب مبتكر يستخدم في عرض الأسئلة المتعلقة بالقواعد النحوية بطريقة تفاعلية وممتعة، حيث يقوم الطلاب بتدوير العجلة لتحديد الأسئلة أو التمارين التي سيعملون عليها.

ح. الدراسات السابقة

وقد سبقت البحوث التي تشبها هذا البحث، منها:

١. البحث التي أجراته نيسا فهمي هدى (٢٠٢٠) حسب العنوان "استخدام وسائل التعلم ذات العجلة الدوارة في تعلم قائد النحو".[١٣] يهدف هذا البحث إلى استكشاف مدى فعالية وسائل التعلم ذات العجلة الدوارة في زيادة فهم الطلاب لأحكام النحو. يركز بحث هدى على تطبيق وسائط اللعبة كوسيلة للتغلب على مشكلة عدم اهتمام الطلاب ودافعيتهم لدراسة قواعد اللغة العربية، وخاصة القواعد النحوية. الطريقة المستخدمة في هذا البحث هي الطريقة الكمية، مع تقنيات جمع البيانات في شكل اختبارات واستبيانات تعطى للطلاب لقياس فهمهم قبل وبعد استخدام وسائل عجلة الغزل. وجد هذا البحث أن استخدام عجلة الدوارة كان قادرًا على زيادة فهم الطلاب بشكل كبير، مقارنة بالطريقة التقليدية الأكثر رتابة.

وخلصت هدى إلى أن استخدام وسائط الألعاب في تعلم القواعد النحوية يمكن أن يكون بديلاً فعالاً لزيادة دافعية الطلاب وفهمهم. يتشابه هذا البحث مع البحث الذي أجريته، خاصة من حيث استخدام وسيلة لعبة العجلة الدوارة لتعليم قواعد النحو. وهناك العديد من الاختلافات الهامة. يركز بحث هدى فقط على فعالية وسائط العجلة الدوارة، في حين أن بحثي لا يقيس الفعالية فحسب، بل يدرس أيضًا كيفية تطبيق نماذج التعلم المبنية على الألعاب في عملية التعلم.

[13] Nisa Fahmi Huda, "Penggunaan Media Spinning Wheel Dalam Pembelajaran Qawaid Nahwu."

٢. البحث التي أجراها رزقي مولانا رمضان (٢٠٢٣) حسب العنوان "زيادة تحصيل فهم المقروء وكفاءه الكتابه في تعلم اللغة العربية باستخدام عجلة الدوارة لطلاب دار أيتام يوجياكرتا فرع مونجالي".[١٤] ويهدف هذا البحث إلى تحليل كيفية وسائل الإعلام عجلة الغزل يمكن أن يحسن فهم القراءة (فهم المقروء) ومهارات الكتابة (كفاءة الكتابة) لدى الطلاب. يستخدم رزقي نهجا البحث العملي في الفصل الدراسي (PTK) مع نموذج Kemmis و McTaggart الذي يتكون من دورتين. تتضمن كل دورة التخطيط والعمل والملاحظة والتفكير. يتم تنفيذ تقنيات جمع البيانات من خلال الملاحظة والملاحظات الميدانية وسجلات التدريس والوثائق. يستخدم رزقي في تحليله للبيانات أساليب تحليل البيانات التفاعلية التي تشمل تقليل البيانات وعرض البيانات واستخلاص النتائج.

وأظهرت نتائج البحث أن هناك زيادة في نتائج تعلم الطلاب بعد استخدام وسائل الإعلام عجلة الغزل. وفي الدورة الثانية، حقق ١٠ من أصل ١٢ طالبًا الاكتمال بمتوسط درجات ٨٣,٣٣. وهذا يدل على فعالية وسائل الإعلام عجلة الغزل في تعلم اللغة العربية، وخاصة في تحسين مهارات القراءة والكتابة. هناك أوجه تشابه بين بحث رزقي وبحثي كلاهما يستخدم وسائط عجلة الدوارة في تعليم اللغة العربية. ومع ذلك،. وبصرف النظر عن ذلك، فإن الاختلافات في الأساليب تظهر أيضًا في الأساليب المستخدمة. يركز بحث رزقي على تحسين القراءة والكتابة، بينما يركز بحثي على تعلم قواعد النحو. يستخدم بحث رزقي منهجًا نوعيًا مع PTK، بينما يستخدم بحثي منهجًا كميًا لتقييم فعالية هذه الوسائط على نطاق أوسع.

٣. البحث التي أجراها فاطمة الزهراء (٢٠٢٣) حسب العنوان "استخدام وسائل الإعلام ذات العجلات الدوارة لتعليم المفردات في مدرسة روضة الحسنية

[14] Rizki Maulana Ramadhan, "*Peningkatan Prestasi Fahm Al-Maqru Dan Kafa'ah Al-Kitabah Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Dengan Menggunakan Spinning Wheel Pada Peserta Didik Di Rumah Yatim Yogyakarta Cabang Monjali*" (Universitas Islam Indonesia Yogykjarta, 2023).

بروبولينغو".[١٥] تهدف إلى تحديد مدى فاعلية استخدام الوسائط الدوارة في تعلم مفردات اللغة العربية. يثير هذا البحث المشكلات التي يواجهها الطلاب في مدرسة روضة الحسنية بروبولينجو، حيث يميل تعلم اللغة العربية إلى الرتابة ولا يتضمن مشاركة الطلاب، مما يؤدي إلى انخفاض إتقان المفردات. فاطمة الزهراء تستخدم هذا النهج كمية مع الطريقة *eksperimen* مجموعة واحدة الاختبار القبلي والبعدي.

أظهرت نتائج البحث أن استخدام الوسائط ذات العجلات الدوارة في تعلم مفردات اللغة العربية له فعالية عالية. الاستنتاج من هذا البحث هو أن استخدام وسائل العجلة الدوارة فعال في تحسين إتقان مفردات اللغة العربية لدى طلاب الصف الرابع في مدرسة الروضة الحسنية. يتشابه هذا البحث مع بحثي من حيث استخدم وسائط عجلة الدوارة في تعليم اللغة العربية. إلا أن بحث فاطمة يركز بحث فاطمة على إتقان المفردات، بينما يركز بحثي على تدريس قواعد النحو باستخدام نموذج التعلم القائم على الألعاب. ويقوم بحثي بتنفيذ وتقييم نماذج التعلم القائمة على الألعاب، وليس فقط استخدام الوسائط.

٤. البحث الذي أجراه بوسبيتا ساري وزملاؤها (٢٠٢٣) بعنوان "عجلة المعرفة: رفع مستوى تعلم اللغة العربية من خلال أساليب التعليم المبتكرة".[١٦] يهدف هذا البحث إلى تحليل فاعلية استخدام وسيلة عجلة الغزل في تعليم اللغة العربية، وخاصة في تعزيز المفردات ومشاركة الطلاب داخل الصف. اعتمد البحث على منهج كمي تجريبي، حيث أُجريت التجربة في بيئتين تعليميتين مختلفتين وشملت بيانات عن زيادة التفاعل والتحفيز لدى الطلاب بعد استخدام هذه الوسيلة. توصلت نتائج البحث إلى أن استخدام عجلة الغزل يساعد في جعل الصف نشيطًا ويزيد من حماس الطلاب للتعلم، كما يسهّل عليهم استيعاب المادة من خلال أسلوب ترفيهي وتفاعلي.

---

[١٥] فاطمة زهرة, "استخدام وسيلة العجلة الدوارة لتعليم المفردات في مدرسة روضة الحسنية الابتدائية بروبولينجو" (جامعة مولانا مالك الإسلامية الحكومية مالانج, ٢٠٢٤).

[16] Andriyani Puspitasari and Qolbi Zuhri Ali Murtadho, "*Spinning Wheels of Knowledge: Elevating Arabic Language Learning Through Innovative Teaching Methods,*" *Suhuf* 35, no. 2 (2023): 50–58, https://doi.org/10.23917/suhuf.v35i2.23074.

أوجه التشابه بين هذا البحث وبحثي هو استخدام وسيلة عجلة الغزل كنموذج للتعلم القائم على الألعاب (*Game-Based Learning*) بهدف زيادة فعالية تعلم اللغة العربية. أما الاختلاف، فيكمن في تركيز بحثهم على المفردات والمهارات العامة في اللغة، بينما يركز بحثي على تعليم قواعد النحو تحديدًا. كما أن نطاق بحثي أكثر تحديدًا في سياق مدرسة دار السلام الثانوية الإسلامية الأهلية جومبانج، ويهدف إلى قياس فاعلية هذه الوسيلة من خلال اختبارات قبلية وبعدية باستخدام المنهج الكمي شبه التجريبي، بينما تناول البحث السابق تأثير الوسيلة بشكل أوسع ومن خلال بيئتين تعليمية مختلفة.

٥. البحث الذي أجرته يانوري وزملاؤها (٢٠٢١) بعنوان "فعالية لعبة عجلة اقرأ في تحسين مهارات القراءة باللغة العربية في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ١ مالانج". يهدف هذا البحث إلى معرفة مدى فعالية استخدام وسيلة عجلة اقرأ (*Iqra' Wheel Game*) في تعزيز مهارة القراءة باللغة العربية لدى الطلاب. اعتمد هذا البحث على المنهج الكمي شبه التجريبي، باستخدام أدوات مثل الاختبار القبلي والبعدي لجمع البيانات من ٦٠ طالبًا. وأظهرت نتائج الدراسة أن استخدام عجلة اقرأ ساهم بشكل واضح في تحسين مهارات القراءة لدى الطلاب، حيث زادت درجاتهم من المتوسط ٨٤,٤١ إلى ٩٠,٥٨ بعد استخدام الوسيلة، مما يشير إلى أن التعلم من خلال الألعاب له تأثير إيجابي في رفع كفاءة الطلاب في مهارات اللغة.

أوجه التشابه بين هذا البحث وبحثي هو استخدام نموذج التعلم القائم على الألعاب (*Game-Based Learning*) كوسيلة مبتكرة لزيادة فعالية تعلم اللغة العربية، وكذلك اعتماد كلا البحثين على المنهج الكمي شبه التجريبي باستخدام اختبار قبلي وبعدي. أما الاختلاف، فهو أن بحثهم يركز على تحسين مهارة القراءة، بينما يركز بحثي على تعليم قواعد النحو. كما أن وسيلة التعلم في هذا البحث هي عجلة "*Iqra'*" التي صُممت خصيصًا لتدريب مهارات القراءة، بينما أستخدم في بحثي

وسيلة "العجلة الدوارة" لتعليم قواعد النحو بشكل تفاعلي في المدرسة الثانوية الإسلامية الأهلية دار السلام جومبانج.

الجدول ١,١

ملخص الدراسات السابقة

الرقم	موضوع البحث	أوجه التشابه	أوجه الاختلاف
١	بحث فهمي هدى (٢٠٢٠) "استخدام وسائل التعلم ذات العجلة الدوارة في تعلم قائد النحو"	استخدام وسيلة لعبة العجلة الدوارة لتعليم قواعد النحو	يركز بحث هدى فقط على فعالية وسائط العجلة الدوارة، في حين أن بحثي لا يقيس الفعالية فحسب، بل يدرس أيضًا كيفية تطبيق نماذج التعلم المبنية على الألعاب في عملية التعلم.
٢	بحث رزقي مولانا رمضان (٢٠٢٣) "زيادة تحصيل فهم المقروء وكفاءه الكتابه في تعلم اللغة العربية باستخدام عجلة الدوارة لطلاب دار أيتام يوجياكرتا فرع مونجالي"	استخدم وسائط عجلة الدوارة في تعليم اللغة العربية	يركز بحث رزقي على تحسين القراءة والكتابة، بينما يركز بحثي على تعلم قواعد النحو. يستخدم بحث رزقي منهجًا نوعيًا مع PTK، بينما يستخدم بحثي منهجًا كميًا لتقييم فعالية هذه الوسائط على نطاق أوسع

الرقم	موضوع البحث	أوجه التشابه	أوجه الاختلاف
٣	بحث فاطمة الزهراء (٢٠٢٣) "استخدام وسائل الإعلام ذات العجلات الدوارة لتعليم المفردات في مدرسة روضة الحسنية بروبولينغو"	استخدم وسائط عجلة الدوارة في تعليم اللغة العربية	يركز بحث فاطمة على إتقان المفردات، بينما يركز بحثي على تدريس قواعد النحو باستخدام نموذج التعلم القائم على الألعاب. ويقوم بحثي بتنفيذ وتقييم نماذج التعلم القائمة على الألعاب، وليس فقط استخدام الوسائط.
٤	بحث فضيلة العازمي، همتول الأزيمة، محمد عفيق أمين الله، ر. توفيقوروتشمان (٢٠٢٣) حسب العنوان "دور التعلم المبني على الألعاب مع تطبيق *Quizizz* في تحسين تعلم اللغة العربية"	استخدام نموذج التعلم القائم على الألعاب (*Game Based Learning*) لزيادة فعالية تعلم اللغة العربية	الاختلاف هو أن هذا البحث يستخدم تطبيق *Quizizz* كوسيلة للتعلم، بينما يستخدم بحثي عجلة الغزل لتعليم قواعد النحو. منهج البحث مختلف أيضًا. هذا البحث عبارة عن مراجعة للأدبيات باستخدام الأساليب النوعية الوصفية، بينما يستخدم بحثي الأساليب الكمية.

الرقم	موضوع البحث	أوجه التشابه	أوجه الاختلاف
٥	بحث محمد توفيق عبد الغني (٢٠٢٣) حسب العنوان " "تأثير التعلم القائم على الألعاب الرقمية في التواصل باللغة العربية"	استكشاف مدى فعالية التعلم المبني على الألعاب كطريقة تدريس في تعلم اللغة العربية. ويهدف كلاهما إلى تحسين نتائج تعلم الطلاب باستخدام الوسائط المبتكرة والتفاعلية.	يركز هذا البحث على تحسين مهارات الاتصال باللغة العربية، بينما يركز بحثي على زيادة فهم قواعد النحو. ويستخدم هذا البحث الألعاب الرقمية التعليمية، بينما يستخدم بحثي وسائط الألعاب المادية على شكل عجلة دوارة كأداة تعليمية.

تناولت الدراسات السابقة موضوع استخدام الوسائل التعليمية المبتكرة لدعم تعلم اللغة العربية بوسائط العجلة الدوارة، مع تركيز متنوع على المهارات اللغوية. فقد أظهرت نتائج بحث نيسا فهمي هدى (٢٠٢٠) أن استخدام العجلة الدوارة فعال في تحسين فهم الطلاب لقواعد النحو من خلال زيادة دافعيتهم ومشاركتهم. في حين ركز رزقي مولانا رمضان (٢٠٢٣) على تحسين مهارات القراءة والكتابة باستخدام العجلة نفسها في إطار البحث العملي الصفي. أما فاطمة الزهراء (٢٠٢٣) فقد تناولت تعليم المفردات لطلاب المرحلة الابتدائية، وأثبتت أن الوسيلة قادرة على تعزيز الإتقان اللغوي لديهم بشكل ملحوظ. كما أظهر بحث بوسبيتا ساري وزملاؤها (٢٠٢٣) أن العجلة الدوارة يمكن أن تزيد من تحفيز الطلاب وتفاعلهم العام مع اللغة العربية عند استخدامها في بيئات صفية مختلفة. وأخيرًا، توصلت دراسة يانوري وزملاؤها (٢٠٢١) إلى أن لعبة عجلة اقرأ فعالة في تحسين مهارات القراءة لدى طلاب المرحلة الثانوية من خلال تطبيق منهج كمي شبه تجريبي.

ويتميز هذا البحث عن الدراسات السابقة بأنه لا يكتفي باستخدام وسيلة العجلة الدوارة فحسب، بل يدمجها مع نموذج التعلم القائم على الألعاب في سياق تعليمي محدد وهو قواعد النحو. ويهدف البحث إلى تقييم فعالية هذا الدمج في رفع كفاءة الطلاب في تطبيق القواعد بشكل دقيق، وتقليل أخطائهم النحوية. ومن جهة أخرى، فإن بحثي يتسم باستخدام منهج كمي شبه تجريبي شامل، يطبق على عينة عددها ٥٤ طالبًا في المدرسة الثانوية الإسلامية الأهلية دار السلام جومبانج، مما يوفر بيانات كمية دقيقة تقيس الأثر الحقيقي للوسيلة والنموذج على نتائج التعلم.

الفصل الثاني

الإطار النظري

المبحث الأوّل : نموذج التعلم القائم على اللعبة

أ. مفهوم نموذج التعلم القائم على اللعبة

طريقة التعلم القائم على الألعاب هي استراتيجية تعليمية تدمج الألعاب كوسيلة لتحفيز عملية التعلم، بحيث يشعر الطلاب بأنهم يتعلمون من خلال اللعب دون الشعور بالملل. ووفقًا لرأي تورينتي "Torrente" المستند إلى بحث كومانج ريدي "Komang Redy" ، فإن التعلم القائم على الألعاب يشير إلى استخدام الألعاب التي تمتلك أهدافًا تعليمية واضحة كأداة تعزز عملية التعلم بشكل كبير.[١٧]

تُعرف طريقة التعلم باستخدام الألعاب بأنها استخدام الألعاب التعليمية كأدوات تفاعلية لتسهيل تعلم الطلاب. ومن خلال المراجعات الأدبية والملاحظات الميدانية، أثبتت هذه الطريقة فعاليتها وكفاءتها مقارنة بالأساليب التقليدية الأخرى.[١٨] يُعتبر اللعب بالنسبة للأطفال وسيلة تعليمية ممتعة، تساعدهم على تطوير مهاراتهم بسرعة أكبر وتعزز قدرتهم على التذكر، بالإضافة إلى تحفيز خيالهم وإبداعهم. ويسهم اللعب أيضًا في الحفاظ على الاستقرار العاطفي للأطفال ويوجههم لاستكشاف العالم المحيط بهم بشكل أوسع.[١٩]

---

[17] Ni Wayan Pitriani, Nyoman Dantes, and Sariyasa, "Game Based Learning Berorientasi Kahoot! Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar," *Jurnal Kependidikan* 13, no. 1 (2024): 643–50, https://jurnaldidaktika.org643.

[١٨] سلمي صلاح عبد الرحمن, زينب محمود محمد كامل and ,زكريا زبير حناوي بشاي, "أثر استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تدريس الرياضيات للصف الثاني الابتدائي على تنمية مهارة حل المشكلات ",مجلة كلية التربية (أسيوط), (2024) 40, no. 8.2 https://doi.org/10.21608/mfes.2024.389871.

[19] Arie Ambarwati and Sudirman, *Pengantar Memahami 18 Nilai Pendidikan Karakter*, ed. Zulfa Rahma Bahar, *Sustainability (Switzerland)*, vol. 11 (Malang: PT. Literasi Nusantara Abadi Grup, 2022), http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI.

يهدف نموذج التعلم القائم على الألعاب إلى تحقيق أهداف التعلم بكفاءة وفعالية في بيئة مليئة بالمرح، حتى عند مناقشة المواضيع الصعبة.[٢٠] اللعبة المستخدمة في هذا السياق هي جزء أساسي من عملية التعلم، وليس مجرد نشاط ترفيهي لملء وقت الفراغ. ومن المتوقع أن تسهم هذه الطريقة في خلق جو من المتعة والبهجة بين الطلاب، بالإضافة إلى تحسين ديناميكية الصف وجعله مليئًا بالحماس والتفاعل، مما يساعد في تقليل الرتابة والملل في الفصل الدراسي.

ب. فوائد طريقة التعلم القائم على الألعاب

هناك ثلاث فوائد رئيسية لطريقة التعلم القائم على الألعاب، وهي:[٢١]

١. الفوائد الحركية (البدنية) : من خلال الألعاب، يتمكن الطلاب من المشاركة في أنشطة بدنية تساعدهم في تحسين لياقتهم البدنية وتطوير مهاراتهم الحركية وبراعتهم الجسمانية. هذا النشاط البدني مهم جدًا لتعزيز الصحة العامة للطلاب.

٢. الفوائد العاطفية (التطور النفسي) : يساهم التعلم من خلال اللعب في تنمية العواطف والغرائز النفسية لدى الطلاب، مما يساعد على صقل شخصياتهم وتطوير تصرفاتهم وسلوكهم. إن التفاعل العاطفي أثناء اللعب يسهم في تعزيز الثقة بالنفس والتكيف الاجتماعي.

٣. الفوائد المعرفية (تنمية الذكاء) : يساعد اللعب في زيادة القدرة على التخيل وتنمية التفكير المنطقي وبناء المعرفة المنهجية لدى الطلاب. من خلال الأنشطة التفاعلية، يتمكن الطلاب من توسيع آفاقهم المعرفية وتعزيز مهاراتهم الذهنية.

يُنصح بشدة باستخدام هذه الطريقة في التعليم، لأنها لا توفر فقط المتعة والرضا النفسي، بل تساعد أيضًا في دعم عملية التعلم لدى الأطفال أثناء مراحل نموهم وتطورهم.

---

[20] Nana Hendracita, *Buku Ajar Model-Model Pembelajaran SD* (Bandung: Tofani Multikreasi Bandung, 2021).

[21] Astriona Canda Kus Indrawati and Nur Rabiul Saningtyas, *Buku New Prosiding UIN Malang* (Malang, 2022).

يرى بياجيه (Jean Piaget) أن اللعب يساعد الأطفال على التكيف مع البيئة وتنمية العمليات العقلية من خلال التفاعل مع الأشياء والأشخاص، مما يعزز الفهم والبناء المعرفي. كما أشار إلى أن التعلم من خلال اللعب يُعدّ وسيلة فعالة لتطوير المهارات المعرفية والعقلية لدى المتعلمين.[٢٢]

كما أكّد فيجوتسكي (Vygotsky) على أهمية التفاعل الاجتماعي في بيئة اللعب، حيث يُسهم اللعب في تطور المنطقة القريبة للنمو، مما يسمح للمتعلمين بالتقدم المعرفي عند العمل مع أقرانهم أو معلمهم ضمن سياق تفاعلي.[٢٣] نموذج التعلم القائم على الألعاب كما شرحه *Prensky* (٢٠٠١) الذي يرى أن الألعاب التعليمية يجب أن تتضمن عناصر التحدي، التفاعل، الأهداف التعليمية، والمكافأة.[٢٤] ووفقًا لدراسة حديثة أجراها Lisa & Robert (٢٠٢٠)، فإن التعلم القائم على الألعاب يعزز الدافعية، ويحسن نتائج التعلم، ويساعد على الاحتفاظ بالمعلومات لمدة أطول مقارنة بالطرق التقليدية.[٢٥]

ج. خطوات نموذج التعلم القائم على الألعاب

خطوات تنفيذ التعلم القائم على الألعاب تشمل ما يلي:[٢٦]

١. اختيار اللعبة المناسبة حسب الموضوع:

الخطوة الأولى التي يجب أن يقوم بها المعلم هي اختيار لعبة تتناسب مع موضوع المادة المراد تدريسها. كلما كان اختيار اللعبة أكثر ملاءمة للموضوع، كانت نتائج التعلم التي ستحصل عليها أفضل وأكثر فعالية.

---

[22] Jean Piaget, *Play, Dreams And Imitation In Childhood*, 1st Edition (London: Routledge, 1951).

[23] L.S. Vygotsky and Michael Cole, *Mind in Society: Development of Higher Psychological Processes*, *Boston Studies in the Philosophy and History of Science*, vol. 287 (Harvard University Press, 1997).

Marc Prensky, *Digital Game-Based Learning* (McGraw-Hill Pub. Co., 2004).[٢٤]

[25] Lisa Bardach and Robert M. Klassen, "Smart Teachers, Successful Students? A Systematic Review of the Literature on Teachers' Cognitive Abilities and Teacher Effectiveness," *Educational Research Review* 30, no. January (2020): 100312, https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100312.

[26] Natalis Sukma Permana, "Game Based Learning Sebagai Salah Satu Solusi Dan Inovasi Pembelajaran Bagi Generasi Digital Native," *Jurnal Pendidikan Agama Katolik* 22, no. 2 (2022), https://doi.org/10.12681/edusc.3109.

٢. شرح المفهوم:

في هذه الخطوة، يقدم المعلم شرحًا أوليًا حول المفاهيم الأساسية المتعلقة بالمادة الدراسية، وذلك كمقدمة للطلاب لفهم المحتوى الذي سيتم تعلمه من خلال طريقة التعلم القائم على الألعاب. كما سيقوم المعلم في هذه المرحلة بتوضيح كيفية اللعب وتقديم شرح مفصل حول اللعبة التي سيتم استخدامها.

٣. توضيح القواعد:

في هذه المرحلة، يشرح المعلم القواعد والتعليمات التي يجب على الطلاب اتباعها أثناء الدرس. يعتبر هذا التوضيح مهمًا لضمان سير عملية التعلم بشكل منظم وفعّال.

٤. تطبيق اللعبة:

في هذه الخطوة، يشارك الطلاب في تعلم المادة من خلال اللعب باستخدام الوسائل التعليمية التي أعدها المعلم مسبقًا. يتضمن ذلك التفاعل والمشاركة النشطة في الألعاب التعليمية لتحقيق أهداف التعلم.

٥. تلخيص المعرفة:

بعد الانتهاء من اللعب، يقوم الطلاب بمرحلة ختامية يتم فيها تلخيص واستخلاص الفوائد والمعارف التي تم اكتسابها من خلال اللعبة. هذا التلخيص يساعد على تثبيت المعلومات وتعزيز الفهم لدى الطلاب.

د. خصائص نموذج التعلم القائم على الألعاب

في اختيار وتصميم نموذج التعلم القائم على الألعاب، هناك عدة خصائص يجب مراعاتها، وهي:[٢٧]

١. مستوى الصعوبة المتدرج:

---

[٢٧] Ririn Oktavia, "Game Based Learning Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa," *OSF Preprints*, 2022, https://doi.org/10.31219/osf.io/6aeuy.

يجب أن تتيح اللعبة إمكانية التعليم بأشكال متعددة ومستويات مختلفة من الصعوبة، وذلك حسب مهام اللعبة وطبيعتها، مما يسمح بتحديات مناسبة لمستويات الطلاب المختلفة.

٢. جاذبية وتسلية:

يجب أن تكون اللعبة مصممة بشكل جذاب وممتع للطلاب، مع الحفاظ على الكفايات والمهارات التعليمية المطلوبة. الهدف هو إبقاء الطلاب متحمسين ومنخرطين في عملية التعلم دون إغفال الأهداف التعليمية.

٣. التفاعل:

ينبغي أن تكون اللعبة تفاعلية، حيث تتيح للطلاب المشاركة الفعّالة وتقديم ردود فعل فورية، مما يعزز التفاعل بين الطلاب والمواد التعليمية.

٤. تعزيز التعاون:

يجب أن تساهم اللعبة في تعزيز التعاون بين الطلاب وتشجيعهم على تبادل الآراء والمعرفة أثناء اللعب. يتيح ذلك بيئة تعليمية تعاونية حيث يتعلم الطلاب من بعضهم البعض.

٥. فرص التقييم والتحسين:

في حال فشل الطلاب أثناء اللعب، يجب أن تتاح لهم فرصة لتقييم أدائهم وفهم الأخطاء التي ارتكبوها. يمكن للطلاب تحليل أسباب الخسارة والتفكير في كيفية تجنب هذه الأخطاء في المستقبل، مما يعزز التعلم من خلال التجربة والممارسة.

المبحث الثاني : وسائل التعليم

أ. مفهوم الوسائل التعليمية

يتكون مصطلح وسائل التعلم من كلمتين، وهما "وسائل" و"تعلم". من الناحية اللغوية، تأتي كلمة "وسائط" من اللغة اللاتينية *medium*، والتي تعني الوسط أو الوسيط أو المقدمة. وفي اللغة الإنجليزية، تُستخدم كلمة *media* كصيغة جمع لكلمة *medium*

وتعني القناة أو الوسيلة. أما في اللغة العربية، فإن المرادف لكلمة "وسائط" هو "وسائل الإعلام"، والتي تعني الأداة أو الوسيلة.

وقد وردت كلمة "وسيلة" في القرآن الكريم في سورة المائدة، الآية ٣٥:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا اتَّقُوا اللَّهَ وَابْتَغُوا إِلَيْهِ الْوَسِيلَةَ وَجَاهِدُوا فِي سَبِيلِهِ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ (المائدة/٥:٣٥)

من حيث الاصطلاح، تشير وسائل التعلم إلى كل ما يمكن استخدامه لتوصيل الرسائل من المرسل إلى المتلقي، بهدف تحفيز أفكار الطلاب ومشاعرهم وانتباههم واهتماماتهم، مما يساعد في تعزيز عملية التعلم وجعلها أكثر فعالية. التعلم هو سلسلة من الأنشطة المخططة والموجهة لتحقيق نتائج تعليمية محددة. ووفقًا لقانون جمهورية إندونيسيا، يُعرّف التعلم على أنه عملية تفاعل بين الطلاب والمعلمين ومصادر التعلم في بيئة تعليمية.[٢٨]

وفي السياق ذاته، ذكر سوبرمان أن مفهوم التعلم يشمل جميع الأنشطة المتعلقة بالتعليم والتدريس. بناءً على هذا الفهم، يمكن استنتاج أن نطاق وسائل التعلم يشمل المواد والأدوات والقنوات المستخدمة لدعم أنشطة التدريس والتعلم.[٢٩] وسائل التعلم تُعرف بأنها مرافق تعليمية تشمل جميع أنواع الأدوات والأشياء التي تُستخدم لتعزيز عملية التدريس والتعلم، وكذلك لتحفيز دافعية الطلاب. وتتضمن وسائل التعلم كل ما يُستخدم سواء كان من الأدوات التعليمية المباشرة أو من العناصر البيئية المحيطة بالطلاب، التي يمكن أن تسهم في دعم وتحسين عملية التعلم.[٣٠]

---

[28] Muh. Sain Hanafy, "Konsep Belajar Dan Pembelajaran," *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan* 17, no. 1 (2019): 66–79, https://doi.org/10.24252/lp.2014v17n1a5.

[29] B H Husein, *Media Pembelajaran Efektif*, *Semarang: Fatawa*, 2020.

[30] Maklonia Meling Moto, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Dunia Pendidikan," *Indonesian Journal of Primary Education* 3, no. 1 (2019): 20–28, https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i1.16060.

ب. وظيفة وسائل التعليمية

تلعب وسائل التعلم دورًا بالغ الأهمية في عملية التعليم والتعلم، حيث لا تقتصر وظيفتها على نقل الرسائل فحسب، بل تساهم أيضًا في إثارة فضول الطلاب وزيادة اهتمامهم وتحفيزهم على التعلم، مما يؤثر إيجابيًا على حالتهم النفسية. يساعد استخدام الوسائل التعليمية على تعزيز فهم الطلاب من خلال تقديم المعلومات والمواد الدراسية بشكل جذاب، مما يسهل تفسير البيانات ويعزز إيصال المعلومات. ووفقًا لرودي بريتز، فإن وظائف الوسائل التعليمية تشمل توفير المعرفة حول أهداف التعلم، وتحفيز الطلاب، وتقديم المعلومات، وتشجيع النقاش، وتوجيه الأنشطة الطلابية، والسيطرة عليها، وتقديم التعزيز والدعم، وتوفير تجارب المحاكاة.[٣١]

ومن جهة أخرى، أشار داروين سياح وآخرون إلى أن وظائف الوسائل التعليمية تشمل العمل كأداة تعليمية، ومصدر لجذب انتباه الطلاب، وتسريع عملية التدريس، وتحسين جودة التعلم. بينما ذكر سودارسونو وإيفلين أن وظائف وسائل التعلم تشمل تقديم المعرفة حول أهداف التعلم، وتحفيز الطلاب، وتقديم المعلومات، وتحفيز النقاش، وتوجيه الأنشطة التعليمية، وتنفيذ التمارين والاختبارات لتعزيز التعلم، وتقديم تجارب محاكاة تساعد الطلاب على اكتساب خبرات تعليمية تفاعلية.[٣٢]

وفقًا لما نقلته نجوى كيمب ودايتون، هناك ثلاث وظائف رئيسية لوسائل التعلم, كما يلي :[٣٣]

---

[31] Amelia Amelia and Mar'atus Solikhah, "Meningkatkan Kreativitas Menulis Siswa Melalui Penerapan Teknologi," *Jurnal Pendidikan Indonesia* 5, no. 1 (2024): 1–8, https://doi.org/10.59141/japendi.v5i1.2663.

[32] Faisal Akbar, "Strategi Guru Profesional Menghadapi Era Digital," *Seri Publikasi Pembelajaran* 1, no. 1 (2022): 1–12, https://scholar.googleusercontent.com/scholar?q=cache:HjtKAtQ2ssoJ:scholar.google.com/+profesionalisme+guru+di+era+digital&hl=id&as_sdt=0,5&as_ylo=2023.

[33] Nisa Fahmi Huda, "Penggunaan Media Pembelajaran Spinning Wheel Dalam Pembelajaran Qawaid Nahwu," *Lisanan Arabiya: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 4, no. 2 (2020): 155–74, https://doi.org/10.32699/liar.v4i2.1495.

١. تحفيز الاهتمام أو العمل :تهدف الوسائل التعليمية إلى إثارة اهتمام الطلاب وتحفيزهم على التفاعل والمشاركة في عملية التعلم.
٢. تقديم المعلومات :تُستخدم الوسائط التعليمية كوسيلة فعّالة لتقديم المعلومات والمفاهيم بشكل واضح وسهل الفهم أمام مجموعة من الطلاب.
٣. أهداف التعلم :تُسهم الوسائل التعليمية في تحقيق أهداف التعلم من خلال تقديم معلومات تغطي جميع الجوانب الفكرية والعقلية، وكذلك الأنشطة العملية التي تُسهم في تنفيذ عملية التعلم بشكل فعال.

ج. فوائد وسائل التعلم

لقد تم صياغة فوائد الوسائط التعليمية من قبل العديد من الخبراء. وقال أحدهم، بحسب كيمب ودايتون، نقلاً عن نجوى، إن العديد من نتائج الأبحاث أظهرت التأثير الإيجابي لاستخدام وسائل الإعلام. يمكن وصف التعلم كجزء من التعلم الصفي أو باعتباره الطريقة الرئيسية للتعلم المباشر على النحو التالي:[٣٤]

١. زيادة التفاعل في التعلم :يصبح التعلم أكثر تفاعلية من خلال تطبيق نظريات التعلم المقبولة والمبادئ النفسية، حيث يتفاعل الطلاب بشكل مباشر من خلال المشاركة، وردود الفعل، والتعزيز.
٢. تعزيز الاهتمام والإثارة :يمكن لوسائل الإعلام التعليمية أن تجعل عملية التعلم أكثر إثارة وجاذبية للطلاب، حيث تعمل على جذب انتباههم من خلال وضوح الرسائل، وجاذبية الصور المتغيرة، واستخدام المؤثرات الخاصة التي تثير فضولهم وتحفزهم على التفكير والمشاركة.

[٣٤] Cecep Kustandi and Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2020).

٣. تحسين جودة نتائج التعلم :يمكن أن يُسهم دمج الكلمات والصور في وسائل التعلم في تحسين جودة نتائج التعلم، وذلك من خلال نقل المعرفة بشكل منظم، محدد، وواضح.

٤. تعزيز الاتجاهات الإيجابية لدى الطلاب :يُمكن لوسائل الإعلام التعليمية تحسين الاتجاهات الإيجابية للطلاب تجاه المواد التي يتعلمونها وتجاه عملية التعلم نفسها، مما يُسهم في زيادة حماسهم واهتمامهم بالدراسة.

المبحث الثالث : لعبة العجلة الدوارة

أ. مفهوم لعبة العجلة الدوارة

تأتي عبارة " *Spinning Wheel* "من كلمتين باللغة الإنجليزية، وهما "*spin*" التي تعني الدوران، و "*wheel*" التي تعني العجلة، ولهذا السبب تُسمى هذه الوسيلة التعليمية أيضًا بلعبة العجلة الدوارة ."تُعتبر العجلة الدوارة لعبة دائرية يمكنها الدوران، وتُستخدم كوسيلة تعليمية فعّالة. تتكون العجلة الدوارة من إبرة تشير إلى العناصر المختلفة، بالإضافة إلى صور ومواد تعليمية تتناسب مع الموضوع الذي سيتم تدريسه. وذكرت وحيوني أن لعبة العجلة الدوارة هي وسيلة تعليمية على شكل عجلة يمكن تدويرها، وتنقسم إلى عدة أجزاء تحتوي على مواد تعليمية تتوافق مع محتوى الدرس المطلوب تدريسه.[٣٥]

تعد وسائل لعبة العجلة الدوارة من الوسائل البصرية، وهي إحدى الوسائل التعليمية المستخدمة في تعلم اللغة، والتي تسهم في زيادة نشاط الطلاب أثناء التعلم. من خلال استخدام لعبة العجلة الدوارة، تصبح الأنشطة التعليمية أكثر إثارة وتحدياً، حيث يتنافس الطلاب للحصول على أكبر عدد من النقاط.[٣٦]

---

[35] Maulana Ramadhan, "PENINGKATAN PRESTASI FAHM AL-MAQRU DAN KAFA'AH AL-KITABAH DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB DENGAN MENGGUNAKAN SPINNING WHEEL PADA PESERTA DIDIK DI RUMAH YATIM YOGYAKARTA CABANG MONJALI."

[36] Huda, "Penggunaan Media Pembelajaran Spinning Wheel Dalam Pembelajaran Qawaid Nahwu."

ب. مميزات ونقائص لعبة العجلة الدوارة

لكل وسيلة تعليمية مزايا وعيوب، وهذا ينطبق أيضًا على لعبة العجلة الدوارة. أما مزايا لعبة العجلة الدوارة فهي: ١) سهولة الاستخدام، ٢) تصميم جذاب بفضل استخدام الكثير من الألوان، ٣) تضمين عناصر اللعب التي تجعل الطلاب يتعلمون أثناء اللعب، ٤) تدريب سرعة التفكير لدى الطالب، ٥) تطوير قدرة الطالب على حل المشكلات. أما عيوب لعبة العجلة الدوارة فهي: ١) عملية التصنيع معقدة، ٢) قد يستغرق اللعب وقتًا طويلاً، ٣) قد يتطلب الدرس مزيدًا من الطاقة والوقت، ٤) من الصعب السيطرة على الطلاب أثناء اللعب مما قد يؤدي إلى حدوث ضجيج أثناء التعلم.

ج. خطوات لعبة العجلة الدوارة

طريقة استخدام وسائل لعبة العجلة الدوارة هي تدوير العجلة وانتظارها حتى تتوقف من تلقاء نفسها. بعد توقف العجلة، سيتوقف السهم على أحد الأقسام التي تحتوي على بطاقات الأسئلة التي يجب على الطلاب الإجابة عليها. استخدام لعبة العجلة الدوارة يتم بالطريقة التالية:[٣٧]

١. تُلعب اللعبة في مجموعات، حيث تتكون كل مجموعة من ٠-١ شخص.
٢. يتم تحديد المجموعة التي ستبدأ أولاً حسب اتفاق المعلم مع المجموعات.
٣. يقوم أحد أفراد المجموعة بتدوير العجلة حتى تتوقف من تلقاء نفسها.
٤. بعد توقف العجلة، سيتوقف السهم على أحد الأقسام التي تحتوي على بطاقة الأسئلة.

[37] Diane T. Keil-Hipp, "Spinning Wheels: How Resistance, Culture, and Assumed Continuity Interact to Paralyze a Company," *Organization Development Journal* 39, no. 1 (2021): 45–57, https://www.proquest.com/openview/8f04206361a01af0a7e14a7734e837ad/1?pq-origsite=gscholar&cbl=36482.

٥. يجب على المجموعة الإجابة على السؤال الموجود في البطاقة بعد مناقشته مع أفراد المجموعة.

٦. ستنال المجموعة درجة إذا أجابت إجابة صحيحة.

٧. إذا لم تتمكن المجموعة من الإجابة أو كانت الإجابة خاطئة، فلن تحصل على درجة وسيتم طرح السؤا على مجموعة أخرى.

٨. الدرجة التي يحصل عليها الفريق تكون حسب وزن السؤال المدرج على بطاقة الأسئلة.

٩. الفائز في هذه اللعبة هو الفريق الذي حصل على أكبر عدد من الدرجات.

المبحث الرابع: تعليم قواعد النحو

أ. مفهوم تعليم قواعد النحو

القواعد هي جمع لكلمة "قاعدة" التي تعني في اللغة القانون أو النظام. واصطلاحًا، تشير القواعد إلى علم يهتم بدراسة قواعد ترتيب الجمل في اللغة العربية.[٣٨] تُعد قواعد اللغة العربية أساسًا لضبط استخدام اللغة بشكل صحيح، وذلك لتجنب الأخطاء اللغوية أثناء استخدامها. يهدف علم القواعد إلى دراسة تركيب الجمل وتراكيبها المختلفة، مما يمكن مستخدمي اللغة من نقل المعاني اللغوية بشكل صحيح ويفهمونها سواء كانت مكتوبة أو منطوقة.

يهدف تعليم قواعد اللغة العربية إلى تمكين الطلاب من فهم النصوص المسموعة والمقروءة بشكل شامل، بالإضافة إلى مساعدتهم على الكتابة بطريقة صحيحة والنطق السليم، مما يسهم في تطوير المهارات اللغوية الأربعة: الاستماع، والمحادثة، والقراءة، والكتابة .يتألف علم القواعد من قسمين رئيسيين: النحو والصرف. يُعرف النحو أيضًا بعلم الإعراب، حيث يشير المفهوم الشائع للنحو إلى ضبط حركات أواخر الكلمات من حيث الإعراب. ويمكن تعريف قواعد النحو بأنها مجموعة من القواعد التي تُعنى

---

[٣٨] A Jariyah, " استخدام لوحة جدارية لتعليم قواعد النحو في مدرسة المتوسطة مالانج (etheses.uin-malang.ac.id, 2024) " http://etheses.uin-malang.ac.id/67143/.

بدراسة أحوال الكلمات ضمن تركيب الجمل. وهناك العديد من التعريفات للنحو، من أبرزها أنه "علم يبحث في أصول تكوين الجملة وقواعد الإعراب".[٣٩]

ب.أهداف تعليم قواعد النحو

أغراض من تعليم قواعد النحو كما يلي:

١. تصحيح الأساليب اللغوية :تساعد قواعد اللغة الطلاب في تجنب الأخطاء النحوية التي قد تؤثر على جمالية النصوص المكتوبة. من خلال تعلم القواعد، يتمكن الطلاب من اكتشاف الأخطاء وتصحيحها، مما يوفر الوقت والجهد في الكتابة والتحرير.

٢. تعزيز التركيز والفهم :تعمل القواعد على تنمية انتباه الطلاب، حيث يتعلمون التفريق بين التراكيب والعبارات والجمل الدقيقة، مما يساهم في زيادة وعيهم اللغوي.

٣. تنمية الثروة اللغوية :من خلال دراسة الأمثلة والجمل التي ترتبط ببيئتهم واهتماماتهم، يطور الطلاب ثروتهم اللغوية ويكتسبون المزيد من المفردات والتعابير.

٤. تنظيم المعرفة اللغوية :تساعد القواعد في تنظيم معلومات الطلاب اللغوية، مما يسهل عليهم استخدامها بشكل فعّال. كما تمكنهم من نقد وتحليل الأساليب اللغوية والكشف عن الأخطاء والغموض فيها.

٥. تعزيز الدقة اللغوية :تعوّد القواعد الطلاب على الدقة والملاحظة والتحليل، وتعمل على صقل ذوقهم الأدبي من خلال تحليل الألفاظ والعبارات وملاحظة العلاقات بينها ومعانيها.

٦. التدريب على الاستخدام الصحيح :تدرب القواعد الطلاب على الاستخدام السليم للألفاظ والتراكيب، وتعلمهم خصائص الجمل العربية البسيطة، مثل تكوين الجمل

---

[٣٩] موسى" ,.al et تعليمية قواعد النحو العربي في الزوايا والمدارس القرآنية-https://dspace.univ ,.n.d ,*2023*," ,adrar.edu.dz/jspui/bitstream/123456789/8023/1/تعليمية قواعد النحو العربي في الزوايا والمدارس القرآنية مقدمة ابن اجروم أنموذجا.pdf.

من فعل وفاعل أو مبتدأ وخبر، وإضافة المكملات الأخرى مثل المفعول به والحال والتمييز.

٧. تطوير المهارات اللغوية الصحيحة :تساعد القواعد في بناء أدوات لغوية قوية لدى الطلاب، مما يحميهم من التأثر بالعامية ويعزز قدرتهم على استخدام اللغة الفصحى بشكل صحيح.

٨. تمييز الصحيح من الخطأ :تزود القواعد الطلاب بمجموعة من التراكيب اللغوية وتساعدهم على التدرج في القدرة على تمييز الأخطاء وتصحيحها، مما يعزز مهاراتهم في الكتابة والتحليل اللغوي.

ج. طريقة تعليم قواعد النحو

تُعد قواعد اللغة أداة مهمة تساعد على استخدام اللغة العربية بشكل صحيح في عمليات التواصل. وتتألف قواعد اللغة أساسًا من قسمين رئيسيين :النحو والصرف . تُطبَّق طرق تعليم قواعد النحو بطريقتين رئيسيتين، وهما :الطريقة الاستنباطية (القياسية) والطريقة الاستقرائية.[٤٠]

١. الطريقة القياسية

تُعد الطريقة القياسية الطريقة الأولى والأكثر شيوعًا في تدريس قواعد اللغة. وفقًا لهذه الطريقة، يتم تقديم القاعدة أولاً ثم تُعرض الأمثلة التطبيقية لها. وتُعتبر الكتب النحوية التقليدية قائمة على هذه الطريقة. وتتضمن خطوات الطريقة القياسية ما يلي:[٤١]

١) يبدأ المعلم بطرح موضوع الدرس :يبدأ الدرس بتقديم الموضوع الرئيسي الذي سيتم دراسته.

---

[40] H Ramadan, "قواعد العربية بين فلسفة اللغة ومعيارية النحو: مقاربة حداثية," *Darulfunun Ilahiyat*, 2023, https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/2999664.

[41] A H Al-Aboudi and N Ali, " المسائل النحويّة المتّفقة مع قواعد النحو التقليدي في كتاب شواهد التوضيح والتصحيح مسائل الأفعال والمنصوبات أمثلة," *Journal of Kufa Studies Center*, 2023, https://journal.uokufa.edu.iq/index.php/ksc/article/download/11491/10331.

٢) شرح القاعدة النحوية :يقوم المعلم بشرح القواعد النحوية المتعلقة بالموضوع، ويطلب من الطلاب حفظ هذه القواعد.

٣) تقديم الأمثلة التطبيقية :يعرض المعلم أمثلة تتوافق مع القواعد التي تم شرحها سابقًا لتوضيح كيفية تطبيقها.

٤) التدريب والتقييم :في النهاية، يطلب المعلم من الطلاب حل التمارين المتعلقة بالموضوع كوسيلة لتقييم فهمهم وتطبيقهم للقاعدة.

٢. الطريقة االستقرائية

الطريقة الاستقرائية هي أسلوب يعتمد على الملاحظة والاستنتاج في عملية التعليم. يتم تطبيق هذه الطريقة كمنهج للبحث ومدخل للتعلم. تبدأ الطريقة الاستقرائية بتقديم أمثلة للطلاب أولاً، ومن خلال هذه الأمثلة يتم استنتاج القواعد اللغوية. يتبع كتاب "أضواء البيان" هذا الأسلوب. خطوات هذه الطريقة هي كما يلي:

١) عرض الأمثلة أولاً :يبدأ الدرس بتقديم أمثلة تتعلق بالموضوع الذي سيتم تدريسه.

٢) تحليل الأمثلة مع الطلاب :يقوم الطلاب بملاحظة الأمثلة وتحليلها لاستخلاص الأنماط والقواعد العامة.

٣) استنتاج القاعدة :بناءً على الأمثلة، يتم صياغة القاعدة النحوية التي تتعلق بالموضوع.

٤) تطبيق القاعدة من خلال التمارين :في النهاية، يُطلب من الطلاب تطبيق القاعدة المستنتجة من خلال حل التمارين لتعزيز فهمهم.

الفصل الثالث

منهج البحث

أ. مدخل البحث ونوعه

يستخدم الباحث في هذا البحث المنهج الكمي في تنفيذ البحث، حيث يتم استخدام البيانات الكمية كبيانات أساسية، في حين تُستخدم البيانات النوعية كبيانات مساندة. يُعد البحث الكمي منهجًا يُستعمل لاختبار الفرضيات من خلال التحليل الإحصائي على مجموعات أو عينات محددة. اختار الباحث المنهج شبه التجريبي (*Quasi Experiment*) من نوع (*Non-Equivalent Control Group Design*) . يُستخدم هذا المنهج التجريبي بهدف التحقق من تأثير المعالجات المحددة.[٤٢]

تم إجراء هذا البحث باستخدام نموذج شبه تجريبي مع مجموعتين، وهما المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة. المجموعة التجريبية هي المجموعة التي يتم فيها تطبيق نموذج التعلم القائم على الألعاب باستخدام وسيلة لعبة العجلة الدوارة لتعليم قواعد النحو. بينما المجموعة الضابطة هي المجموعة التي تتلقى التعليم بالطريقة التقليدية، أي بدون استخدام نموذج التعلم القائم على الألعاب وبدون وسيلة لعبة العجلة الدوارة .استخدم الباحث تصميم اختبار قبلي واختبار بعدي لقياس مدى فعالية التدخل في كل من المجموعتين.

الجدول ٣,١

تصميم البحث

المجموعة التجريبية	O_1	X	O_2
المجموعة الضابطة	O_3		O_4

توضيح ما في الجدول السابق فيما يلي:

[42] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan(Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D)* (Jakarta: Alfabeta, 2013).

O_1 : الاختبار القبلي للمجموعة التجريبية

O_2 : الاختبار البعدي للمجموعة التجريبية

O_3 : الاختبار القبلي للمجموعة الضابطة

O_4 : الاختبار البعدي للمجموعة الضابطة

X : علاج التعلم باستخدام التعلم القائم على اللعبة مع وسائط لعبة عجلة الدوارة

ب. ميدان البحث

يختار الباحث ميدان البحث في مدرسة دار السلام الثانوية الإسلامية الأهلية جومبانج، جاوى الشرقية. ,يختار الباحث هذا المكان كميدان للبحث لعدة أسباب. أولاً، يواجه الطلاب في هذه المدرسة صعوبة في فهم قواعد النحو، مما يجعلها بيئة مناسبة لدراسة فعالية نموذج التعلم القائم على الألعاب باستخدام وسيلة لعبة العجلة الدوارة . ثانياً، المدرسة تُظهر انفتاحًا على تطبيق أساليب تعليمية مبتكرة، مما يسهل تنفيذ البحث. ثالثاً، توفر المدرسة نظام تقييم شامل يسمح بإجراء اختبارات قبلية وبعدية لقياس فعالية الوسيلة التعليمية. بالإضافة إلى ذلك، تضم المدرسة عددًا كافيًا من الطلاب كعينات للبحث، مع دعم من الإدارة والمعلمين، مما يساهم في نجاح تنفيذ الدراسة.

ج. متغيرات البحث

يتكون هذا البحث من متغيرين، وهما المتغير المستقل والمتغير التابع .المتغير المستقل هو المتغير الذي يتوقع أن يؤثر على المتغير الآخر . أما المتغير التابع هو المتغير الذي يتأثر بالتغيرات في المتغير المستقل. متغيرات البحث في هذا البحث كما يلي:

١. المتغير المستقبل (X): نموذج التعلم القائم على اللعبة بوسيلة لعبة عجلة الدوارة

٢. المتغير التابع (y) : قدرة الطلاب على فهم قواعد النحو

د . مجتمع البحث وعينته

مجتمع البحث في هذه الدراسة هو جميع طلاب الصف الثامن في مدرسة دار السلام الثانوية الإسلامية الأهلية جومبانج للسنة الدراسية ٢٠٢٤/٢٠٢٥. ومن هذا المجتمع تم استخدام تقنية العينة القصدية (*Purposive Sampling*). أما عينة البحث فهي مكونة من ٥٢ طالبًا. تتألف العينة من فصل العاشر C كفصل تجريبي يبلغ عدد طلابه ٢٦ طالبًا، ويستخدم نموذج التعلم القائم على الألعاب بوسيلة لعبة العجلة الدوارة، وفصل العاشر A كفصل ضابط يبلغ عدد طلابه ٢٨ طالبًا، ويستخدم الطريقة التقليدية في التعلم. تم اختيار هذين الفصلين لضمان التوازن والحصول على نتائج موثوقة عند مقارنة فعالية النموذج التعليمي. أما سبب اختيار تقنية العينة القصدية، فهو أن هذه التقنية تتيح للباحث اختيار العينة بناءً على معايير وأهداف محددة تتناسب مع طبيعة الدراسة، ومن بين هذه الأهداف: التوافق مع الجدول الدراسي للطلاب في المدرسة، مما يساعد في تسهيل تنفيذ البحث والحصول على بيانات دقيقة ونتائج أكثر ملاءمة لسياق الدراسة.

هـ. البيانات ومصادره

ينقسم الباحث البيانات ومصادرها على قسمين، هما:

١. البيانات الأساسية

البيانات الأساسية في هذا البحث هي نتيجة من الاختبار القبلي و الختبار البعدي و ملاحظة الباحث إلى عملية تعليم اللغة العربية في الصف العاشر بمدرسة دار السلام الثانوية الإسلامية الأهلية جومبانج سنة الدراسة ٢٠٢٤/٢٠٢٥.

٢. البيانات الثانوية

البيانات الثانوية هي البيانات التي تم جمعها مسبقًا وتقديمها من قبل مصادر مختلفة، وهي البيانات التي تم الحصول عليها من سجلات تعليمية وبيانات أكاديمية

موجودة في مدرسة دار السلام الثانوية الإسلامية الأهلية جومبانج، مثل سجلات الأداء الأكاديمي للطلاب المتعلقة بتعلم قواعد النحو.

و . أدوات البحث

أدوات البحث هي الوسائل التي يعتمد عليها الباحثون في جمع البيانات لتبسيط عملية البحث وتحسين دقة النتائج وشموليتها، مما يجعل البيانات أكثر تنظيمًا ويسهل تحليلها بشكل منهجي.[٤٣] يتستخدم الباحث شكلين من أدوات البحث: أسئلة الاختبار ودليل الملاحظة.

١. أسئلة الاختبار

اختبار نتائج التعلم هي أدوات تستخدم لتحديد نتائج التعلم.[٤٤] يستخدم الباحث الاختبار في شكل أسئلة متعددة الخيارات. الاختبار القبلي يحتوي على أسئلة متعددة الخيارات عن الموضوع سيتم تقديمها قبل التعليم, و هذا الاختبار للحصول على بيانات حول فهم الطلاب قبل استخدام طريقة نموذج التعلم القائم على الألعاب باستخدام وسائط العجلة الدوارة .أما الاختبار البعدي يحتوي على أسئلة متعددة الخيارات عن الموضوع سيتم تقديمها بعد التعليم, وهذا الاختبار للحصول على بيانات حول فهم الطلاب بعد استخدام طريقة نموذج التعلم القائم على الألعاب باستخدام وسائط العجلة الدوارة.

٢. الملاحظة

يستخدم الباحث في هذا البحث أسلوب الملاحظة لجمع البيانات المتعلقة بسلوك الطلاب، وعملية التعليم، والأنشطة التي يقوم بها الطلاب خلال عملية التعليم. تهدف الملاحظة إلى مراقبة تفاعل الطلاب مع المواد التعليمية، ومدى

---

[43] Danuri and Siti Maisaroh, *Metodologi Penelitian*, *Samudra Biru*, 2019, http://repository.upy.ac.id/2283/1/METOPEN PENDIDIKAN-DANURI.pdf.

[٤٤] هيا محمد بن عبدالله السبيعي, "برنامج تدريبي مقترح لتصميم أدوات تقويم نواتج التعلّم المهارية لمعلمات العلوم وأثره في تنمية الجانب المهاري لقياس نتاجات التعلم لديهن ",مجلة كلية التربية (أسيوط).https://doi.org/10.21608/mfes.2022.270046 ,(2022) 38, no. 8.2

اهتمامهم وانخراطهم في عملية التعلم باستخدام وسائل التعلم المبتكرة مثل لعبة العجلة الدوارة. من خلال هذه الملاحظة، يتم تقييم كيفية استجابة الطلاب، مستوى مشاركتهم، ومدى استفادتهم من الأسلوب الجديد في التعلم، مما يساعد على تقديم تقييم دقيق لفعالية الوسائل التعليمية المتبعة في تحسين مستوى الفهم لدى الطلاب في قواعد النحو.

ز. صدق البيانات وثباتها

للحصول على نتائج دقيقة وموثوقة، يجب أن تكون أدوات البحث المستخدمة ذات جودة عالية. ويمكن تحقيق ذلك من خلال التحقق من الصدق والثبات لأداة البحث.

١. صدق البيانات (اختبار الصدق)

اختبار الصدق تعني مدى قدرة الأداة على قياس ما يُقصد قياسه بشكل صحيح. وبعبارة أخرى، يُشير اختبار الصدق إلى مدى دقة أداة البحث في قياس المتغيرات التي يرغب الباحث في دراستها. يتم استخدام اختبار الصدق لقياس ما إذا كان الاستبيان صادقا أم لا.[٤٥] يقال أن الأداة صادقة إذا:

أ) أن الأداة صادقة إذا كان معامل الارتباط لحظة المنتج (*korelasi product moment*) يتجاوز ٠,٣.

ب)معامل الارتباط لحظة المنتج (*korelasi product moment*) r-table ($\alpha \leq$ 2) n ; n – 2) = عدد العينات.

ج) قيمة $\alpha \geq$ sig.

[45] Imam Ghozali, *Aplikasi Multivariate Dengan Program IBM SPSS 21* (Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro, 2016).

يتم استخدام اختبار الصدق هذا لمعرفة ما إذا كان كل عنصر سؤال صادقا أم غير صادق. يستخدم اختبار صلاحية المتغير (X) الصيغة التالية:[٤٦]

إدخال البيانات إلى البرنامج الإحصائي لتحليل البيانات (*SPSS*). حيث اختار "*Analyze*"، ثم "*Correlate*"، وبعدها "*Bivariate*". في هذه النافذة، أُدخل كل بند من بنود الأسئلة كمتغير مستقل، وأُدخل المجموع الكلي في خانة "*variables*"، ثم تم تحديد معامل *Pearson*، وتأكيد خيار "*two-tailed*"، وأخيرًا النقر على "*OK*" لإظهار النتائج.

٢. اختبار الثبات

اختبار الموثوقية (الثبات) هو إجراء إحصائي يُستخدم لقياس مدى اتساق وثبات أداة البحث، مثل الاستبيانات أو الاختبارات أو الأسئلة التي صُمّمت لقياس ظاهرة معينة. ويهدف هذا الاختبار إلى معرفة ما إذا كانت الأداة تُعطي نتائج متسقة عند تكرار استخدامها في ظروف متشابهة.

إذا كانت الأداة البحثية موثوقة، فإن النتائج التي تقدمها تكون ثابتة وغير متغيرة عند تكرار التطبيق، مما يعني أنها تقيس المتغير المستهدف بشكل دقيق. أما إذا كانت غير موثوقة، فإن النتائج قد تتأثر بالعوامل الخارجية أو بالصدفة، مما يجعلها غير مناسبة للاستخدام العلمي.

وأما التحليل بإدخال بيانات إجابات الطلاب على جميع البنود في البرنامج الإحصائي لتحليل البيانات (*SPSS*)، حيث قام الباحث باختيار قائمة "*Analyze*"، ثم "*Scale*"، وبعدها "*Reliability Analysis*". ثم أدرج الباحث جميع البنود التي تم اختبارها في خانة "*Items*"، وحدد اختيار معامل *Cronbach's Alpha*، وأخيرًا نقر على "*OK*" للحصول على النتائج.

---

[46] Syofian Siregar, *Statistik Parametik Untuk Penelitian Kuantitatif: Dilengkapi Dengan Perhitungan Manual Dan Aplikasi SPSS Versi 17* (Jakarta: Bumi Aksara, 2013).

تشير القاعدة العامة في تفسير معامل *Cronbach's Alpha* إلى أن القيمة التي تزيد عن ٠,٦ تُعتبر مقبولة، بينما تُعد القيمة التي تزيد عن ٠,٧ جيدة، وكلما اقتربت من ١ دلّت على اتساق داخلي عالٍ جدًا.

ح. أسلوب جمع البيانات

يعتمد الباحث على الاختبار والملاحظة والاستبانة في عملية جمع البيانات:

١. الاختبار

يستخدم هذا البحث الاختلار البقلي والاختبار البعدي، البيان كما يلي:

أ) الاختبار القبلي, يتم إجراؤها قبل إعطاء العلاج لقياس قدرات الطلاب الأولية فيما يتعلق بمواد النحو. هذا الاختبار للحصول على بيانات حول فهم الطلاب قبل استخدام طريقة نموذج التعلم القائم على الألعاب باستخدام وسائط العجلة الدوارة.

ب)الاختبار البعدي تم إجراؤها بعد العلاج لقياس مدى فعالية استخدام نموذج التعلم القائم على الألعاب بوسيلة لعبة العجلة الدوارة. هذا الاختبار للحصول على بيانات حول فهم الطلاب بعد استخدام طريقة نموذج التعلم القائم على الألعاب باستخدام وسائط العجلة الدوارة.

٢. الملاحظة

تنقسم الملاحظة إلى نوعين: الملاحظة المباشرة والملاحظة غير المباشرة.[٤٧] في هذا البحث، استخدم الباحث الملاحظة المباشرة لمراقبة عملية تعليم اللغة العربية بشكل مباشر في الصف العاشر بمدرسة دار السلام الثانوية الإسلامية الأهلية جومبانج.

٣. التوثيق

---

[47] M Firmansyah and Info Artikel, "Esensi Perbedaan Metode Kualitatif Dan Kuantitatif," *Jurnal Ekonomi Pembangunan* 3, no. 2 (2021), https://elastisitas.unram.ac.id/index.php/elastisitas/article/view/46.

التوثيق هو أسلوب لجمع المستندات والمواد المرتبطة بالبحث، والتي تعتبر مصادر داعمة لتحليل البيانات وتفسيرها.[٤٨] يشمل ذلك جمع المواد المكتوبة أو المصورة المتعلقة بالنشاط التعليمي مثل الخطة الدراسية المستخدمة خلال تنفيذ التجربة، وأوراق عمل الطلاب ونتائجهم في الاختبارات القبلية والبعدية، والمواد التعليمية المستخدمة أثناء تطبيق نموذج العجلة الدوارة، والصور أو مقاطع الفيديو التي توثق العملية التعليمية، بالإضافة إلى التقارير اليومية أو الأسبوعية حول تقدم الطلاب. وتكمن أهمية التوثيق في توفير دلائل واضحة وملموسة تدعم نتائج البحث، وتسهيل عملية تحليل البيانات من خلال الرجوع إلى الوثائق عند الحاجة، كما أنه يعزز مصداقية البحث من خلال توفير أدلة قابلة للتتبع.

ط. تحليل البيانات

أساليب تحليل البيانات هي الطريقة المستخدمة لتحليل بيانات البحث، وتتضمن الأدوات الإحصائية التي يتم تطبيقها في الدراسة.[٤٩] يبدأ تحليل البيانات بمعالجة البيانات الأولية، ويتضمن إعداد ملخص للبيانات بناءً على ما تم جمعه. تشمل معالجة البيانات أيضًا تسجيل الدرجات، وتجميعها، وإجراء الحسابات المتعلقة بالبيانات التي تم الحصول عليها خلال مرحلة جمع البيانات.[٥٠] في هذا البحث، تُستخدم ثلاث تقنيات لتحليل البيانات :اختبار الحالة الطبيعية، اختبار التجانس، واختبار N-Gain، لتحليل فعالية استخدام نموذج التعلم القائم على الألعاب بوسيلة العجلة الدوارة في تعليم قواعد النحو.

١. اختبار الحالة الطبيعية

---

[48] Agus Rustamana et al., "Penelitian Metode Kuantitatif," *Cendikia Pendidikan* 5, no. 6 (2024), https://doi.org/10.9644/sindoro.v5i6.4186.

[49] Primadi Candra Susanto et al., "Konsep Penelitian Kuantitatif : Populasi , Sampel , Dan Analisis Data (Sebuah Tinjauan Pustaka)," *Jurnal Imu Multidisiplin* 3, no. 1 (2024): 1–12, https://doi.org/10.38035/jim.v3i1.504.

[50] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan(Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D).*

إن الهدف من اختبار الحالة الطبيعية هو معرفة ما إذا كانت البيانات تتبع التوزيع الطبيعي أم لا. ومن المعروف أن هذا الاختبار يساعد في تحديد ما إذا كان يمكننا متابعة التحليل الإحصائي الذي يفترض التوزيع الطبيعي للبيانات، أو إذا كنا بحاجة إلى استخدام أساليب إحصائية بديلة أكثر ملاءمة.

هناك عدة أنواع لاختبار الحالة الطبيعية، منها: اختبار *Kolmogorov-Smirnov*، اختبار *Shapiro-Wilk*، أو استخدام الرسوم البيانية (*Plots*) لتحليل شكل التوزيع.

أما خطوات تنفيذ اختبار الحالة الطبيعية باستخدام اختبار *Kolmogorov-Smirnov* في البرنامج الإحصائي لتحليل البيانات (*SPSS*) فهي كالتالي: اختيار "*Analyze*"، ثم "*Descriptive Statistics*"، بعد ذلك اختيار "*Explore*"، ثم إدخال المتغير الأول في قائمة "*Dependent List*" والمتغير الثاني في قائمة "*Factor List*"، ثم تحديد خيار "*Normality Plots with Tests*"، وأخيرًا الضغط على "*OK*".

وتُعتبر البيانات تتبع التوزيع الطبيعي إذا كانت القيمة الاحتمالية (*Sig*) أكبر من ٠,٠٥. وفيما يلي نتائج تحليل اختبار الحالة الطبيعية باستخدام البرنامج الإحصائي لتحليل البيانات (*SPSS*) باختبار *Shapiro-Wilk*.

٢. اختبار التجانس

بالإضافة إلى اختبار الطبيعية، يتم إجراء اختبار التجانس (*homogenitas*) لمعرفة ما إذا كانت درجات الاختبار القبلي والاختبار البعدي موزعة متجانسا أم لا. إذا كانت القيمة المهمة > ٠,٠٥ فسيتم اعتبار البيانات البيانات المتجانسة. إذا كانت القيمة المهمة < ٠,٠٥ فسيتم اعتبار البيانات غير المتجانسة. إذا كانت البيانات الطبيعية والمتجانسة، تستخدم اختبار *Independent Sample T-Test* و اختبار *N-Gain* لتحليل النتائج البحثيتم إجراء اختبار التجانس لمعرفة ما إذا كان تباين المجموعتين (التجريبية والضابطة) متجانسًا أم لا قبل مقارنة النتائج بينهما.

٣. اختبار *Independent Sample T-Test*

يُستخدم اختبار *T* للعينات المستقلة (*Independent Sample T-Test*) لمقارنة المتوسطات بين مجموعتين مستقلتين، بهدف معرفة ما إذا كان هناك فرق ذو دلالة إحصائية بين نتائج المجموعتين. في هذا البحث، استُخدم هذا الاختبار لمعرفة مدى اختلاف نتائج الاختبار البعدي بين المجموعة التجريبية التي تعلّمت باستخدام نموذج التعلم القائم على الألعاب بوسيلة العجلة الدوارة، والمجموعة الضابطة التي تلقت تعليماً تقليدياً.

ولتنفيذ هذا التحليل باستخدام البرنامج الإحصائي لتحليل البيانات (*SPSS*) الإصدار ٢٥، يُتبع عدد من الخطوات، وهي: أولاً، اختيار قائمة "*Analyze*"، ثم "*Compare Means*"، وبعد ذلك "*Independent-Samples T Test*". بعد فتح النافذة الخاصة، يُدرج المتغير الذي يحتوي على نتائج الاختبار البعدي في خانة "*Test Variable*"، بينما يُدرج المتغير الذي يُعبّر عن نوع المجموعة (تجريبية أو ضابطة) في خانة "*Grouping Variable*". ثم يتم تعريف المجموعتين من خلال الضغط على "*Define Groups*"، وتحديد رمزي المجموعتين (مثلًا: ١ للمجموعة التجريبية و٢ للمجموعة الضابطة)، ثم يُضغط على "*OK*" لبدء التحليل.

تُفسَّر نتائج هذا الاختبار بناءً على قيمة *(Sig)* أو القيمة الاحتمالية (*p-value*). فإذا كانت القيمة أقل من ٠,٠٥، فإن هذا يدلّ على وجود فرق معنوي إحصائي بين المجموعتين، ويُستنتج أن النموذج التعليمي المستخدم في المجموعة التجريبية كان له تأثير فعّال مقارنة بالتعليم التقليدي. أما إذا كانت القيمة أعلى من ٠,٠٥، فيدلّ ذلك على عدم وجود فروق دالة، مما يعني أن النموذج الجديد لم يُحدث فارقًا كبيرًا في النتائج.

يمثل هذا التحليل أداةً أساسيةً في الدراسات التجريبية التربوية لتقييم فعالية الأساليب التعليمية ومقارنتها بشكل علمي ودقيق.

٤. اختبار *N-Gain*

يتم استخدام تحليل الكسب الطبيعي لتحديد معايير الكسب التي تم الحصول عليها. يتم الحصول على الكسب من بيانات الدرجات/قيم نتائج التعلم في الاختبار القبلي والاختبار البعدي ثم تتم معالجته لحساب متوسط الكسب الطبيعي. يتم تحليل بيانات اختبار نتيجة التعلم من خلال البحث عن قيمة الكسب (*N-Gain*) باستخدام المعادلة.[٥١] يُستخدم اختبار *N-Gain* لقياس الزيادة في نتائج التعلم بين الاختبار القبلي والاختبار البعدي للمجموعتين.

هدف اختبار *N-Gain* إلى قياس مدى فعالية التدخل التعليمي أو النموذج المطبّق من خلال مقارنة نتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدي. تُستخدم هذه الطريقة لتحديد مقدار التحسن الذي طرأ على مستوى الطلاب بعد تنفيذ التجربة. تُحسب قيمة *N-Gain* باستخدام الصيغة التالية: (الدرجة البعدية – الدرجة القبلية) ÷ (١٠٠ – الدرجة القبلية). ولفهم مدى التحسن، يتم تصنيف قيمة *N-Gain* إلى ثلاثة مستويات: إذا كانت القيمة أكبر من ٠,٧ فتُعتبر عالية، وإذا كانت بين ٠,٣ إلى ٠,٧ فتُعدّ متوسطة، وإذا كانت أقل من ٠,٣ فتُعدّ منخفضة.

أما الخطوات العملية لتحليل بيانات *N-Gain* باستخدام البرنامج الإحصائي لتحليل البيانات (*SPSS*) الإصدار ٢٥، فتبدأ بفتح قائمة "*Transform*"، ثم اختيار "*Compute Variable*" لإدخال المعادلة الخاصة بحساب قيمة *N-Gain* لكل طالب. في خانة "*Target Variable*"، يُكتب اسم المتغير الجديد، مثل "*NGain*"، ثم يُدخل في خانة "*Numeric Expression*" المعادلة: (*posttest - pretest*) / (*100 - pretest*)، ثم يُضغط على زر "*OK*" لإتمام عملية الحساب.

بعد ذلك، يمكن تحليل القيم الناتجة من خلال الإحصاء الوصفي باستخدام خيار "*Descriptive Statistics*" لعرض المتوسط الحسابي والانحراف المعياري لقيم *N-*

[51] Rhyan Prayuddy Reksamunandar, "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kontekstual Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Sains Dasar Mahasiswa," *Jurnal Ilmiah Iqra'* 14 (n.d.): 205–22, https://journal.iain-manado.ac.id/index.php/JII/article/view/1169.

Gain. يساعد هذا التحليل في تقديم وصف كمي لمدى فعالية النموذج التعليمي المستخدم في تحسين نتائج الطلاب، وهو ما يُعد مؤشرًا مهمًا في الدراسات التربوية لقياس نجاح أساليب التعليم.

ي. إجراء البحث

١. مرحلة قبل البحث.

في المرحلة الأولى من إجراء البحث، تبدأ مرحلة الإعداد بوضع مقترح البحث الذي يتضمن تصميم البحث. يتلقى الباحث التوجيه من المشرف الأكاديمي حتى يتم الموافقة على المقترح. بعد الحصول على الموافقة، يقوم الباحث بتطوير المقترح بناءً على النظرية والأساليب المستخدمة في البحث.

وبعد الموافقة على المقترح، يقوم الباحث بإجراء مقابلات مع معلم اللغة العربية في مدرسة دار السلام الثانوية الإسلامية الأهلية جومبانج استنادًا إلى المشكلات التي تم تحديدها مسبقًا. خلال هذه المرحلة، يُعِد الباحث أيضًا أدوات البحث مثل دليل المقابلة ودليل الملاحظة .بالإضافة إلى ذلك، يسعى الباحث للحصول على تصاريح البحث من الجهات المعنية لضمان سلاسة تنفيذ مراحل البحث التالية.

٢. مرحلة تنفيذ البحث

في مرحلة التنفيذ، تقوم الباحثة بتطبيق عملية التعلم على طلاب مدرسة دار السلام الثانوية الإسلامية الأهلية جومبانج .تبدأ الباحثة بإجراء الاختبار القبلي لكل من المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة. ثم تقوم بتدريس قواعد النحو باستخدام وسيلة لعبة العجلة الدوارة لطلاب المجموعة التجريبية، وتستمر في التعليم لثلاث جلسات. أما بالنسبة للمجموعة الضابطة، فيتم التدريس دون استخدام هذه الوسيلة. بعد انتهاء عملية التعليم، تُجري الباحثة الاختبار البعدي لكلا المجموعتين بهدف قياس الفروق في نتائج التعلم بين الطريقتين.

كما تشمل مرحلة التنفيذ جمع البيانات التفصيلية من مختلف الأطراف ذات الصلة. وتستعين الباحثة بإرشادات المقابلة وإرشادات الملاحظة التي تم إعدادها مسبقًا خلال المرحلة التحضيرية، وذلك بهدف فهم الظواهر بشكل أعمق وأكثر شمولية. تعتمد الباحثة على هذه الإرشادات وفقًا لـ أهداف البحث وأسئلته المعتمدة من قبل المشرف الأكاديمي. وبعد جمع البيانات اللازمة، تقوم الباحثة بإجراء تحليل البيانات للوصول إلى نتائج دقيقة وشاملة.

٣. مرحلة تقديم التقرير

في مرحلة إعداد التقرير، تقوم الباحثة بالتحقق من صحة البيانات وموثوقيتها . وتعتمد على وسيلة *SPSS* لتحليل البيانات ومقارنة المعلومات التي تم جمعها لضمان دقتها وصحتها. بعد ذلك، تُعد الباحثة تقريرًا شاملاً يتضمن نتائج جمع البيانات، مثل نتائج الاختبارات والمقابلات والاستبيانات. وبعد إعداد التقرير، يتم عرض نتائج البحث المتعلقة بأهدافه وغاياته، وترتيبها بشكل منهجي وفقًا للإجراءات المعتمدة في إعداد التقرير.

الفصل الرابع
عرض البيانات ونتائج البحث

أ. عرض البيانات

المبحث الأول: تطبيق نموذج التعلم القائم على الألعاب بوسيلة لعبة العجلة الدوارة لتعليم قواعد النحو في مدرسة دار السلام الثانوية الإسلامية الأهلية جومبانج

يُعدّ هذا الجزء وصفًا تفصيليًا لتطبيق نموذج التعلم القائم على الألعاب باستخدام وسيلة "لعبة العجلة الدوّارة" لتعليم قواعد النحو في موضوع "الأفعال الخمسة" بمدرسة دار السلام الثانوية الإسلامية الأهلية جومبانج. تم تنفيذ البحث من خلال ثلاث مراحل رئيسية: أولاً التخطيط، ثانيًا التنفيذ، وثالثًا التقييم، وفيما يلي تفصيل لكل مرحلة:

١. المرحلة الأولى: التخطيط

تهدف هذه المرحلة إلى التحضير الشامل للبحث من حيث تحديد العينة، إعداد أدوات البحث (الاختبارات ووحدة التدريس)، والحصول على التصاريح اللازمة، وذلك لضمان جاهزية البيئة الصفية والتربوية لتطبيق النموذج التجريبي بشكل منهجي.[٥٢]

في المرحلة الأولى (التخطيط)، ذهب الباحث إلى المدرسة لإنهاء إجراءات الحصول على تصاريح ما قبل البحث، ثم تشاور مع معلم مادة اللغة العربية، وحدد فصلين ليكونا عينة للبحث، وأعد وحدة التدريس، وجهز الاختبار القبلي والاختبار البعدي، وتحقق من صحة الاختبار، وأعد أدوات البحث والمواد التعليمية.

تعليم اللغة العربية في مدرسة دار السلام الثانوية الإسلامية الأهلية جومبانج على نظامين متكاملين. النظام الأول هو تعليم اللغة العربية في الفصول النظامية

---

[٥٢] Imam Santoso and Harries Madiistriyanto, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, 1st ed. (Tangerang: Indigo Media, 2021).

الرسمية، وهو التعليم الذي يعتمد فيه على المنهج الوطني الصادر عن وزارة الشؤون الدينية بجمهورية إندونيسيا. في هذا الفصل، تدرس اللغة العربية أربع حصص أسبوعيا باستخدام الكتاب المدرسي الصادر عن المديرية العامة للتربية الإسلامية سنة ٢٠٢٠م، ويشمل على التعليم المفردات والتراكيب، الحوار، القواعد النحوية والصرفية، القراءة وفهم النصوص، والكتابة.

أما النظام الثاني فهو تعليم اللغة العربية في إطار برنامج نافيرا نادي الفصحى لرفع المهارة، وهو برنامج خاص لتطوير مهارات اللغة العربية، ويعد من البرامج المتميزة في المدرسة. يهدف هذا البرنامج إلى تقوية قدرة الطلاب في استخدام اللغة العربية الشفوية والتحريرية، بالإضافة إلى تعزيز الفهم العميق لقواعد اللغة العربية من خلال تعليم النحو والصرف.

ويدرس علم النحو في هذا البرنامج باستخدام كتاب النحو الصادر عن مطبعة معهد دارالسلام كونتور بونوروغو، وهو كتاب منهجي مرتب يساعد الطلاب على فهم قواعد النحو العربي بأسلوب تدريجي ومنظم. ومن خلال هذين النظامين، يحصل الطلاب على معرفة لغوية متكاملة، تجمع بين الإطار النظري في التعليم الرسمي، والجانب التطبيقي العملي في برنامج نافيرا، مما يمكنهم من استخدام اللغة العربية في السياقات التعليمية والدينية بكفاءة وفعالية.

واستنادًا إلى البيئة التعليمية التي توفِّرُها المدرسةُ من خلال هذين النظامين، رأى الباحثُ أنَّ هذه المدرسةَ تُعدُّ مكانًا مناسبًا لإجراء البحث التجريبي المتعلقة بتعليم قواعد النحو بالمادة "الأفعال الخمسة" باستخدام نموذج التعلم القائم على الألعاب بوسيلة لعبة العجلة الدوارة. ومن هذا المنطلق، شرع الباحث في تنفيذ خطوات البحث الميداني داخل الصفوف الدراسية، مستهدفًا طلاب الصف العاشر كمجتمع للبحث.

وأعدّ الباحث وحدة تدريسية عن موضوع "الأفعال الخمسة"، وصمم اختباراً قبلياً وبعدياً مكونين من ١٥ سؤالاً، ثم تحقق من صدق أدوات البحث بمراجعتها

مع المختصين. كما جهز الوسائل التعليمية اللازمة لتنفيذ النموذج التجريبي، وخاصة لعبة العجلة الدوارة.

٢. المرحلة الثانية: التنفيذ

في هذه المرحلة، تم تنفيذ النموذج التجريبي فعليًا في الصف العاشر بالمدرسة الثانوية الأهلية دار السلام جومبانج، حيث قُسِّم الطلاب إلى مجموعتين: مجموعة تجريبية (الصف العاشر "C") ومجموعة ضابطة (الصف العاشر "A"). بدأ الباحث بجمع البيانات في الفترة من ١٩ أبريل حتى ٣ مايو ٢٠٢٥ في الصفين العاشر "A" والعاشر "C" في المدرسة الثانوية الأهلية دار السلام جومبانج.

تهدف هذه المرحلة إلى تنفيذ نموذج التعلم القائم على الألعاب باستخدام وسيلة "لعبة العجلة الدوارة" بشكل عملي في المجموعة التجريبية، ومقارنته مع أسلوب التعليم التقليدي في المجموعة الضابطة، وذلك لرصد الفروق في تفاعل الطلاب وفهمهم لقواعد النحو. وقد مرّت العملية أُجريت التجربة خلال الفترة من ١٩ أبريل إلى ٣ مايو ٢٠٢٥.

وقد نُفذت كل تجربة في ثلاث لقاءات متتالية، وفيما يلي عرض مفصل للأنشطة التعليمية في كل لقاء حسب مراحله: الافتتاح، التعلم القائم على الألعاب، والخاتمة.والعملية التعليمية في كلا الفصلين بثلاث لقاءات متتالية، كما يلي:

أ) تطبيق النموذج في المجموعة التجريبية

اللقاء الأول : السبت, ١٩ أبريل ٢٠٢٥

١) الافتتاح

دخل الباحث إلى الصف واطّلع على الوضع العام، حيث تأكّد من نظافة الغرفة وتنظيم المقاعد، ثم سجّل حضور الطلاب. بعد ذلك، افتتح اللقاء بتحية الطلاب والدعاء، وبدأ بتقديم لمحة عامة عن الأنشطة التعليمية التي ستُنفذ خلال اللقاءات القادمة.

٢) التعلم القائم على الألعاب

في هذا اللقاء التمهيدي، لم تُستخدم وسيلة العجلة الدوارة بشكل فعلي، وإنما ركّز الباحث على تقديم أهداف التعلم وتوضيح أهمية الموضوع لتحفيز اهتمام الطلاب. كما شرح للطلاب آلية استخدام لعبة العجلة الدوارة وقواعدها، والتي سيتم تطبيقها في اللقاءات التالية. بالإضافة إلى ذلك، قدّم شرحًا مبدئيًا حول مفهوم "الأفعال الخمسة"، مع أمثلة تطبيقية مبسطة، بهدف إعداد الطلاب نفسيًا وفكريًا لتقبّل أسلوب التعلم القائم على الألعاب.

٣) الخاتمة

اختُتم اللقاء بمراجعة قصيرة للمفاهيم التي طُرحت، وطلب الباحث من الطلاب تسجيل أي ملاحظات أو استفسارات لديهم. ثم اختتم الجلسة بدعاء ختامي وتشجيع الطلاب على الحماس والمشاركة النشطة في اللقاء القادم.

اللقاء الثاني: السبت، ٢٦ أبريل ٢٠٢٥

١) الافتتاح

بدأ الباحث بمراقبة الوضع العام داخل الصف، وتحقّق من حضور الطلاب ونظافة الغرفة. افتتح الجلسة بالدعاء، ثم قام بمراجعة سريعة للمادة التي تم تناولها في اللقاء الأول، مع تشجيع الطلاب على التفاعل منذ بداية اللقاء.

٢) التعلم القائم على الألعاب

في هذه الجلسة، بدأ الباحث بتوضيح أهداف اللقاء بعبارات واضحة، ثم قسّم الطلاب إلى مجموعات صغيرة بحسب عدد المشاركين. شرح آلية استخدام لعبة العجلة الدوارة، وقدّم الأدوات التعليمية التي سيُستخدم خلالها النشاط. احتوت العجلة على أسئلة متنوعة تتعلق بـ "الأفعال الخمسة" وإعرابها، وتم تفعيل اللعبة من خلال قيام كل مجموعة بتدوير العجلة ومناقشة

الإجابة جماعيًا. تابع الباحث سير النشاط بين المجموعات ووفّر توضيحات فورية حول المفاهيم النحوية التي ظهرت أثناء الحوار. في نهاية النشاط، قدّم الباحث تغذية راجعة، ثم وزّع جوائز رمزية لأكثر المجموعات تفاعلاً.

٣) الخاتمة

اختتم الباحث الجلسة بدعوة الطلاب لمشاركة آرائهم حول التعلم باستخدام الألعاب، سواء من حيث الفائدة أو الصعوبات. أنهى اللقاء بالدعاء وذكّرهم بأهمية التعاون والتفاعل في اللقاء الأخير.

اللقاء الثالث: السبت، ٣ مايو ٢٠٢٥

١) الافتتاح

بدأ اللقاء بتسجيل حضور الطلاب والتأكّد من نظافة وتنظيم الفصل، ثم افتتح الباحث الجلسة بالدعاء ومراجعة المفاهيم الأساسية التي تمت دراستها في اللقاءين السابقين. أُعطي الطلاب وقتًا لتذكّر النقاط المهمة استعدادًا للنشاط.

٢) التعلم القائم على الألعاب

أدار الباحث مسابقة تعليمية باستخدام العجلة الدوارة، قُسِّمت إلى جولتين رئيسيتين. في الجولة الأولى، قامت كل مجموعة بتدوير العجلة والإجابة على السؤال المخصّص لها بالتعاون. أما الجولة الثانية، فكانت مسابقة سريعة بين جميع المجموعات، حيث طُرحت أسئلة مفتوحة والإجابة تكون من الفريق الأسرع. احتُسبت النقاط بحسب درجة صعوبة السؤال، وساعد هذا في زيادة الحماس والمشاركة الجماعية. قام الباحث بتنظيم الوقت وتقديم تغذية راجعة أثناء النشاط، كما وزّع شهادات تقدير بسيطة للمجموعة الفائزة وبعض الأفراد النشطين تقديرًا لمشاركتهم الفعالة.

٣) الخاتمة

خُتم اللقاء بجلسة تأملية قصيرة، حيث طُلب من الطلاب التعبير عن آرائهم وتجربتهم في التعلم عبر الألعاب، ثم اختُتم اللقاء بالدعاء وإبلاغهم بموعد الاختبار البعدي الذي سيتم تنفيذه لاحقًا لقياس مدى الفهم والتحصيل.

٣. المرحلة الثالثة: التقييم

تهدف هذه المرحلة إلى تقييم مدى فعالية النموذج المستخدم من خلال تحليل نتائج الاختبار القبلي والبعدي، وملاحظة مدى التطور في تحصيل الطلاب بين المجموعتين.[٥٣]

وفي نهاية سلسلة اللقاءات التعليمية، أُجري الاختبار البعدي لقياس مدى التحصيل العلمي لدى الطلاب بعد خضوعهم لكل من النموذجين. تم تنفيذ الاختبار للمجموعة التجريبية في يوم السبت الموافق ٣ مايو ٢٠٢٥، وللمجموعة الضابطة في يوم الثلاثاء الموافق ٦ مايو ٢٠٢٥، وذلك باستخدام اختبار مماثل للاختبار القبلي من حيث البنية وعدد الأسئلة. وتكون الاختبار البعدي من ١٥ سؤالاً، وعمل الطلاب في حدود الزمن المحدد وهو ستون دقيقة.

تجدر الإشارة إلى أن النتائج الكمية لتحليل درجات الاختبار القبلي والبعدي للمجموعتين، ومناقشة مدى فعالية كل من النموذجين، سيتم تناولها بالتفصيل في فصل المناقشة لاحقًا.

في كل لقاء تُعدّ الملاحظة الصفية من الأدوات الأساسية التي اعتمد عليها الباحث في جمع البيانات النوعية المتعلقة بتطبيق نموذج التعلم القائم على الألعاب باستخدام وسيلة العجلة الدوارة في تعليم قواعد النحو. وقد هدفت هذه الملاحظة إلى قياس مدى التزام المعلم بخطوات التخطيط والتنفيذ والتقييم أثناء العملية التعليمية، وكذلك الكشف عن فاعلية استخدام هذه الوسيلة من وجهة نظر الممارسة الصفية الواقعية.

---

٥٣. Santoso and Madiistriyanto.

تمّ إعداد استمارة ملاحظة مكونة من ستة عشر بندًا، موزعة على ثلاثة محاور رئيسية: مرحلة التمهيد، مرحلة تنفيذ التعليم القائم على الألعاب، ومرحلة الختام. تمّ استخدام مقياس ليكرت رباعي لتقييم كل بند، حيث:

"لا يقوم بها أبدًا" : (١)

"أحيانًا" : (٢)

"غالبًا" : (٣)

"دائمًا" : (٤)

وقد أُجريت الملاحظة أثناء الحصص التجريبية التي نفّذ فيها المعلم نموذج التعليم القائم على الألعاب، وتمّ تسجيل نتائج كل بند وفقًا للواقع الصفّي الذي شاهده الباحث. وفيما يلي عرضٌ مفصلٌ لنتائج هذه الملاحظة وتحليلها:

الجدول ٤,١

بيانات ملاحظة أداء المعلم أثناء التطبيق

الرقم	المجال	العملية	الدرجة	النسبة	البيان
١	التمهيد	ملاحظة الوضع العام في الصف	٤	١٠٠٪	دائمًا
٢		تسجيل الحضور	٤	١٠٠٪	دائمًا
٣		ملاحظة نظافة الصف	٣	٧٥٪	غالبًا
٤		افتتاح اللقاء بالدعاء	٤	١٠٠٪	دائمًا
٥	التعلم القائم على الألعاب	توضيح الهدف والتحفيز	٤	١٠٠٪	دائمًا
٦		شرح آلية اللعبة وقواعدها	٤	١٠٠٪	دائمًا
٧		تقديم المادة التعليمية المرتبطة باللعبة	٤	١٠٠٪	دائمًا
٨		تقسيم الطلاب حسب متطلبات اللعبة	٤	١٠٠٪	دائمًا

٩١		تجهيز الوسائل وشرحها	٤	١٠٠٪	دائمًا
١٠		تسهيل تنفيذ اللعبة	٤	١٠٠٪	دائمًا
١١		إعطاء التغذية الراجعة وتوضيح المفاهيم	٤	١٠٠٪	دائمًا
١٢		تنفيذ التقييم	٤	١٠٠٪	دائمًا
١٣		تقديم المكافآت للمتميزين	٤	١٠٠٪	دائمًا
١٤	الختام	إنهاء النشاط التعليمي	٤	١٠٠٪	دائمًا
١٥		التأمل والتفكر	٢	٥٠٪	أحيانًا
١٦		ختام اللقاء بالدعاء والسلام	٤	١٠٠٪	دائمًا

أظهرت نتائج الملاحظة أن تنفيذ المعلم لنموذج التعلم القائم على الألعاب تم بدرجة عالية من الالتزام والانتظام. فقد حصلت معظم البنود على درجة "٤" والتي تعني "دائم"، مما يشير إلى أن المعلم كان يقوم بجميع خطوات التخطيط والتنفيذ والتقييم بشكل منهجي ومنظم.

في مرحلة التمهيد، قام المعلم بملاحظة الوضع العام للصف، وتسجيل الحضور، وافتتاح الحصة بالدعاء، مع اهتمام نسبي بنظافة الصف (٧٥٪). أما في مرحلة التعليم القائم على الألعاب، فقد أظهر المعلم أداءً ممتازًا، حيث تم تنفيذ جميع الخطوات الأساسية مثل التحفيز، توضيح قواعد اللعبة، تقسيم المجموعات، تسهيل تنفيذ اللعبة، وتقديم التغذية الراجعة بدرجة كاملة (١٠٠٪).

وفي مرحلة الختام، أُنجزت معظم البنود بدرجة عالية، لكن مؤشر "التأمل والتفكر" حصل على درجة "٢" (٥٠٪) فقط، مما يدل على أن هذا الجانب ما زال بحاجة إلى تعزيز في الحصص القادمة من أجل تعميق الفهم وتعزيز التفكير النقدي لدى الطلاب بعد تنفيذ الأنشطة.

بشكل عام، يمكن القول إن تطبيق النموذج تم وفق المعايير المطلوبة، ودلّت هذه الملاحظات على التزام المعلم في إدارة الصف وتطبيق الاستراتيجيات التعليمية الحديثة التي تدعم تحقيق الأهداف التربوية.

المبحث الثاني: فعالية تطبيق نموذج التعلم على الألعاب بوسيلة لعبة العجلة الدوارة لتعليم قواعد النحو في مدرسة دار السلام الثانوية الإسلامية الأهلية جومبانج

١. تحليل الصدق و الثبات أدوات البحث

يهدف اختبار الصدق إلى تقييم مدى دقة وصدق الأداة المستخدمة في القياس. في هذا البحث، استخدم الباحث البرنامج الإحصائي لتحليل البيانات (*SPSS*) الإصدار ٢٥، وذلك باستخدام معادلة ارتباط *Korelasi Product Moment* للتحقق من صدق أدوات البحث، باتباع الخطوات التالية:

قام الباحث بجمع البيانات، ثم حسب الدرجة الإجمالية لكل متغير من متغيرات البحث. بعد ذلك، فتح الباحث البرنامج الإحصائي لتحليل البيانات (*SPSS*) واختار من القائمة "تحليل (*Analyze*)"، ثم "الارتباط (*Correlate*)"، ثم "ثنائي المتغيرات (*Bivariate*)". ثم أدخل العنصر الأول في خانة "المتغيرات (*Variables*)" والعنصر الثاني في قائمة "العوامل (*Factors List*)". بعد ذلك، تأكد من اختيار معامل "بيرسون (*Pearson*)" بشكل صحيح، ثم ضغط على زر "موافق (*OK*)".

تم تنفيذ اختبار الصدق باستخدام عينة من ١٠ طالبًا. وبالاعتماد على مستوى دلالة ٠,٠٥، فإن القيمة الجدولية هي ٠,٥١٤. وتُعد الفقرة صادقة إذا كانت القيمة المحسوبة أكبر من القيمة الجدولية. وفيما يلي جدول اختبار صلاحية الأسئلة المستخدمة في تحسين مهارة الكتابة:

الجدول ٤,٢

نتائج اختبار الصدق

الرقم السؤال	*Pearson Corelation*	*R Tabel*	المعلومة
١	٠,٩٥٧	٠,٥١٤	صادق
٢	٠,٨٧٥	٠,٥١٤	صادق
٣	٠,٩٢٢	٠,٥١٤	صادق
٤	٠,٩٣٣	٠,٥١٤	صادق
٥	٠,٩٨٢	٠,٥١٤	صادق
٦	٠,٨٥٨	٠,٥١٤	صادق
٧	٠,٧٨٢	٠,٥١٤	صادق
٨	٠,٨٩٥	٠,٥١٤	صادق
٩	٠,٩٥٨	٠,٥١٤	صادق
١٠	٠,٩١٦	٠,٥١٤	صادق
١١	٠,٩٤٦	٠,٥١٤	صادق
١٢	٠,٨٣٨	٠,٥١٤	صادق
١٣	٠,٩٦٣	٠,٥١٤	صادق
١٤	٠,٩٤٦	٠,٥١٤	صادق
١٥	٠,٩٨٦	٠,٥١٤	صادق

إلى البيانات التي تم الحصول عليها من خلال برنامج *SPSS*، يمكن الاستنتاج أن جميع الأسئلة البالغ عددها ١٥ سؤالاً تُعتبر صادقة إحصائيًا، ويمكن استخدامها في كلٍّ من الاختبار القبلي والاختبار البعدي للمجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة، لأن معاملات الارتباط لكل سؤال كانت في مستوى مقبول وتفي بمتطلبات الصدق الإحصائي.

ولتعزيز هذه النتائج الإحصائية، قام الباحث أيضًا بعرض أداة البحث على الخبير المتخصص في مجال التربية وتعليم اللغة العربية، الدكتورح الحاج بصري مصطفى، الماجستير. حيث تم فحص الأسئلة من حيث مدى ملاءمتها للأهداف التعليمية، ووضوح صياغتها، ومدى اتساقها مع محتوى المادة الدراسية. وأكد الخبير أن جميع الأسئلة مناسبة وممثلة بدقة للمجالات التي تم قياسها، ولا تحتاج إلى تعديل جوهري.

على ذلك، يمكن التأكيد أن أداة التقييم المستخدمة في هذا البحث تُعدّ صادقة من ناحيتين: إحصائيًا عن طريق تحليل الارتباط، وموضوعيًا عن طريق التحقق من قبل الخبير التربوي. وهذا يعزز موثوقية نتائج البحث ويُضفي عليها قوة علمية أكبر.

وبعد الانتهاء من اختبار الصدق و بعرض أداة البحث على الخبير المتخصص، قام الباحث بإجراء اختبار الثبات، والذي يهدف إلى معرفة مستوى اتساق الإجابات على البنود التي تم التحقق من صدقها. وقد أُجري هذا الاختبار على البنود الصادقة فقط، وتم الحصول على النتائج كما يلي:

الجدول ٤,٣

نتائج اختبار الثبات

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.985	15

استنادًا إلى اختبار الثبات الذي تمّ إجراؤه باستخدام معامل ألفا كرونباخ (Cronbach's Alpha) ، تمّ الحصول على نتيجة مقدارها ٠,٩٨٥، وهي أعلى من القيمة المرجعية ٠,٦، وبناءً عليه يمكن الاستنتاج أن هذه الأسئلة تتمتع بدرجة عالية من الثبات.

٢. نتائج الاختبار القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية

قبل بدء عملية التعليم، قام الباحث بتوزيع **الاختبار القبلي** على تلاميذ المجموعة التجريبية بهدف التعرف على مستواهم الأولى قبل تنفيذ أي تدخل تعليمي. وبعد الانتهاء من تطبيق **نموذج التعلم على الألعاب باستخدام وسيلة لعبة العجلة الدوارة،**

قام الباحث بتوزيع **الاختبار البعدي** لقياس مدى التحسن في نتائج تعلم التلاميذ بعد تنفيذ النموذج. تعتمد المدرسة الثانوية الإسلامية الأهلية دار السلام جومبانج في تقييم نتائج تعلم التلاميذ على مقياس معياري يُقسَّم إلى خمس فئات، وهي كالتالي:

الجدول ٤,٤

معايير التقييم

الرقم	النتيجة	التقدير	البيان
١	١٠٠-٨٧	ممتاز	يُشير إلى إتقانٍ عالٍ جداً وفهمٍ شامل للمادة الدراسية
٢	٨٦-٧٤	جيد جدا	يُشير إلى مستوى جيد من الفهم مع بعض الأخطاء البسيطة
٣	٧٣-٦٢	جيد	يُظهر فهماً مقبولاً مع بعض الثغرات التي لا تؤثر على الكفاءة العامة
٤	٦١-٥٠	مقبول	الحد الأدنى من الكفاءة، ويحتاج الطالب إلى متابعة وتحسين الأداء
٥	٤٩-٠	مردود	يُشير إلى عدم تحقيق الكفاءة المطلوبة، ويجب على الطالب إعادة التعلُّم والتحسين

وفقًا لدليل التقييم في المدرسة، فإن التلاميذ الذين يحصلون على تقدير "مقبول" (٥٠-٦١) أو "مردود" (٠-٤٩) لا يُعتبرون قد حققوا مستوى الإتقان التعليمي المطلوب. لذلك، يلتزم هؤلاء التلاميذ بالمشاركة في برنامج تعليمي علاجي (*Remedial*) يهدف إلى مراجعة المفاهيم الأساسية التي لم يتم إتقانها, تقديم تدريبات إضافية وشرح تفصيلي, ضمان الارتقاء بأدائهم إلى مستوى "جيد" على الأقل. هذا النظام يُظهر التزام المدرسة بتحقيق مبدأ "النجاح للجميع" وحرصها على ألا يُترك أي طالب خلف الركب التعليمي. كما أنه يدعم تطبيق مبادئ العدالة في التقييم ويركز على التحسين المستمر لأداء المتعلمين.

وفيما يأتي عرض للمقارنة بين نتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدي في المجموعة التجريبية.

الجدول ٤,٥

المقارنة بين نتائج الاختبار القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية

الرقم	النتيجة	التقدير	الاختبار القبلي		الاختبار البعدي	
			عدد التلاميذ	نسبة المئوية	عدد التلاميذ	نسبة المئوية
١	١٠٠-٨٧	ممتاز	-	٪٠	١٠	٪٥٦,٥
٢	٨٦-٧٤	جيد جدا	١	٪٤,٣	١٣	٪٤٣,٥
٣	٧٣-٦٢	جيد	١٣	٪٥٦,٥	٣	٪٠
٤	٦١-٥٠	مقبول	٨	٪٣٤,٨	-	٪٠
٥	٤٩-٠	مردود	٤	٪٤,٣	-	٪٠
العدد			٢٦	٪١٠٠	٢٦	٪١٠٠

بناءً على البيانات الواردة في الجدول ٤,١، يُلاحظ توزيع نتائج التلاميذ في المجموعة التجريبية كما يلي:

في الاختبار القبلي، لم يحصل أي تلميذ على مستوى ممتاز .أما مستوى جيد جدًا فحصل عليه تلميذ واحد فقط بنسبة (٤,٣٪)، بينما بلغ عدد التلاميذ في مستوى جيد ١٣ تلميذًا بنسبة (٥٦,٥٪)، وفي مستوى مقبول ٨ تلاميذ بنسبة (٣٤,٨٪)، و٤ تلاميذ في مستوى مردود بنسبة ٤,٣٪.

أما في الاختبار البعدي، فقد شهدت النتائج تحسنًا ملحوظًا، حيث حصل ١٠ تلاميذ على مستوى ممتاز بنسبة (٥٦,٥٪)، و١٣ تلميذًا على مستوى جيد جدًا بنسبة (٤٣,٥٪)، بينما لم يعد هناك أي تلميذ في مستويات جيد، مقبول، أو مردود.

وبلغ متوسط نتائج الاختبار القبلي ٥٥,٢ بينما ارتفع متوسط نتائج الاختبار البعدي إلى ٨٢,٦.

تشير هذه النتائج إلى وجود تطور كبير وسريع في أداء التلاميذ بعد تطبيق نموذج التعلم القائم على الألعاب باستخدام وسيلة لعبة العجلة الدوارة، مما يدل على فعالية هذا النموذج في تحسين فهم التلاميذ لقواعد النحو.

٣. نتائج الاختبار القبلي والبعدي للمجموعة الضابطة

قبل تنفيذ التعليم، وزعت الباحث الاختبار القبلي في المجموعة الضابطة لمعرفة قدرة التلاميذ قبل التعليم. ثم وزعت الباحث الاختبار البعدي لمعرفة النتائج بعد التعليم. فيما يلي المقارنة بين نتائج الاختبار القبلي والبعدي للمجموعة الضابطة.

الجدول ٤,٦

المقارنة بين نتائج الاختبار القبلي والبعدي للمجموعة الضابطة

الرقم	النتيجة	التقدير	الاختبار القبلي		الاختبار البعدي	
			عدد التلاميذ	نسبة المئوية	عدد التلاميذ	نسبة المئوية
١	١٠٠-٨٧	ممتاز	–		–	–
٢	٨٦-٧٤	جيد جدا	–		٥	٪١٧,٩
٣	٧٣-٦٢	جيد	٣	٪١٠,٧	١٧	٪٦٠,٧
٤	٦١-٥٠	مقبول	١٣	٪٤٦,٤	٦	٪٢١,٤
٥	٤٩-٠	مردود	١٢	٪٤٢,٩	–	–
العدد			٢٨	٪١٠٠	٢٨	٪١٠٠

بناءً على معطيات الجدول ٤,٢، يُظهر توزيع نتائج التلاميذ في المجموعة الضابطة على النحو التالي:

في الاختبار القبلي، لم يحصل أي من التلاميذ على مستوى ممتاز أو جيد جدًا . أما في مستوى جيد، فقد حصل عليه ٣ تلاميذ بنسبة (١٠,٧٪)، بينما كان هناك ١٣ تلميذًا في مستوى مقبول بنسبة (٤٦,٤٪)، و١٢ تلميذًا في مستوى مردود بنسبة ٤٢,٩٪.

أما في الاختبار البعدي، فلم يحصل أحد على مستوى ممتاز، في حين حصل ٥ تلاميذ على مستوى جيد جدًا بنسبة (١٧,٩٪)، وارتفع عدد التلاميذ في مستوى جيد إلى ١٧ تلميذًا بنسبة (٦٠,٧٪). كما انخفض عدد التلاميذ في مستوى مقبول إلى ٦ تلاميذ بنسبة (٢١,٤٪)، ولم يعد هناك أي تلميذ في مستوى مردود.

وبالنسبة لمعدل القيم، فقد بلغ متوسط نتائج الاختبار القبلي ٤٣,٦، بينما بلغ متوسط نتائج الاختبار البعدي ٦٨,١. تُظهر هذه النتائج وجود تطوّر في أداء التلاميذ بعد تطبيق أسلوب التعليم التقليدي، إلا أن هذا التحسّن كان بطيئًا نسبيًا، مما يدل على أن فاعلية الطريقة التقليدية في تعزيز مستوى التلاميذ كانت محدودة.

٤. المقارنة نتائج الاختبار البعدي بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة

فيما يلي صيغة مفصلة ومُعادة الصياغة للجملة التي قدمتها. يعرض الجدول الآتي مقارنة نتائج الاختبار البعدي بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة، وذلك بهدف بيان الفروق في مستوى التحصيل الدراسي بعد تنفيذ الأسلوبين المختلفين في التعليم.

الجدول ٤,٧

المقارنة نتائج الاختبار البعدي بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة

الرقم	النتيجة	التقدير	المجموعة التجريبية		المجموعة الضابطة	
			عدد التلاميذ	نسبة المئوية	عدد التلاميذ	نسبة المئوية
١	١٠٠-٨٧	ممتاز	٤	١٣,٣٪	–	–
٢	٨٦-٧٤	جيد جدا	١٣	٤٣,٣٪	٥	١٧,٩٪
٣	٧٣-٦٢	جيد	١٣	٤٣,٣٪	١٧	٦٠,٧٪
٤	٦١-٥٠	مقبول	–	–	٦	٢١,٤٪
٥	٤٩-٠	مردود	–	–	–	–
العدد			٢٦	١٠٠٪	٢٨	١٠٠٪

بناءً على البيانات الواردة في الجدول ٤,٣، يمكن ملاحظة الفروق بين نتائج الاختبار البعدي للمجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة من حيث النسب المئوية لكل فئة تقديرية.

في المجموعة التجريبية، حصل ٤ تلاميذ على تقدير ممتاز (٨٧ –١٠٠) نسبة (١٣,٣٪)، و ١٣ تلميذًا على تقدير جيد جدًا (٧٤–٨٦) بنسبة (٤٣,٣٪)، و١٣ تلميذًا أيضًا على تقدير جيد (٦٢–٧٣) بنسبة (٤٣,٣٪). ولم يسجل أي من التلاميذ نتائج في فئتي مقبول (٥٠–٦١) أو مردود ٠–٤٩)

أما في المجموعة الضابطة، فلم يحصل أي تلميذ على تقدير ممتاز، بينما حصل ٥ تلاميذ على تقدير جيد جدًا بنسبة (١٧,٩٪)، و١٧ تلميذًا على تقدير جيد بنسبة (٦٠,٧٪)، و٦ تلاميذ على تقدير مقبول بنسبة (٢١,٤٪). ولم يكن هناك أي تلميذ في فئة مردود.

تشير هذه النتائج إلى أن التلاميذ في المجموعة التجريبية أظهروا أداءً أكاديميًا أفضل في الاختبار البعدي مقارنةً بتلاميذ المجموعة الضابطة، مما يدل على فعالية نموذج التعلم القائم على الألعاب باستخدام وسيلة لعبة العجلة الدوارة في تحسين نتائج تعلم التلاميذ.

ب. نتائج البحث

بعد تحصيل نتائج الاختبار القبلي والبعدي، تم إجراء الباحث لقياس فعالية تطبيق نموذج التعلم القائم على الألعاب بوسيلة لعبة العجلة الدوارة لتعليم قواعد النحو. استعان الباحث في تحليل النتائج مستعينا الاختبار *t* باستخدام *spss*. قبل تحليل النتائج باختبار *t*، تم إجراء الباحث اختبار الطبيعية واختبار التجانس.

١. اختبار الطبيعية

تم إجراء اختبار الطبيعية باستخدام *spss*. ولضمان توزيع بيانات ما قبل الاختبار وما بعده من الفئات التجريبية والضابطة بشكل طبيعي، تم إجراء اختبار

التوزيع الطبيعي باستخدام طريقة *Shapiro-Wilk*.[٥٤] تم استخدام هذا الاختبار لأن عدد العينات في هذا البحث كان أقل من ٥٠ طالبًا. فيما يلي نتائج الاختبار:

الجدول ٤,٨

اختبار الطبيعية

Tests of Normality

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	Pretest Kelas A (Kontrol)	.134	28	.200*	.957	28	.287
	Posttest Kelas A (Kontrol)	.137	28	.191	.953	28	.235
	Pretest Kelas C (Eksperimen)	.183	26	.025	.933	26	.093
	Posttest Kelas C (Eksperimen)	.119	26	.200*	.960	26	.388

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

a. Lilliefors Significance Correction

ويقال أن البيانات موزعة بشكل طبيعي في اختبار *Shapiro Wilk* إذا كان قيمة الأهمية *(Sig.)*. أكبر من ٠,٠٥.

بناءً على الجدول أعلاه، القيمة معروفة أن قيمة الأهمية (*Sig.*) لبيانات الاختبار القبلي للمجموعة التجريبية في اختبار *Shapiro-wilk* هو ٠,٢٨٧ وهو أكبر من ٠,٠٥. أن قيمة الأهمية لبيانات الاختبار البعدي للمجموعة التجريبية في اختبار *Shapiro-wilk* هو ٠,٢٣٥ وهو أكبر من ٠,٠٥. أما قيمة الأهمية بيانات الاختبار القبلي للمجموعة الضابطة في اختبار *Shapiro-wilk* هو ٠,٠٩٣ وهو أكبر من ٠,٠٥. وقيمة الأهمية لبيانات الختبار البعدي للمجموعة الضابطة في اختبار *Shapiro-wilk* هو ٠,٣٨٨ وهو أكبر من ٠,٠٥. فلذلك، تم اعتبار البيانات لكل مجموعة البيانات الطبيعية. و يمكن استخدامه لإجراء اختبارات إحصائية أخرى، بما في ذلك اختبارات التجانس واختبار–t واختبار-*N Gain*.

[٥٤] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2011).

٢. اختبار التجانس

بعد إجراء اختبار الطبيعية، فإن الخطوة التالية هي اختبار التجانس لمعرفة ما إذا كانت البيانات من المجموعتين لها تباين موحد أم لا.[٥٥] يتم إجراء هذا الاختبار باستخدام اختبار *Levene's Test*. البيانات المستخدمة لاختبار التجانس هي نتائج الاختبار البعدي للمجموعة التجريبية والضابط. فيما يلي نتائج اختبار التجانس.

الجدول ٤,٩

اختبار التجانس

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	.969	1	52	.330
	Based on Median	.811	1	52	.372
	Based on Median and with adjusted df	.811	1	49.495	.372
	Based on trimmed mean	.978	1	52	.327

بناء على نتائج اختبار التجانس أعلاه، فإنه يظهر قيمة الأهمية (*Sig.*) بناءً على متوسط *(Based on Mean)*هو ٠,٣٣٠. لأن قيمة ٠,٣٣٠ > ٠,٠٥، يمكن الاستنتاج أن تباين بيانات قيمة بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة هو متجانس. فلذلك تم اعتبار البيانات هي متجانسة. وبالتالي، فإن البيانات من المجموعتين تلبي افتراض التجانس و يمكن تحليلها باستخدام اختبار *N-Gain* و اختبار t.

٣. اختبار *N-Gain*

لتحليل مدى فعالية نموذج التعلم القائم على الألعاب باستخدام وسيلة العجلة الدوارة، أجرى الباحث اختبار *N-Gain* لتحديد مقدار التحسن في نتائج التعلم لدى الطلاب في كلا المجموعتين: التجريبية و الضابطة. يليه نتائج اختبار *N-Gain*:

---

[٥٥] Syofian Siregar, *Statistik Parametik Untuk Penelitian Kuantitatif* (Jakarta: Bumi Aksara, 2013).

الجدول ٤,١٠

نتائج اختبار *N-Gain*

Descriptives

	Kelas			Statistic	Std. Error
N_GainPersen	Eksperimen	Mean		61.8182	2.89277
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	55.8605	
			Upper Bound	67.7760	
		5% Trimmed Mean		61.3763	
		Median		61.3248	
		Variance		217.571	
		Std. Deviation		14.75027	
		Minimum		37.50	
		Maximum		95.65	
		Range		58.15	
		Interquartile Range		21.78	
		Skewness		.335	.456
		Kurtosis		.031	.887
	Kontrol	Mean		28.5390	2.90688
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	22.5746	
			Upper Bound	34.5034	
		5% Trimmed Mean		29.5038	
		Median		29.1005	
		Variance		236.598	
		Std. Deviation		15.38175	
		Minimum		-25.00	
		Maximum		55.26	
		Range		80.26	
		Interquartile Range		20.51	
		Skewness		-1.318	.441
		Kurtosis		4.369	.858

بناءً على الجدول أعلاه, أظهرت النتائج أن متوسط درجة *N-Gain* في المجموعة التجريبية بلغ (٦١,٨٢٪)، مما يشير إلى تحسن ملحوظ في نتائج التعلم بعد تطبيق النموذج. يتراوح مدى الدرجات بين (٣٧,٥٠٪) إلى (٩٥,٦٥٪)، مع انحراف معياري قدره (١٤,٧٥)، مما يدل على تباين متوسط في درجات الطلاب. يشير ذلك إلى أن معظم الطلاب في المجموعة التجريبية استفادوا من طريقة التعلم بالألعاب، وحققوا تقدماً في فهم قواعد النحو.

في المقابل، بلغ متوسط درجة *N-Gain* في المجموعة الضابطة ٢٨,٥٤٪ فقط، مما يدل على تحسن طفيف، ويقع ضمن فئة منخفضة. كما أظهرت

البيانات وجود طلاب لم يتحسنوا، بل انخفض أداؤهم، كما يظهر في أدنى درجة بلغت −٢٥,٠٠٪ .تُظهر هذه النتائج أن طريقة التعليم التقليدية لم تكن فعالة بشكل كافٍ مقارنة بالطريقة القائمة على الألعاب.

وبناءً على هذه النتائج، يمكن القول إن نموذج التعلم القائم على الألعاب باستخدام وسيلة العجلة الدوارة يُعد **فعالًا** في تعزيز الفهم النحوي لدى الطلاب، ويسهم بشكل إيجابي في رفع مستوى التحصيل الدراسي، مقارنة بالطريقة التقليدية.

٤. اختبار *t*

نظرًا لتمتع البيانات طبيعية وتجانس في التوزيع، لجأ الباحث إلى استخدام اختبار (t) لتحليل نتائج الدراسة. وفيما يلي عرض لنتائج اختبار (t) باستخدام اختبار *Independent Sample T-Test*.

الجدول ٤,١١

نتائج المتوسط الإحصائي (*Mean Statistik*)

Group Statistics

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Belajar	Kelas Eksperimen	26	84.62	7.083	1.389
	Kelas Kontrol	28	65.36	8.795	1.662

بناءً على الجدول أعلاه، يُعرف أن عدد بيانات الدرجات في المجموعة الضابطة هو ٢٨ تلميذًا، بينما في المجموعة التجريبية هو ٢٦ تلميذًا. ومتوسط درجات التلاميذ (*Mean*) في المجموعة الضابطة هو ٦٥,٢٩، بينما في المجموعة التجريبية هو ٨٣,٣٨. وبذلك، يمكن الاستنتاج إحصائيًا بطريقة وصفية أن هناك فرقًا في متوسط الدرجات بين المجموعة الضابطة والمجموعة التجريبية. ولمعرفة ما إذا كان هذا الفرق ذا دلالة معنوية أم لا، فلا بد من تفسير مخرجات اختبار *Independent Sample T-Test* كما يلي:

الجدول ٤,١٢

اختبار *Independent Sample T-Test*

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar	Equal variances assumed	969	330	8.820	52	.000	19.258	2.184	14.877	23.640
	Equal variances not assumed			8.891	51.012	.000	19.258	2.166	14.910	23.607

بناءً على الجدول أعلاه، يُعرف أن قيمة .Sig لاختبار *Levene's Test* (*for Equality of Variance*) هي ٠,٣٣٠، وهي أكبر من ٠,٠٥، وهذا يعني أن التباين بين بيانات المجموعة الضابطة والمجموعة التجريبية متجانس. وفي قسم *Equal variances assumed*، وُجدت قيمة Sig. (2-tailed) ٠,٠٠٠ وهي أقل من ٠,٠٥،

بجانب نجاح استخدام نموذج التعلم القائم على الألعاب، واجه الباحث بعض التحديات أثناء التطبيق. من بين هذه التحديات أن اللعبة تحتاج إلى وقت أطول في التحضير والتنفيذ مقارنة بالتعليم العادي. كما أن اختلاف مستوى الطلاب جعل بعضهم يتفاعل بسرعة، بينما احتاج البعض الآخر إلى وقت أكثر للفهم والمشاركة. بالإضافة إلى ذلك، كان من الضروري أن يكون المعلم حاضرًا وموجّهًا طوال النشاط حتى لا يخرج الطلاب عن الهدف التعليمي. ومع ذلك، يمكن التغلب على هذه التحديات من خلال التخطيط الجيد وتجريب الطريقة أكثر من مرة حتى تصبح أكثر فاعلية وتنظيمًا.

وبناءً على هذه النتائج، يمكن **رفض الفرضية الصفرية (H_0) وقبول الفرضية البديلة (H_a)**، مما يعني وجود فرق دالٍ إحصائيًّا بين متوسط درجات الطلاب في الصف الضابط والصف التجريبي. وهذا يؤكد أن طريقة التعلم

باستخدام نموذج الألعاب بوسيلة العجلة الدوارة لها **أثر فعّال ومهم** في تحسين نتائج تعلم قواعد النحو.

وعليه، يمكن القول إن نموذج التعلم القائم على الألعاب باستخدام وسيلة العجلة الدوارة يُعد **فعالًا** في تعزيز الفهم النحوي لدى الطلاب، ويسهم بشكل إيجابي في رفع مستوى التحصيل الدراسي، مقارنة بالطريقة التقليدية.

الفصل الخامس

مناقشة البحث

أ. تطبيق نموذج التعلم القائم على الألعاب بوسيلة لعبة العجلة الدوارة لتعليم قواعد النحو في مدرسة دار السلام الثانوية الإسلامية الأهلية جومبانج

استخدم الباحث نموذج التعلم القائم على الألعاب (*Game-Based Learning*) بوسيلة لعبة العجلة الدوارة لتعليم طلاب الصف العاشر في مدرسة دار السلام الثانوية الإسلامية الأهلية بجومبانج، وذلك لاختبار فعاليته في تعليم قواعد النحو، ولا سيما في مادة "الأفعال الخمسة". يهدف هذا النموذج التعليمي إلى جعل بيئة تعليمية ممتعة، وتحدٍ تفاعلي، بحيث يتمكن الطلاب من فهم المادة بشكل أفضل من خلال لعبة تشجع على المشاركة النشطة.

أظهرت نتائج هذا البحث أن تطبيق نموذج التعلم القائم على الألعاب بوسيلة لعبة العجلة الدوارة يُعد أسلوبًا فعالًا في تحسين تعلم قواعد النحو لدى طلاب الصف العاشر في مدرسة دار السلام الثانوية الإسلامية الأهلية جومبانج، وخاصة في مادة "الأفعال الخمسة". ويُظهر هذا الأمر أهمية الدمج بين المتعة والتفاعل داخل الصف لجعل العملية التعليمية أكثر فاعلية. وقد أظهرت نتائج الملاحظة الصفية كما وردت في الجدول (٤.١) أن المعلم التزم بدرجة "دائم" في ١٥ من أصل ١٦ بندًا، بنسبة بلغت ٩٣,٧٥٪، مما يدل على أن تنفيذ النموذج تم بدرجة عالية من الالتزام والانتظام، وأسهم في توفير بيئة تعليمية نشطة وجذابة.

ويُظهر هذا الأمر أهمية الدمج بين المتعة والتفاعل داخل الصف لجعل العملية التعليمية أكثر فاعلية. فعلى سبيل المثال، أظهر الطلاب في المجموعة التجريبية تفاعلًا أعلى، وتنافسًا إيجابيًا، واستمتاعًا بالنشاطات الصفية مقارنة بزملائهم في المجموعة الضابطة الذين تلقوا الدرس بأسلوب تقليدي اعتمد على الشرح المباشر دون وسيلة تفاعلية. وقد تجلّى هذا الفرق من خلال ملاحظات الباحث أثناء اللقاءات الثلاثة،

حيث ساهم استخدام العجلة الدوارة في رفع الحماس وتحفيز الطلاب على المشاركة الجماعية.

يرتبط هذا النموذج مباشرة بالنظرية البنائية (*Constructivism*) التي تؤكد على أن الطلاب يبنون معرفتهم من خلال التفاعل النشط مع البيئة التعليمية، مما يساعدهم في ربط المفاهيم الجديدة بالخبرات السابقة.[٥٦] وبناءً على نظرية التعلم النشط أيضًا، فإن إشراك الطلاب في أنشطة تفاعلية مثل الألعاب التعليمية يعزز من دافعيتهم للتعلم ويزيد من قدرتهم على الاحتفاظ بالمعلومة. وقد اتضح ذلك من خلال التفاعل الطلابي أثناء تطبيق اللعبة، وخاصة في الجولتين التنافستين في اللقاء الثالث، حيث أظهر الطلاب فهمًا أكبر للمفاهيم النحوية وارتفعت نسبة الإجابة الصحيحة بشكل ملحوظ.

وقد طبق الباحث هذا النموذج من خلال ست مراحل أساسية، وهي:

١) تقديم الأهداف وتحفيز الطلاب في بداية كل لقاء لبناء الحماس والرغبة في التعلم؛

٢) تقديم المعلومات من خلال شرح قواعد النحو التي ستكون أساسًا للّعبة؛

٣) تنظيم الطلاب في مجموعات صغيرة مكونة من ٤ إلى ٥ طلاب لتعزيز التفاعل الجماعي, كما أكّد فيجوتسكي (Vygotsky) على أهمية التفاعل الاجتماعي في بيئة اللعب.[٥٧]

٤) توجيه المجموعات أثناء العمل والتعلم، حيث قدم الباحث التوجيهات اللازمة أثناء سير اللعبة، بما في ذلك عند إجابة الطلاب على الأسئلة من خلال العجلة الدوارة؛

٥) التقييم عبر تقديم اختبار بعدي (*post-test*) في اللقاء الأخير لقياس مدى تحسن فهم الطلاب؛

---

[٥٦] Suparlan, "Teori Konstruktivisme Dalam Pembelajaran," *Islamika : Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan* 1, no. 2 (2019): 79–88, https://doi.org/10.24114/kjb.v7i1.10113.

[57] Vygotsky and Cole, *Mind in Society: Development of Higher Psychological Processes*, 1997.

٦) تقديم الجوائز، حيث أعرب الباحث عن شكره وقدم تحفيزًا رمزيًا للطلاب المشاركين بفعالية، وذلك بهدف تعزيز دافعيتهم.

وهذه خطوات تتفق مع نموذج التعلم القائم على الألعاب كما شرحه *Prensky* (٢٠٠١) الذي يرى أن الألعاب التعليمية يجب أن تتضمن عناصر التحدي، التفاعل، الأهداف التعليمية، والمكافأة.[٥٨] وإن التعلم القائم على الألعاب يعزز الدافعية، ويحسن نتائج التعلم، ويساعد على الاحتفاظ بالمعلومات لمدة أطول مقارنة بالطرق التقليدية.[٥٩]

تم اختيار وسيلة العجلة الدوارة نظرًا لقدرتها على خلق جو في التعلم من الفلراحة والمنافسة والمشاركة بين الطلاب. وقد بيّنت نتائج المرحلة الثالثة من التطبيق، كما ورد في الفصل الرابع، أن طلاب المجموعة التجريبية حققوا نتائج أعلى في الاختبار البعدي مقارنة بالمجموعة الضابطة، مما يدل على فعالية هذه الوسيلة التعليمية. كما أن نتائج الملاحظة الصفية دعمت هذا الاستنتاج، حيث حصلت معظم البنود على تقييم "دائم"، مما يعكس التزام المعلم بتطبيق النموذج كما هو مخطط له، ما عدا بند "التأمل والتفكر" الذي حصل على ٥٠٪، ما يشير إلى ضرورة تعزيز هذا الجانب في المستقبل لتدعيم الفهم الأعمق.

تتوافق هذه الدراسة مع نتائج البحث الذي أجرته فاطمة الزهراء (٢٠٢٣) بعنوان" :استخدام وسائل الإعلام ذات العجلات الدوارة لتعليم المفردات في مدرسة روضة الحسنية بروبولينغو"،[٦٠] حيث توصلت الباحث إلى أن استخدام وسيلة العجلة الدوارة فعال جدًا في تعليم المفردات العربية، لأنه يسهم في زيادة تفاعل الطلاب وتسريع عملية الفهم.[٦١] وبالمثل، فإن استخدام هذه الوسيلة في تعليم النحو يساعد

---

[58] Prensky, *Digital Game-Based Learning*.

[59] Bardach and Klassen, "Smart Teachers, Successful Students? A Systematic Review of the Literature on Teachers' Cognitive Abilities and Teacher Effectiveness."

[٦٠] زهرة, "استخدام وسيلة العجلة الدوارة لتعليم المفردات في مدرسة روضة الحسنية الابتدائية بروبولينجو."

[٦١] زهرة.

في تبسيط المفاهيم المعقدة، وزيادة التفاعل بين الطلاب، والمساهمة في تحقيق أهداف التعلم بشكل أمثل. ولهذا، فإن وسيلة العجلة الدوارة تُعد وسيلة تعليمية مناسبة وفعالة في نموذج التعلم القائم على الألعاب في تعليم قواعد النحو في مدرسة دار السلام.

وتتوافق هذه الدراسة أيضًا مع ما توصل إليه فهمي هدى (٢٠٢٠) في بحثه الموسوم "استخدام وسائل التعلم ذات العجلة الدوارة في تعلم قواعد النحو"،[٦٢] حيث خلص إلى أن استخدام وسيلة العجلة الدوارة فعال في مساعدة الطلاب على فهم قواعد النحو، نظرًا لقدرتها على تعزيز مشاركة الطلاب وخلق جو تعليمي ممتع. كما أن هذه الوسيلة تُسهم في تحفيز الدافعية لدى الطلاب وتيسير فهم المواد الصعبة.

وقد أثبتت نتائج هذا البحث أن استخدام العجلة الدوارة أضاف بُعدًا من التفاعل والمشاركة الجماعية، مما ساعد على التغلب على الملل الذي يرافق أحيانًا دراسة القواعد النحوية التي توصف غالبًا بأنها صعبة وجافة.[٦٣]

يُعد التعلم القائم على الألعاب نموذجًا تعليميًا يتضمن النشاطات الترفيهية كجزء من عملية التعليم. ومن خلال هذا النموذج، لا يُطلب من الطلاب فهم المادة نظريًا فحسب، بل يُشجَّعون أيضًا على تطبيقها بصورة نشطة في بيئة تنافسية إيجابية. ولهذا النموذج عدة مزايا، منها:

١) تعزيز دافعية الطلاب للتعلم
٢) تشجيع التعاون والتواصل بين الطلاب
٣) تنمية روح المنافسة الإيجابية
٤) المساعدة في تحسين قدرة الطلاب على التذكر والاحتفاظ بالمعلومات.

وبناءً عليه، فإن استخدام نموذج التعلم القائم على الألعاب مع وسيلة العجلة الدوارة يُعد مناسبًا جدًا لتعليم قواعد النحو، إذ أثبت فعاليته في تحسين كفاءة التعلم

---

[62] Huda, "Penggunaan Media Pembelajaran Spinning Wheel Dalam Pembelajaran Qawaid Nahwu."
[63] Vygotsky and Cole, *Mind in Society: Development of Higher Psychological Processes*, 1997.

ورفع نتائج الطلاب. وهو ما تم تأكيده من خلال نتائج التقييم الكمي والملاحظة الصفية التي تم عرضها في الفصل السابق.

ب. فعالية تطبيق نموذج التعلم القائم على الألعاب بوسيلة لعبة العجلة الدوارة لتعليم قواعد النحو في مدرسة دار السلام الثانوية الإسلامية الأهلية جومبانج

تشير نتائج هذا البحث إلى أن تطبيق نموذج التعلم القائم على الألعاب بوسيلة لعبة العجلة الدوارة كان فعالًا في تعليم قواعد النحو لطلاب الصف العاشر في المدرسة الثانوية الإسلامية الأهلية دار السلام جومبانج. وقد ظهر ذلك من خلال نتائج تحليل الاختبارات والملاحظات الصفية واختبارات *N-Gain* و *T-Test*.

أظهرت نتائج الاختبار القبلي والبعدي في المجموعة التجريبية تحسنًا ملحوظًا في أداء الطلاب. حيث ارتفع متوسط نتائج الاختبار من (٥٥,٢) في القبلي إلى (٨٢,٦) في البعدي. وفي المقابل، ارتفع متوسط نتائج المجموعة الضابطة من (٤٣,٦) إلى (٦٨,١)، وهو تحسن أبطأ نسبيًا. كما أظهر اختبار *N-Gain* أن نسبة التحسن في المجموعة التجريبية بلغت (٦١,٨٢٪) وهي ضمن الفئة العالية، بينما في المجموعة الضابطة بلغت (٢٨,٥٤٪) فقط، وهي فئة منخفضة. بل إن بعض طلاب المجموعة الضابطة سجلوا تراجعًا في الأداء بعد التعليم التقليدي، كما ظهر في أدنى قيمة (-٢٥%).

تم تعزيز هذه النتائج بتحليل إحصائي باستخدام اختبار *Independent Sample T-Test* بعد التأكد من تحقق الشروط الإحصائية؛ حيث أظهرت بيانات *Shapiro-Wilk* أن جميع البيانات موزعة توزيعًا طبيعيًا (*Sig. > 0.05*)، وبيانات *Levene's Test* أن البيانات متجانسة (*Sig. =0.330 > 0.05*). أظهر اختبار *t* فرقًا دالًا بين الفصلين، حيث كانت قيمة *Sig. (2-tailed) = 0.000 < 0.05*، مما يعني أن هناك فرقًا معنويًا في متوسط التحصيل بين المجموعة التجريبية والضابط، وهو لصادق المجموعة التي درست باستخدام نموذج التعلم القائم على الألعاب.

ومن جانب آخر، أظهرت نتائج الملاحظة الصفية أن تنفيذ النموذج تم بدرجة عالية من الالتزام. فقد حصلت أغلب البنود على تقييم "دائم"، بنسبة (١٠٠٪)، بينما البند المتعلق بـ "إتاحة الوقت للتأمل" فقط بلغ (٥٠٪). كما لاحظ الباحث أن التفاعل كان قويًّا في اللقاء الثالث، حين لعب الطلاب بالعجلة، وظهر حماسهم وتعاونهم، مما يؤكد الجانب التفاعلي والاندماجي للنموذج.

وتدل هذه النتائج جميعها على أن نموذج التعلم القائم على الألعاب باستخدام وسيلة لعبة العجلة الدوارة **فعالٌ** بدرجة عالية في تحسين نتائج تعلم قواعد النحو، ويتفوق على الطريقة التقليدية في رفع مستوى التحصيل الدراسي للطلاب المدرسة الثانوية الأهلية دار السلام جومبانج .

وتتوافق هذه النتائج مع ما ورد في الإطار النظري، وخاصة ما يتعلق بنموذج التعلم القائم على الألعاب (*Game-Based Learning*) الذي ظهر في أدبيات التربية الحديثة، وخصوصًا كما طرحه مارك برينسكي (*Marc Prensky*)، الذي أكد أن دمج عناصر اللعب في عملية التعلم يسهم في زيادة التفاعل والدافعية، ويجعل المحتوى التعليمي أكثر جاذبية للطلاب في العصر الرقمي.[٦٤]

على الرغم من نجاح استخدام نموذج التعلم القائم على الألعاب، واجه الباحث بعض التحديات أثناء التطبيق. من بين هذه التحديات أن اللعبة تحتاج إلى وقت أطول في التحضير والتنفيذ مقارنة بالتعليم العادي. كما أن اختلاف مستوى الطلاب جعل بعضهم يتفاعل بسرعة، بينما احتاج البعض الآخر إلى وقت أكثر للفهم والمشاركة. بالإضافة إلى ذلك، كان من الضروري أن يكون المعلم حاضرًا وموجّهًا طوال النشاط حتى لا يخرج الطلاب عن الهدف التعليمي. ومع ذلك، يمكن التغلب على هذه التحديات من خلال التخطيط الجيد وتجريب الطريقة أكثر من مرة حتى تصبح أكثر فاعلية وتنظيمًا.

---

[64] Prensky, *Digital Game-Based Learning*.

وتدل هذه النتائج جميعها على أن نموذج التعلم القائم على الألعاب باستخدام وسيلة لعبة العجلة الدوارة فعالٌ بدرجة عالية في تحسين نتائج تعلم قواعد النحو، ويتفوق على الطريقة التقليدية في رفع مستوى التحصيل الدراسي لطلاب المدرسة الثانوية الأهلية دار السلام جومبانج.

وفي ضوء التقدم التكنولوجي والتحول الرقمي الذي يشهده العصر الحديث، أصبح استخدام أساليب التعليم الحديثة – ومنها نموذج التعلم القائم على الألعاب – أكثر ملاءمة وفاعلية في بيئات التعلم. فالطلاب اليوم ينتمون إلى "الجيل الرقمي" *Digital Natives*، كما أشار إلى ذلك مارك برينسكي، وهم أكثر استجابة للمحفزات التفاعلية والأدوات التعليمية التي تحاكي أسلوب حياتهم وتواكب اهتماماتهم. ولهذا، فإن توظيف اللعب كوسيلة تعليمية لا يُعد مجرد ابتكار فني، بل هو استجابة واقعية لحاجة تعليمية معاصرة، تسهم في رفع الدافعية الذاتية، وتحقيق بيئة تعليمية نشطة، وتكامل جوانب الإدراك والمعرفة والمتعة في آنٍ واحد.[٦٥]

[65] Prensky.

الفصل السادس
الخاتمة

أ. خلاصة البحث

بناءً على نتائج البحث ومناقشاته عن تطبيق نموذج التعلم القائم على الألعاب باستخدام وسيلة "لعبة العجلة الدوّارة" في تعليم قواعد النحو بالمدرسة الثانوية الأهلية دار السلام جومبانج، توصّل الباحث إلى النتائج التالية:

١. استخدم الباحث نموذج التعلم القائم على الألعاب باستخدام "لعبة العجلة الدوّارة" في الصف العاشر–C كمجموعة تجريبية. تم تطبيق النموذج التعلم القائم على الألعاب من خلال ست خطوات رئيسية، وهي: (١) تحديد الأهداف وتحفيز الطلاب (٢) عرض المعلومات (٣) تنظيم الطلاب (٤) توجيه الأنشطة الجماعية (٥) التقويم (٦) التعزيز. تؤكد نتائج الملاحظة الصفية التزام المعلم العالي في تطبيق خطوات النموذج، حيث حصلت ٩ من أصل ١٠ بنود على تقييم "دائم" بنسبة (١٠٠٪)، ما يدل على انتظام التنفيذ وجودته. أما البند الوحيد الذي حصل على تقييم "أحيانًا" بنسبة (٥٠٪) فكان متعلقًا بـ "إتاحة الوقت للتأمل". ويشير ذلك إلى أن بيئة الصف كانت منظمة وتفاعلية، مما ساعد على تحسين مشاركة الطلاب ودافعيتهم نحو التعلم.

٢. أظهرت نتائج اختبار T لعينة مستقلة أن تطبيق نموذج التعلم القائم على الألعاب باستخدام لعبة العجلة الدوارة كان فعالًا في تحسين نتائج التعلم، حيث بلغت قيمة الدلالة ($Sig. = 0.000$)، وهي أقل من ٠,٠٥، مما يعني قبول الفرضية البديلة (H_a) ورفض الفرضية الصفرية (H_0). هذا يدل على وجود فرق معنوي لصالح المجموعة التجريبية، مما يؤكد أن النموذج المستخدم أكثر فعالية من الطريقة التقليدية. أما اختبار *N-Gain*، فقد أظهر أن التحسن في المجموعة التجريبية بلغ ٦١,٨٢٪ (فئة عالية)، بينما بلغ في المجموعة الضابطة ٢٨,٥٤٪ (فئة منخفضة). وتشير هذه النتائج إلى أن النموذج لا يسهم فقط في رفع مستوى التحصيل، بل يجعل التعلم أكثر تفاعلًا ومتعة.

ب. التوصيات

انطلاقًا من نتائج هذا البحث حول تطبيق نموذج التعلم القائم على الألعاب باستخدام لعبة العجلة الدوّارة لتعليم قواعد النحو لدى تلاميذ الصف الثامن في المدرسة الثانوية الأهلية دار السلام جومبانج، تقدم الباحثة التوصيات الآتية:

١. يُنصح للمعلمين باستخدام نموذج التعلم القائم على الألعاب كوسيلة لتحسين تعلم قواعد النحو، لما لهذا النموذج من طابع تطبيقي وتفاعلي يساهم في رفع دافعية الطلاب وتحسين فهمهم للموضوعات النحوية.

٢. يمكن للمعلمين استخدام وسيلة "لعبة العجلة الدوّارة" لتقويم مدى فهم الطلاب لمادة النحو بطريقة ممتعة ومشجّعة، مما يزيد من مشاركتهم الفعّالة داخل الفصل الدراسي.

٣. ينبغي إدراج الألعاب التعليمية ضمن خطط التدريس بوصفها أدوات داعمة للعملية التعليمية، لا سيما في المواد التي يُنظر إليها على أنها صعبة أو نظرية مثل النحو.

٤. يُوصى باستخدام هذا النموذج كأحد الاستراتيجيات البديلة في تطوير أساليب تعليم اللغة العربية، خاصة إذا أُرفق بتخطيط تربوي سليم وتقويم مناسب لمستوى التلاميذ.

ج. اقتراحات

انطلاقًا من نتائج هذا البحث، يقترح الباحث ما يلي:

١. ضرورة استخدام نماذج ووسائل تعليمية مناسبة لطبيعة المادة التعليمية، مثل نموذج التعلم القائم على الألعاب باستخدام "لعبة العجلة الدوارة" في تعليم النحو.

٢. ينبغي على المعلم أن يكون متمكنًا من المادة العلمية ومُلمًّا بأساليب عرضها بطريقة تفاعلية ومبسّطة.

٣. يُوصى بتوفير تدريبات مستمرة للطلاب لتعزيز الفهم وتثبيت المعلومات.

٤. يُنصح الباحثون/الباحثات القادمون بتوسيع نطاق هذا البحث ليشمل مهارات لغوية أخرى أو فئات عمرية مختلفة، مع تحسين أدوات القياس المستخدمة.

قائمة المراجع

أ. المراجع العربية

الجوزية, ابن قيم. الفوائد ابن قيم الجوزية. مكة: دار العالمية, ١٩٩٥.

النجاح, فاهمة. ‘‘الفصول الافتراضية باستخدام ‘غاتر.تان’ لتطوير التعلم اللغة العربية بالاكتشاف بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ١١ جاكرتا.’’ جامعة شريف هداية الله الإسلامية الحكومية جاكرتا, ٢٠٢٣.

داهود, محمود سليمان احمد. ‘‘تأثير البيئة التعميمية المدرسية في التحصيل االكاديمي.’’ الاردن: مجلة كلية التربية (أسيوط) .n.d , https://doi.org/10.21608/mfes.2023.315597.

زكي شعباني, محمد, خير الناصحين and ,أريل بحر الدين. ‘‘فعالية وسيلة العجلة الدوارة في ترقية مهارة القراءة الأساسية للطلاب المستوى الأول بجامعة دار فعالية وسيلة العجلة الدوارة في ترقية مهارة القراءة الأساسية للطلاب المستوى الأول بجامعة دار الفتح ’’. An Naba: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Islam 7, no. 1 (2024). https://doi.org/doi.org/10.51614/annaba.v7i1.428.

زهرة, فاطمة. ‘‘استخدام وسيلة العجلة الدوارة لتعليم المفردات في مدرسة روضة الحسنية الابتدائية بروبولينجو.’’ جامعة مولامنا مالك الإسلامية الحكومية مالانج, ٢٠٢٤.

عبد الرحمن, سلمي صلاح, زينب محمود محمد كامل and ,زكريا زبير حناوي بشاي. ‘‘أثر استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تدريس الرياضيات للصف الثاني الابتدائي على تنمية مهارة حل المشكلات.’’ مجلة كلية التربية (أسيوط) ٤٠ .(2024) 8.2 .no , https://doi.org/10.21608/mfes.2024.389871.

عبدالله السبيعي, هيا محمد بن. ‘‘برنامج تدريبي مقترح لتصميم أدوات تقويم نواتج التعلّم المهارية لمعلمات العلوم وأثره في تنمية الجانب المهاري لقياس نتاجات التعلم لديهن.’’ مجلة كلية التربية (أسيوط) ٣٨ .(2022) 8.2 .no , https://doi.org/10.21608/mfes.2022.270046.

موسى, خالدي, سبتي and ,نعيمة/مؤطر. ‘‘تعليمية قواعد النحو العربي في الزوايا والمدارس القرآنية-https://dspace.univ ,n.d. ,2023 .’’

adrar.edu.dz/jspui/bitstream/123456789/8023/1/تعليمية قواعد النحو العربي في الزوايا والمدارس القرآنية مقدمة ابن اجروم أنموذجا.pdf.

ب. المراجع الأجنبية

Akbar, Faisal. “Strategi Guru Profesional Menghadapi Era Digital.” *Seri Publikasi Pembelajaran* 1, no. 1 (2022): 1–12. https://scholar.googleusercontent.com/scholar?q=cache:HjtKAtQ2ssoJ:scholar.google.com/+profesionalisme+guru+di+era+digital&hl=id&as_sdt=0,5&as_ylo=2023.

Al-Aboudi, A H, and N Ali. “ المسائل النحويّة المتّفقة مع قواعد النحو التقليدي في كتاب شواهد التوضيح والتصحيح مسائل الأفعال والمنصوبات أمثلة.” *Journal of Kufa Studies Center*, 2023. https://journal.uokufa.edu.iq/index.php/ksc/article/download/11491/10331.

Ambarwati, Arie, and Sudirman. *Pengantar Memahami 18 Nilai Pendidikan Karakter*. Edited by Zulfa Rahma Bahar. *Sustainability (Switzerland)*. Vol. 11. Malang: PT. Literasi Nusantara Abadi Grup, 2022. http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI.

Amelia, Amelia, and Mar’atus Solikhah. “Meningkatkan Kreativitas Menulis Siswa Melalui Penerapan Teknologi.” *Jurnal Pendidikan Indonesia* 5, no. 1 (2024): 1–8. https://doi.org/10.59141/japendi.v5i1.2663.

Bardach, Lisa, and Robert M. Klassen. “Smart Teachers, Successful Students? A Systematic Review of the Literature on Teachers’ Cognitive Abilities and Teacher Effectiveness.” *Educational Research Review* 30, no. January (2020): 100312. https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100312.

Bitu, Yuliana Sesi, Agustina Purnami Setiawi, Fransiskus Ghunu Bili, Sri Astuti Iriyani, Nova Supriyedi Patty, Program Studi Pgpaud, Kec Loura, Kabupaten Sumba, Barat Daya, and Nusa Tenggara Timur. “Pembelajaran Interaktif : Meningkatkan Keterlibatan Dan Pemahaman Siswa” 5, no. 2 (2024): 193–98. jurnal.unigal.ac.id/J-KIP/article/view/14697.

Danuri, and Siti Maisaroh. *Metodologi Penelitian*. *Samudra Biru*, 2019. http://repository.upy.ac.id/2283/1/METOPEN PENDIDIKAN-DANURI.pdf.

Firmansyah, M, and Info Artikel. “Esensi Perbedaan Metode Kualitatif Dan Kuantitatif.” *Jurnal Ekonomi Pembangunan* 3, no. 2 (2021). https://elastisitas.unram.ac.id/index.php/elastisitas/article/view/46.

Ghozali, Imam. *Aplikasi Multivariate Dengan Program IBM SPSS 21*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro, 2016.

Hanafy, Muh. Sain. "Konsep Belajar Dan Pembelajaran." *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan* 17, no. 1 (2019): 66–79. https://doi.org/10.24252/lp.2014v17n1a5.

Hendracita, Nana. *Buku Ajar Model-Model Pembelajaran SD*. Bandung: Tofani Multikreasi Bandung, 2021.

Huda, Nisa Fahmi. "Penggunaan Media Pembelajaran Spinning Wheel Dalam Pembelajaran Qawaid Nahwu." *Lisanan Arabiya: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 4, no. 2 (2020): 155–74. https://doi.org/10.32699/liar.v4i2.1495.

Husein, B H. *Media Pembelajaran Efektif*. *Semarang: Fatawa*, 2020.

Jariyah, A. "استخدام لوحة جدارية لتعليم قواعد النحو في مدرسة المتوسطة مالانج." etheses.uin-malang.ac.id, 2024. http://etheses.uin-malang.ac.id/67143/.

Keil-Hipp, Diane T. "Spinning Wheels: How Resistance, Culture, and Assumed Continuity Interact to Paralyze a Company." *Organization Development Journal* 39, no. 1 (2021): 45–57. https://www.proquest.com/openview/8f04206361a01af0a7e14a7734e837ad/1?pq-origsite=gscholar&cbl=36482.

Kus Indrawati, Astriona Canda, and Nur Rabiul Saningtyas. *Buku New Prosiding UIN Malang*. Malang, 2022.

Kustandi, Cecep, and Daddy Darmawan. *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, 2020.

Liu, Zi-yu, Zaffar Ahmed Shaikh, and Farida Gazizova. "Using the Concept of Game-Based Learning in Education." *International Journal of Emerging Technologies in Learning* 15, no. 14 (2020): 53–64. https://doi.org/doi.org/10.3991/ijet.v15i14.14675.

Maulana Ramadhan, Rizki. "*Peningkatan Prestasi Fahm Al-Maqru Dan Kafa'ah Al-Kitabah Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Dengan Menggunakan Spinning Wheel Pada Peserta Didik Di Rumah Yatim Yogyakarta Cabang Monjali*." Universitas Islam Indonesia Yogykjarta, 2023.

Moto, Maklonia Meling. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Dunia Pendidikan." *Indonesian Journal of Primary Education* 3, no. 1 (2019): 20–28. https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i1.16060.

Nisa Fahmi Huda. "Penggunaan Media Spinning Wheel Dalam Pembelajaran Qawaid Nahwu." *Studi Arab* 11, no. 2 (2020): 87–100. https://doi.org/10.35891/sa.v11i2.2390.

Nurishlah, Laesti, Anisa Nurlaila, and Mangun Rusnaya. "Strategi Pengembangan Motivasi Instrinsik Di Dalam Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal*

Murabbi 2 (2023): 60–71. https://doi.org/doi.org/10.69630/jm.v2i2.20.

Oktavia, Ririn. "Game Based Learning Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa." *OSF Preprints*, 2022. https://doi.org/10.31219/osf.io/6aeuy.

Permana, Natalis Sukma. "Game Based Learning Sebagai Salah Satu Solusi Dan Inovasi Pembelajaran Bagi Generasi Digital Native." *Jurnal Pendidikan Agama Katolik* 22, no. 2 (2022). https://doi.org/10.12681/edusc.3109.

Piaget, Jean. *Play, Dreams And Imitation In Childhood*. 1st Editio. London: Routledge, 1951.

Prayuddy Reksamunandar, Rhyan. "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kontekstual Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Sains Dasar Mahasiswa." *Jurnal Ilmiah Iqra'* 14 (n.d.): 205–22. https://journal.iain-manado.ac.id/index.php/JII/article/view/1169.

Prensky, Marc. *Digital Game-Based Learning*. McGraw-Hill Pub. Co., 2004.

Puspitasari, Andriyani, and Qolbi Zuhri Ali Murtadho. "Spinning Wheels of Knowledge: Elevating Arabic Language Learning Through Innovative Teaching Methods." *Suhuf* 35, no. 2 (2023): 50–58. https://doi.org/10.23917/suhuf.v35i2.23074.

Ramadan, H. "قواعد العربية بين فلسفة اللغة ومعيارية النحو: مقاربة حداثية." *Darulfunun Ilahiyat*, 2023. https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/2999664.

Razin, Abu, and Ummu Razin. "Ilmu Sharaf Untuk Pemula." *Maktabah Bisa*, 2017, 1–232. https://ia903106.us.archive.org/22/items/etaoin/ILMU SHARAF UNTUK PEMULA.pdf.

Rustamana, Agus, Putri Wahyuningsih, Muhammad Fikri Azka, Pipit Wahyu, Program Studi, Pendidikan Sejarah, Sultan Ageng Tirtayasa, et al. "Penelitian Metode Kuantitatif." *Cendikia Pendidikan* 5, no. 6 (2024). https://doi.org/10.9644/sindoro.v5i6.4186.

Santoso, Imam, and Harries Madiistriyanto. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. 1st ed. Tangerang: Indigo Media, 2021.

Siregar, Syofian. *Statistik Parametik Untuk Penelitian Kuantitatif: Dilengkapi Dengan Perhitungan Manual Dan Aplikasi SPSS Versi 17*. Jakarta: Bumi Aksara, 2013.

———. *Statistik Parametik Untuk Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Bumi Aksara, 2013.

Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2011.

———. *Metode Penelitian Pendidikan(Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D)*. Jakarta: Alfabeta, 2013.

Suparlan. “Teori Konstruktivisme Dalam Pembelajaran.” *Islamika : Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan* 1, no. 2 (2019): 79–88. https://doi.org/10.24114/kjb.v7i1.10113.

Susanto, Primadi Candra, Dewi Ulfah Arini, Lily Yuntina, and Josua Panatap. “Konsep Penelitian Kuantitatif : Populasi , Sampel , Dan Analisis Data (Sebuah Tinjauan Pustaka).” *Jurnal Imu Multidisiplin* 3, no. 1 (2024): 1–12. https://doi.org/10.38035/jim.v3i1.504.

Vygotsky, L. S., and MIchael Cole. *Mind in Society: Development of Higher Psychological Processes*. *Harvard University Press*, 1978.

Vygotsky, L.S., and Michael Cole. *Mind in Society: Development of Higher Psychological Processes*. *Boston Studies in the Philosophy and History of Science*. Vol. 287. Harvard University Press, 1997.

Wayan Pitriani, Ni, Nyoman Dantes, and Sariyasa. “Game Based Learning Berorientasi Kahoot! Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar.” *Jurnal Kependidikan* 13, no. 1 (2024): 643–50. https://jurnaldidaktika.org643.

Wulandari, Amelia Putri, Annisa Anastasia Salsabila, Karina Cahyani, Tsani Shofiah Nurazizah, and Zakiah Ulfiah. “Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar.” *Journal on Education* 5, no. 2 (2023): 3928–36. https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074.

الملاحق

الملحق ١

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
PASCASARJANA
Jalan Ir. Soekarno No.34 Dadaprejo Kota Batu 65323, Telepon (0341) 531133
Website: https://pasca.uin-malang.ac.id/, Email: pps@uin-malang.ac.id

Nomor : B-610/Ps/TL.00/02/2025 17 Februari 2025
Lampiran : -
Perihal : **Permohonan Izin Penelitian**

Yth. Bapak / Ibu
Kepala MAS Darussalam Jombang
Jl. Kapten Pierre Tendean No.10, Sengon, Kec. Jombang, Kabupaten Jombang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penyelesaian tugas akhir studi/penulisan tesis, kami mohon dengan hormat kepada Bapak/Ibu berkenan memberikan izin penelitian serta pengumpulan data dan informasi terkait objek penelitian tesis yang dilakukan oleh mahasiswa kami berikut ini:

Nama	:	**RYAN WAHYU WIJAYANTO**
NIM	:	230104210057
Program Studi	:	Magister Pendidikan Bahasa Arab
Dosen Pembimbing	:	1. Dr. H. Syuhadak, M.A 2. Dr. Laily Fitriani, M.Pd
Judul Penelitian	:	فعالية نموذج التعلم القائم على الألعاب بوسيلة لعبة العجلة الدوارة لتعليم قواعد النحو في المدرسة الثانوية الإسلامية دار السلام جومبانج

Demikian surat permohonan izin penelitian ini kami sampaikan, atas perhatian dan izin yang diberikan, kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Direktur,

Wahidmurni

Dokumen ini telah ditanda tangani secara elektronik.
Token : p4aJvC

Yayasan Pendidikan Islam dan Sosial Diponegoro Jombang Akta Notaris : Mamuchin, SH. No. 75 Tanggal 17 September 2015, Menkumham RI No. AHU-0013963.AH.01.04 Tahun 2015

MADRASAH ALIYAH DARUSSALAM

NPSN : 20579954 NSM : 131235170053 Email : madarussalamngesong@gmail.com

Pondok Pesantren Darussalam Jl. Kapt. P. Tendean 10 Ngesong Sengon Jombang Jawa Timur 61418. Telp: (0321) 873937

SURAT KETERANGAN

Nomor : 230 /Ma.15.12.053/PP.01.1/V/2025

Yang bertandatangan di bawah ini :

N a m a	: Dr. Achmad Junaidi, M.S.I
Jabatan	: Kepala Madrasah Aliyah Darussalam Sengon Jombang
Alamat Madrasah	: Jln. Kapten Pier Tendean No. 10 Ngesong Sengon Jombang

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama	: Ryan Wahyu Wijayanto, S.Pd
NIM	: 230104210057
Fakultas/Jurusan	: Pascasarjana/Progaram Studi Magister Pendidikan Bahasa Arab
Tahun Akademik	: 2024/2025

Bahwa nama diatas adalah mahasiswa Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang telah melaksanakan penelitian di MA Darussalam Sengon Jombang pada tanggal 22 April – 10 Mei Tahun 2025 dengan Judul :

فعالية تطبيق نموذج التعلم القائم على الألعاب بوسيلة لعبة العجلة الدوارة لتعليم قواعد النحو في المدرسة الثانوية الإسلامية الأهلية دار السلام جومباتج

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya, atas kerjasamanya kami smpaikan terimakasih.

Jombang, 29 Mei 2025

Kepala Madrasah

Dr. Achmad Junaidi, M.S.I

الملحق ٣

SURAT REKOMENDASI VALIDASI INSTRUMEN

Setelah melakukan validasi instrumen observasi penelitian yang berjudul:

فعالية تطبيق نموذج التعلم القائم على الألعاب بوسيلة لعبة العجلة الدوارة لتعليم قواعد النحو في المدرسة الثانوية الإسلامية الأهلية دار السلام جومبانج

Pada tanggal 21 April 2025 yang disusun oleh:

Nama	: Ryan Wahyu Wijayanto
NIM	: 230104210057
Program Studi	: Magister Pendidikan Bahasa Arab
Instansi	: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Saya merekomendasikan bahwa instrumen ini*:

1. Sudah layak digunakan untuk penelitian tanpa revisi
2. Sudah layak digunakan untuk penelitian namun dengan syarat
3. Belum layak digunakan untuk penelitian

Catatan:
merevisi beberapa redaksi yang terdapat pada rubrik penilaian agar lebih jelas.

Harapannya rekomendasi dan catatan yang saya berikan dapat digunakan sebagaimana mestinya untuk penelitian tugas akhir tesist mahasiswa yang bersangkutan.

Malang, 21 April 2025

Validator Instrumen

*) Lingkari salah satu nomor

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mata Pelajaran Bahasa Arab (Qawaid Nahwu)

---

1. IDENTITAS PENULIS

Nama Penyusun	: Ryan Wahyu Wijayanto
Satuan Pendidikan	: MAS Darussalam Jombang
Tahun Penyusunan	: 2025
Jenjang Sekolah	: Madrasah Aliyah
Kelas	: 10
Alokasi Waktu	: 3 JP (3x40 menit)

2. SARANA DAN PRASARANA

- Media:
  laptop, *software* permainan Spinning Wheel.
- Sumber Belajar:
  Buku Qawaid Nahwu

3. TARGET PESERTA DIDIK

Kategori peserta didik dalam proses pembelajaran ini adalah peserta didik reguler kelas 10 MAS Darussalam Jombang dengan kapasitas 33-34 peserta didik.

4. MODEL PEMBELAJARAN

Game Based Learning.

5. TUJUAN PEMBELAJARAN:

a. Menjelaskan pengertian الأفعال الخمسة.

b. Menyebutkan bentuk-bentuk dari الأفعال الخمسة.

c. Menjelaskan tanda i'rab (raffa', nashab, jazm) pada الأفعال الخمسة.

d. Menerapkan penggunaan الأفعال الخمسة dalam kalimat dengan tepat.

e. Melakukan i'rab terhadap kalimat yang mengandung الأفعال الخمسة.

6. KEGIATAN PEMBELAJARAN

<u>Persiapan Pembelajaran</u>

- Guru menyiapkan sarana dan prasarana yang akan digunakan

- Guru menyiapkan lingkungan belajar yang nyaman
- Guru menyiapkan laptop, dan media bantu (permainan Spinning Wheel) yang akan digunakan

Pendahuluan

- Guru memulai pembelajaran dengan salam, doa bersama, dan memeriksa kehadiran peserta didik dengan sikap disiplin
- Guru melakukan apersepsi dengan memberikan pertanyaan pemantik
- Guru menyampaikan motivasi dan tujuan pembelajaran pada peserta didik

Kegiatan Inti

- Guru memberikan teks yang akan dianalisis peserta didik terkait susunan gramatikal الأفعال الخمسة yang terdapat di dalam teks
- Guru memberikan contoh susunan gramatikal الأفعال الخمسة
- Guru menyampaikan pelajaran dengan menjelaskan susunan gramatikal الأفعال الخمسة, peserta didik mendengarkan dengan seksama
- Guru memberikan kesempatan peserta didik membuat contoh kalimat yang terdapat susunan الأفعال الخمسة
- Guru membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok belajar
- Guru melakukan pendalaman materi dengan menggunakan media permainan Spinning Wheel yang dilaksanakan secara berkelompok
- Pendalaman materi dilakukan dengan turnamen mengumpulkan poin terbanyak oleh semua kelompok, permainan dilaksanakan dalam dua babak
- Babak pertama dilaksanakan satu putaran, setiap kelompok bergantian maju diwakili oleh salah satu anggota untuk menentukan kartu soal yang akan dikerjakan kelompok terkait
- Babak kedua dilaksanakan secara rebutan, pengambilan nomor kartu soal dilakukan oleh kelompok yang menang pada babak pertama, pertanyaan pada kartu soal dijawab secara rebutan, kelompok yang berhasil menjawab menjadi pengambil nomor kartu selanjutnya, dan begitu seterusnya sampai kartu soal habis
- Setiap kartu soal terdapat poin yang harus dikumpulkan oleh masing-masing kelompok untuk memenangkan permainan

- Kelompok yang berhasil memenangkan permainan adalah kelompok dengan poin terbanyak

Penutup

- Dengan bimbingan guru, peserta didik menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan
- Guru bersama peserta didik merefleksi dan mengevaluasi pembelajaran yang telah dilakukan
- Guru mengakhiri pembelajaran dengan salam dan doa

7. ASESMEN

a. Pengetahuan
   - Soal pilihan ganda dan isian tentang af'al khomsah
   - Penugasan i'rab kalimat

b. Keterampilan
   - Praktik membuat kalimat dan menganalisis i'rabnya secara lisan/tulisan

c. Sikap
   - Observasi keaktifan, rasa ingin tahu, dan kerja sama saat diskusi

الاختبار القبلي – الأَفْعَال الخَمْسَة

الاسم :

الفصل :

الألف) . عَيّن الأَفْعَال الخَمْسَة مِنَ الجمل الآتِيَةِ !

١. فعل مضارع مرفوع بثبوت النون

أ. الطَالِبَانِ يَدْرُسَانِ الدَّرسَ.

ب. هُم لَا يَدخُل الفَصلَ

ج. الطَّالِبَانِ لَمْ يَدرُسَا

د. الطَّالِبَانِ لَن يَدرُسَا

٢. فعل مضارع منصوب بحذف النون

أ. التَّلَامِيذُ لَمْ يَكْتُبُوا الوَاجِبَ

ب. التَّلَامِيذُ لَنْ يَكْتُبُوا الوَاجِبَ

ج. التَّلَامِيذُ يَكْتُبُونَ الوَاجِبَ

د. التَّلَامِيذُ لَن يَكْتُبُونَ الوَاجِبَ

٣. فعل مضارع مجزوم بحذف النون

أ. أَنتِ لَم تَذْهَبِي إِلَى المدرَسَةِ

ب. أَنتِ لَنْ تَذْهَبِي إِلَى المدرَسَةِ

ج. أَنتِ تَذْهَبِينَ إِلَى المدرَسَةِ

د. أَنتِ تَذْهَبِي إِلَى المدرَسَةِ

٤. فعل مضارع مرفوع بثبوت النون

أ. الطَّالِبَتَانِ تَلعَبَانِ فِي الميدَانِ

ب. الطَّالِبَتَانِ لَن يَلعَبَانِ فِي الميدَانِ

ج. الطَّالِبَتَا لَم يَلعَبَا فِي الميدَانِ

د. الطَّالِبَتَانِ يَلعَبَانِ فِي الميدَانِ

٥. فعل مضارع مرفوع بثبوت النون

أ. أَنتِ تَشرَبِينَ اللّبَنَ

ب. أَنتُم لَم تَشرَبُونَ القَهوَةَ

ج. أَنتَ لَن تُقرأَ الكِتَابَ

د. هوَ يَأْكُلُ الطَّعَامَ

الباء. حَوِّلِ الأَفْعَالَ المُضَارِعَةَ الَّتِي فِي الجُمَلِ الآتِيَةِ مِنْ حَالَةِ الرَّفْعِ إِلَى النَّصْبِ، ثُمَّ إِلَى الجَزْمِ!

نموذج ← العُمَّالُ يَشْتَغِلُونَ : – النصب : العُمَّالُ لَن يَشْتَغِلُوا

– الجزم : العُمَّالُ لَم يَشْتَغِلُوا

٦. هما يلعبان في الحديقة

النصب ....

الجزم.....

٧. أنتم تكتبون الدرسَ

النصب ....

الجزم.....

٨. أنتِ تسمعين المحاضرة

النصب ....

الجزم.....

٩. هما يقرآن القرآن

النصب ....

الجزم.....

١٠. أنتما تفهمان القاعدة

النصب ....

الجزم.....

الجيم. أَعْرِبِ الْجُمْلَةَ الَّتِي تَحْتَهَا خَطٌّ !

نموذج ← العُمَّالُ لَن يَشْتَغِلُوا : فعل مضارع منصوب بحذف النون لأنه مسبوق بـ"لن"ومن الأفعال الخمسة .

١١. هُمَا يَدرُسَانِ النحوَ جيداً .

١٢. الأَولَادُ لَم تَلعَبُوا فِي الميدَانِ.

١٣. أَنتِ لَن تَذهَبِي إِلَى السُّوقِ.

١٤. أَنتِ تَفهَمِينَ الدَّرسَ بِسُهُولَةٍ.

١٥. العُمَّالُ يَعمَلُونَ بِجِدٍّ.

الاختبار البعدي – الأَفْعَال الخَمْسَة

الاسم :

الفصل :

الألف) . عَيّن الأَفْعَال الخَمْسَة مِنَ الجمل الآتِيَةِ !

١. فعل مضارع مرفوع بثبوت النون

أ. أَنتِ تَشرَبِينَ اللّبَنَ

ب. أَنتُم لَم تَشرَبُونَ القَهوَةَ

ج. أَنتَ لَن تُقرأَ الكِتَابَ

د. هوَ يَأْكُلُ الطَّعَامَ

٢. فعل مضارع مرفوع بثبوت النون

أ. الطَّالِبَتَانِ تَلعَبَانِ فِي المِيدَانِ

ب. الطَّالِبَتَانِ لَن يَلعَبَانِ فِي المِيدَانِ

ج. الطَّالِبَتَا لَم يَلعَبَا فِي المِيدَانِ

د. الطَّالِبَتَانِ يَلعَبَانِ فِي المِيدَانِ

٣. فعل مضارع مجزوم بحذف النون

أ. أَنتِ لَم تَذْهَبِي إِلَى المدرَسَةِ

ب. أَنتِ لَنْ تَذْهَبِي إِلَى المدرَسَةِ

ج. أَنتِ تَذْهَبِينَ إِلَى المدرَسَةِ

د. أَنتِ تَذْهَبِي إِلَى المدرَسَةِ

٤. فعل مضارع منصوب بحذف النون

أ. التَّلَامِيذُ لَمْ يَكْتُبُوا الوَاجِبَ

ب. التَّلَامِيذُ لَنْ يَكْتُبُوا الوَاجِبَ

ج. التَّلَامِيذُ يَكْتُبُونَ الوَاجِبَ

د. التَّلَامِيذُ لَن يَكْتُبُونَ الوَاجِبَ

٥. فعل مضارع مرفوع بثبوت النون

أ. الطَالِبَانِ يَدْرُسَانِ الدَّرسَ.

ب. هُم لَا يَدخُل الفَصلَ

ج. الطَّالِبَانِ لَمْ يَدرُسَا

د. الطَّالِبَانِ لَن يَدرُسَا

الباء. حَوِّلِ الأَفْعَالَ المُضَارِعَةَ الَّتِي فِي الجُمَلِ الآتِيَةِ مِنْ حَالَةِ الرَّفْعِ إِلَى النَّصْبِ، ثُمَّ إِلَى الجَزْمِ!

نموذج ← العُمَّالُ يَشْتَغِلُونَ : – النصب : العُمَّالُ لَن يَشْتَغِلُوا

– الجزم : العُمَّالُ لَم يَشْتَغِلُوا

١. هما يلعبان في الحديقة

النصب ....

الجزم.....

٢. أنتم تكتبون الدرسَ

النصب ....

الجزم.....

٣. أنتِ تسمعين المحاضرة

النصب ....

الجزم.....

٤. هما يقرآن القرآن

النصب ....

الجزم.....

٥. أنتما تفهمان القاعدة

النصب ....

الجزم.....

الجيم. أَعْرِبِ الْجُمْلَةَ الَّتِي تَحْتَهَا خَطٌّ !

نموذج ← العُمَّالُ لَن يَشْتَغِلُوا : فعل مضارع منصوب بحذف النون لأنه مسبوق بـ"لن"ومن الأفعال الخمسة .

٦. هُمَا يَدرُسَانِ النحوَ جيداً .

٧. الأَولَادُ لَم تَلعَبُوا فِي الميدَانِ.

٨. أَنتِ لَن تَذهَبِي إِلَى السُّوقِ.

٩. أَنتِ تَفهَمِينَ الدَّرسَ بِسُهُولَةٍ.

١٠. العُمَّالُ يَعمَلُونَ بِجِدٍّ.

الملحق ٥

TES KISI-KISI SOAL

Mata Pelajaran : Bahasa Arab (Qawaid Nahwu)
Kelas/Semester : X-A & X-C/Genap
Materi :الأفعال الخمسة
Bentuk soal/tes : Pilihan Ganda, Isian
Jumlah soal : 15

Elemen	Capaian Pembelajaran	ATP	Bentuk Soal	No Soal
Membaca-Memirsa	Peserta didik mampu memahami dan merefleksi penggunaan الأفعال الخمسة dalam konteks kalimat untuk memahami informasi tersurat dan tersirat.	Mengidentifikasi الأفعال الخمسة dari pilihan kata	Pilihan Ganda	1-5
Menulis-Mempresentasikan	Peserta didik mampu mengubah bentuk af'al khamsah dari keadaan rafa' ke nashab dan jazm, serta mempresentasikan perubahan tersebut secara lisan atau tulisan.	Mengubah fi'il mudhari' dari bentuk rafa' ke nashab dan jazm	Isian	6-10
	Peserta didik mampu menjelaskan i'rab dari af'al khamsah yang digarisbawahi dalam konteks kalimat secara tepat.	Menentukan i'rab dari af'al khamsah dalam kalimat	Isian	11-15

الاختبار القبلي – الأَفْعَال الخَمْسَة

الاسم :

الفصل :

الألف) . عَيّن الأَفْعَال الخَمْسَة مِنَ الجمل الآتِيَةِ !

١. فعل مضارع مرفوع بثبوت النون

أ. الطَالِبَانِ يَدْرُسَانِ الدَّرسَ.

ب. هُم لَا يَدخُل الفَصلَ

ج. الطَّالِبَانِ لَمْ يَدرُسَا

د. الطَّالِبَانِ لَن يَدرُسَا

٢. فعل مضارع منصوب بحذف النون

أ. التَّلَامِيذُ لَمْ يَكْتُبُوا الوَاجِبَ

ب. التَّلَامِيذُ لَنْ يَكْتُبُوا الوَاجِبَ

ج. التَّلَامِيذُ يَكْتُبُونَ الوَاجِبَ

د. التَّلَامِيذُ لَن يَكْتُبُونَ الوَاجِبَ

٣. فعل مضارع مجزوم بحذف النون

أ. أَنتِ لَم تَذْهَبِي إِلَى المدرَسَةِ

ب. أَنتِ لَنْ تَذْهَبِي إِلَى المدرَسَةِ

ج. أَنتِ تَذْهَبِينَ إِلَى المدرَسَةِ

د. أَنتِ تَذْهَبِي إِلَى المدرَسَةِ

٤. فعل مضارع مرفوع بثبوت النون

أ. الطَّالِبَتَانِ تَلعَبَانِ فِي الميدَانِ

ب. الطَّالِبَتَانِ لَن يَلعَبَانِ فِي الميدَانِ

ج. الطَّالِبَتَا لَم يَلعَبَا فِي الميدَانِ

د. الطَّالِبَتَانِ يَلعَبَانِ فِي الميدَانِ

٥. فعل مضارع مرفوع بثبوت النون

أ. أَنتِ تَشرَبِينَ اللّبَنَ

ب. أَنتُم لَم تَشرَبُونَ القَهوَةَ

ج. أَنتَ لَن تُقرأَ الكِتَابَ

د. هوَ يَأْكُلُ الطَّعَامَ

الباء. حَوِّلِ الأَفْعَالَ المُضَارِعَةَ الَّتِي فِي الجُمَلِ الآتِيَةِ مِنْ حَالَةِ الرَّفْعِ إِلَى النَّصْبِ، ثُمَّ إِلَى الجَزْمِ!

نموذج ← العُمَّالُ يَشْتَغِلُونَ : – النصب : العُمَّالُ لَن يَشْتَغِلُوا

– الجزم : العُمَّالُ لَم يَشْتَغِلُوا

١. هما يلعبان في الحديقة

النصب ....

الجزم.....

٢. أنتم تكتبون الدرسَ

النصب ....

الجزم.....

٣. أنتِ تسمعين المحاضرة

النصب ....

الجزم.....

٤. هما يقرآن القرآن

النصب ....

الجزم.....

٥. أنتما تفهمان القاعدة

النصب ....

الجزم.....

الجيم. أَعْرِبِ الْجُمْلَةَ الَّتِي تَحْتَهَا خَطٌّ !

نموذج ← العُمَّالُ لَن يَشْتَغِلُوا : فعل مضارع منصوب بحذف النون لأنه مسبوق بـ"لن"ومن الأفعال الخمسة .

٦. هُمَا يَدرُسَانِ النحوَ جيداً .

٧. الأَولَادُ لَم تَلعَبُوا فِي الميدَانِ.

٨. أَنتِ لَن تَذهَبِي إِلَى السُّوقِ.

٩. أَنتِ تَفهَمِينَ الدَّرسَ بِسُهُولَةٍ.

١٠. العُمَّالُ يَعمَلُونَ بِجِدٍّ.

الاختبار البعدي – الأَفْعَال الخَمْسَة

الاسم:

الفصل :

الألف) . عَيّن الأَفْعَال الخَمْسَة مِنَ الجمل الآتِيَةِ !

١. فعل مضارع مرفوع بثبوت النون

أ. أَنتِ تَشرَبِينَ اللّبَنَ

ب. أَنتُم لَم تَشرَبُونَ القَهوَةَ

ج. أَنتَ لَن تُقرأَ الكِتَابَ

د. هوَ يَأْكُلُ الطَّعَامَ

٢. فعل مضارع مرفوع بثبوت النون

أ. الطَّالِبَتَانِ تَلعَبَانِ فِي المِيدَانِ

ب. الطَّالِبَتَانِ لَن يَلعَبَانِ فِي المِيدَانِ

ج. الطَّالِبَتَا لَم يَلعَبَا فِي المِيدَانِ

د. الطَّالِبَتَانِ يَلعَبَانِ فِي المِيدَانِ

٣. فعل مضارع مجزوم بحذف النون

أ. أَنتِ لَم تَذْهَبِي إِلَى المدرَسَةِ

ب. أَنتِ لَنْ تَذْهَبِي إِلَى المدرَسَةِ

ج. أَنتِ تَذْهَبِينَ إِلَى المدرَسَةِ

د. أَنتِ تَذْهَبِي إِلَى المدرَسَةِ

٤. فعل مضارع منصوب بحذف النون

أ. التَّلَامِيذُ لَمْ يَكْتُبُوا الوَاجِبَ

ب. التَّلَامِيذُ لَنْ يَكْتُبُوا الوَاجِبَ

ج. التَّلَامِيذُ يَكْتُبُونَ الوَاجِبَ

د. التَّلَامِيذُ لَن يَكْتُبُونَ الوَاجِبَ

٥. فعل مضارع مرفوع بثبوت النون

أ. الطَالِبَانِ يَدْرُسَانِ الدَّرسَ.

ب. هُم لَا يَدخُل الفَصلَ

ج. الطَّالِبَانِ لَمْ يَدرُسَا

د. الطَّالِبَانِ لَن يَدرُسَا

الباء. حَوِّلِ الأَفْعَالَ المُضَارِعَةَ الَّتِي فِي الجُمَلِ الآتِيَةِ مِنْ حَالَةِ الرَّفْعِ إِلَى النَّصْبِ، ثُمَّ إِلَى الجَزْمِ!

نموذج ← العُمَّالُ يَشْتَغِلُونَ : – النصب : العُمَّالُ لَن يَشْتَغِلُوا

– الجزم : العُمَّالُ لَم يَشْتَغِلُوا

١. هما يلعبان في الحديقة

النصب ....

الجزم.....

٢. أنتم تكتبون الدرسَ

النصب ....

الجزم.....

٣. أنتِ تسمعين المحاضرة

النصب ....

الجزم.....

٤. هما يقرآن القرآن

النصب ....

الجزم.....

٥. أنتما تفهمان القاعدة

النصب ....

الجزم.....

الجيم. أَعْرِبِ الْجُمْلَةَ الَّتِي تَحْتَهَا خَطٌّ !

نموذج ← العُمَّالُ لَن يَشْتَغِلُوا : فعل مضارع منصوب بحذف النون لأنه مسبوق بـ"لن"ومن الأفعال الخمسة .

٦. هُمَا يَدرُسَانِ النحوَ جيداً .

٧. الأَولَادُ لَم تَلعَبُوا فِي الميدَانِ.

٨. أَنتِ لَن تَذهَبِي إِلَى السُّوقِ.

٩. أَنتِ تَفهَمِينَ الدَّرسَ بِسُهُولَةٍ.

١٠. العُمَّالُ يَعمَلُونَ بِجِدٍّ.

الملحق ٦

SURAT REKOMENDASI VALIDASI INSTRUMEN

Setelah melakukan validasi instrumen observasi penelitian yang berjudul:

فعالية تطبيق نموذج التعلم القائم على الألعاب بوسيلة لعبة العجلة الدوارة لتعليم قواعد النحو في المدرسة الثانوية الإسلامية الأهلية دار السلام جومبانج

Pada tanggal 21 April 2025 yang disusun oleh:

Nama	: Ryan Wahyu Wijayanto
NIM	: 230104210057
Program Studi	: Magister Pendidikan Bahasa Arab
Instansi	: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Saya merekomendasikan bahwa instrumen ini*:

1. Sudah layak digunakan untuk penelitian tanpa revisi
2. Sudah layak digunakan untuk penelitian namun dengan syarat
3. Belum layak digunakan untuk penelitian

Catatan:
merevisi beberapa kalimat yang terdapat pada rekomendasi

Harapannya rekomendasi dan catatan yang saya berikan dapat digunakan sebagaimana mestinya untuk penelitian tugas akhir tesist mahasiswa yang bersangkutan.

Malang, 21 April 2025

Validator Instrumen

*) Lingkari salah satu nomor

PEDOMAN OBSERVAI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *GAME BASED LEARNING* MENGGUNAKAN MEDIA SPINNING WHEEL DALAM PEMBELAJARAN *QAWAID NAHWU*

Nama Madrasah : Madrasah Aliyah Darussalam Jombang
Kelas : Nuzho 1C / 10C
Tanggal Penelitian : 10 Mei 2025
Guru Observer : Lutfiya Rafika Rahmah, S.Pd.

Keterangan :
1 = Tidak Pernah
2 = Kadang-kadang
3 = Sering
4 = Selalu

No.	Kegiatan	Aspek yang diamati	Jawaban				
			1	2	3	4	4
1	Pembukaan	Memperhatikan situasi umum dalam pembelajaran				✓	
2		Mengabsen siswa					✓
3		Memperhatikan kebersihan ruangan			✓		
4		Membuka pelajaran dengan do'a				✓	
5	Pembelajaran *Game Based Learning*	Menyampaikan tujuan dan motivasi				✓	
6		Menjelaskan mekanisme dan aturan permainan					✓
7		Menyampaikan materi pembelajaran yang relevan dengan game					✓
8		Membagi siswa ke dalam kelompok sesuai kebutuhan permainan				✓	
9		Menyiapkan dan menjelaskan media/peralatan permainan					✓
10		Memfasilitasi pelaksanaan game pembelajaran					✓
11		Memberikan umpan balik dan klarifikasi konsep yang muncul selama permainan					✓
12		Melakukan evaluasi pembelajaran					✓
13		Memberikan penghargaan (reward) kepada individu/kelompok yang aktif atau unggul					✓
14	Penutup	Menutup kegiatan pembelajaran					✓

15		Refleksi		✓			
16		Menyelesaikan kegiatan pembelajaran dengan do'a dan salam					✓

Saran :

* Guru terlalu fokus dengan anak-anak yang sudah faham. guru sebaiknya memberikan perhatian lebih intensif kepada anak-anak yang kurang faham.

Jombang, 10 Mei 2025
Observer

Lutfiyya Rafika Rahmah, S.Pd

الملحق ٧

نتائج الاختبار القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية

الرقم	الاختبار القبلي		الاختبار البعدي	
	النتيجة	التقدير	النتيجة	التقدير
١	٧٠	جيد	٨٨	ممتاز
٢	٦٢	جيد	٨٤	جيد جدا
٣	٦٦	جيد	٨٢	جيد جدا
٤	٥٠	مقبول	٩٢	ممتاز
٥	٧٠	جيد	٩٠	ممتاز
٦	٥٤	مقبول	٨٤	جيد جدا
٧	٧٤	جيد جدا	٩٠	ممتاز
٨	٦٢	جيد	٨٨	ممتاز
٩	٥٠	مقبول	٨٤	جيد جدا
١٠	٦٤	جيد	٩٠	ممتاز
١١	٦٢	جيد	٨٠	جيد جدا
١٢	٧٠	جيد	٩٢	ممتاز
١٣	٦٨	جيد	٨٠	جيد جدا
١٤	٣٨	مردود	٧٢	جيد
١٥	٣٢	مقبول	٧٠	جيد
١٦	٦٤	جيد	٩٦	ممتاز
١٧	٥٤	مقبول	٩٨	ممتاز
١٨	٥٢	مقبول	٨٦	جيد جدا
١٩	٦٨	جيد	٨٤	جيد جدا
٢٠	٦٤	جيد	٨٠	جيد جدا

٢١	٤٠	مردود	٧٨	جيد جدا
٢٢	٧٠	جيد	٨٨	ممتاز
٢٣	٦٤	جيد	٨٦	جيد جدا
٢٤	٥٨	مقبول	٨٢	جيد جدا
٢٥	٤٨	مردود	٧٠	جيد
٢٦	٥٠	مقبول	٨٦	جيد جدا

الملحق ٨

نتائج الاختبار القبلي والبعدي للمجموعة الضابطة

الرقم	الاختبار القبلي		الاختبار البعدي	
	النتيجة	التقدير	النتيجة	التقدير
١	٦٠	مقبول	٨٠	جيد جدا
٢	٧٠	جيد	٧٤	جيد جدا
٣	٤٦	مردود	٦٢	جيد
٤	٥٨	مقبول	٦٤	جيد
٥	٤٠	مردود	٥٤	مقبول
٦	٥٦	مقبول	٧٤	جيد جدا
٧	٧٢	جيد	٧٨	جيد جدا
٨	٤٨	مردود	٦٤	جيد
٩	٣٠	مردود	٥٠	مقبول
١٠	٧٠	جيد	٨٢	جيد جدا
١١	٢٦	مردود	٥٢	مقبول
١٢	٥٦	مقبول	٧٠	جيد
١٣	٤٨	مردود	٧٢	جيد
١٤	٤٢	مردود	٥٤	مقبول
١٥	٥٦	مقبول	٦٤	جيد
١٦	٥٤	مقبول	٦٢	جيد
١٧	٤٠	مردود	٥٢	مقبول
١٨	٦٠	مقبول	٥٠	مقبول
١٩	٢٤	مردود	٦٦	جيد
٢٠	٥٨	مقبول	٧٢	جيد

٢١	٥٠	مقبول	٦٦	جيد
٢٢	٤٠	مردود	٦٦	جيد
٢٣	٥٠	مقبول	٦٢	جيد
٢٤	٥٦	مقبول	٦٨	جيد
٢٥	٥٦	مقبول	٦٦	جيد
٢٦	٥٨	مقبول	٧٠	جيد
٢٧	٤٢	مردود	٦٦	جيد
٢٨	٤٨	مردود	٧٠	جيد

الملحق ٩

الاختبار الطبيعية

Tests of Normality

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	Pretest Kelas A (Kontrol)	.134	28	.200*	.957	28	.287
	Posttest Kelas A (Kontrol)	.137	28	.191	.953	28	.235
	Pretest Kelas C (Eksperimen)	.183	26	.025	.933	26	.093
	Posttest Kelas C (Eksperimen)	.119	26	.200*	.960	26	.388

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

a. Lilliefors Significance Correction

الاختبار التجناس

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	.969	1	52	.330
	Based on Median	.811	1	52	.372
	Based on Median and with adjusted df	.811	1	49.495	.372
	Based on trimmed mean	.978	1	52	.327

Group Statistics

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Belajar	Kelas Eksperimen	26	84.62	7.083	1.389
	Kelas Kontrol	28	65.36	8.795	1.662

ملخص اختبار *Independent Sample T-Test*

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar	Equal variances assumed	.969	.330	8.820	52	.000	19.258	2.184	14.877	23.640
	Equal variances not assumed			8.891	51.012	.000	19.258	2.166	14.910	23.607

اختبار *N-Gain*

Descriptives					
	Kelas			Statistic	Std. Error
N_GainPersen	Eksperimen	Mean		61.8182	2.89277
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	55.8605	
			Upper Bound	67.7760	
		5% Trimmed Mean		61.3763	
		Median		61.3248	
		Variance		217.571	
		Std. Deviation		14.75027	
		Minimum		37.50	
		Maximum		95.65	
		Range		58.15	
		Interquartile Range		21.78	
		Skewness		.335	.456
		Kurtosis		.031	.887
	Kontrol	Mean		28.5390	2.90688
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	22.5746	
			Upper Bound	34.5034	
		5% Trimmed Mean		29.5038	
		Median		29.1005	
		Variance		236.598	
		Std. Deviation		15.38175	
		Minimum		-25.00	
		Maximum		55.26	
		Range		80.26	
		Interquartile Range		20.51	
		Skewness		-1.318	.441
		Kurtosis		4.369	.858

الملحق ١٠

الاختبار القبلي والبعدي (الفصل التجريبي والظابط)

تطبيق نموذج التعلم القائم على الألعاب بوسيلة اللعبة العجلة الدوارة

السيرة الذاتية

الاسم : ريان وحيو ويجاينتو

مكان الميلاد والتاريخ : جومبانج, ١٨ يونيو ٢٠٠١

العنوان : جومبانج

الجنسية : الإندونيسي

القسم : كلية الدراسة العليا قسم تعليم اللغة العربية

رقم الهاتف : ٠٨١٢٣٢٤٤٩٤٣

البريد الإلكتروني : ryanwahyu204@gmail.com

المستوى الدراسي	السنة
المدرسة الإبتدائية الحكومية ١ بلارو	٢٠٠٧-٢٠١٣
معهد دار السلام كونتور لتربية الإسلامية الحديثة فونوروكو-إندونيسيا	٢٠١٣-٢٠١٩
قسم تعليم اللغة العربية جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج	٢٠٢٠-٢٠٢٤
كلية الدراية العليا في قسم تعليم اللغة العربية جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج	٢٠٢٣-٢٠٢٥