تأثير لعبة البمبوزل في تعليم مهارة القراءة عند التلميذات بمدرسة البهجة الثانوية الإسلامية القرآنية شيربون

البحث الجامعي

اعداد:

نجمي موداتنا

الرقم الجامعي: ٢١٠١٠٤١١٠٠٣٦

قسم تعليم اللغة العربية

كلية علوم التربية والتعليم

جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج

٢٠٢٥

تأثير لعبة البمبوزل في تعليم مهارة القراءة عند التلميذات بمدرسة البهجة الثانوية الإسلامية القرآنية شيربون

البحث الجامعي

اعداد:

نجمي موداتنا

الرقم الجامعي: ٢١٠١٠٤١١٠٠٣٦

قسم تعليم اللغة العربية

كلية علوم التربية والتعليم

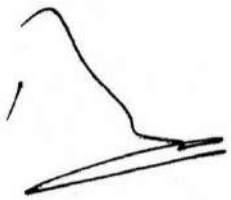
جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج

٢٠٢٥

خطاب الموافقة

البحث العلمي بعنوان " تأثير لعبة البمبوزل في تعليم مهارة القراءة عند التلميذات بمدرسة البهجة الثانوية الإسلامية القرآنية شيربون" الذي قدمه نجمي موداتنا قد فحصه المشرف ووافقه على تقديمه أمام مجلس المناقشة في٣ أكتبر ٢٠٢٥

المشر ف



د/سيف المصطفى

رقم التوظيف: ١٩٧٢٠٧٠٥٢٠٠٦٠٤١٠٣٢

رئيس القسم

رقم التوظيف: ١٩٧٢٠٧١٤٢٠٠٠٠٣١٠٠٤

تقرير مجلس المناقشة

البحث العلمي بعنوان " تأثير لعبة البمبوزل في تعليم مهارة القراءة عند التلميذات بمدرسة البهجة الثانوية الإسلامية القرآنية شيربون" الذي قدمه نجمي موداتنا قد فحصه المشرف ووافقه على تقديمه أمام مجلس المناقشة في. ٢٨ أكتبر ٢٠٢٥

مجلس المناقش ة

الدكتور الحاج بشرى مصطفى, الماجيستير — المناقش الرئيس

رقم التوظيف: ١٩٧٣٠٤٠٢٢٠٠٦٠٤٢٠٢٤

(.....)

محمد فاروق الماجيستير — الرئيس

رقم التوظيف: ١٩٨٨٠١١٨٢٠٠٣١٢١٠٠٢

(.....)

الدكتور سيف المصطفى — السكرتير

رقم التوظيف: ١٩٧٢٠٧٠٥٢٠٠٦٠٤١٠٣٢

(.....)

الدكتور الحاج محمد وليد , الماجيستير — عميد كلية علوم التربية والتعليم

رقم التوظيف: ١٩٧٣٠٨٢٣٢٠٠٠٠٣١٠٠٢

(.....)

إقرار الباحثة

بسم الله الرحمن الرحيم

أنا الموقع أدناه

الإسم : نجمي موداتنا

الرقم الجامعي : ٢١٠١٠٤١١٠٠٣٦

عنوان البحث : تأثير لعبة البمبوزل في تعليم مهارة القراءة عند التلميذات بمدرسة البهجة الثانوية الإسلامية القرآنية شيربون

أقرّ بأن هذا البحث الذي حضرته لاستيفاء بعض الشروط لنيل درجة البكالوريوس في قسم تعليم اللغة العربية كلية علوم التربية والتعليم جامعة مولانا مالك إبراهيم مالانج قد كتبته بنفسي وليس من حق غيري. وإذا ادعى أحد في المستقبل أنه من حقه وليس من حقي فأنا أتحمل المسؤولية على ذلك ولن تكون المسؤولية على لجنة المناقشة.

صاحب الإقرار

نجمي موداتنا

الرقم الجامعي: ٢١٠١٠٤١١٠٠٣٦

شعار

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ

﴿سورة العلق : ١﴾

اهداء

أهدي هذا البحث الجامعي إلى:

والدي المحبوبين

أبي المحبوب أوطار وأمي المحبوبة نورداهري.

عسى الله أن يطول ويبارك عمورهما ويسهل في الدنيا والآخرة آمين.

الأساتيذ والأستاذات

وإلى جميع أساتيذي وأستاذات بمدرسة البهجة الثانوية الإسلامية القرآنية شيربون. جزاك الله خيراً على لطفك في مساعدة الباحثة في أطروحته.

عائلتي المحبوبة

وإلى جميع عائلة من الجد عبد الرحمن والجد مودى إيتشيك. يتقدّمت الباحثة بجزيل الشكر على دعمكم ودعواتكم جميعًا.

شكر وتقدير

الحمد لله رب العلميين وبه نستعين وعلى أمور الدنيا والدين, والصلاة والسلام على أشرف الأنبياء والمرسلين سيدنا ومولانا محمد وعلى آله وصحبه أجمعين. أما بعد.

أشكر شكرا إلى الله عز وجل على نعمه القوة حتى قد انتهيت كتابة هذا البحث الجامعي بالموضو ع " **تأثير لعبة البمبوزل في تعليم مهارة القراءة عند التلميذات بمدرسة البهجة الثانوية الإسلامية القرآنية شيربون** ". ولكن لا أكمل هذا البحث الجامعي إلا بمساعدة الآخرين. وأريد أن أقدم كلمة الشكر إلى:

١. فضيلة الأستاذة الدكتورة الحاجة إلفي نور ديانا، مديرة جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.
٢. فضيلة الدكتور الحاج محمد وليد، عميد كلية علوم التربية والتعليم جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.
٣. فضيلة الدكتور أحمد مبلغ، رئيس قسم تعليم اللغة العربة كلية علوم التربية والتعليم جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.
٤. فضيلة الدكتور الحاج سيف المصطفى، كالمشرف الذي بذلوا جهده في إرشاد الباحثة في كتابة هذه الرسالة، وقدموا لها التشجيع والتوجيه حتى اكتملت هذه الرسالة.
٥. فضيلة والدي أبي المحبوب أوطار وأمي المحبوبة نورداهري والأخ الأصغر العزيز حبيب الرحمن الوافي والأخت الصغرى العزيزة أنيسا حياة الحسنى والأخت الصغرى العزيزة عافية النساء, وجميع عائلتي جزيل الشكر جزيل والعرفان على مواصلة مرافقة الباحثة في مُرِّ الحياة وحُلوها، وعلى ما قدّمتم من تشجيع ودعاء وتثبيت طوال فترة إنجاز هذه الرسالة.
٦. فضيلة الأساتيذ والأستاذات في قسم تعليم اللغة العربية كلية علوم التربية والتعليم جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج, شكرًا لكم على كل ما قدّمتم من علمٍ وتوجيهٍ للباحثة.

٧. جميع صديقات وأصدقاء في الماضي والحاضر. وهن أدها وباركا وساتريا وريرين وتيا وسيفول أنام وحسنل وميدا وحسنى وحنيف إمارة وأرزيتي وإسمتر وإيكا وأومرول وفيا الذين رافقوا الباحث في خلال دراستهم.

٨. شكرا جزيلا إلى عمّتي المرحومة مرلينا بنت الشيخ، التي أحسنت تربيتي في طفولتي، ولم تبخل عليّ بالتشجيع والدعم لإتمام هذه الرسالة. أسأل الله تعالى أن يتقبّل أعمالها الصالحة، وأن يجزيها الجزاء الأوفى، وأن يجعل مثواها الفردوس الأعلى.

مالانج, ١٩سبتمبير٢٠٢٥ الباحثة

نجمي مودتنا

مستخلص البحث

مودّتينا, نجمي ٢٠٢٥ . تأثير لعبة البمبوزل في تعليم مهارة القراءة عند التلميذات

بمدرسة البهجة الثانوية الإسلامية القرآنية شيربون. البحث الجامعي. قسم تعليم اللغة العربية، كلية علوم التربية والتعليم، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.
المشرف: الدكتور الحاج سيفول مصطفى الماجستير.

الكلمات الإشارة :مهارة القراءة، لعبة البمبوزل، اللغة العربية.

تُعَدُّ مهارة القراءة من أهم المهارات الأساسية في تعلم اللغة العربية، إذ تسهم في تنمية الجوانب اللغوية والمعرفية للتلميذات. ولتحقيق هذا الهدف لا بد من استخدام الوسائل التعليمية المناسبة التي تُحفّز التلميذات على المشاركة النشطة في عملية التعلم. ومن بين الوسائل الحديثة لعبة البمبوزل التي تُقدّم خبرة تعليمية ممتعة وتفاعلية في تنمية مهارة القراءة.

يهدف هذا البحث إلى معرفة كيفية تطبيق تعليم مهارة القراءة باستخدام لعبة البمبوزل عند التلميذات في مدرسة البهجة الثانوية الإسلامية القرآنية شيربون، وإلى معرفة مدى فعاليتها في تحسين نتائج التعلم. استخدمت الباحثة المدخل الكمي بالمنهج شبه التجريبي مع أدوات جمع البيانات هو: الاختبار القبلي والبعدي، الاستبيان، والملاحظة.

أظهرت نتائج البحث ما يلي: (١) أن تطبيق تعليم مهارة القراءة باستخدام لعبة البمبوزل يساعد التلميذات على فهم المادة بسهولة، ويجعل التعلم أكثر نشاطًا وتفاعلاً. (٢) أن استخدام لعبة البمبوزل في تعليم مهارة القراءة عند التلميذات فعال، حيث أظهرت نتائج الاختبار أن متوسط درجات المجموعة التجريبية أعلى من متوسط درجات المجموعة الضابطة. كما بينت نتائج اختبار (t) وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين المجموعتين، مما يدل على قبول الفرضية البديلة (H1) ورفض الفرضية الصفرية (Ho).

تمّ تطبيقُ وسيلة *Bamboozle* في تعليم مهارة القراءة من خلال الخطوات الآتية : (**١**) إعدادُ نصوص القراءة وأسئلة الفهم القرائي وإدخالُها في المنصّة، (٢) تنفيذُ الاختبار القبلي، (٣) شرحُ المادة

وأهداف التعلّم، (٤) قراءةُ النص، (٥) توضيحُ قواعد اللعبة وتقسيمُ التلميذات إلى مجموعات، (٦) تحديدُ زمن الإجابة بستّ ثوانٍ، (٧) اختيارُ الأرقام بالتناوب، (٨) مناقشةُ الأسئلة داخل المجموعات، (٩) تقديمُ الإجابات واحتسابُ النقاط، (١٠) منحُ المكافأة للمجموعة الأعلى نقاطًا، (١١) تقديمُ التعزيز والتوضيح، و(١٢) إجراءُ التقويم النهائي من خلال الاختبار البعدي.

ABSTRACT

Mawaddatina, Najmy (2025). *The Effect of Using Bamboozle Game in Teaching Reading Skill of the Female Students at MA Al-Bahjah Qur'aniyah Cirebon.* Undergraduate Thesis. Department of Arabic Language Education, Faculty of Education and Teacher Training, State Islamic University of Maulana Malik Ibrahim Malang.
Advisor: Dr. H. Syaiful Mustofa, M.Pd.

Keywords: Reading Skill, Bamboozle Game, Arabic Language.

Reading skill is one of the most essential abilities in learning Arabic, as it contributes to the development of students' linguistic and cognitive aspects. To achieve this goal, appropriate learning media are needed to motivate students and encourage active participation in the classroom. One of the innovative media used is the Bamboozle game, which provides an enjoyable and interactive learning experience in developing reading skills.

The purpose of this study is to investigate how the teaching of reading skills using the Bamboozle game is implemented for female students at Al-Bahjah Islamic Senior High School Cirebon, and to determine its effectiveness in improving learning outcomes. This study applied a quantitative approach with a quasi-experimental method. The instruments used for data collection included pretest and posttest, questionnaire, and observation.

The implementation of the **Bamboozle** media in teaching reading skills was conducted through the following stages: **(**1**)** preparing reading texts and reading comprehension questions and uploading them to the platform; **(**2**)** administering the pre-test; (3) explaining the learning material and objectives; (4) conducting text reading activities; (5) explaining the game rules and dividing students into groups; (6) setting a six-second time limit for answering; (7) selecting question numbers alternately; (8) discussing the questions within the groups; (9) presenting answers and calculating scores; (10) awarding prizes to the group with the highest score; (11) providing reinforcement and clarification; and (12) conducting the final evaluation through a post-test.

ABSTRAK

Najmy Mawaddatina (2025). *Pengaruh Permainan Bamboozle dalam Pembelajaran Keterampilan Membaca pada Siswi di MA Al-Bahjah Qur'aniyah Cirebon.*
Skripsi. Jurusan Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing: Dr. H. Syaiful Mustofa, M.Pd.

Kata Kunci: Keterampilan Membaca, Permainan *Bamboozle*, Bahasa Arab.

Keterampilan membaca merupakan salah satu kemampuan dasar yang sangat penting dalam pembelajaran bahasa Arab karena berperan dalam pengembangan aspek kebahasaan dan pengetahuan peserta didik. Untuk mencapai tujuan tersebut diperlukan media pembelajaran yang sesuai agar dapat memotivasi dan mendorong keaktifan siswa. Salah satu media inovatif yang digunakan adalah permainan Bamboozle yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif dalam mengembangkan keterampilan membaca.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan pembelajaran keterampilan membaca dengan menggunakan permainan Bamboozle pada siswi di SMAIQu Al-Bahjah Cirebon, serta untuk mengetahui tingkat efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah pretest dan posttest, angket, serta observasi.

Penerapan media Bamboozle dalam pembelajaran keterampilan membaca dilaksanakan melalui beberapa tahapan, yaitu: (1) penyusunan teks bacaan dan soal pemahaman membaca serta pengunggahannya ke dalam platform; (2) pelaksanaan tes awal (*pretest*); (3) penyampaian materi dan tujuan pembelajaran; (4) kegiatan membaca teks; (5) penjelasan aturan permainan dan pembagian siswa ke dalam kelompok; (6) penentuan waktu menjawab selama enam detik; (7) pemilihan nomor soal secara bergantian; (8) diskusi soal di dalam kelompok; (9) penyampaian jawaban dan penghitungan skor; (10) pemberian penghargaan kepada kelompok dengan perolehan skor tertinggi; (11) pemberian penguatan dan klarifikasi materi; serta (12) pelaksanaan evaluasi akhir melalui tes akhir (*posttest*).

محتويات البحث

الفصل الأول: الإطار العام..... ١

أ. مقدمة..... ١

ب.أسئلة البحث..... ٣

ج. حدود البحث..... ٣

د. أهداف البحث ٣

هـ. فوائد البحث..... ٤

و. الدراسات السابقة ٤

ز. تحديد المصطلحات ٧

ح. هيكل البحث..... ٨

الباب الثاني : الإطار النظرى

أ. المبحث النظري الأول : وسائط التعليم..... **١٠**

ب. المبحث النظري الثاني: لعبة البمبوزل ١١

ج. المبحث النظري الثالث: مهارة القراءة ١٢

هـ. فروض البحث ١٣

الفصل الثالث : منهجية البحث ١٤

أ. دخل البحث وطريقته ١٤

ب. موقع البحث ١٥

ج. متغيرات الدراسة..... ١٥

د. المجتمع البحث والعينته ١٦

ح. البيانات ومصادرها..... ١٦

و. أدوات البحث ١٧

ز. الصدق البينات والثباتها ١٨

ح. تحليل البيانات..... ٢٠

الباب الرابع: مناقشة البحث..... ٢٣

المبحاث الأول : استخخدام لعبة *Bamboozle* في تعليم مهارة القراءة عند التلميذات في مدرسة البهجة الثانوية الإسلامية القرآنية شيربون..... ٢٣

المبحاث الأول : استخخدام لعبة *Bamboozle* في تعليم مهارة القراءة عند التلميذات في مدرسة البهجة الثانوية الإسلامية القرآنية شيربون..... ٢٥

الفصل الخامس: عرض البيانات ونتائج البحث ٣٦

المبحث الأول: استخدام لعبة *Bamboozle* في تعليم مهارة القراءة عند التلميذات بمدرسة البهجة الثانوية الإسلامية القرآنية بشيربون..... ٣٦

المبحث الثاني: فعالية استخدام لعبة *Bamboozle* في تعليم مهارة القراءة عند التلميذات بمدرسة البهجة الثانوية الإسلامية القرآنية بشيربون..... ٣٧

الفصل السادس: الخاتمة..... ٣٨

خلاصة البحث ٣٨

اقتراحات..... ٣٨

قائمة المراجع..... ٤٠

ملاحق..... ٤٣

قائمة الجدول

جدول الدراسات السابقة ١,١..... ٦

جدول هيكل البحث ١,٢ ..... ٨

جدول فروض البحث ٢,١ ..... ١٣

الجدول قيمة الاختبار واستبيان الدافعية لمهارة القرأة ٤,١ ..... ٢٦

جدول اختبار الصدق ٤,٢ ..... ٢٧

جدول نتائج اختبار الثبات ٤,٣ ..... ٣٠

جدول نتائج اختبار الطبعي ٤,٤ ..... ٣١

جدول نتائج اختبار التجانس ٤,٥ ..... ٣٢

جدول نتائج اختبار (ت) لعينة مزدوجة ٤,٦ ..... ٣٣

جدول نتائج اختبار (ت) لعينتين مستقلتين ٤,٧ ..... ٣٣

الفصل الأول

الإطار العام

أ. مقدمة

تُعَدُّ اللغة العربية من أهم اللغات العالمية لأنها لغة القرآن الكريم والسنة النبوية المطهرة، وهي وسيلة أساسية لفهم مصادر التشريع الإسلامي. ومن هنا، فإن تعلم اللغة العربية يُعَدُّ أمرًا ضروريًا للطالبات في المدارس الإسلامية، وخاصة في إتقان مهارة القراءة التي تُعَدُّ الأساس لفهم النصوص وتنمية بقية المهارات اللغوية الأخرى مثل الاستماع، والكلام، والكتابة[١].

ومع ذلك، ما زالت الطالبات في كثير من المدارس الإسلامية يواجهن صعوبات في تعلم مهارة القراءة، حيث أشارت بعض الدراسات إلى ضعف المفردات، وقلة الفهم القرائي، وعدم وجود وسائل تعليمية مشوقة تجعل عملية التعلم أكثر فاعلية[٢]. هذا النقص يؤدي إلى تدنّي مستوى التحصيل الدراسي وضعف القدرة على التفاعل مع النصوص العربية.

وفي ظل هذه التحديات، برزت الحاجة إلى استخدام وسائل تعليمية مبتكرة، من أبرزها الألعاب التعلسيمية الرقمية التي أثبتت فعاليتها في تحسين نتائج التعلم وزيادة المشاركة النشطة للمتعلمين[٣]. ومن بين هذه الوسائل الحديثة تبرز لعبة Bamboozle، وهي منصة تعليمية رقمية تفاعلية تعتمد على أسلوب اللعب في تقديم الأسئلة والأنشطة، مما يجعل الطالبات أكثر نشاطًا وحماسًا أثناء عملية التعلم[٤]

---

[١] عبد الرحمن أيوب، *تعليم اللغة العربية وأهميتها في فهم النصوص الشرعية*، مجلة الدراسات الإسلامية، مج. ١٢، ع. ٢ (٢٠١٩)، ص. ٥٥.

[٢] Wang, Z., *"Enhancing reading instruction through gamification: a systematic review (2020–2024),"* Informing Science,(2024).

[٣] Gui, Y., et al., "*Effectiveness of digital educational game and game design in learning outcomes: meta-analysis," STEM Education Journal*, 2023.

[٤] Alotaibi, M. S., "Game-based learning in early childhood education: a meta-analysis," *Frontiers/PMC*, 2024.

وقد أظهرت الدراسات الحديثة أن توظيف الألعاب الرقمية في تعليم اللغة (بما فيها اللغة العربية) يُسهم في تحسين الفهم القرائي، وتوسيع المفردات، وزيادة الدافعية، ورفع مستوى المشاركة في الصف[٥]. بل أشارت بعض الدراسات المتخصصة في تعليم اللغة العربية أن دمج تقنيات التلعيب (*gamification*)في الدروس يسهم بشكل مباشر في تحسين مهارات القراءة والفهم[٦].

وانطلاقًا من هذه المعطيات، ترى الباحثة أن من الضروري إجراء دراسة بعنوان" :تأثير لعبة البمبوزل في تعليم مهارة القراءة عند التلميذات بمدرسة البهجة الثانوية الإسلامية القرآنية شيربون "لمعرفة مدى فعالية هذا الأسلوب في تحسين أداء الطالبات وتنمية قدراتهن القرائية بصورة أفضل.

تُعَدُّ مهارة القراءة من أهم المهارات اللغوية التي ينبغي على الطالبات إتقانها في تعلُّم اللغة العربية، لأنها وسيلة أساسية لفهم النصوص الشرعية والأدبية، كما أنها تُسهم في تنمية المهارات الأخرى كالكتابة والتعبير الشفوي والاستماع. ومع ذلك، تُظهر الملاحظات الميدانية والنتائج الدراسية أن العديد من الطالبات في مدرسة البهجة الثانوية الإسلامية القرآنية شيربون يواجهن صعوبات بارزة في هذه المهارة، منها ضعف في المفردات، وقلة الفهم القرائي، وعدم القدرة على استخراج المعنى من النصوص بشكل صحيح.

ترجع هذه الصعوبات في الغالب إلى الطرق التقليدية التي يعتمدها بعض المعلمين في تدريس مهارة القراءة، حيث تقتصر على التلقين والترجمة الحرفية دون توظيف استراتيجيات حديثة أو وسائل تعليمية مبتكرة. هذا النمط من التدريس يجعل الطالبات أقل تفاعلاً ويؤدي إلى ضعف الدافعية لديهن في متابعة دروس اللغة العربية.

وفي ظل هذه المشكلات، برزت الحاجة إلى إدخال وسائل تعليمية جديدة قائمة على التفاعل والتحفيز، ومن أبرزها استخدام الألعاب التعليمية الرقمية. وقد أثبتت الدراسات الحديثة أن دمج الألعاب التفاعلية في الدروس يُسهم في رفع مستوى الفهم القرائي، وزيادة الدافعية، وتنمية المشاركة

---

[٥] Blumberg, F. C., et al., "Current state of play: Children's learning in the context of digital games," *Frontiers/PMC*, 2024.

[٦] السعيد أحمد الملهيس، *توظيف التلعيب في تعليم اللغة العربية لغير الناطقين بها*، مجلة Frontiers in Education، مج. ٩، ص. ١٢٢، ٢٠٢٤.

الفعّالة داخل الصف. ومن بين هذه الألعاب الحديثة، تبرز لعبة *Bamboozle* كوسيلة رقمية تجمع بين التعلم والترفيه، وتُشجع الطالبات على المشاركة النشطة من خلال أسلوب اللعب والتحدي.

ب. أسئلة البحث

١. كيف تطبيق استخدام لعبة *Bamboozle* في تعليم مهارة القراءة عند التلميذات بمدرسة البهجة الثانوية الإسلامية القرآنية بشيربون؟

٢. كيف فعالية استخدام لعبة *Bamboozle* في تعليم مهارة القراءة عند التلميذات بمدرسة البهجة الثانوية الإسلامية القرآنية بشيربون؟

ج. حدود البحث

يشمل هذا البحث دراسة تأثير استخدام لعبة البمبوزل في تعليم مهارة القراءة عند التلميذات في مدرسة البهجة الثانوية الإسلامية القرآنية شيربون، وذلك وفق الحدود التالية:

١. الحد الموضوعي :يقتصر البحث على دراسة تأثير لعبة البمبوزل في تعليم مهارة القراءة فقط، دون غيرها من المهارات اللغوية الأخرى
٢. الحد المكاني :يقتصر البحث على الصف الحادي عشر فى الخامسة والثامنة فصلا في مدرسة البهجة الثانوية الإسلامية القرآنية شيربون.
٣. الحد الزماني :أجري البحث في الفصل الدراسي الثاني من السنة الدراسية ٢٠٢٤-٢٠٢٥م.

يوضح هذا البحث أن تأثير لعبة البمبوزل في تعليم مهارة القراءة مقصور على التلميذات في الصف الحادي عشر الخامسة والثامنة فصلا بمدرسة البهجة الثانوية الإسلامية القرآنية شيربون، ولا يتناول أماكن أخرى أو مهارات لغوية أخرى.

د. أهداف البحث

١. لمعرفة كيفية تطبيق استخدام لعبة *Bamboozle* في تعليم مهارة القراءة عند التلميذات في مدرسة البهجة الثانوية الإسلامية القرآنية شيربون.

٢. لقياس فعالية تطبيق استخدام لعبة *Bamboozle* في تعليم مهارة القراءة عند التلميذات في مدرسة البهجة الثانوية الإسلامية القرآنية شيربون.

هـ. فوائد البحث

١. الفوائد النظرية

يمكن لهذه الباحث أن تثري الدراسات في مجال تعليم اللغة العربية، وخاصة في تعليم مهارة القراءة. كما يمكن أن تقدم هذه الدراسة مدخلات مهمة تتعلق بأهمية استخدام الوسائط التعليمية المبتكرة، مثل لعبة بامبوزل، في تحسين مستوى الطالبات في فهم النصوص القرائية وتطوير مهارة القراءة لديهن.

٢. الفوائد العملية

أ.للمدرسة: تساهم هذه البحث في تجديد أساليب تعلّم اللغة العربية في مدرسة البهجة القرآنية الإسلامية شيربون.

ب. للمعلمين: يمكن أن يكون هذه البحث مرجعًا للمعلمين في استخدام وسائط تعليمية أكثر فعالية وتشويقًا.

ج. للطلاب: يمكن أن يزيد هذه الباحثة من اهتمام الطلاب ودافعيتهم في تعلم اللغة العربية.

٣. الفوائد للباحثين الآخرين

يمكن أن تكون نتائجة هذه الدراسة مرجعًا أو مادة دراسية لباحثين آخرين يرغبون في إجراء المزيد من البحوث المتعلقة بوسائط التعلم المبتكرة، خاصة في سياق تعلم اللغة العربية.

و . الدراسات السابقة

تناولت بعض الدراسات السابقة استخدام لعبة "بامبوزل" كوسيلة تعليمية في تدريس اللغة العربية، ومن أبرز هذه الدراسات:

الدراسة الأولى أجرتها بيلا نور مولدية، شيف الله، وشريف الدين بعنوان "أثر لعبة بامبوزل التعليمية في زيادة دافعية تعلم اللغة العربية لدى الطالبات في مدرسة الثانوية المحمدية ١ بابات "في عام ٢٠٢٥م. في هذه الدراسة، استخدمت الباحثات لعبة بامبوزل كوسيلة لزيادة دافعية تعلم اللغة العربية، وقد ركزت على تأثير اللعبة في تعزيز دافعية الطالبات لتعلم اللغة العربية. بينما تركز هذه الدراسة الحالية على تعزيز دافعية تعلم اللغة العربية لدى الطالبات في الصف العاشر في مدرسة الثانوية الإسلامية القرآنية شيربون باستخدام لعبة بامبوزل. أما عينة البحث في الدراسة السابقة فكانت من طالبات مدرسة الثانوية المحمدية ١ بابات، بينما تركز هذه الدراسة على طالبات الصف العاشر في مدرسة الثانوية الإسلامية القرآنية شيربون.

الدراسة الثانية أجرتها ميدا حميداتوسئدية وناجح أنور بعنوان "أثر تلعيب بامبوزل في تحسين نتائج تعلم مفردات اللغة العربية "في عام ٢٠٢٤م. في هذه الدراسة، استخدمت الباحثات لعبة بامبوزل لتحسين نتائج تعلم مفردات اللغة العربية لدى الطالبات، بينما تركز هذه الدراسة الحالية على زيادة دافعية تعلم اللغة العربية لدى الطالبات في الصف العاشر في مدرسة الثانوية الإسلامية القرآنية شيربون. كانت عينة البحث في الدراسة السابقة من طالبات الصف الثامن في مدرسة مفتاح الهدى سيندونو، بينما عينة هذه الدراسة هي طالبات الصف العاشر في مدرسة الثانوية الإسلامية القرآنية شيربون.

أما الدراسة الثالثة فقد أجرتها كنا رحمة بعنوان "استخدام وسيلة بامبوزل في تدريس الكتابة: دراسة تجريبية في مدرسة الثانوية الحكمية ١ آتشيه بيسار" في عام ٢٠٢٤م. في هذه الدراسة، استخدمت الباحثة لعبة بامبوزل كوسيلة لتدريس اللغة العربية، مع تركيز خاص على مهارات الكتابة. بينما لا تركز هذه الدراسة الحالية على مهارة معينة، بل تركز على تحسين دافعية تعلم اللغة العربية بشكل عام. كانت عينة البحث السابقة من طالبات الصف الخامس في مدرسة الثانوية الحكمية ١ آتشيه بيسار ، بينما عينة هذه الدراسة هي طالبات الصف العاشر في مدرسة الثانوية الإسلامية القرآنية شيربون.

جدول الدراسات السابقة ١,١

الرقم	الموضوع واسم الباحثة و السنة	المنهجية الباحثة	نتائج الباحثة
١.	أثر لعبة بامبوزل التعليمية في زيادة دافعية تعلم اللغة العربية لدى الطالبات في مدرسة الثانوية المحمدية ١ بابات، بيلا نور مولدية، شيف الله، وشريف الدين (٢٠٢٥م).	استخدام لعبة بامبوزل كوسيلة لزيادة دافعية تعلم اللغة العربية.	أظهرت نتائج الدراسة أن استخدام لعبة بامبوزل يعزز دافعية الطالبات نحو تعلم اللغة العربية.
٢.	أثر تلعيب بامبوزل في تحسين نتائج تعلم مفردات اللغة العربية، ميدا حميداتوسئدية وناجح أنور (٢٠٢٤م).	استخدام لعبة بامبوزل لتحسين تعلم المفردات العربية.	أظهرت الدراسة أن لعبة بامبوزل ساعدت على تحسين نتائج تعلم المفردات لدى الطالبات.
٣.	استخدام وسيلة بامبوزل في تدريس الكتابة: دراسة تجريبية في مدرسة الثانوية الحكمية ١ آتشيه بيسار، كنا رحمة (٢٠٢٤م).	استخدام لعبة بامبوزل في تدريس مهارات الكتابة باللغة العربية.	أظهرت النتائج أن لعبة بامبوزل فعّالة في تحسين مهارات الكتابة لدى الطالبات.

من خلال هذه الدراسات يمكن استنتاج أن أوجه التشابه بين البحوث السابقة وبحث الباحثة أن كلاهما يتناول تعليم اللغة العربية ويستخدم وسائط لعبة البمبوزل. بينما يكمن الاختلاف في محور البحث وأهدافه وعينته. فالدراسات السابقة استخدمت لعبة البمبوزل ولكنها ركّزت على مجالات

تعليمية مختلفة مثل تنمية الدافعية أو تعليم المفردات أو مهارة الكتابة. أما هذه الدراسة الحالية، فتركز على تأثير لعبة البمبوزل في تعليم مهارة القراءة عند التلميذات، وقد أُجريت هذه الدراسة في مدرسة البهجة الثانوية الإسلامية القرآنية شيربون خلال العام الدراسي ٢٠٢٤-٢٠٢٥م.

ز. تحديد المصطلحات

في هذه الدراسة، هناك عدة مصطلحات تحتاج إلى شرح من قبل الباحثين فيما يتعلق بعنوان " تأثير لعبة البمبوزل لتمنية الدافعية في التعليم مهارة القراءة في مدرسة البهجة الثانوية الإسلامية القرآنية شيربون "، وهي كالتالي:

١. وسائل التعليم

الوسائل التعليمية هي كل ما يُستَخدم لنقل الرسالة أو المعلومات من المعلّم إلى المتعلّمين بما يُثير أفكارهم ومشاعرهم واهتمامهم ودافعيتهم نحو التعلّم لتحقيق الأهداف التعليمية. وتُعَدّ الوسائل التعليمية وسيلةً تربط بين المعلّم والمادة التعليمية والمتعلّم لتيسير عملية التعلّم وجعلها أكثر فاعلية وتفاعلية ومتعة.

٢. البمبوزل (*Baamboozle*)

لعبة البمبوزل هي منصة تعليمية إلكترونية قائمة على اللعب، تتيح للمعلمين إعداد المسابقات والأسئلة بطريقة تفاعلية وجذابة. تُستخدَم هذه اللعبة كوسيلة تعليمية حديثة تُشجّع المتعلّمين على المشاركة الفعّالة والتنافس البنّاء، مما يزيد من حماسهم ودافعيتهم للتعلّم، وخاصة في تعلّم اللغة العربية.

٣. مهاراة القرأة

مهارة القراءة هي إحدى المهارات الأساسية في تعلّم اللغة العربية، وتعني قدرة المتعلّم على فهم الرموز الكتابية واستخلاص المعنى والمضمون من النصوص المكتوبة. وتهدف هذه المهارة إلى تمكين المتعلّمين من إدراك المعاني الظاهرة والخفية للنصوص العربية، وتنمية قدرتهم على الفهم والتحليل والاستنتاج.

ح. هيكل البحث

جدول هيكل البحث ١,٢

الفصل الأول: المقدمة	بما في ذلك خلفية البحث، وأسئلة البحث، وحدود البحث، وأهداف البحث، وفوائد البحث، والبحوث السابقة، والمصطلحات
الفصل الثاني: الإطار النظري	يحتوي على الأسس النظرية، والبحوث السابقة، وفرضيات البحث
الفصل الثالث: منهجية البحث	يصف تصميم البحث، والسكان والعينة، وتقنيات تحليل البيانات
الفصل الرابع: عرض البيانات	الكشف عن البيانات ونتائج البحث ، يحتوي على وصف عام للبيانات التي حصل عليها الباحثون ونتائج البحث.
الفصل الخامس: مناقشة البحث	يحتوي على شرح مفصل للمناقشة في الفصل السابق ونتائج البحث.
الفصل السادس: خاتمة	يحتوي على كل المناقشة التي سيتم استخلاصها للاستنتاجات التي تهدف إلى تسهيل القارئ وتحتوي على الاقتراحات

الباب الثاني

الإطار النظرى

أ. المبحث النظري الأول : وسائل التعليم

أ. تعريف وسائل التعليم

وسائل التعليم هي كل ما يُستَخدم وسيطًا في عملية نقل الرسالة التعليمية من المعلِّمة إلى المتعلِّمات، بهدف تيسير تحقيق الأهداف التعليمية. وقد ذكرت الجمعية الوطنية للتربية (١٩٦٩م) أن وسائل التعليم هي وسائط الاتصال سواء كانت مطبوعة أو سمعية بصرية، وتشمل كذلك التكنولوجيات المادية[٧]. أمّا "بوربا" وزملاؤه أنّ وسائل التعليم هي كل ما يُستعمل في نقل الرسائل التعليمية بحيث تُثير اهتمام الطالبات وأفكارهنّ ومشاعرهنّ من أجل تحقيق الأهداف المقصودة في التعلّم[٨].

ب. الوظائف والفوائد وسائل التعليم

وسائل التعليم لها الوظائف المهمة، منها: كونها مصدرا للتعلم، وزيادة المعرفة، وتخزين الاحداث وتسجيلها، فضلا عن دورها الوجداني في تنمية الدافعية للتعلم[٩]. وإلى جانب وظائف وسائل التعليم، فإن لها فوائد ايضا. وقد ذكرت "أرسياد" بعض فوائد وسائل التعليم، ومنها:

١. إمكانية تبليغ الرسالة والمادة التعليمية بصورة أكثر فاعلية.
٢. جعل عملية التعليم والتعلّم أكثر متعة ونشاطًا.
٣. اختصار وقت التعلّم.

---

[٧] Septy Nurfadhillah dan Asih Rosnaningsih, *Media Pembelajaran Tingkat SD* (Sukabumi: CV Jejak, 2021), hlm. 6-9.

[٨] Ramen A Purba, Imam Rofika, dkk., *Pengantar Media Pembelajaran* (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020), hlm. 4.

[٩] Raudhatul Jennah, *Media Pembelajaran* (Banjarmasin: Antasari Press, 2009), hlm. 20.

٤. تحسين نتائج التعلّم بصورة مُرضية[١٠].

ج. أنواع وسائل التعلم

يمكن تصنيف وسائل التعليم على أساس الحواس المستعملة، وهي:

- لوسائل السمعية :التي تعتمد على حاسة السمع مثل: الراديو، وتسجيل الصوت، والموسيقى.
- الوسائل البصرية :التي تعتمد على حاسة البصر مثل: الصور، والرسوم، والكتابة.
- الوسائل السمعية البصرية :التي تجمع بين حاستي السمع والبصر مثل: الفيديو، والأفلام، والتلفاز[١١].

د. أهمية وسائل التعليم في تنمية الدافعية للتعلّم

يمكن لوسائل التعليم أن تُسهم في زيادة دافعية الطالبات للتعلّم من خلال إيجاد جوٍّ ممتعٍ وتفاعلي في الصف. وهذا من شأنه أن يدفع الطالبات إلى المشاركة الفعّالة والحماس في متابعة عملية التعلّم[١٢].

هـ. وسائل التعليم في تنمية مهارة القراءة

تؤدي وسائل التعليم دورًا مهمًّا في تعليم مهارة القراءة، إذ تُساعِد الطالبات على فهم النصوص القرائية، وإثراء حصيلتهنّ من المفردات، وتدريب قدراتهنّ على التفسير. واستخدام الوسائل المناسبة يجعل تعلّم القراءة أكثر جاذبية وفاعلية[١٣].

ب. المبحث النظري الثاني: لعبة البمبوزل

أ. تعريف الألعاب التعليمية

---

[١٠] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2014), hlm. 15

[١١] Andrew Fernando Pakpahan, dkk., Pengembangan Media Pembelajaran (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020), hlm. 73-80.

[١٢] Muhammad Hasan, dkk., *Landasan Pendidikan* (Sukoharjo: Tahta Media Group, 2021), hlm. 4.

[١٣] Ridwan Abdullah Sani dkk., *Evaluasi Proses Dan Penilaian Hasil Belajar* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2020), hlm. 44.

الألعاب التعليمية هي نشاطات مُصمَّمة لأهدافٍ تعليمية، تَجمع بين عنصر الترفيه والهدف البيداغوجي، حتى يصبح التعلّم أكثر جاذبية وفعالية. وذكر "جاسّون" أنّ الألعاب التعليمية هي ألعاب يمكن أن تنقل أو تُقدِّم معلوماتٍ أو موادَّ تعليميةً للمتعلمين[١٤].

وتتّسم الألعاب التعليمية بعدة خصائص، منها: التفاعلية، والجاذبية البصرية، ووضوح الأهداف التعليمية، وتقديم التغذية الراجعة، ووجود مستويات من التحدي تتناسب مع قدرات الطالبات[١٥].

ب. مفهوم لعبة البمبوزل

البمبوزل منصة رقمية تفاعلية عبر الإنترنت، تُمكِّن المعلِّمة من إعداد مسابقات وألعاب قائمة على الأسئلة لزيادة تفاعل الطالبات في عملية التعلّم. وتشمل خصائصها الأساسية: نظام النقاط، عنصر المفاجأة، مرونة إعداد المسابقات، وإمكانية الوصول إليها عبر مختلف الأجهزة[١٦]. وفي تعلّم اللغة العربية، يمكن استخدام البمبوزل لتنمية رصيد المفردات، وفهم القواعد، ومهارة القراءة، بطريقة ممتعة وتفاعلية[١٧]. تتميّز لعبة البمبوزل بسهولة استخدامها وتنوّع أنشطتها التعليمية، فهي لا تقتصر على مهارة لغوية معينة، بل يمكن توظيفها في تعليم الاستماع، والمحادثة، والقراءة، والكتابة .وتُسهم طبيعتها القائمة على المنافسة والتحدّي في تعزيز دافعية المتعلمين، وتحسين التركيز والانتباه، وتقوية الذاكرة اللغوية لديهم[١٨].

وقد أكّد عدد من الدراسات الحديثة على فعالية هذه اللعبة في البيئة التعليمية. ففي دراسة أجرتها *Anderson & Hussin* (2022)، وُجِدَ أن استخدام لعبة البمبوزل في الصفوف الدراسية يُؤدّي إلى زيادة التفاعل الطلابي بنسبة ٧٠٪ مقارنة بالتدريس التقليدي.[3] كما أشارت

---

[١٤] Herlina Ahmad, dkk, *Media Quizizz Sebagai Aplikasi Assessment Pembelajaran* (Yogyakarta: PT. Nas Media Indonesia, 2021), hlm. 102.

[١٥] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2014), hlm. 15.

[١٦] Tony Suhartik, *Best Practice Implikasi Media Quizizz Berbasis Android Terhadap Kualitas Pembelajaran* (Malang: Ahlimedia Book, 2020), hlm. 6.

[١٧] Unik Hanifah Salsabila, dkk, "*Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA*" Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi, Vol. 4, No. 2 (2020), hlm. 165.

[١٨] Kurniawan, R., "Gamification in Language Education: Enhancing Motivation through Digital Tools," *Journal of Language Teaching & Research*, Vol. 14, No. 2, 2023, p. 112.

دراسة أخرى لـ *Saragih* (2023)إلى أن اللعبة تُنمّي مهارة التفكير النقدي والتعاون الجماعي لدى الطلاب عند تعلّم اللغات الأجنبية[١٩].

وفي سياق تعليم اللغة العربية، تُعتَبَر لعبة البمبوزل من الوسائل التي يمكن أن تُسهم بفاعلية في تحسين مهارة القراءة لدى الطالبات، لأنّها تُحوّل النصوص التعليمية إلى تجربة تفاعلية محفّزة تُثير الفضول، وتشجّع على البحث والفهم العميق. كما تُساعد على تجاوز الملل والصعوبات التي قد تواجه المتعلّمين عند دراسة المفردات والنصوص التقليدية[٢٠]

ومن الناحية التربوية، فإنّ اللعبة لا تُعزّز فقط الجانب المعرفي، بل تُسهم كذلك في تنمية المهارات الوجدانية والاجتماعية للمتعلمين، مثل روح التعاون، والثقة بالنفس، والإبداع في الإجابة. وقد أشار *Vidergar* (2021) إلى أن الألعاب التعليمية القائمة على التكنولوجيا الحديثة تُعدّ من أنجع الوسائل في بناء بيئة تعلم نشطة ومستدامة.

ج. المبحث النظري الثالث: مهارة القراءة

أ. تعريف مهارة القراءة

مهارة القراءة هي قدرة الطالبة على فهم معنى النص المكتوب، وتشمل التعرّف على الحروف والكلمات، وفهم التراكيب، واستيعاب المحتوى العام للنص[٢١]. تُعَدُّ مهارة القراءة من أهم المهارات اللغوية التي ينبغي تنميتها لدى المتعلمين، لأنها الأساس في فهم النصوص واكتساب المفردات والتراكيب، وهي وسيلة رئيسة لتنمية المهارات اللغوية الأخرى كالكتابة والاستماع والتحدث. فالقراءة ليست مجرّد نطقٍ للحروف والكلمات، بل هي عمليةٌ عقليةٌ إدراكيةٌ تهدف إلى فهم المعنى واستيعاب المقصود من النص[٢٢].

---

[١٩] Saragih, D., Nasution, M., & Azizah, R., "The Impact of Bamboozle Game on Students' Collaboration and Critical Thinking," *Asian Journal of Education and e-Learning*, Vol. 11, No. 1, 2023, p. 24.

[٢٠] Rahmah, N., "Gamification for Arabic Reading Skills: An Experimental Study Using Bamboozle," *Arab World English Journal (AWEJ) for Translation and Language Studies*, Vol. 8, No. 4, 2024, p. 89.

[٢١] Ridwan Abdullah Sani, dkk, *"Evaluasi Proses dan Penilaian Hasil Belajar"* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2020), hlm. 44.

[٢٢] *Frontiers in Education*, "Gamification for Teaching the Arabic Language to Non-Native Speakers," 2024.

وتتكوّن عملية القراءة من عدّة مستوياتٍ مترابطة، تشمل التعرّف البصري على الرموز اللغوية، وفهم المعاني المباشرة وغير المباشرة، وتحليل النص وتفسيره وفقًا للسياق[٢٣]. ويؤكد الباحثون أنّ المتعلم لا يصل إلى الفهم القرائي السليم إلا بدمج الجوانب اللغوية (كالمفردات والقواعد) بالجوانب المعرفية (كالاستدلال والتنبؤ والربط بين المعلومات)[٢٤].

وفي سياق تعليم اللغة العربية، تتطلّب مهارة القراءة اهتمامًا خاصًّا نظرًا لصعوبتها النسبية، إذ تحتوي اللغة العربية على نظامٍ صرفيٍّ ونحويٍّ معقّدٍ مقارنةً باللغات الأخرى. ومن هنا تظهر الحاجة إلى وسائل تعليميةٍ حديثةٍ تساعد المتعلّمين على تجاوز العقبات اللغوية، مثل الألعاب التعليمية الرقمية، التي تجعل التعلّم أكثر تشويقًا وتفاعلاً[٢٥].

وقد بيّنت الدراسات الحديثة أنّ توظيف الألعاب التعليمية، مثل لعبة البمبوزل، في تعليم مهارة القراءة يُسهم في تحسين الفهم القرائي وتنمية المفردات وزيادة الدافعية لدى المتعلمين، لأنها تربط بين النشاط اللغوي والمرح والتحدّي[٢٦]. كما تتيح هذه الألعاب فرصًا للتكرار والمراجعة دون ملل، مما يعزّز تثبيت المفردات وتحسين سرعة القراءة والاستيعاب[٢٧].

ب. أهداف تعلّم مهارة القراءة في اللغة العربية

أن تتمكّن الطالبة من:

١. قراءة النصوص قراءة صحيحة وسليمة.
٢. فهم المفردات والتراكيب.
٣. التعرّف على الفكرة الرئيسة.
٤. تنمية القدرة على القراءة الناقدة[٢٨].

---

[٢٣] *Frontiers in Psychology*, "Cognitive Benefits of Game-Based Learning: Evidence from Language Acquisition Studies," 2024.

[٢٤] *ScienceDirect*, "Reading Comprehension and Cognitive Processing in Second Language Learning: A Review," 2023.

[٢٥] *Arab World English Journal (AWEJ)*, "Integrating Mobile Games in Arabic Orthography Classrooms," 2023.

[٢٦] *SCIRP (Scientific Research Publishing)*, "Digital Games Based Language Learning for Arabic Literacy Remedial," 2021.

[٢٧]

[٢٨] *Manajemen Pembelajaran Al-Qur'an Hadis di Madrasah Aliyah Darul Arqam "Muhammadiyah Gombara Makasar* " Martono La Moane, (tesis, Universitas Islam Negeri Alauddin Makasar, 2026), hlm. 42.

ج. جوانب مهارة القراءة

تشمل: التعرف على الحروف والكلمات، فهم المفردات، فهم الجمل، فهم الفقرات، واستيعاب النص كاملًا[٢٩].

د. أساليب تعليم مهارة القراءة

منها: القراءة الجهرية، القراءة الصامتة، استراتيجية SQ3R، الخطوات المتتابعة في طريقة SQ3R تجعل المتعلمين أكثر نشاطًا في التفكير. ووفقًا لعبيدين (٢٠١٧)، فإن هذه الطريقة عملية ويمكن تطبيقها في مختلف أساليب التعلم. كما يرى حسن (٢٠١٧) أن طريقة القراءة SQ3R عملية ويمكن تطبيقها في شتى المقاربات التعليمية لمختلف المواد الدراسية.[١] استخدام المعجم، التدريبات على فهم النصوص، والألعاب اللغوية لتنمية المفردات[٣٠].

هـ. فروض البحث

بناءً على الإطار النظري الذي تم تفصيله، يمكن صياغة فرضية البحث على النحو التالي:

جدول فروض البحث ٢،١

H_0	استخدام لعبة *bamboozle* في تعليم مهارة القراءة عند التلميذات بمدرسة البهجة الثانوية الإسلامية القرآنية شيربون له تأثير ذي دلالة إحصائية
Ha	استخدام لعبة *bamboozle* في تعليم مهارة القراءة عند التلميذات بمدرسة البهجة الثانوية الإسلامية القرآنية شيربون ليس له تأثير ذي دلالة إحصائية

[٢٩] Moh. Sutomo, "*Perencanaan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*" (Yogyakarta: CV. Bildung Nusantara, 2022), hlm. 62.

[٣٠] Aprida Pane, "*Belajar dan Pembelajaran*," Fitrah Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman, Vol. 3, No. 2 (2017), hlm. 337.

الفصل الثالث

منهج البحث

أ. مدخل البحث وطريقة وتصميم البحثه

١ .مدخل البحث

إنّ هذا البحث يندرج في مجال البحوث التجريبية الكمية (منهج البحث) التي تهدف إلى معرفة أثر استخدام لعبة *Bamboozle* في تعليم مهارة القراءة لدى التلميذات في المدرسة الثانوية الإسلامية القرآنية البهجة شيربون. يقوم هذا البحث على أساس مقارنة نتائج التلميذات قبل تطبيق اللعبة وبعدها، لمعرفة مدى فعاليتها في تنمية القدرة على القراءة والفهم القرائي[٣١].

٢ .منهج البحث

استخدمت الباحثةُ المنهجَ التجريبيَّ شبهَ التجريبي(Quasi-Experimental Method) وهو منهجٌ يُستعمل لدراسة أثر متغيّرٍ مستقلٍّ على متغيّرٍ تابعٍ في ظروفٍ لا تسمح بتقسيم أفراد العيّنة تقسيمًا عشوائيًا كاملاً، بل تعتمد على مجموعات قائمة فعلًا داخل البيئة التعليمية، مع القيام بإجراءات المقارنة والقياس قبليًا وبعديًا بين المجموعات لمعرفة مقدار التأثير الناتج عن المعالجة التعليمية[٣٢].

٣ .تصميم البحث

صُمِّم هذا البحثُ باستخدام نموذج تصميم المجموعتين غير المتكافئتين مع الاختبار القبلي والبعدي (Nonequivalent Control Group Design)؛ حيث اشتمل البحث على مجموعتين:

---

[٣١] John W. Creswell, Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches, 5th ed. (Los Angeles: SAGE, 2018), hlm. 215.

[٣٢] Creswell, J. W. (2018). *Educational Research: Planning, Conducting, and Evaluating Quantitative and Qualitative Research* (5th ed.). Pearson Education.

مجموعة تجريبية ومجموعة ضابطة. خضعت كلتاهما لاختبار قبلي لقياس مستوى التلميذات في مهارة القراءة قبل تطبيق المعالجة. ثم تلقّت المجموعةُ التجريبيةُ التعلّمَ باستخدام لعبة *Bamboozle*، في حين استمرت المجموعةُ الضابطةُ في التعلّم بالطريقة التقليدية دون استخدام اللعبة. وبعد انتهاء فترة التجربة أُجري اختبارٌ بعديٌّ للمجموعتين لقياس مستوى التغيّر الحاصل في مهارة القراءة، ثم قورنت نتائج الاختبارين القبلي والبعدي بين المجموعتين لتحديد مدى فاعلية استخدام لعبة *Bamboozle* في تنمية دافعية التلميذات ومهارة القراءة لديهنّ[٣٣].

ب. موقع البحث

ميدان الباحث في مدرسة البهجة الثانوية الإسلامية القرآنية شيربون، في منطقة شيربون، فى جاوى الغربية، وذلك في السنة الدراسية ٢٠٢٤—٢٠٢٥م. وقد اختارت الباحثة هذه المدرسة كموقع للبحث بناءً على عدة اعتبارات. أولًا، لأن الباحثة أرادت إجراء البحث في مرحلة التعليم الثانوي، فوقع الاختيار على هذه المدرسة لما تتميز به من خصائص تتوافق مع أهداف البحث. وتقع هذه المدرسة في مدينة شيربون بجاوة الغربية، وتُعد من المدارس المتميزة والنشيطة في تعليم اللغة العربية، سواء في الفصول الدراسية أو في السكن الداخلي.

وعلاوة على ذلك، فإن سبب آخر لاختيار هذه المدرسة هو ملاحظة الباحثة أن التلميذات فيها ينشطون في متابعة تعلم اللغة العربية، إلا أن بعضهم لا يزال يعاني من انخفاض الدافعية في تعليم اللغة العربية، بالإضافة إلى قلة استخدام الوسائل الرقمية في تعليم اللغة العربية، وكذلك قلة التنوع في أساليب التعلم، مما يؤثر سلبًا على تحقيق الأهداف التعليمية المنشودة، وخصوصًا فيما يتعلق بدافعيتهم نحو التعلم. وقد تم اختيار هذا الموقع أيضًا نظرًا لتوفر المجتمع المناسبة وملاءمته لأهداف الباحثة التي يسعى الباحثة لتحقيقها.

ج. متغيرات الدراسة

تضمن هذه الباحث متغيرين رئيسيين:

---

١. [٣٣] Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

١. المتغير المستقل :(Independent Variable) استخدام لعبة بامبوزل (Bamboozle) في مهارة القراءة

٢. المتغير التابع :(Dependent Variable) مهارة القراءة عند التلميذات في مدرسة البهجة الثانوية الإسلامية القرآنية شيربون.

د. المجتمع البحث وعينته

المجتمع البحثي هو النطاق العام الذي يتكوَّن من أفراد أو موضوعات تمتلك خصائص معينة تحددها الباحثة للدراسة، بهدف التوصل إلى نتائج قابلة للتعميم. ويتمثل المجتمع في هذه الباحثة في جميع طلاب الصف الحادي عشر في مدرسة البهجة الثانوية الإسلامية القرآنية شيربون، وعددهم ١٧٤ طالبًا.

أما العينة، فهي جزء من المجتمع يتم اختياره عمدًا من قبل الباحثة للملاحظة والدراسة، ويكون حجمها أصغر من حجم المجتمع وتمثله تمثيلًا كافيًا. وتتمثل العينة في هذه الباحثة في طلاب الصف الحادي عشر٨ و٥، في مدرسة البهجة الثانوية الإسلامية القرآنية شيربون، وعدد الطالبات ١٥ كل الفصل.

هـ. البيانات ومصادرها

١. نوع البيانات

تتكون البيانات في هذا البحث من نوعين، وهما:

أ. البيانات الكمية الأولية، وهي نتائج الاختبار الذي يقيس مدى إتقان الطالبات للمفردات وتراكيب الجمل باللغة العربية، ونتائج الاستبيان الذي يقيس مستوى دافعية الطالبات في التعلّم. وقد تمّ جمع هذه البيانات مباشرة من المبحوثات من خلال تنفيذ الاختبار وتوزيع الاستبيان.

ب. البيانات الكمية الثانوية، وهي البيانات الداعمة مثل المنهاج الدراسي لمادة اللغة العربية، وقائمة أسماء الطالبات، وسجلات التحصيل الدراسي السابقة من وثائق المدرسة.

٢. مصادر البيانات

مصادر البيانات في هذا البحث هي:

أ. طالبات الصف الحادي عشر/٥ من مدرسة الثانوية الإسلامية القرآنية البهجة شيربون، كمجموعة تجريبية تلقّت التعلّم باستخدام لعبة *Bamboozle*.

ب. طالبات الصف الحادي عشر/٨ كمجموعة ضابطة تلقّت التعلّم بالطريقة التقليدية دون استخدام اللعبة.

و. مجتمع البحث

لجمع البيانات في هذه الدراسة، استخدمت الباحثة أداتين رئيسيتين هما اختبار القبلي (Pretest)واختبار البعدي(Posttest), والملاحظة والتسويق. وذلك لتقييم مستوى دافعية التلميذات في تعلم مهارة القراءة قبل وبعد تطبيق لعبة البمبوزل.

ز. أدوات البحث

أ. اختبار القبلي(Pretest)

اختبار القبلي هو أداة تُستخدم لقياس مستوى الدافعية لدى التلميذات قبل تطبيق التدخل التعليمي، وهو يوفر بيانات أساسية تمكن الباحثة من مقارنة الأداء وتحليل تأثير اللعبة على الدافعية بعد تطبيقها[٣٤].

اجري الاختبار القبلي في الفصل التجريبي قبل بدء عملية التعلم، وذلك لقياس مستوى المعرفة الاساسية لدى التلميذات قبل تقديم تعليم مهارة القراءة باستخدام وسيلة لعبة *Bamboozle*.

ب. اختبار البعدي(Posttest)

[٣٤] Creswell, J. W., & Creswell, J. D., *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*, 5th edition, Sage Publications, 2018, hlm. 145–147.

اختبار البعدي يُطبق بعد الانتهاء من استخدام لعبة البمبوزل، ويهدف إلى قياس التغير في مستوى دافعية التلميذات بعد التجربة التعليمية. من خلال مقارنة نتائج الاختبارين، يمكن للباحثة تحديد مدى فعالية اللعبة في تنمية الدافعية[٣٥].

اجري الاختبار البعدي في الفصل التجريبي بعد انتهاء عملية التعلم، وذلك لمعرفة مستوى تحسن التلميذات في مهارة القراءة بعد تطبيق وسيلة لعبة *Bamboozle*.

ج. الملاحظة(Observation)

الملاحظةُ هي أداةٌ لجمع البيانات تعتمد على المشاهدة المباشرة والمنظَّمة لسير العملية التعليمية داخل الصفّ، بقصد تسجيل سلوكيات التلميذات، ومستوى مشاركتهنّ، واستجابتهنّ لاستخدام لعبة *Bamboozle*في تعلّم مهارة القراءة. وقد استخدمت الباحثة الملاحظةَ المنظَّمة *Structured Observation* من خلال ورقة ملاحظة مُعدّة مسبقًا تتضمّن مؤشّراتٍ محدّدة لمتابعة:

١. تنفيذ خطوات استخدام لعبة*Bamboozle*
٢. نشاط التلميذات أثناء التعلّم،
٣. مظاهر الدافعية مثل التفاعل، والانتباه، والحماس، والتعاون.

خ. االتسويق

يعد التوثيق اداة من ادوات جمع البيانات التي تستخدمها الباحثة لجمع المعلومات والبيانات الداعمة المتعلقة بتطبيق لعبة *Bamboozle* في تعليم مهارة القراءة لدى التلميذات بمدرسة البهجة الثانوية الاسلامية القرآنية شيربون، وذلك من خلال الصور، والسجلات الرسمية، وتقارير المدرسة، ونتائج الاختبارات، ومحاضر الانشطة التعليمية التي توثق سير عملية التعلم قبل التجربة واثناءها وبعدها. ويعرف سوغييونو التوثيق بانه اسلوب لجمع البيانات عن طريق السجلات المكتوبة والارشيفات والوثائق والصور التي ترتبط بموضوع البحث وتحليلها بطريقة علمية[٣٦].

[٣٥] Fraenkel, J. R., Wallen, N. E., & Hyun, H. H., *How to Design and Evaluate Research in Education*, 10th edition, McGraw-Hill Education, 2020, hlm. 210–212.

[36] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2022.

وتهدف ادوات التوثيق في هذه الدراسة الى دعم نتائج الاختبارات القبلية والبعدية والملاحظة، والتحقق من صحة البيانات البحثية، وتعزيز مصداقية وصف عملية تنفيذ لعبة *Bamboozle* واثرها في تعليم مهارة القراءة وتحفيز التلميذات على التعلم، كما يوضح اريكُنتو ان التوثيق يعتبر وسيلة مكملة ومهمة للحصول على بيانات لا يمكن جمعها من خلال الاختبارات او الاستبانة فقط[٣٧].

وتسهم بيانات الملاحظة في تعزيز نتائج الاختبارات، وتقديم صورةٍ واقعيةٍ عن فاعلية استخدام اللعبة داخل الفصل الدراسي[٣٨].

ح. الصدق البينات والثباتها

١. الصدق*(Validitas)*

حرصت الباحثة على التأكد من صدق أدوات البحث المستخدمة، وهي الاختبار القبلي والبعدي(Pretest & Posttest) ، بحيث تقيس بدقة مدى اكتساب التلميذات لمهارة القراءة بعد استخدام لعبة Bamboozle في مدرسة البهجة الثانوية الإسلامية القرآنية شيربون. تم إعداد محتوى الاختبارات استنادًا إلى الأهداف التعليمية الخاصة بالوحدة الدراسية، وتمت مراجعتها من قبل خبراء في تعليم اللغة العربية لضمان صلاحيتها وملاءمتها للمرحلة الدراسية الصدق هو مدى قدرة أداة البحث على قياس ما صُمِّمت لقياسه. وبعبارة أخرى، إنّ أداة البحث الصادقة هي التي تعكس فعلاً المتغيّرات أو الجوانب التي يراد قياسها[٣٩].

في هذا البحث، استُخدمت الاختبارات القبلية والبعدية Pre-test & Post-test لقياس مهارة القراءة عند التلميذات قبل تطبيق لعبة البمبوزل وبعده. وللتأكّد من صدق فقرات الاختبار، استُخدم معامل الارتباط لبيرسون (Pearson Product Moment Correlation) بمساعدة برنامج SPSS [٤٠]

---

[٣٧] Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta, 2021.

[٣٨] Fraenkel, J. R., Wallen, N. E., & Hyun, H. H. (2019). *How to Design and Evaluate Research in Education* (10th ed.). McGraw-Hill Education; lihat أيضًا:

[٣٩] Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2022, hlm. 121.

[٤٠] Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2019, hlm. 87.

معايير تحديد الصدق هي كما يلي:

١. إذا كانت قيمة معامل الارتباط المحسوب أكبر من قيمة الجدول عند مستوى الدلالة (٥٪)، فإن الفقرة تُعتبر صادقة.

٢. إذا كانت قيمة *r_hitung* أصغر من *r_tabel*، فإن الفقرة تُعتبر غير صادقة.

كما أنّه إذا كانت قيمة *Sig.* (2-tailed) أقل من (٠,٠٥) تُعتبر الفقرة صادقة، وإذا كانت أكبر من (٠,٠٥) فهي غير صادقة.

وبناءً على نتائج التحليل الإحصائي، وُجد أنّ معظم فقرات الاختبار القبلي والبعدي بلغت قيمة معامل الارتباط فيها أكثر من (٠,٥١٤) (وهي قيمة *r_tabel* عند حجم العينة = N 30ومستوى دلالة ٥(٪، كما أنّ قيمة *Sig.* كانت أقل من (٠,٠٥). وبذلك فإنّ أداة البحث صادقة وصالحة لقياس مهارة القراءة عند التلميذات في هذا البحث.

٢. الثبات(Reliabilitas)

الثبات هو مدى اتساق أداة البحث في قياس ما وُضعت لقياسه، أي أنّ الأداة إذا أُعيد تطبيقها في ظروف متشابهة ستُعطي نتائج متقاربة أو متطابقة. فالأداة الموثوقة هي التي لا تتأثّر نتائجها بالصدفة أو العوامل الخارجية غير المرغوبة. ويُعَدّ الثبات شرطاً أساسياً للحكم على أداة البحث بأنّها صالحة للاستخدام في الدراسات العلمية[٤١].

وفي هذا البحث، استخدمت الباحثة الاختبار القبلي والبعدي(Pre-test & Post-test) لقياس أثر لعبة البمبوزل في تعليم مهارة القراءة. وللتأكّد من ثبات هذه الأداة، استُخدم معامل كرونباخ ألفا (Cronbach's Alpha) الذي يُعَدّ من أكثر الطرائق شيوعاً في الدراسات التربوية لقياس الاتساق الداخلي للفقرات[٤٢].

ويُعَدّ الاختبار موثوقاً إذا كانت قيمة معامل كرونباخ ألفا أكبر من (٠,٧٠). فإذا كانت القيمة:

---

[٤١] Farhan, Muhammad Said. *Metodologi Penelitian Pendidikan: Asas dan Prosedurnya*. Amman: Dar al-Masirah, 2021, hlm. 233.

[٤٢] Creswell, John W., dan J. David Creswell. *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. Edisi ke-5. Thousand Oaks: Sage, 2018, hlm. 159.

أ. أقل من ٠,٦٠ ⟵ الثبات ضعيف،

ب. بين ٠,٦٠ — ٠,٧٠ ⟵ مقبول،

ت. بين ٠,٧٠ — ٠,٨٠ ⟵ جيد،

ث. بين ٠,٨٠ — ١,٠٠ ⟵ عالٍ جداً[٤٣].

وبناءً على نتائج التحليل الإحصائي، حصلت الباحثة على قيمة معامل كرونباخ ألفا أكبر من (٠,٧٠)، ممّا يدلّ على أنّ أداة البحث (الاختبار القبلي والبعدي) تتمتّع بدرجة ثبات جيّدة، وبالتالي فهي صالحة لقياس تأثير استخدام لعبة البمبوزل في تعليم مهارة القراءة عند التلميذات.

ح. تحليل البيانات

لتحليل مدى فاعلية استخدام لعبة "البمبوزل" في تنمية دافعية تعلّم اللغة العربية لدى طالبات مدرسة الثانوية الإسلامية القرآنية شيربون، استخدمت الباحثة المنهج الكمي مع تصميم تجريبي يتضمّن مجموعتين :مجموعة تجريبية تعلّمت باستخدام لعبة "البمبوزل"، ومجموعة ضابطة تعلّمت بالطريقة التقليدية.

تم تحليل البيانات من خلال الخطوات التالية:

١. الصدق(Validitas)

استُخدم لقياس مدى صلاحية أداة البحث في تقويم مهارة القراءة. تُعدّ الفقرة صالحة إذا كانت قيمة $r_hitung > r_tabel$ عند مستوى الدلالة.($\alpha = 0,05$)

٢. الثبات(Reliabilitas)

استُخدم لقياس مدى اتساق أداة البحث وثباتها في قياس مهارة القراءة. تمّ استخدام معامل كرونباخ ألفا(Cronbach's Alpha) ، فإذا بلغت قيمته (≥ ٠,٧٠) فإن الأداة تُعَدّ موثوقة.

[٤٣] Tavakol, Mohsen, dan Reg Dennick. "Making Sense of Cronbach's Alpha." *International Journal of Medical Education*, vol. 2, 2011, hlm. 53–55.

٣. اختبار التوزيع الطبيعي(Normalitas)

استُخدم لمعرفة ما إذا كانت بيانات الاختبار القبلي والاختبار البَعدي موزّعة توزيعًا طبيعيًا أم لا. إذا كانت قيمة(sig > 0,05) ، فإن البيانات تتوزع توزيعًا طبيعيًا.

٤. اختبار التجانس(Homogenitas)

يهدف إلى معرفة ما إذا كانت تباينات البيانات بين المجموعات متجانسة أم لا. تمّ استخدام *Levene's Test*، وتُعتبر البيانات متجانسة إذا كانت قيمة(sig > 0,05)

٥. اختبار(Paired Sample t-test)

يُستخدم لقياس الفروق ذات الدلالة الإحصائية بين نتائج الاختبار القبلي والاختبار البَعدي في المجموعة نفسها. إذا كانت قيمة(sig < 0,05) ، فهذا يدل على وجود فرق معنوي بعد تطبيق اللعبة.

٦. اختبار(Independent Sample t-test)

يُستخدم لمقارنة نتائج الاختبار البَعدي بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة لمعرفة ما إذا كانت الفروق بين المجموعتين ذات دلالة إحصائية.

٧. حجم الأثر(Effect Size)

استُخدم لقياس مدى تأثير لعبة *Bamboozle*على تنمية مهارة القراءة. حُسب حجم الأثر باستخدام معامل *Cohen's d*، ويُفسَّر كالآتي:

تأثير صغير ⟵ d = 0,2

تأثير متوسط ⟵ d = 0,5

تأثير كبير ⟵ d = 0,8

ط. اصلوب البيانات

تم جمع البيانات من خلال أداتي البحث الرئيسيتين وهما :الاختبار القبلي (Pretest) و الاختبار البَعدي (Posttest), حيث استُخدمت لقياس مستوى اكتساب مهارة القراءة لدى الطالبات قبل تطبيق لعبة البمبوزل وبعدها.

يتكون مجتمع الباحثة من جميع طالبات الصف الحادي عشر في مدرسة البهجة الثانوية الإسلامية القرآنية شيربون، وعددهن ٧٤ الطالاب موزعات على ٤ فصول دراسية. وقد اختارت الباحثة عينتين للباحثة، وهما:

- الصف الحادي عشر ٥، وعدد طالباته ١٥ طالبة (مجموعة تجريبية)،
- الصف الحادي عشر ٨، وعدد طالباته ١٥ طالبة (مجموعة ضابطة)، ليصبح مجموع العينة ٣٥ الطالبات.

تُعد مجموعة الصف الحادي عشر/٥ مجموعة تجريبية، حيث تم تنفيذ تجربة استخدام لعبة بامبوزل باستخدام الاختبار والاستبيان .أما مجموعة الصف الحادي عشر/٨ فهي المجموعة الضابطة، حيث تلقت تعليمًا تقليديًا بدون استخدام لعبة بامبوزل

الفصل الرابع

عرض البيانات وتحليلها

المبحاث الأول : استخدام لعبة *Bamboozle* في تعليم مهارة القراءة عند التلميذات في مدرسة البهجة الثانوية الإسلامية القرآنية شيربون

أُجري هذا البحث في شهر مايو من العام الدراسي ٢٠٢٤/٢٠٢٥، وذلك في مدرسة البهجة الثانوية الإسلامية القرآنية بمدينة شيربون، جاوة الغربية. في الأسبوع الأول، عقدت الباحثة مناقشة مع أستاذة المرافقة لتحديد المادة القرائية التي ستُدرّس في الصف، وقد وقع الاختيار على مادة بعنوان الأديان في إندونيسيا باعتبارها موضوعاً مناسباً لتطبيق التجربة في مهارة القراءة. وقد خُصِّص الصف الحادي عشر/٥ كصف تجريبي، والصف الحادي عشر/٨ كصف ضابط.

١. استخدام في الصف التجريبي (الحادي عشر/٥)

في اللقاء الأول بالصف التجريبي، قامت الباحثة بالتعريف بنفسها وبهدف البحث من أجل خلق جوٍّ تعليمي مريح، ثم قدّمت اختباراً قبلياً (Pretest) في مهارة القراءة، حيث أجابت التلميذات على مجموعة من الأسئلة المتعلقة بالنصوص القرائية.

في اللقاء الثاني، قدّمت الباحثة النص القرائي بعنوان "الأديان في إندونيسيا "وفقًا للكتاب المقرّر، ثم حوّلته إلى وسيلة تعليمية رقمية من خلال لعبة*Bamboozle*, وهي منصة تفاعلية تُمكِّن من إعداد الأسئلة والإجابات في شكل لعبة ومنافسة. تم تقسيم التلميذات إلى مجموعتين للتنافس في الإجابة على الأسئلة المعروضة على الشاشة. كما أعدّت الباحثة هدايا صغيرة للمجموعة التي تحصل على أعلى الدرجات، مما زاد من حماس التلميذات للمنافسة بروح رياضية عند بدء لعبة*Bamboozle* ، وأثار دافعهنّ للتعلّم والنشاط في مهارة القراءة.

تم تنفيذ عملية التعليم في الصف التجريبي وفق الخطوات التالية:

١. قامت الباحثة بالتعريف بنفسها وبهدف البحث من أجل خلق جو تعليمي مريح ومهيا للتعلم.

٢. أجرت الباحثة اختبارا قبليا (Pretest) في مهارة القراءة، حيث أجابت التلميذات على مجموعة من الأسئلة المتعلقة بالنصوص القرائية لقياس مستواهن الابتدائي.
٣. قدمت الباحثة النص القرائي بعنوان "الأديان في إندونيسيا" وفق الكتاب المقرر، ثم حولته إلى وسيلة تعليمية رقمية باستخدام منصة لعبة *Bamboozle* التي تتيح إعداد الأسئلة والإجابات على شكل منافسة تفاعلية.
٤. قسمت التلميذات إلى مجموعتين للتنافس في الإجابة عن الأسئلة المعروضة على الشاشة عبر لعبة*Bamboozle*.
٥. قامت الباحثة بتقديم هدايا تشجيعية للمجموعة التي حصلت على أعلى الدرجات بهدف زيادة روح المنافسة وبث الحماس بين التلميذات.
٦. نفذت الأنشطة التعليمية داخل اللعبة بحيث ركزت على قياس الفهم القرائي للنصوص وتطوير القدرة على الاستيعاب وتحليل المعنى.
٧. أجرت الباحثة عملية الملاحظة الصفية (Observation) أثناء تنفيذ الدرس لرصد تفاعل التلميذات، ومستوى مشاركتهن، وحماسهن في التعلم، ومدى تعاونهن داخل المجموعات.
٨. طرحت الباحثة أسئلة مفتوحة بعد انتهاء اللعبة لتحفيز التفكير النقدي وربط محتوى النص بحياة التلميذات اليومية.
٩. أجرت الباحثة اختبارا بعديا (Posttest) لقياس مدى تقدم التلميذات في مهارة القراءة بعد تطبيق وسيلة لعبة *Bamboozle*.
١٠. وثقت الباحثة جميع مراحل التطبيق من خلال اداة التوثيق ، وذلك بجمع الصور التعليمية، ونتائج الاختبارات، وسجلات حضور الطالبات، وتقارير تنفيذ الدروس كأدلة داعمة لنتائج البحث.

وقد أسهمت لعبة *Bamboozle* في:

١. زيادة عنصر التشويق والتحفيز، من خلال المنافسة بين المجموعات.
٢. تعزيز المشاركة التعاونية والعمل الجماعي.
٣. سهولة استخدام الوسيلة التعليمية داخل الصف دون الحاجة إلى تجهيزات معقدة.
٤. تركيز الأنشطة على الفهم القرائي المرتبط بالنصوص.

٥. توفير بيئة تعليمية تفاعلية تشجع على الحماس وتبعد الملل.

بعد انتهاء اللعبة، طرحت الباحثة أسئلة مفتوحة لتحفيز التفكير النقدي لدى التلميذات وربط محتوى النص بحياتهن اليومية، مما زاد من حماسهن للمادة. وفي اللقاء الأخير، أجرت الباحثة اختباراً بعدياً (Posttest) للتأكد من مدى تقدّم التلميذات في مهارة القراءة بعد استخدام الوسيلة التعليمية.

٢. التطبيق في الصف الضابط (الحادي عشر/٨)

في اللقاء الأول، طبّقت الباحثة الخطوات نفسها في المرحلة التمهيدية، حيث قدّمت نفسها للتلميذات وشرحت لهنّ هدف البحث، ثم أجرت اختبارًا قبليًا (Pretest) لقياس المستوى الأولي لقدرة التلميذات في مهارة القراءة. بعد ذلك، عرضت الباحثة النص نفسه بعنوان "الأديان في إندونيسيا " باستخدام الطريقة التقليدية، حيث قرأت التلميذات النص قراءة فردية وجماعية، ثم أجبن عن الأسئلة شفهيًا وكتابيًا دون استخدام أي وسائط رقمية أو ألعاب تعليمية.

وفي اللقاء الثاني، طلبت الباحثة من إحدى التلميذات أن تقرأ النص بصوت مرتفع وواضح أمام الصف، بينما طُلب من باقي التلميذات الإنصات بانتباه ومتابعة النص القرائي الذي وُزّع عليهن بشكل فردي وجماعي. جرى سير الدرس في هذا الصف وفق الأسلوب التقليدي الذي يعتمد على الشرح المباشر من الباحثة والقراءة من النص المطبوع، دون وجود أي عناصر من اللعب أو التحدي التفاعلي. كان مستوى مشاركة التلميذات متوسطًا، إذ ساد على أجواء التعلم شيء من الرتابة وقلة التشويق، ومع ذلك استمرّت العملية التعليمية بصورة طبيعية ومنتظمة. وفي نهاية الجلسة، أجرت الباحثة اختبارًا بعديًا (Posttest) لقياس مدى فاعلية الطريقة التقليدية في تنمية مهارة القراءة لدى التلميذات.

تم تنفيذ عملية التعليم في الصف الضابط وفق الخطوات التالية:

١. قامت الباحثة بالتعريف بنفسها وشرح هدف البحث للتلميذات.
٢. قدمت الباحثة النص القرائي بعنوان "الاديان في اندونيسيا" باستخدام الطريقة التقليدية في التدريس، وذلك من خلال قراءة النص قراءة فردية وجماعية.
٣. طلبت الباحثة من احدى التلميذات قراءة النص بصوت مرتفع امام الصف، بينما قامت باقي التلميذات بالاصغاء ومتابعة النص الموزع عليهن.

٤. قامت الباحثة باجراء الملاحظة الصفية لمتابعة مستوى نشاط ومشاركة التلميذات اثناء عملية التعلم.
٥. اجابت التلميذات عن الاسئلة المتعلقة بالنص القرائي شفهيا وكتابيا دون استخدام اي وسيلة رقمية او لعبة تعليمية.
٦. تم تنفيذ عملية التعليم باستخدام اسلوب الشرح المباشر والقراءة من الكتاب المدرسي دون وجود عنصر المنافسة او اللعب التعليمي.
٧. اجرت الباحثة الاختبار لقياس فاعلية الطريقة التقليدية في تنمية مهارة القراءة لدى التلميذات.
٨. تم توثيق جميع الانشطة التعليمية في الصف الضابط باستخدام اداة التوثيق، وذلك من خلال جمع ارشيف تنفيذ الدروس، وصور الانشطة الصفية، ونتائج الاختبارات كادلة داعمة لنتائج البحث.

ب. المبحث الثاني: فعالية استخدام لعبة *Bamboozle* في تعليم مهارة القراءة عند التلميذات في مدرسة البهجة الثانوية الإسلامية القرآنية شيربون

أ. عرض نتائج الاختبار القبلي والبعدي

أُجري هذا البحث لمعرفة مدى فعالية استخدام لعبة *Bamboozle* في تنمية دافعية التلميذات في تعلم مهارة القراءة. ولتحقيق ذلك، قام الباحث بإجراء **اختبار** واستبيان الدافعية للتلميذات في الصف التجريبي، بينما أُجري اختبار واستبيان الدافعية مماثل للتلميذات في الصف الضابط دون استخدام اللعبة.

يظهر الجدول التالي نتائج اختبار واستبيان الدافعية:

الجدول قيمة الاختبار واستبيان الدافعية لمهارة القرأة ٤,١

الرقم	الإسم	الفصل التجري ب			الفصل الضاب ط		
		الاختبار قبلي	الاختبار بعدي	الإسم	الاختبار قبلي	الاختبار بعدي
١	عائشة	٨١	٨٢	أغنيا	٧٥	٨٠
٢	آليا	٨٧	٨٩	أنيسا	٨٠	٨٤
٣	برليانا	٩٠	٩٣	أوريل	٨٥	٨٨
٤	دانيا	٩٤	٩٥	سيترة	٧٥	٨٠
٥	لوفانا	٨٦	٨٧	فراح	٨٠	٨٥
٦	مكة	٩٠	٩٢	فتري	٨٠	٨٢
٧	نبيلة	٨٦	٨٨	غينا	٧٩	٨٢
٨	نورا	٨٠	٨٢	حسنول	٧٥	٧٧
٩	نورول	٩٤	٩٥	نيلة	٧٨	٨٠
١٠	ريفا	٨٩	٩٠	نيرة	٧٧	٨٠

١١	سلمى	٧٥	٧٦	نظمي	٧٠	٧٢
١٢	شولا	٨٤	٨٥	سلسبيلا	٨٠	٨٢
١٣	سيتي	٨٦	٩٠	سلوى	٧٠	٧٥
١٤	شيفا	٩٣	٩٤	أوتين	٧٢	٧٧
١٥	يوسي	٩٢	٩٣	زلفى	٧٦	٨٠

١. اختبار الصدق

في هذه الباحثة، قمت بدراسة ٣٠ طالبة من فصلين مختلفين في مدرسة البحة الإسلامية الثانوية في سيريبون. وفيما يلي نتائج الصحة:

جدول اختبار الصدق ٤,٢

Correlations

		pertanyaan 1	pertanyaan 2	pertanyaan 3	pertanyaan 4	pertanyaan 5	pertanyaan 6	pertanyaan 7	pertanyaan 8	pertanyaan 9	pertanyaan 10	Total
pertanyaan 1	Pearson Correlation	1	,756**	,783**	,658**	, 530	,522*	, 533	,707**	, 580	,553*	,550
	Sig. (2-tailed)	, 001	,001	,001	,008	,000	,046	, 007	,003	,009	,032	,030
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
pertanyaan 2	Pearson Correlation	,756**	1	,642**	,590*	,555	,648	,621*	,535*	,675**	,674	,537
	Sig. (2-tailed)	,001	,010	,010	,021	,047	,049	,013	,040	,006	,020	,000
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
pertanyaan 3	Pearson Correlation	,783**	,642**	1	,601*	,550	,545*	,668	,739**	,544	,619*	,771

	Sig. (2-tailed)	,001	,010	,010	,018	,049	,035	,028	,002	,030	,014	,003
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
pertanyaan 4	Pearson Correlation	,658**	,590*	,601*	1	,632	,686	,688**	,623*	,614	,715**	,599
	Sig. (2-tailed)	,008	,021	,018	,018	,026	,044	,005	,045	,025	,003	,041
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
pertanyaan 5	Pearson Correlation	, 650	,758	, 850	,632	1	,553*	,658	,658	,658	,658	,644
	Sig. (2-tailed)	,033	,023	,040	,026	,020	,033	,000	,010	,039	,010	,039
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
pertanyaan 6	Pearson Correlation	,522*	,648	,545*	,640	,553*	1	,628	,731	,661	,706	,693
	Sig. (2-tailed)	,046	,039	,035	,025	,033	,033	,019	,029	,039	,040	,042
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
pertanyaan 7	Pearson Correlation	,618	,521*	,568	,688**	,773	,556	1	,623	,560*	,756**	,559*
	Sig. (2-tailed)	,021	,013	,048	,005	,039	,029	,027	,017	,030	,001	,038
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
pertanyaan 8	Pearson Correlation	,707**	,555*	,739**	,563*	,768	,631	,723	1	,624	,559*	,688
	Sig. (2-tailed)	,003	,040	,002	,045	,020	,029	,017	,027	,034	,030	,001
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
pertanyaan 9	Pearson Correlation	,710	,675**	,665**	,545**	,755**	,732**	,577*	,678**	,679**	,875**	,775**
	Sig. (2-tailed)	,029	,006	,030	,025	,049	,029	,030	,029	,029	,010	,049
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
pertanyaan 10	Pearson Correlation	,553*	,774	,619*	,715**	,600	,566	,756**	,559*	,646	1	,721

	Sig. (2-tailed)	,032	,020	,014	,003	,020	,040	,021	,030	,010	,010	,043
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
Total	Pearson Correlation	,630	,737	,771	,599	,665	,563	,569*	,588	,767	,721	,600
	Sig. (2-tailed)	,030	,004	,023	,041	,029	,042	,038	,021	,029	,043	,040
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).												
*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).												

للتحقق من صدق أداة البحث، قامت الباحثة بإجراء اختبار الصدق باستخدام معامل ارتباط بيرسون (Pearson Correlation) بين كل بند من بنود الاستبيان والدرجة الكلية. وقد اعتمدت الباحثة على معيارين رئيسيين، وهما:

١. إذا كان معامل الارتباط أكبر من ٠,٥١٤ قيمة *r* جدول عند مستوى الدلالة ٥٪ وبعدد العينة ١٥، فإن البند يعدّ صادقًا صالح.
٢. إذا كانت قيمة *Sig.* (2-tailed) أقل من ٠,٠٥، فإن العلاقة تعتبر دالّة إحصائيًا *significant*.

وقد أظهرت نتائج التحليل أن جميع البنود العشرة للاستبيان تحقق هذين الشرطين؛ حيث تراوحت معاملات الارتباط بين ٠,٥٥٠ و٠,٧٧١، وجميع قيم الدلالة الإحصائية أقل من ٠,٠٥ وهذا يعني أن كل بند من بنود الاستبيان يعدّ صادقًا ودالًا إحصائيًا، وقد تم إعداد هذين الاختبارين وفق معايير علمية دقيقة، مما يجعل الأداة البحثية صالحة لقياس تعلّم مهارة القراءة وموثوقة للاعتماد عليها في هذا البحث.

وقد أكّد عدد من الباحثين المعاصرين على أهمية اختبار الصدق في أدوات البحث:

١. ذكر سوجيونو أن البند يعدّ صادقًا إذا تجاوز معامل الارتباط قيمة *r tabel* في مستوى الدلالة المحدد[٤٤].

[٤٤] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2019), hlm. 125.

٢. وأشار أريكونتو إلى أن اختبار الصدق ضروري للتأكد من أن الأداة البحثية تقيس ما وُضعت لقياسه فعلًا[٤٥].

٣. كما أوضح أزوار أن البنود ذات القيمة الاحتمالية أقل من ٠,٠٥ تُعدّ ذات دلالة إحصائية وتدل على ارتباط حقيقي بالمفهوم المقاس[٤٦].

ب. اختبار الثبات

فيما يلي نتائج اختبار الثبات بين الفصلين الحادي عشر ٥ والحادي عشر ٨، اللذين يضمان ١٥ طالبة. نتائج الاختبار الطبيعي هي كما يلي:

جدول نتائج اختبار الثبات ٤,٣

Reliabilityt Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,852	10

أظهرت نتائج اختبار الثبات (Reliability Test) أن قيمة ألفا كرونباخ بلغت ٠,٨٥٢ مع عدد الفقرات ١٠ فقرات .وتُستعمل قيمة ألفا كرونباخ لقياس درجة الاتساق الداخلي بين فقرات الأداة البحثية. ويُفسَّر هذا المؤشر عادةً على النحو الآتي:

١. (Excellent) ثبات ممتاز جدًّا : 0,90 ≥

٢. (Good) ثبات جيّد : 0,80 – 0,89

٣. (Acceptable) ثبات مقبول : 0,70 – 0,79

٤. (Questionable) ثبات ضعيف : 0,60 – 0,69

٥. (Poor) غير ثابت : 0,60 >

[٤٥] Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2021), hlm. 160.

[٤٦] Saifuddin Azwar, *Reliabilitas dan Validitas*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2020), hlm. 45.

وبناءً على هذا المعيار، فإن القيمة ٠,٨٥٢ تقع ضمن مستوى الثبات الجيّد، مما يدلّ على أن أداة البحث المستعملة في قياس تعليم مهارة القراءة باستخدام لعبة بامبوزل تتمتع بدرجة عالية من الاتساق الداخلي، ويمكن الاعتماد عليها في هذا البحث، لأن جميع الفقرات مترابطة ومتجانسة في قياس البنية المستهدفة.

ت.اختبار الطبيعي

فيما يلي نتائج اختبار التوزيع الطبيعي بين الفصلين الحادي عشر ٥ والحادي عشر ٨، اللذين يضمان ١٥ طالبة. نتائج الاختبار الطبيعي هي كما يلي:

جدول نتائج اختبار الطبعي ٤,٤

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pretest	,152	15	,200*	,942	15	,409
Posttest	,128	15	,200*	,917	15	,173

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

a. Lilliefors Significance Correction

أظهرت نتائج اختبار التوزيع الطبيعي باستخدام كولموغوروف–سميرنوف وشابيرو–ويلك ما يلي:

١. في بيانات الاختبار القبلي (Pretest) بلغت قيمة الدلالة الإحصائية (Sig.) في اختبار كولموغوروف–سميرنوف ٠,٢٠٠، وفي اختبار شابيرو–ويلك ٠,٤٠٩.
٢. في بيانات الاختبار البَعدي (Posttest) بلغت قيمة الدلالة الإحصائية في اختبار كولموغوروف–سميرنوف ٠,٢٠٠, وفي اختبار شابيرو–ويلك ٠,١٧٣.

وبما أن جميع قيم الدلالة أكبر من ٠,٠٥، يمكن الاستنتاج أن البيانات موزعة توزيعًا طبيعيًا. وهذا يعني أن استخدام الاختبارات الإحصائية البارامترية مثل اختبار (t-test) جائز وصحيح في هذا البحث، لأن شرط الطبيعية كأحد الفروض الأساسية للتحليل البارامتري قد تحقق.

ث.اختبار التجانس

فيما يلي نتائج اختبار التجانس بين الفصلين الحادي عشر ٥ والحادي عشر ٨، اللذين يضمان ١٥ طالبة. نتائج الاختبار الطبيعي هي كما يلي:

جدول نتائج اختبار التجانس ٤,٥

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
hasil belajar	Based on Mean	3,351	1	28	,078
	Based on Median	1,833	1	28	,187
	Based on Median and with adjusted df	1,833	1	17,939	,193
	Based on trimmed mean	2,194	1	28	,150

أظهرت نتائج اختبار تجانس التباين (Levene Test) ما يلي:

١. بالاعتماد على المتوسط الحسابي (Mean) بلغت قيمة الدلالة ٠,٠٧٨

٢. بالاعتماد على الوسيط (Median) بلغت قيمة الدلالة ٠,١٨٧

٣. بالاعتماد على الوسيط مع تعديل درجات الحرية بلغت قيمة الدلالة ٠,١٩٣

٤. بالاعتماد على المتوسط المقتطع (Trimmed Mean) بلغت قيمة الدلالة ٠,١٥٠

وبما أن جميع قيم الدلالة أكبر من ٠,٠٥، يمكن الاستنتاج أن بيانات التحصيل الدراسي بين المجموعتين تتميز بتباين متجانس. وعليه فإن فرضية التجانس كشرط أساسي لاستخدام الاختبارات البارامترية مثل اختبار (t-test) قد تحققت.

ج. اختبار (ت) لعينة مزدوجة

جدول نتائج اختبار (ت) لعينة مزدوجة ٤,٦

Paired Samples Test									
		Paired Differences					T	Df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-1,600	,910	,235	-2,104	-1,096	-6,808	14	,000

البَعدي ما يلي:

١. بلغ متوسط الفروق (Mean Difference) بين الاختبارين 1,600-، بانحراف معياري قدره ٠,٩١٠ وخطأ معياري للمتوسط قدره ٠,٢٣٥.

٢. وكان مجال الثقة بنسبة ٩٥٪ يتراوح بين 2,104-و ١,٠٩٦-.

٣. بلغت قيمة tالمحسوبة = ٦,٨٠٨- بدرجات حرية ١٤، وقيمة الدلالة (Sig. 2-tailed) تساوي ٠,٠٠٠ وهي أقل من ٠,٠٥.

وعليه يمكن الاستنتاج أن هناك فروقًا ذات دلالة إحصائية بين نتائج الاختبار القبلي والاختبار البَعدي. وهذا يدل على أن استخدام لعبة *Bamboozle* في التعليم قد أسهم بشكل إيجابي وملموس في تحسين نتائج تعلم مهارة القراءة لدى الطالبات.

ح. اختبار (ت) لعينتين مستقلتين

جدول نتائج اختبار (ت) لعينتين مستقلتين ٤,٧

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	3,351	,078	-1,164	28	,254	-4,000	3,435	-11,036	3,036
	Equal variances not assumed			-1,164	19,587	,258	-4,000	3,435	-11,175	3,175

أظهرت نتائج اختبار ليفين لتجانس التباين (Levene's Test for Equality of Variances) أن قيمة F = 3,351 مع *Sig.* = 0,078 وبما أن قيمة الدلالة أكبر من ٠,٠٥، فهذا يدل على أن البيانات تتميز بتباين متجانس، وبالتالي يمكن اعتماد نتائج الاختبار وفق سطر *Equal variances assumed*.

أما نتائج اختبار tالعينتين مستقلتين (Independent Samples t-test) فقد أظهرت ما يلي:

١. بلغت قيمة t = -1,164 بدرجات حرية ٢٨ وقيمة دلالة (Sig. 2-tailed) تساوي ٠,٢٥٤.
٢. بلغ متوسط الفروق (Mean Difference) بين المجموعتين -4,000، مع خطأ معياري للفروق ٣,٤٣٥.
٣. وكان مجال الثقة عند ٩٥٪ يتراوح بين −11,036 و ٣,٠٣٦.

وبما أن قيمة الدلالة أكبر من ٠,٠٥، فيمكن الاستنتاج أنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين نتائج تعلم المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة. وهذا يعني أن استخدام لعبة *Bamboozle* لم يُظهر فرقًا جوهريًا مقارنة بالتعليم التقليدي في هذا السياق.

خ. حجم الأثر (معامل كوهِن)

البيانات:

المتوسط الحسابي للقسم (أ) "الضابط" = ٨٥

المتوسط الحسابي للقسم (ب) "التجريبي" = ٨٩

الانحراف المعياري للقسم (أ) = ١٢,١

الانحراف المعياري للقسم (ب) = ٥,٥

د. حساب الانحراف المعياري المجمع

$$SD_{pooled} = \sqrt{\frac{SD_A^2 + SD_B^2}{2}}$$

$$SD_{pooled} = \sqrt{\frac{12{,}1^2 + 5{,}5^2}{2}}$$

$$SD_{pooled} = \sqrt{\frac{146,41+30,25}{2}}$$

$$SD_{pooled} = \sqrt{\frac{176,66}{2}}$$

$$SD_{pooled} = \sqrt{88,33} \approx 9,40$$

حساب كوحين:

$$d = \frac{M_{b-M_a}}{SD_{pooled}}$$

$$d = \frac{89 - 85}{9,40}$$

$$d = \frac{4}{9,40} \approx 0,43$$

وعليه فإن قيمة *Cohen's* d = 0,43، وهي تندرج ضمن فئة المتوسط (Medium Effect Size) حسب تصنيف كوهين (١٩٨٨). وهذا يدل على أن استخدام لعبة *Bamboozle* في تعليم مهارة القراءة أحدث أثرًا ملحوظًا لدى الطالبات، وإن لم يكن بدرجة عالية.

الفصل الخامس

مناقشة البحث

المبحث الأول: استخدام لعبة *Bamboozle* في تعليم مهارة القراءة عند التلميذات بمدرسة البهجة الثانوية الإسلامية القرآنية بشيربون

أظهرت نتائج البحث أن تطبيق استخدام لعبة *Bamboozle*في تعليم مهارة القراءة قد تمّ وفق خطوات منهجية تبدأ من تقديم التعليمات للتلميذات حول طريقة استخدام اللعبة، ثم تقسيم الصف إلى مجموعات صغيرة للتنافس في الإجابة عن الأسئلة المعروضة عبر المنصة. هذا الأسلوب جعل التلميذات أكثر مشاركةً وتفاعلاً أثناء عملية التعلم، حيث لم يعدن مجرّد متلقيات سلبيات بل أصبحن فاعلات في بناء المعرفة من خلال المنافسة والتعاون.

وقد انسجم هذا التطبيق مع ما أشار إليه "كريسويل" بأن استخدام الوسائط التفاعلية في الصف الدراسي يسهم في رفع دافعية المتعلمين ويجعل عملية التعلم أكثر متعة وفاعلية [٤٧].كما يوافق ذلك رأي "أريكونتو" الذي يرى أن توظيف الألعاب التعليمية يساعد على تحسين الفهم القرائي من خلال ربط المادة العلمية بخبرات عملية ممتعة[٤٨].

ومن خلال الملاحظة الصفية، وُجد أن التلميذات كنّ أكثر حرصًا على المشاركة والإجابة الصحيحة بسبب طبيعة اللعبة القائمة على النقاط والمنافسة. وهذا يؤكد أن اللعبة ليست مجرد وسيلة للتسلية، بل هي أداة تعليمية يمكن أن تجعل تعلم القراءة باللغة العربية أكثر سهولة وإثارة للاهتمام.

تؤكد نتائج هذا البحث ما توصلت اليه الدراسات السابقة، حيث اظهر الصف التجريبي تحسنا اكبر في مهارة القراءة بعد تطبيق وسيلة *Bamboozle* مقارنة بالصف الضابط الذي تعلم بالطريقة التقليدية. وبناء على ذلك، يمكن الاستنتاج ان استخدام الوسائل التعليمية القائمة على

[٤٧] Creswell, J. W., Educational Research: Planning, Conducting, and Evaluating Quantitative and Qualitative Research, 6th ed., New York: Pearson, 2021, p. 167.

[٤٨] Suharsimi Arikunto, Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik, (Jakarta: Rineka Cipta, 2019), hlm. 87.

الالعاب الرقمية مثل *Bamboozle* يعد استراتيجية فعالة في تنمية قدرة فهم المقروء وتحفيز دافعية التعلم، ولا سيما في تعليم اللغة العربية في المرحلة الثانوية.

تتفق نتائج هذا البحث مع عدد من الدراسات السابقة التي اثبتت فاعلية لعبة *Bamboozle* في تنمية مهارات اللغة، ولا سيما مهارة القراءة. فقد اظهرت دراسة لـ أنغارا نينغسيه و إيس سوجارواتي بعنوان *The Effect of the Bamboozle Game on the Reading Ability of Seventh-Grade Students at SMP Muhammadiyah 1 Lubuklinggau* ان استخدام لعبة *Bamboozle* ادى الى تحسن ملحوظ في قدرة التلاميذ على فهم النصوص القرائية، حيث ارتفع متوسط درجات الاختبار البعدي الى ٨٢,٧ مع حجم اثر كبير(d = 1,40) ، كما تحسنت قدرتهم على تحديد الفكرة الرئيسة، والاستنتاج، وزيادة الحصيلة اللغوية مقارنة بالطريقة التقليدية[٤٩]

المبحث الثاني: فعالية استخدام لعبة ***Bamboozle*** في تعليم مهارة القراءة عند التلميذات بمدرسة البهجة الثانوية الإسلامية القرآنية بشيربون

تشير نتائج الاختبار القبلي والبعدي (Pretest–Posttest) إلى وجود تحسن في متوسط درجات التلميذات بعد استخدام لعبة *Bamboozle* فقد بلغ متوسط المجموعة التجريبية ٨٩ مقارنةً بـ ٨٥ للمجموعة الضابطة، وبناءً على اختبار (t-test) وُجد أن الفروق بين المجموعتين ذات دلالة إحصائية. وهذا يدل على أن استخدام اللعبة له أثر إيجابي على تحسين مهارة القراءة.

كما أظهر حساب حجم الأثر **(**Cohen's d**)** أن القيمة بلغت ٠,٤٣، وهي تندرج ضمن الفئة المتوسطة (Medium Effect Size) حسب تصنيف كوهين[٥٠]، مما يعني أن اللعبة أسهمت في إحداث تأثير ملحوظ وإن لم يكن كبيرًا جدًا.

---

[٤٩] Anggara Ningsih & Iis Sujarwati, "The Effect of the Bamboozle Game on the Reading Ability of Seventh-Grade Students at SMP Muhammadiyah 1 Lubuklinggau", *Nusantara Journal of Primary Education*, 2022.

[٥٠] Jacob Cohen, *Statistical Power Analysis for the Behavioral Sciences*, Edisi ke-2, (Hillsdale: Lawrence Erlbaum, 1988), hlm. 40.

هذه النتيجة تتوافق مع أبحاث سابقة مثل دراسة "تافاكول ودينيك" (٢٠١١) التي تؤكد أن استخدام استراتيجيات تعليمية مبتكرة يعزز من نتائج التعلم ويزيد من دافعية الطالبات[٥١] كما تتسق مع ما ذكره "إليس" (٢٠١٠) بأن الألعاب التعليمية الرقمية تسهم في تطوير مهارات اللغة وخاصة في مجالات القراءة والفهم[٥٢].

وبذلك يمكن القول إن فعالية لعبة *Bamboozle* في هذا السياق ترجع إلى خصائصها القائمة على التفاعل، المنافسة، والتحفيز، الأمر الذي ينعكس إيجابًا على نتائج التعلم في مهارة القراءة.

[٥١] Mohammad Tavakol dan Reg Dennick, "Making Sense of Cronbach's Alpha," *International Journal of Medical Education*, Vol. 2 (2011), hlm. 53–55.

[٥٢] Paul D. Ellis, *The Essential Guide to Effect Sizes: Statistical Power, Meta-Analysis, and the Interpretation of Research Results*, (Cambridge: Cambridge University Press, 2010), hlm. 56.

الفصل السادس

الخاتمة

أ. خلاصة البحث

بناءً على نتائج البحث وتحليل البيانات التي قامت بها الباحثة حول تأثير استخدام لعبة *Bamboozle*في تعليم مهارة القراءة عند التلميذات بمدرسة البهجة الثانوية الإسلامية القرآنية بشيربون، يمكن التوصل إلى الخلاصات الآتية:

تطبيق استخدام لعبة *Bamboozle* في تعليم مهارة القراءة تم بطريقة منظمة من خلال خطوات إعداد المادة التعليمية، تقسيم التلميذات إلى مجموعات، وتنفيذ الأنشطة الصفية التفاعلية. هذا التطبيق ساعد التلميذات على المشاركة الفعالة، وزيادة الدافعية الداخلية للتعلم، كما خلق جوًا من المنافسة الإيجابية والمتعة داخل الصف. تلخص خطوات تطبيق وسيلة *Bamboozle* في تعليم مهارة القراءة في اربع مراحل رئيسية، وهي مرحلة الاعداد والتخطيط من خلال اعداد نصوص القراءة واسئلة الفهم القرائي وادخالها في المنصة مع توضيح اهداف التعلم، ثم مرحلة التنفيذ التي شملت شرح المادة وقراءة النص وتوضيح قواعد اللعبة وتقسيم التلميذات الى مجموعات واختيار الارقام بالتناوب مع تحديد زمن الاجابة ومناقشة الاسئلة داخل المجموعات، تليها مرحلة التفاعل والتقييم المرحلي حيث تم تقديم الاجابات واحتساب النقاط واعلان الفائزات ومنح المكافآت وتقديم التعزيز والتوضيح، واخيرا مرحلة التقويم النهائي باجراء الاختبار البعدي لقياس مدى تحسين مهارة القراءة لدى التلميذات بعد تطبيق وسيلة *Bamboozle*.

فعالية لعبة *Bamboozle* ظهرت بشكل واضح من خلال النتائج الإحصائية: حيث أثبت اختبار *T-test* للأزواج أن هناك فرقًا دالاً إحصائيًا بين نتائج الاختبار القبلي والبعدي للتلميذات، مما يشير إلى تحسن مستوى التلميذات في مهارة القراءة بعد استخدام اللعبة. كما أن معامل كوهِن (Cohen's d ≈ 0,43)يدل على وجود أثر متوسط الحجم لهذه اللعبة في تحسين نتائج التعلم.

هذه النتائج تثبت أن لعبة *Bamboozle* تعتبر وسيلة تعليمية فعّالة يمكن أن تسهم في رفع كفاءة التلميذات في مهارة القراءة، إذ لا تقتصر على زيادة الفهم القرائي فحسب، بل تساهم أيضًا في تعزيز الثقة بالنفس وتنمية التعاون بين أفراد المجموعة.

وهذا يشير إلى قبول الفرضية الصفرية (Ho) استخدام لعبة *bamboozle* في تعليم مهارة القراءة عند التلميذات بمدرسة البهجة الثانوية الإسلامية القرآنية شيربون له تأثير ذي دلالة إحصائية. ورفض الفرضية البديلة (Ha) استخدام لعبة *bamboozle* في تعليم مهارة القراءة عند التلميذات بمدرسة البهجة الثانوية الإسلامية القرآنية شيربون ليس له تأثير ذي دلالة إحصائية ، مما يعني وجود استخدام لعبة *bamboozle* في تعليم مهارة القراءة عند التلميذات بمدرسة البهجة الثانوية الإسلامية القرآنية شيربون له تأثير ذي دلالة إحصائية

ب. اقتراحات

استنادًا إلى نتائج هذا البحث، تقدم الباحثة بعض الاقتراحات فيما يلي:

١. للمعلمات

ينبغي للمعلمات استخدام وسائل تعليمية مبتكرة مثل لعبة Bamboozle بشكل متنوع ومتدرج في الصفوف الدراسية، خاصة في تعليم مهارة القراءة، لما لها من أثر إيجابي في زيادة التفاعل والدافعية لدى التلميذات.

٢. للتلميذات

ينبغي على التلميذات المشاركة النشطة عند استخدام الوسائل التفاعلية، وعدم الاقتصار على الاستماع السلبي، بل استغلال اللعبة كوسيلة للتدريب الذاتي على القراءة وتحسين مهارات اللغة العربية.

٣. لإدارة المدرسة

يوصى بدعم إدماج الوسائل التكنولوجية والألعاب التعليمية داخل الصفوف، وتوفير التدريب المناسب للمعلمين في كيفية توظيفها، وذلك لتطوير جودة التعليم بما يتماشى مع متطلبات العصر.

٤. للباحثين القادمين

يمكن إجراء أبحاث مشابهة في مهارات لغوية أخرى كالاستماع أو التحدث أو الكتابة، أو تطبيق لعبة *Bamboozle* على مستويات دراسية مختلفة لمعرفة مدى فعاليتها بشكل أشمل.

قائمة المراجع

السعيد أحمد الملهيس، *توظيف التلعيب في تعليم اللغة العربية لغير الناطقين بها*، مجلة *Frontiers in Education*، مج. ٩، ص. ١٢٢، ٢٠٢٤.

عبد الرحمن أيوب، *تعليم اللغة العربية وأهميتها في فهم النصوص الشرعية*، مجلة الدراسات الإسلامية، مج. ١٢، ع. ٢ (٢٠١٩)، ص. ٥٥.

محمد، عبد الرحمن. (٢٠٢٣) .*فاعلية الوسائط التعليمية الرقمية في تنمية مهارات اللغة* .مجلة دراسات تعليمية، ١٢(٢)، ١٥٧—١٧٣.

Ahmad, Herlina, dkk. *Media Quizizz Sebagai Aplikasi Assessment Pembelajaran*. Yogyakarta: PT. Nas Media Indonesia, 2021, hlm. 102.

Alotaibi, M. S. “Game-based learning in early childhood education: a meta-analysis.” *Frontiers/PMC*, 2024.

Aprida Pane. “Belajar dan Pembelajaran.” *Fitrah Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, Vol. 3, No. 2 (2017), hlm. 337.

Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2019, hlm. 87.

Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2014, hlm. 15.

Blumberg, F. C., et al. “Current state of play: Children's learning in the context of digital games.” *Frontiers/PMC*, 2024.

Cohen, Jacob. *Statistical Power Analysis for the Behavioral Sciences*. 2nd ed. Hillsdale: Lawrence Erlbaum, 1988, p. 40.

Creswell, J. W. *Educational Research: Planning, Conducting, and Evaluating Quantitative and Qualitative Research*. 6th ed. New York: Pearson, 2021, p. 167.

Creswell, J. W., & Creswell, J. D. *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. 5th ed. Thousand Oaks: Sage, 2018, pp. 145–147.

Ellis, Paul D. *The Essential Guide to Effect Sizes: Statistical Power, Meta-Analysis, and the Interpretation of Research Results*. Cambridge: Cambridge University Press, 2010, p. 56.

Farhan, Muhammad Said. *Metodologi Penelitian Pendidikan: Asas dan Prosedurnya*. عمان: دار المسيرة، ٢٠٢١، ص. ٢٣٣.

Frontiers in Education. *Gamification for Teaching the Arabic Language to Non-Native Speakers.* Vol. 9, 2024.
https://www.frontiersin.org/journals/education

Frontiers in Psychology. *Cognitive Benefits of Game-Based Learning: Evidence from Language Acquisition Studies.* Vol. 15, 2024.
https://www.frontiersin.org/journals/psychology

ScienceDirect. *Reading Comprehension and Cognitive Processing in Second Language Learning: A Review. Journal of Second Language Studies,* Vol. 12, No. 3, 2023.
https://www.sciencedirect.com

Arab World English Journal (AWEJ). *Integrating Mobile Games in Arabic Orthography Classrooms. AWEJ for Translation and Language Studies,* Vol. 7, No. 4, 2023.
https://awej-tls.org

SCIRP (Scientific Research Publishing). *Digital Games-Based Language Learning for Arabic Literacy Remedial. Creative Education Journal,* Vol. 12, No. 11, 2021.
https://www.scirp.org

Fraenkel, J. R., Wallen, N. E., & Hyun, H. H. *How to Design and Evaluate Research in Education*. 10th ed. McGraw-Hill Education, 2020, pp. 210–212.

Gui, Y., et al. "Effectiveness of digital educational game and game design in learning outcomes: meta-analysis." *STEM Education Journal*, 2023.

Jennah, Raudhatul. *Media Pembelajaran*. Banjarmasin: Antasari Press, 2009, hlm. 20.

Martono La Moane. *Manajemen Pembelajaran Al-Qur'an Hadis di Madrasah Aliyah Darul Arqam Muhammadiyah Gombara Makasar*. Tesis. Universitas Islam Negeri Alauddin Makasar, 2026, hlm. 42.

Moh. Sutomo. *Perencanaan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*. Yogyakarta: CV. Bildung Nusantara, 2022, hlm. 62.

Muhammad Hasan, dkk. *Landasan Pendidikan*. Sukoharjo: Tahta Media Group, 2021, hlm. 4.

Ningsih, A., & Sujarwati, I. "The Effect of the Bamboozle Game on the Reading Ability of Seventh-Grade Students at SMP Muhammadiyah 1 Lubuklinggau." *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 5(1), 115–124. 2025. https://doi.org/10.62491/njpi.2025.v5i1-9

Nurhidayat, A., & Rahmawati, L. "The Use of Baamboozle Game to Improve Students' Engagement in EFL Classroom." *Journal of Language and Language Teaching*, 10(1), 45–51. 2022. https://doi.org/10.33394/jollt.v10i1.4831

Ramen A. Purba, Imam Rofika, dkk. *Pengantar Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020, hlm. 4.

Ridwan Abdullah Sani, dkk. *Evaluasi Proses Dan Penilaian Hasil Belajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2020, hlm. 44.

Sahin, M., & Basak, S. "The Impact of Play-Based Learning Settings on Reading, Writing, Listening, and Speaking Skills." *Sustainability*, 15(9), 9419. 2023.
https://doi.org/10.3390/su15099419

Septy Nurfadhillah & Asih Rosnaningsih. *Media Pembelajaran Tingkat SD*. Sukabumi: CV Jejak, 2021, hlm. 6–9.

Siregar, H. R., & Anwar, C. "Strategi Peningkatan Kemampuan Membaca Bahasa Arab Siswa melalui Media Interaktif." *Arabiyât: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Kebahasaaraban*, 14(1), 77–90. 2024. https://doi.org/10.15408/a.v

Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Cet. ke-5. Bandung: Alfabeta, 2019, hlm. 72.

Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2022, hlm. 121.

Suhartik, Tony. *Best Practice Implikasi Media Quizizz Berbasis Android Terhadap Kualitas Pembelajaran*. Malang: Ahlimedia Book, 2020, hlm. 6.

Sulsabila, Unik Hanifah, dkk. "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA." *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, Vol. 4, No. 2 (2020), hlm. 165.

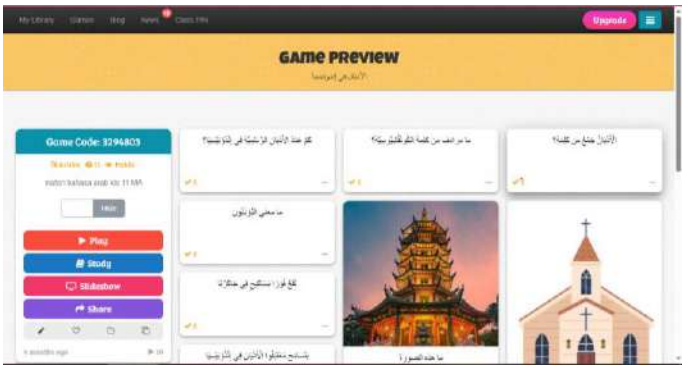
Tavakol, Mohsen, & Dennick, Reg. "Making Sense of Cronbach's Alpha." *International Journal of Medical Education*, vol. 2, 2011, pp. 53–55.

Wang, Z. "Enhancing reading instruction through gamification: a systematic review (2020–2024)." *Informing Science*, 2024.

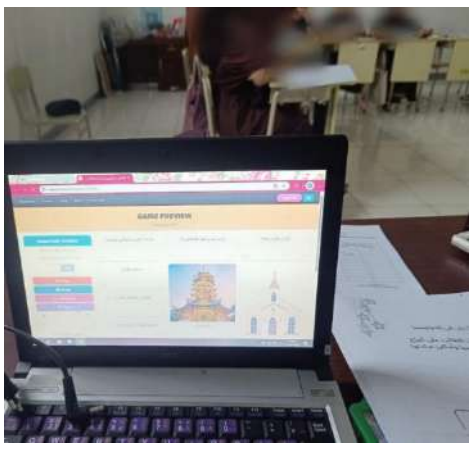
Winaningsih, E. T., Syari, F., & Pahruroji, P. "Baamboozle's Effectiveness in Increasing Learning Motivation in Islamic Studies." *Tarbawiyah: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 6(2), 123–140. 2022. https://doi.org/10.32332/tarbawiyah.v6i2.5385

الملاحق

أ. عرض لعبة بامبوزل



ب. صورة تعليم مهارة القراءة باستخدام لعبة بامبوزل



ج. ورقة تصديق الأداة البحثية

SURAT VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN

Kepada Yth. Bapak/Ibu

Dengan hormat,

Sehubungan dengan penelitian yang saya lakukan untuk memenuhi tugas akhir skripsi, yang berjudul ''Eksperimen Permainan *Bamboozle* untuk Meningkatkan Motivasi belajar siswa dalam Pembelajaran Bahasa Arab di SMAIQu Al-Bahjah Cirebon'', saya memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan validasi terhadap instrumen penelitian yang saya gunakan. Adapun instrumen penelitian tersebut terdiri dari:

1. Kuesioner Motivasi belajar
2. Soal test
3. Observasi

Tujuan dari validasi ini adalah untuk memastikan bahwa instrumen yang digunakan dalam penelitian saya memiliki validitas dan reliabilitas yang memadai sehingga hasil penelitian dapat dipercaya dan dipertanggungjawabkan.

Untuk itu, bersama surat ini saya lampirkan instrumen yang dimaksud. Saya sangat berharap Bapak/Ibu dapat memberikan masukan, saran, dan penilaian terhadap instrumen tersebut.

Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu saya ucapkan terima kasih.

Validator
Guru pamong,

Muhibbatul Laili, M.Pd

Cirebon, 23 Mei 2025
Peneliti,

Najmy Mawaddatina

د. ورقة إذن البحث

A. IDENTITAS MODUL

Penyusun	:	Najmy Mawaddatina
Nama Sekolah	:	SMAIQu Al Bahjah Cirebon
Tahun Penyusunan	:	2024
Jenjang	:	SMA
Mata Pelajaran	:	Bahasa Arab
Fase / Kelas	:	F / XI
Alokasi Waktu	:	2 JP (1 x Pertemuan)

B. CAPAIAN PEMBELAJARAN

Peserta didik mampu:

1. Membaca dan memahami teks bahasa Arab tentang الأديان في إندونيسيا.
2. Menyebutkan kosakata baru terkait tempat ibadah dan agama-agama di Indonesia.
3. Membedakan الجملة الاسمية والجملة الفعلية dalam teks.
4. Menunjukkan sikap toleransi, saling menghargai, dan semangat persatuan sesuai nilai Pancasila.

C. ELEMEN

Membaca (qiro'ah)

Pada akhir fase ini diharapkan peserta didik dapat memahami teks-teks dialog/percakapan, cerita narasi, dan deskripsi bahasa Arab yang yang menunjukkan peserta didik telah menguasai minimal 500 kosakata.

Elemen Menulis (Al-Kitabah)

Pada akhir fase ini diharapkan peserta didik dapat menyusun karangan yang berisi dialog/percakapan, cerita narasi, dan deskripsi bahasa Arab yang menunjukkan peserta didik telah menguasai minimal 500 kosakata.

Menulis- Mempresentasikan

Menulis dan mempresentasikan secara ekstensif: Peserta didik mampu memproduksi bahasa tulisan secara bebas dan mendalam serta mampu memaparkann ya dalam konteks sesuai tema.

D. PROFIL PELAJAR PANCASILA DAN PROFIL PELAJAR RAHMATAN LIL 'ALAMIN

1. Bergotong Royong
2. Mandiri

3. Bernalar kritis
4. Kreatif
5. Beriman dan bertakwa kepada tuhan yang maha esa serta berakhlak mulia
6. Jujur

E. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Peserta didik dapat menjelaskan jumlah agama resmi di Indonesia dalam bahasa Arab.
2. Peserta didik dapat mengidentifikasi tempat ibadah masing-masing agama.
3. Peserta didik dapat membaca teks dengan baik dan menjawab pertanyaan pemahaman.
4. Peserta didik dapat mengikuti permainan *Bamboozle* untuk mengulang kosa kata dan isi teks.

F. INDIKATOR KEBERHASILAN

5. Peserta didik mampu menyimak kalimat dengan baik dan menuliskan kalimat dengan tepat

G. SARANA DAN PRASARANA

- Buku ajar guru dan siswa
- Laptop
- *Proyektor*
- Lingkungan kelas

H. SUMBER MATERI

1. Buku ajar: DARUSSAGAF – Muhawaroh juz 1/ kitab percakapan Bahasa arab
2. https://www.baamboozle.com/classic/3294803
3. Ppt

I. JUMLAH DAN TARGET PESERTA DIDIK

15 peserta didik

J. MODEL PEMBELAJARAN

Project Based Learning

K. PENGETAHUAN PRASYARAT

1. Peserta didik sudah mempelajari struktur kalimat Bahasa Arab
2. Peserta didik sudah menguasai dasar ilmu nahwu dan Sharaf
3. Menghafal beberapa kosa kata Bahasa arab

L. PEMAHAMAN BERMAKNA

Peserta didik dapat memahami teks dan kosa kata agar dapat dipakai didalam sehari-hari

M. PERTANYAAN PEMANTIK

- ما هي الأديان المعترف بها رسميًّا في إندونيسيا؟
- كيف يحافظ الشعب الإندونيسي على الوحدة رغم اختلاف الأديان؟

- ماذا نتعلّم من التنوّع الديني؟

N. KEGIATAN PEMBELAJARAN

1. Pendahuluan (10 menit)

- Peneliti memberi salam, apersepsi, dan motivasi.
- Peneliti menjelaskan tujuan pembelajaran dan manfaat belajar materi ini.
- Peneliti memberikan **pretest** (10 soal pilihan ganda).

2. Kegiatan Inti (60 menit)

- **Eksplorasi:** Siswa membaca teks "الأديان في إندونيسيا" bergantian.
- **Diskusi:** Peneliti dan siswa membahas makna kosakata penting.
- **Identifikasi struktur:** Siswa mencari contoh الجملة الاسمية والجملة الفعلية dalam teks.
- **Praktik dengan Media Bamboozle:** Peneliti menampilkan permainan interaktif berisi soal kosa kata dan pemahaman isi teks.
- **Kerja kelompok:** Siswa berdiskusi menjawab pertanyaan yang ditampilkan dalam game.

3. Penutup (10 menit)

- Peneliti bersama siswa menyimpulkan materi.
- Peneliti memberikan **posttest** (10 soal pilihan ganda yang sama/diacak).
- **Refleksi:** siswa menyebutkan nilai yang dipetik dari pembelajaran tentang toleransi antar umat beragama.
- Peneliti menutup dengan doa.

O. ASESMEN / PENILAIAN

1. **Asesmen Formatif**
   - Siswa mampu menyelesaikan game *bamboozle* yang diberikan oleh peneliti
2. **Asesmen Sumatif**
   - Siswa dapat memahami makna teks yang terdapat ddalam teks

P. PENGAYAAN DAN REMEDIAL

1. **Pengayaan**

   Peserta didik diminta menyelasikan game *bamboozle* yang diberikan oleh peneliti
2. **Remedial**

   Mermbenarkan dan mereeviuw ulang materi Bersama anatr guru dan murid

Q. REFLEKSI

1. **Refleksi Peserta Didik**
   - Bagian mana yang menurutmu paling sulit dari pelajaran ini?
   - Apa yang akan kamu lakukan untuk memperbaiki hasil belajarmu?
2. **Refleksi Guru**
   - Apakah pembelajaran yang saya lakukan sudah sesuai dengan apa yang saya rencanakan? Jika tidak, strategi dan metode apa yang harus saya terapkan di pertemuan selanjutnya?

R. DAFTAR PUSTAKA

Baharun, Hasan. 1981. Muhawaroh juz 1/ kitab percakapan Bahasa arab :DARUSSAADAH.

هـ. ورقة إثبات إجراء البحث

YAYASAN AL BAHJAH
SMA ISLAM QURANI AL BAHJAH
Terakreditasi A (Unggul) No: 036/BAN-PDM/SK/2023
Jl. Pangeran Cakrabuana No. 179 Blok Gudang Air, Gang Pesantren
Kel. Sendang, Kec. Sumber, Kab. Cirebon 45611
E-mail humas@smaiqualhahjahpusat.sch.id ■ (0231) 8820584

SURAT KETERANGAN
Nomor :421.3/4.462/SN/SMAIQU-AB/V/2025

Yang bertandatangan di bawah ini Kepala SMA Islam Qur'ani Al Bahjah Cirebon:

Nama	:	Ilham Nurhidayah, S.Pd.
Jabatan	:	Kepala SMA Islam Qurani Al Bahjah
Alamat	:	Jl. Pangeran Cakrabuana No. 179 - Cirebon

dengan ini menerangkan bahwa :

Nama	:	**Najmy Mawaddatina**
NIM	:	210104110036
Program Studi	:	Pendidikan Bahasa Arab
Instansi	:	Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

adalah benar nama tersebut di atas, telah melaksanakan penelitian di SMA Islam Qurani Al Bahjah Jl. Pangeran Cakrabuana No. 179 Blok Gudang Air, Gang Pesantren Kel. Sendang, Kec. Sumber, Kab. Cirebon, Sejak April 2025 s/d Mei 2025 dengan judul :

تجربة لعبة البمبوزل لتمنية الدافعية بتعلّم اللغة العربية في المدرسة البهجة الثانوية الإسلامية القرآنية شيربون

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya, untuk diketahui dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Cirebon, 25 Dzulqa'dah 1446 H
23 Mei 2025 M
Kepala SMAIQu Al Bahjah

Ilham Nurhidayah, S.Pd.

و. ورقة إذن البحث

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
JalanGajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
http:// fitk.uin-malang.ac.id, email : fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : 1046/Un.03.1/TL.00.1/03/2025 19 Maret 2025
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : **Izin Penelitian**

Kepada

Yth. Kepala SMAIQU Al-Bahjah Cirebon
di
Cirebon

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama	:	Najmy Mawaddatina
NIM	:	210104110036
Jurusan	:	Pendidikan Bahasa Arab (PBA)
Semester - Tahun Akademik	:	Genap - 2024/2025
Judul Skripsi	:	تجربة لعبة البمبوزل لتنمية الدافعية بتعلم اللغة العربية في مدرسة الثانوية البهجة القرانية الإسلامية شربون
Lama Penelitian	:	**April 2025** sampai dengan **Mei 2025** (3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik di sampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

An. Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akaddemik

Muhammad Walid, MA
NIP. 19730823 200003 1 002

Tembusan :
1. Yth. Ketua Program Studi PBA
2. Arsip

ز. أسئلة الاختبار القبلي والبعدي

أ. إِقْرَئِي النَّصَّ الآتِي، ثُمَّ أَجِيبِي عَنِ الأَسْئِلَةِ إِجَابَةً صَحِيحَةً

الأَدْيَانُ فِي إِنْدُونِيسِيَا

الأَدْيَانُ جَمْعُ كَلِمَةِ دِيْن ، وَهُوَ مَجْمُوعَةٌ مِن القِيَم وَالمُعْتَقِدَات الَّتِي تَتَطَوَّرُ ضِمْنَ المَنْظُومَة الثَّقَافِيَّة لِلْمُجْتَمَعِ، وَالأَدْيَانُ لَهَا رُمُوْزٌ وَتَارِيخٌ مُقَدَّس. الدِّينُ هُوَ مَجْمُوعَةٌ مِنَ القَوَاعِدِ التِي تُنَظِمُ عَلَاقَاتِ الإِنْسَانِ بِرَبِّهِ، والإنسان بِالإِنْسَانِ والإِنْسَانِ ببيئته. تُوجَدُ فِي إِنْدُونِيسِيَا سِتَّةُ أَدْيَانٍ، وهي: الإِسْلَامُ، والبَرُوتِسْتَانْتِيَة، والكاثوليكية، والهِنْدُوسِيَّة، والبُوذِيَّة. وَالكُونْفُشِيُوسِيَّة أَوْ العِرقِيَّةُ الصِّينِيَّة. ولكلِّ دِيْنٍ مِنها مَعَابِدَهُ الخَاصَّة التي يَتَعَبَّدُ فِيهَا مُعْتَنِقُوهُ.

يُصَلِّي المُسْلِمُون فِي المَسَاجِدِ، وَالمَسجِد المَشْهُورَةُ فِي إِنْدُونِيسِيَّا هُوَ مَسْجِدُ الاسْتِقْلَالِ فِي جَاكَرتا. وَيَتَعَبَّدُ المَسِيحِيُّون البَرُوتِسْتَانت والكَاثوليك فِي الكَنِيسَةِ، وَالْكَنِيسَةُ المَشْهُورَةُ فِي إِنْدُونِيسِيَّا هِيَ كَنِيسَةُ كَاتِيْدِرَال. يَتَعَبَّدُ الهِنْدُوسِيُون وَالبُوْذِيُون وَالكُونْفُشِيُوسِيُّوْنَ فِي المَعْبَدِ، المَعْبَدُ لِلْهِنْدُوسِيَّةِ يُسَمَّى بـ "فُوْرَا"، وأَشْهَرُهَا فُوْرَا بَسَاكِيْح فِي جَزِيرَةِ بَالِي، *Pura Besakih* وَالمَعْبَدُ لِلبُوْذِيَّة يُسَمَّى بـ فِيهَارَا مِثْلُ فِيهَارَا هُونج تِيك جِيَان فِي سُورَبَايَا، وَأَمَّا المَعْبَدُ لِلْكُونفُشِيُوسِيَّة فيُسَمَّى بِالمَعْبَد الكُونفُوشِي وَأَشْهَرُه فِي إِنْدُونِيسِيَّا هُوَ مَعْبَدُ سَامْ بُوْ كُونج فِي سَمَا رَانج.

ب. أجِبْ عَنْ هذ السُّؤَالِ إجَابَةً صَحِيحَةً!

ا. كم عدد الأديان رسميًّ ا في إندونيسيا؟
أ. خمسة
ب. ستة
ج. سبعة
د. ثمانية

2. أين يُصلِّي المسلمون؟
أ. الكنيسة
ب. المعبد
ج. المسجد
د. الكاتدرل

3. ما المسجد المشهور في إندونيسيا؟
أ. مسجد الحرام
ب. مسجد الاستقلال
ج. مسجد المدينة
د. مسجد النور

4. أين يتعبد الكاثوليكيون؟
أ. الكنيسة
ب. المعبد
ج. المسجد
د. الفورا

5. ما اسم المعبد المشهور في بالي للهندوسية؟
أ. فيهارا
ب. سام يو كونج
ج. فورًا بساكيه
د. كاتيدرال

6. "الْأَدْيَانُ" جَمْعُ من كَلِمَة؟
أ. الإيمان
ب. العِبَادَة
ج. الدِّيْن
د. المَعْبَد

7. الأديان الرسمية في إندونيسيا, الا؟
أ. الإسلام
ب. البروتستانتية
ج. الكاثوليكية
د. اليهودية

8. الأَدْيَانُ لَهَا ..... وَتَارِيخٌ مُقَدَّس؟
أ. الإسلام
ب. المَعْبَد
ج. الإيمان
د. رُمُوْزُ

9. والإنسان بِالإِنْسَانِ والإِنْسَانِ بـ.....؟
أ. الإسلام
ب. بيئته
ج. الإيمان
د. احسان

10. الدِّينُ هُوَ مَجْمُوعَةٌ مِنَ القَوَاعِدِ التي ..... عَلَاقَاتِ الإِنْسَانِ بِرَبِّه؟
أ. الإسلام
ب. الدِّينُ
ج. الإيمان
د. تُنَظِمُ

د. مذكّرة ارشاد الرسالة

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	:	210104110036
Nama	:	NAJMY MAWADDATINA
Fakultas	:	ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jurusan	:	PENDIDIKAN BAHASA ARAB
Dosen Pembimbing 1	:	Dr. H. SYAIFUL MUSTOFA, M.Pd
Dosen Pembimbing 2	:	
Judul Skripsi/Tesis/Disertasi	:	تأثير لعبة البمبوزل في التعليم مهارة القراءة عند التلميذات بمدرسة البهجة الثانوية الإسلامية القرآنية

IDENTITAS BIMBINGAN

No	Tanggal Bimbingan	Nama Pembimbing	Deskripsi Proses Bimbingan	Tahun Akademik	Status
1	08 Oktober 2024	Dr. H. SYAIFUL MUSTOFA, M.Pd	Konsultasi judul	Ganjil 2023/2024	Sudah Dikoreksi
2	18 Februari 2025	Dr. H. SYAIFUL MUSTOFA, M.Pd	Konsultasi Bab 1	Genap 2024/2025	Sudah Dikoreksi
3	17 April 2025	Dr. H. SYAIFUL MUSTOFA, M.Pd	Revisi judul dan konsultasi bab 1-3	Genap 2024/2025	Sudah Dikoreksi
4	24 April 2025	Dr. H. SYAIFUL MUSTOFA, M.Pd	Revisi bab 1-3	Genap 2024/2025	Sudah Dikoreksi
5	06 Mei 2025	Dr. H. SYAIFUL MUSTOFA, M.Pd	Konsultasi dan ACC bab 1-3	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
6	08 Mei 2025	Dr. H. SYAIFUL MUSTOFA, M.Pd	Konsultasi terkait penelitian	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
7	05 Juni 2025	Dr. H. SYAIFUL MUSTOFA, M.Pd	Konsultasi revisi sempro	Genap 2024/2025	Sudah Dikoreksi
8	18 Juni 2025	Dr. H. SYAIFUL MUSTOFA, M.Pd	Revisi bab 1-3	Genap 2024/2025	Sudah Dikoreksi
9	05 September 2025	Dr. H. SYAIFUL MUSTOFA, M.Pd	Bab 4 olah data	Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
10	08 September 2025	Dr. H. SYAIFUL MUSTOFA, M.Pd	Revisi bab 4	Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
11	11 September 2025	Dr. H. SYAIFUL MUSTOFA, M.Pd	Bimbingan bab 1-6	Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
12	22 September 2025	Dr. H. SYAIFUL MUSTOFA, M.Pd	Revisi	Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
13	25 September 2025	Dr. H. SYAIFUL MUSTOFA, M.Pd	Acc skripsi	Ganjil 2024/2025	Sudah Dikoreksi

Telah disetujui
Untuk mengajukan ujian Skripsi/Tesis/Desertasi

Malang, _____

Dosen Pembimbing 2

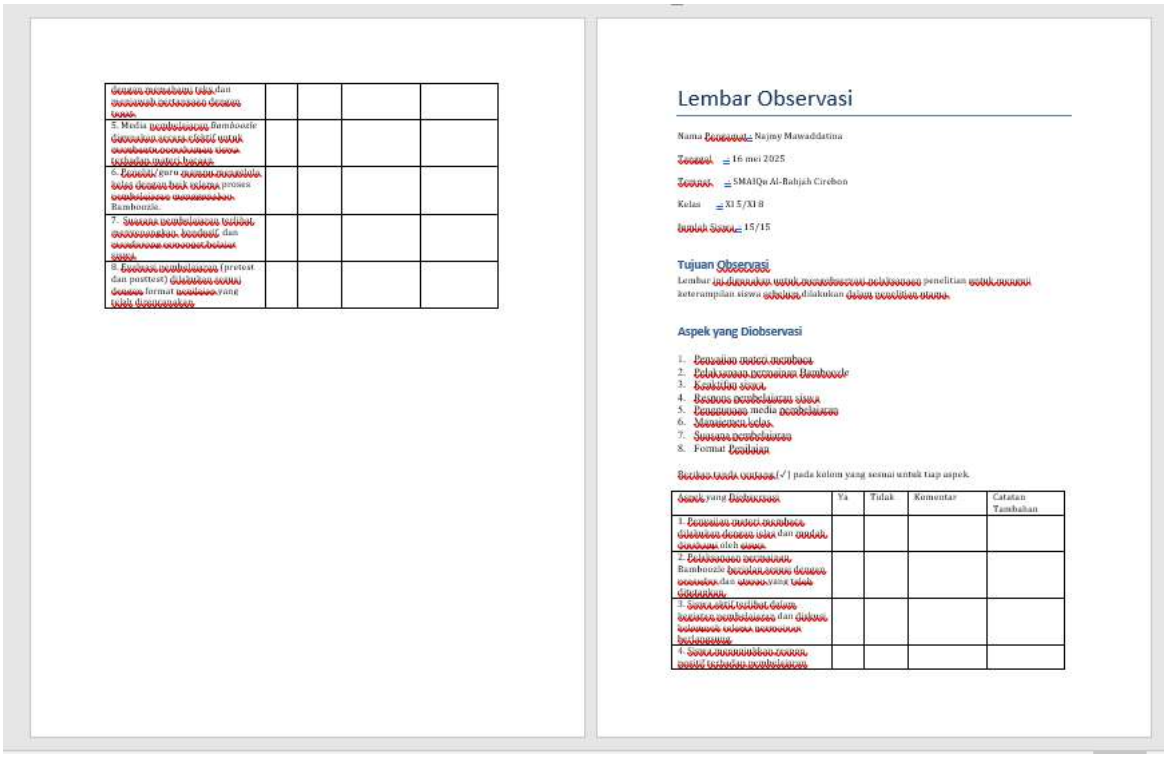
_____

Kajur / Kaprodi,

Dosen Pembimbing 1

Dr. H. SYAIFUL MUSTOFA, M.Pd

هـ. الملاحظة



Guru membaca tes dan memberi pretest Guru				
5. Media pembelajaran flamboozle Guru/ siswa aktif untuk membantu pemahaman siswa terhadap materi belajar				
6. Peneliti/guru mengamati siswa dalam hal proses pembelajaran menggunakan flamboozle.				
7. Suasana pembelajaran terlihat menyenangkan, berpikir dan memberikan pemahaman siswa				
8. Evaluasi pembelajaran (pretest dan posttest) Diberikan untuk Siswa format penilaian yang telah ditentukan				

Lembar Observasi

Nama Peneliti = Najmy Mawaddatina

Tanggal = 16 mei 2025

Sekolah = SMAIQu Al-Bahjah Cirebon

Kelas = XI 5/XI 8

Jumlah Siswa = 15/15

Tujuan Observasi

Lembar ini digunakan untuk mengobservasi pelaksanaan penelitian untuk mengamati keterampilan siswa sebelum dilakukan dalam penelitian utama.

Aspek yang Diobservasi

1. Persiapan materi ajar
2. Pelaksanaan permainan Flamboozle
3. Kesiapan siswa
4. Respons pembelajaran siswa
5. Penggunaan media pembelajaran
6. Manajemen kelas
7. Suasana pembelajaran
8. Format Penilaian

Berikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai untuk tiap aspek.

Aspek yang Diobservasi	Ya	Tidak	Komentar	Catatan Tambahan
1. Persiapan materi ajar Peneliti/guru dengan siap dan mudah dipahami oleh siswa				
2. Pelaksanaan permainan Flamboozle berjalan sesuai dengan prosedur dan siswa yang telah ditentukan				
3. Siswa aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran dan fokus selama permainan berlangsung				
4. Siswa menunjukkan respon positif terhadap pembelajaran				

السيرة الذاتية

المعلومات الشخصية	
اسم	نجمي موداتنا
رقم الجامع	٢١٠١٠٤١١٠٠٣٦
المكان والتاريخ الميلادى	تكنجون، ٢٩ ديسمبير ٢٠٠٣
الجنسية	اندونسيا
العنوان	مونجال بيبسن، آتشي الوسطى، محافظة آتشي
رقم الجوال	٠٨٢٣٧٠٥٣٣٤٨٥
البريد الالكتروني	najmymaw@gmail.com

المستوى الدراسى

الرقم	مكان المدرسة	السنة
١	روضة "بيرتونا" تاكينغون – آتشيه الوسطى	(٢٠٠٦ – ٢٠٠٧م)
٢	روضة الأطفال الإسلامية المتكاملة "الحكمة" تاكينغون – آتشيه الوسطى	(٢٠٠٧ – ٢٠٠٩م)
٣	المدرسة الابتدائية الحكومية الدينية الأولى ببسن – آتشيه الوسطى	(٢٠٠٩ – ٢٠١٥م)
٤	المدرسة المتوسطة "الأتية بلس" سولاواه – آتشيه بسار	(٢٠١٥ – ٢٠١٨م)
٥	المدرسة الثانوية الدينية الخاصة "حسن الخاتمة" كونينغان – جاوه الغربية	(٢٠١٨ – ٢٠٢١م)
٦	قسم تعليم اللغة العربية، كلية علوم التربية والتعليم، جامعة الإسلامية الحكومية مولانا مالك إبراهيم مالانج	(٢٠٢١ – ٢٠٢٥م)