STUDI ARAB
P-ISSN: 2086-9932
E-ISSN: 2502-616X

Vol. 16, No. 1, June 2025
pp.35-50
doi: https://doi.org/10.35891/sa.v16.i1.6288

Analysis of Game-Based Learning in Improving Arabic Vocabulary Mastery in Madrasah Tsanawiyah Students

تحليل استخدام التعليم القائم على الألعاب لترقية إتقان فهم المفردات العربية لدى طلاب في مدرسة المتوسطة الإسلامية

Ismi Khairani[1], Zulfahmi Lubis[2]
Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Indonesia[1], Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Indonesia[2]
Email: ismikhairani@uinsu.ac.id [1], zulfahmilubis@uinsu.ac.id [2]
*corresponding author

Article History:
Received:
14 May 2025

Revised:
14 June 2025

Accepted:
25 June 2025

Keywords:
Game-Based Learning; vocabulary; mastery

Abstract
Vocabulary mastery is a crucial aspect in learning Arabic, in practice there are still many students who have difficulty in understanding and remembering mufrodat even though the Game-Based Learning method has been applied. This research is motivated by the fact that the application of GBL in class VIII MTs Swasta Riyadussholihin Sunggal Medan has not fully succeeded in improving vocabulary mastery evenly among students. The main purpose of this study is to analyze students' and teachers' experiences in the implementation of GBL and identify the supporting and inhibiting factors that influence the success of this method. The research used a descriptive qualitative approach with a case study design. The research subjects were one Arabic teacher and all students of grade VIII, with data obtained through observation, in-depth interviews, and documentation, then analyzed using the Miles and Huberman model. The results showed that although GBL increased students' motivation and engagement, around 45% of students still experienced difficulties in vocabulary acquisition due to factors such as the fast rhythm of the game, lack of understanding of the rules, and different learning styles. This study recommends modifying the GBL strategy to be more inclusive, adaptive to the needs of students in madrasah.

الكلمات المفتاحية :
التعليم القائم على الألعاب، الإتقان، المفردات
.

ملخص:
يعد إتقان المفردات جانبًا حاسمًا في تعلم اللغة العربية، ولكن من الناحية العملية لا يزال هناك العديد من الطلاب الذين يواجهون صعوبة في فهم المفردات وتذكرها على الرغم من تطبيق طريقة التعليم القائم على الألعاب.الدافع وراء هذا البحث هو حقيقة أن تطبيق أسلوب التعليم القائم على الألعابفي الصف الثامن في مدرسة سواستا ريادوشولهين سونغجال ميدان لم ينجح تمامًا في تحسين إتقان المفردات بالتساوي بين الطلاب. والغرض الرئيسي من هذه الدراسة هو تحليل خبرات الطلاب والمعلمين في تطبيق طريقة التعليم القائم على الألعاب وتحديد العوامل الداعمة والمثبطة التي تؤثر على نجاح هذه الطريقة. استخدم البحث منهجًا وصفيًا نوعيًا وصفيًا مع تصميم دراسة حالة. وكان موضوع البحث أحد معلمي اللغة العربية وجميع طلاب الصف الثامن، وتم الحصول على البيانات من خلال الملاحظة والمقابلات المتعمقة والتوثيق، ثم تم تحليلها باستخدام نموذج مايلز وهوبرمان. أظهرت النتائج أنه على الرغم من أن لعبة التعليم القائم على الألعاب زادت من دافعية الطلاب ومشاركتهم، إلا أن حوالي 45% من الطلاب لا يزالون يواجهون صعوبات في اكتساب المفردات بسبب عوامل مثل الإيقاع السريع للعبة، وعدم فهم القواعد، واختلاف أساليب التعلم. توصي هذه الدراسة بتعديل استراتيجية التعليم القائم على الألعاب لتكون أكثر شمولاً وتكيّفاً مع احتياجات الطلاب في المدرسة.

Studi Arab with CC BY-SA 4.0 license. Copyright © 2025, the author(s)

المقدمة

إتقان المفردات هو أحد الجوانب الأساسية أو الأسس الرئيسية في تعلم اللغة العربية, الشخص الذي يمتلك مهارات قوية في المفردات يمكنه أن يفهم ويقرأ ويكتب ويتحدث باللغة العربية بطلاقة[1]. في بيئة التعليم الإسلامي، وخاصة في المستوى المتوسط، يعتبر إتقان المفردات أمرًا ضروريًا لتمكين الطلاب من فهم وقراءة وكتابة والتحدث باللغة العربية بشكل جيد. ومع ذلك، يواجه العديد من الطلاب صعوبة في حفظ وفهم المفردات العربية، مما يؤدي إلى ضعف مهاراتهم في التواصل باستخدام هذه اللغة سواء في السياقات الأكاديمية أو اليومية[2] .

لمعالجة هذه التحديات، تم تطبيق العديد من ابتكارات التعلم، أحدها هو "التعليم القائم على الألعاب. التعليم القائم على الألعابهو نهج تعليمي مصمم لجذب انتباه الطلاب من خلال الألعاب بهدف تحقيق نتائج تعليمية واضحة مثل تطوير المعرفة والمهارات[3]. من خلال الألعاب، يتم دعوة الطلاب للتعلم في بيئة ممتعة وتنافسية وتفاعلية. لقد تم البحث في التعليم القائم على الألعاب وأثبت أنه يعزز دافعية التعلم، والذاكرة، وفهم الطلاب للمواد الدراسية، بما في ذلك تعلم مفردات اللغة العربية.

في مدرسة رياض الصالحين الثانوية الأهلية سونجال ميدان ، تم تنفيذ جهود لتحسين إتقان المفردات من خلال تطبيق نموذج التعليم القائم على الألعاب. يجمع هذا النموذج بين عناصر التعليم والترفيه لخلق بيئة تعليمية أكثر جذبًا ومرحًا، ويعزز المشاركة الفعّالة للطلاب. في ممارسته، من المتوقع أن يساعد هذا الأسلوب في زيادة اهتمام الطلاب بالتعلم وتسهيل فهمهم وتذكرهم للمفردات العربية.

و مع ذلك، تُظهر الملاحظات الميدانية أن تطبيق التعليم القائم على الألعابلم يؤتِ ثماره بشكل شامل. فبينما أظهر بعض الطلاب تحسنًا في إتقان المفردات، لا يزال البعض الآخر يعاني من صعوبات في فهم وحفظ الكلمات. وهذا يدل على وجود فجوة بين الأهداف المرجوة من تطبيق هذا النموذج المبتكر وبين الواقع الميداني، خاصة فيما يتعلق بنجاح كل طالب على حدة.

لقد أظهرت العديد من الدراسات السابقة فعالية التعليم القائم على الألعابفي سياقات مختلفة، إلا أن القليل منها تناول بشكل خاص أسباب عدم تحقيق هذا الأسلوب لنتائج مثلى في بعض الحالات، لا سيما في سياق تعلم اللغة العربية في المدارس الخاصة.

ومن أمثلة هذه الدراسات، ما قام به "رمضانينغسيه وآخرون" سنة 2024 ، حيث ركزت هذه الدراسة على فعالية لعبة بطاقة أرادو في تحسين إتقان المفردات لدى طلاب الصف الثامن في مدرسة متوسطة محمدية فرع ماماجانغ

[1] Nur Istiqlal Amir & dkk, "Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Sekolah Menengah Atas Di Kabupaten Takalar," *PINISI ; Journal of Art, Humanity and Social Studies* 4, no. 1 (2024): 277–283.
[2] Amanah Noor Pauseh, Nanda Nurul Azmi, and Alvira Pranata, "Analisis Faktor-Faktor Kesulitan Belajar Bahasa Arab Serta Solusinya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar," *Armala* 3, no. 1 (2022): 47–56.
[3] Dewi, "Implementasi Model Pembelajaran Game-Based Learning Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar Di Masa Pandemi," *SKULA Jurnal Pendidikan Profesi Guru Madrasah* 2, no. 3 (2022): 279–282, http://studentjournal.iaincurup.ac.id/index.php/skula.

– مكاسر. وقد أظهرت نتائج الدراسة أن الطلاب الذين استخدموا لعبة بطاقة أرادو شهدوا تحسنًا ملحوظًا في إتقان المفردات، حيث بلغ متوسط درجات الاختبار البَعدي 81,56 مقارنة في 64,69 لدى طلاب المجموعة الضابطة[4] .

بعد ذلك، أُجريت دراسة من قبل (هاستاني وآخرون، 2024) , هدفت هذه الدراسة إلى تطوير واختبار فعالية اللعبة التعليمية "*Arabic Muslim Adventure*" في تعليم المفردات العربية. وقد أظهرت نتائج التحقق من صلاحية الوسيلة التعليمية أن هذه اللعبة جديرة بالاستخدام بدرجة عالية، حيث حصلت على درجات عالية من حيث التقييم من قِبل خبراء الوسائط والمحتوى، بالإضافة إلى استجابات إيجابية من الطلاب[5] .

كما أُجريت دراسة أخرى من قبل (إسنايني وهُدى، 2020) , ركزت هذه الدراسة على تطوير وسيلة تعليمية قائمة على اللعبة لتحسين إتقان المفردات العربية. وأظهرت النتائج فعالية هذه الوسيلة في خلق بيئة تعليمية مشوقة، مع استجابة إيجابية من الطلاب[6] .

وبالإضافة إلى ذلك، أجريت دراسة من قبل (نيسا خيرون وجاحياني إيلا، 2024) , ناقشت هذه الدراسة فعالية نموذج التعليم القائم على الألعاب في تحسين نتائج تعلم اللغة العربية في المدرسة الابتدائية الثانية سيدايو لاوا. وقد أظهرت النتائج أن هذا النموذج يُسهم في تعزيز فهم الطلاب ومشاركتهم الفعّالة في عملية التعلم[7] .

على الرغم من أن العديد من الدراسات السابقة أظهرت فعالية التعليم القائم على الألعابفي تحسين نتائج تعلم اللغة العربية، فإن غالبية هذه الدراسات اعتمدت على مناهج كمية وركزت على النتائج النهائية فقط. ولم تتناول تلك الدراسات بعمق التجارب الواقعية التي يعيشها الطلاب والمعلمون أثناء تطبيق هذا النموذج، كما أنها لم تبحث بشكل كافٍ في العوامل المساندة والمعيقة لنجاح تطبيق التعليم القائم على الألعاب في تعلم اللغة العربية في المدارس الإسلامية الخاصة. بالإضافة إلى ذلك، لم تُحلَّل الآثار الإيجابية والسلبية لتطبيق هذا النموذج بشكل شامل. مع أن الملاحظة الميدانية توضح أن تطبيق التعليم القائم على الألعاب لا يؤدي دائمًا إلى تحسين نتائج التعلم لدى جميع الطلاب بشكل متساوٍ. ومن هنا، تسعى هذه الدراسة إلى سد هذه الفجوة من خلال إجراء بحث نوعي يستكشف التجارب والتحديات والديناميكيات المتعلقة بتنفيذ التعليم القائم على الألعاب في سياق واقعي داخل إحدى المدارس الإسلامية الخاصة، حيث طُبّق هذا النموذج ولكنه لم يحقق النتائج المرجوة لجميع الطلاب.

كحلٍّ للفجوة المذكورة، تقترح هذه الدراسة اتباع منهجية نوعية من نوع دراسة الحالة، مما يُمكِّن الباحث من التعمق في استكشاف ديناميكيات الصف الدراسي، بما في ذلك تصورات الطلاب والمعلمين، ودوافع التعلم، وردود الفعل تجاه الوسائط التعليمية القائمة على الألعاب، بالإضافة إلى العقبات التي تظهر أثناء تنفيذ نموذج التعليم القائم على الألعاب .وقد تم اختيار هذا النهج لأنه يوفر صورة شاملة ومعمّقة لما يحدث فعليًّا وراء نجاح أو فشل نموذج تعليمي معيّن.

---

[4] Putri Ramdhaningsih, Misnawaty Usman, and Fatkhul Ulum, "Keefektifan Media Permainan Kartu Arado (Arabic Domino) Dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Madrasah Tsanawiyah" 4, no. 3 (2024): 7–17.

[5] Hawalia Hastani, Asep Sopian, and Shofa Musthofa Khalid, "Development of Educational Game 'Arabic Muslim Adventure' Based on Construct 2 Application to Improve Vocabulary Mastery" 10, no. 1 (2024): 2024.

[6] Nurul Isnaini and Nurul Huda, "Pengembangan Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Berbasis Permainan My Happy Route Pada Siswa Kelas VIII MTsN 10 Sleman," *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab dan Kebahasaaraban* 3, no. 1 (2020): 1.

[7] Ahmad Abu Nafi' Nisa Khoirun, Cahyani Ella, "Model Pembelajaran Game Based Learning Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Arab," *Journal of Arabic Education* 04, no. 01 (2024): 1.

الهدف الأساسي من هذه الدراسة هو تحليل تجارب الطلاب والمعلمين بعمق في تطبيق نموذج التعليم القائم على الألعابفي تعليم المفردات (المفردات العربية)، بالإضافة إلى تحديد العوامل الداعمة والمعيقة التي تؤثر على نجاح هذا النموذج في سياق مدرسة إسلامية خاصة. كما تهدف الدراسة أيضًا إلى تقييم الآثار الإيجابية والسلبية الناتجة عن تطبيق التعليم القائم على الألعاب على دافعية الطلاب نحو التعلم وإتقانهم للمفردات.

أما القيمة العلمية أو الحداثة في هذه الدراسة فتكمن في منهجها المختلف عن الدراسات السابقة، إذ إنها تسلط الضوء على أبعاد عملية التعلم، والتجارب الذاتية، والسياق الاجتماعي-التربوي في تنفيذ نموذج التعليم القائم على الألعاب، وهي أبعاد لم تُتناول سابقًا بشكل شامل. وتُعد هذه الدراسة إسهامًا جديدًا في تطوير استراتيجيات تعليم اللغة العربية باستخدام الألعاب، حيث لا تركز فقط على الفاعلية من حيث النتائج، بل تُعنى أيضًا بعمق العملية التعليمية وتجربة المتعلمين والمعلمين على حد سواء.

منهجية البحث

يستخدم هذا البحث أساليب البحث النوعي الوصفي مع أنواع بحوث دراسة الحالة. ووفقًا لـ (سوجييونو، 2010) فإن أساليب البحث الكيفي هي أساليب بحثية تستخدم للبحث في ظروف الكائنات الطبيعية، حيث يكون الباحث هو الأداة الرئيسية[8]. تم اختيار هذا المنهج لاستكشاف عملية تطبيق نموذج التعليم القائم على الألعاب في تعلّم مفردات اللغة العربية في مدرسة ثانوية خاصة في ميدان، وكذلك لفهم تجارب الطلاب والمعلمين، بما في ذلك العوامل الداعمة والمثبطة. كان موضوع البحث أحد معلمي اللغة العربية الذي قام بتدريس وتطبيق التعليم القائم على الألعاب، بالإضافة إلى جميع طلاب الصف الثامن. وقد تم اختيار جميع الطلاب كمشاركين في البحث لأنهم اعتبروا قادرين على تقديم بيانات متعمقة وذات صلة بموضوع البحث . أُجري هذا البحث خلال الفترة الممتدة من 8 يناير 2025م إلى 22 أبريل 2025م، وفقًا للجدول الأكاديمي والأنشطة التعليمية المعتمدة في تلك المدرسة.

وتتمثل تقنيات جمع البيانات التي استخدمها الباحثون من خلال المقابلات المتعمقة مع المعلمين والطلاب، والملاحظة المباشرة لعملية التعلم في الفصل الدراسي، والتوثيق في شكل صور للأنشطة وأدوات التعلم وسجلات مخرجات التعلم. وتشمل الأدوات المستخدمة إرشادات المقابلة، وأوراق الملاحظة، والملاحظات الميدانية. كانت الأداة الرئيسة في هذه الدراسة هي الباحث نفسه كأداة رئيسية، مدعومة بإرشادات المقابلة، وأوراق الملاحظة، والملاحظات الميدانية. ولضمان صحة البيانات، تم استخدام تقنيات تثليث المصادر والتقنيات، والتثليث هو التدقيق المتكرر[9]، والتحقق من صحة البيانات من خلال تأكيد النتائج لموضوع البحث. تم إجراء تحليل البيانات باستخدام النموذج التفاعلي مايلز وهوبرمان، والذي يتضمن ثلاث مراحل، وهي: اختزال البيانات (تصفية وتبسيط البيانات التي تم الحصول عليها)، وعرض البيانات في شكل سرد وصفي، واستخلاص النتائج والتحقق منها (استخلاص النتائج الرئيسية للبحث)[10] .

---

[8] Prof. Dr. Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, Cetakan Ke. (Bandung: Alfabeta, 2010).

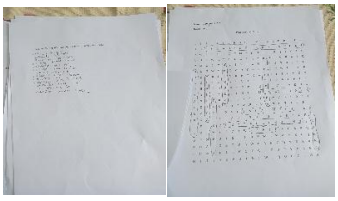
[9] Helaluddin and Hengki Wijaya, *Analisis Data Kualitatif: Sebuah Tinjauan Teori & Praktik* (Sekolah Tinggi Theologia Jaffray, 2019), https://www.google.co.id/books/edition/Analisis_Data_Kualitatif_Sebuah_Tinjauan/lf7ADwAAQBAJ?hl=id&gbpv=0&kptab=overview.

[10] Samiaji Sarosa, *Analisis Data Penelitian Kualitatif* (PT Kanisius, 2021), https://www.google.co.id/books/edition/_/YY9LEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=0&kptab=overview.

نتائج البحث

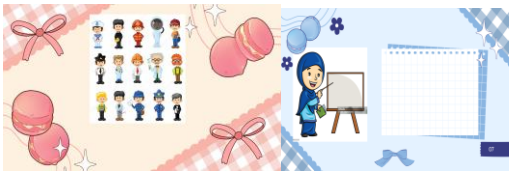
تطبيق التعليم القائم على الألعاب في تعلّم مفردات اللغة العربية في الصف الثامن المتوسط في مدرسة رياض الصالحين الثانوية الأهلية سونجال ميدان

بناءً على نتائج الملاحظة والمقابلات التي أجراها الباحث، تبيَّن أن المعلّم قد قام فعلاً بتطبيق نموذج التعليم القائم على الألعاب في تعليم المفردات لطلاب الصف الثامن. ومن بين الألعاب التي تم تنفيذها في الصف نذكر :لعبة تخمين الصور، البطاقات التعليمية(*Flashcard*) ،ألعاب المطابقة(*Matching Games*) ، كلمات البحث(*Word Search Puzzle*) ، ترتيب الحروف، وتتابع المفردات . وقد تم تصميم هذه الألعاب بما يتناسب مع موضوع المفردات التي يدرسها الطلاب ضمن كتيب العمل مما يساعدهم على ربط التعليم القائم على الألعاب بطريقة ممتعة وتفاعلية تعزز من الفهم والاستيعاب.



الصورة 1: كلمات البحث

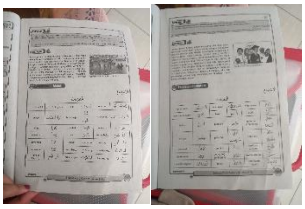
الصورة 2 : ترتيب الحروف



الصورة 3: لعبة تخمين الصور

الصورة 4: تتابع المفردات

لمفردات التي استخدمها المعلم هي المفردات الموجودة في كتاب (ورقة عمل الطالب)



الصورة 5: كتاب ورقة عمل الطالب كمصدر لتعليم المفردات

يتم تطبيق التعليم القائم على الألعاب في وقت محدود، حيث يُستخدم فقط خلال دروس تعليم المفردات. ويرجع ذلك إلى استخدام الطلاب لكتاب ورقة عمل الطالب كمصدر رئيسي في التعلم، مما يجعل المعلم لا يعتمد هذا الأسلوب في كل الأنشطة مثل التمارين متعددة الخيارات أو المحادثة ، بل يستخدم أساليب تعليمية مناسبة أخرى مثل أسلوب المحاضرة، والأسئلة والأجوبة، والمناقشة. وتبدأ العملية التعليمية بتقديم المفردات، تليها اللعبة التعليمية، ثم تُختتم بجلسة تفكرية أو مناقشة مفتوحة. ويلعب المعلم دور الميسّر النشط الذي يُنظّم سير اللعبة ويضمن توافق النشاط مع الأهداف التعليمية.

وعلى الرغم من أن تطبيق التعليم القائم على الألعاب قد أسهم في خلق بيئة تعليمية أكثر ديناميكية وتفاعلية وممتعة، إلا أن نتائج الملاحظة الميدانية تُظهر أن تحسين إتقان المفردات باللغة العربية لم يتحقق بشكل متساوٍ بين جميع

الطلاب. وبحسب ما تم رصده، فإن حوالي ٥٥٪ من الطلاب قد أظهروا تحسناً جيداً في تذكر المفردات واستخدامها، سواء شفوياً أو كتابياً.

وقد تمكن هؤلاء الطلاب من نطق المفردات بشكل صحيح، وفهم معانيها في السياق المناسب، وتطبيقها في تراكيب جمل بسيطة. ومع ذلك، فإن نحو ٤٥٪ من الطلاب الآخرين لا يزالون يواجهون صعوبات متعددة، مثل عدم الدقة في النطق، وصعوبة في فهم المعنى الكامل للكلمة، وعدم القدرة على تركيب الجمل بشكل صحيح. وتُشير هذه الحقيقة إلى أنه على الرغم من أن أسلوب التعليم القائم على الألعابقد ساهم في تعزيز دافعية التعلم ومشاركة بعض الطلاب، إلا أن فعاليته لم تكن شاملة لجميع المتعلمين بشكل متساوٍ.

تجربة الطلاب في متابعة التعليم القائم على الألعاب

تشير نتائج البحث من خلال الملاحظة والمقابلات إلى أن تطبيق أسلوب التعليم القائم على الألعاب في تعليم المفردات باللغة العربية أعطى نتائج إيجابية بشكل عام، حيث أظهر حوالي ٥٥٪ من الطلاب تحسنًا في إتقان المفردات. وقد استجاب غالبية هؤلاء الطلاب لهذا الأسلوب بحماس، وشعروا بأن التعلم أصبح أكثر تشويقًا ومتعة وسهولة في التذكر.

ومع ذلك، ركز هذا البحث بشكل خاص على مجموعة الطلاب الذين لم يظهروا تحسنًا كبيرًا، والتي تمثل حوالي ٤٥٪ من إجمالي المشاركين. وقد أعرب بعض الطلاب في هذه المجموعة عن صعوبة في متابعة إيقاع اللعبة السريع أو الشعور بالحيرة من قواعد اللعبة المعروضة. وذكر أحد الطلاب: "أحيانًا لا أفهم قواعد اللعبة، فيضيع وقتي في الحيرة، وفي النهاية لا أركّز على المعنى." وأضاف طالب آخر: "أنا أستطيع أن أتذكر المفردات بشكل أفضل عندما أدوّنها وأكررها، لكن وقت اللعبة محدود، فأنسى كل شيء من جديد." وقال آخر: "اللعبة ممتعة، لكنني لا أستطيع حفظ كل المفردات مباشرة، أحتاج إلى وقت لفهمها".

وقد تأكدت هذه النتائج من خلال الملاحظة المباشرة، حيث بدا الطلاب في هذه المجموعة أكثر سلبية، وكثيرًا ما يسألون مرة أخرى عن تعليمات اللعبة، ويُظهرون ملامح الحيرة أثناء سير عملية التعلم. ويبدو أنهم يفضلون الأساليب المنهجية المتكررة، ويحتاجون إلى وقت أطول لتكوين العلاقة بين المفردات الجديدة ومعانيها ..

وعلى النقيض من ذلك، فإن الطلاب الذين أحرزوا تقدماً في التعلم شعروا بأن أسلوب التعليم القائم على الألعابساعدهم على فهم معاني المفردات بسرعة وبطريقة ممتعة. فقد صرّح أحد الطلاب قائلاً: "*لعبة تخمين الصور جعلتني أفهم معنى الكلمة فورًا، والآن أستخدمها كثيرًا أثناء التمرين*." وأعرب طالب آخر عن شعوره بزيادة الثقة في التحدث باللغة العربية بسبب التدريبات التي أُجريت ضمن الألعاب.

وبناءً على ذلك، وعلى الرغم من أن أسلوب التعليم القائم على الألعاب أثبت فعاليته لدى غالبية الطلاب، إلا أن فعاليته لم تكن شاملة للجميع. ويسلط هذا البحث الضوء على أهمية فهم احتياجات الطلاب الذين لم يُظهروا تحسناً ملحوظاً، وذلك من أجل تطوير استراتيجيات مكمّلة أو تكييف الأساليب التعليمية، لجعل عملية التعلم أكثر شمولية وتكيفًا مع الفروق الفردية.

دور المعلم في تصميم وتوجيه التعليم القائم على الألعاب

تشير نتائج المقابلة مع المعلم إلى أن للمعلم دورًا محوريًا في التخطيط والتنفيذ والإشراف على أنشطة التعليم القائم على الألعاب في تعليم المفردات. يقوم المعلم باختيار وتعديل الألعاب بشكل مستقل وفقًا للمفردات المتوفرة في كتاب

ورقة عمل الطالب .وقد صُمّمت هذه الألعاب بحيث تظل مركزة على تعلم المفردات، ولكن بطريقة أكثر متعة وأقل رتابة. وقال المعلم: "*أريد أن يكون التعلم ممتعًا ولكن لا يفقد معناه. الأطفال أحيانًا يشعرون بالملل إذا اعتمدت فقط على المحاضرة أو الحفظ. ولكن عندما نُقدّم التعلم في شكل ألعاب، يتسابقون للإجابة*".

بالإضافة إلى ذلك، يرى المعلم أن أسلوب التعليم القائم على الألعاب يساعد الطلاب الذين يكونون عادةً سلبيين في الصف ليصبحوا أكثر تفاعلًا. وقد صرّح قائلاً: "*الطلاب الذين عادةً لا يجيبون عند سؤالي، عندما نبدأ اللعبة، يصبحون الأكثر حماسًا. يشعرون أنهم يتعلمون دون أن يشعروا بأنهم في موقف دراسي تقليدي*".

ومع ذلك، أقرّ المعلم أيضًا بوجود بعض التحديات. من أبرزها ضيق الوقت خلال الحصة الدراسية الواحدة لتقديم المادة وتنفيذ اللعبة في آنٍ واحد. وقد قال: "*أحيانًا لا يكفي الوقت، خاصةً عندما يتطلب الأمر تقسيم الطلاب إلى مجموعات. أضطر أحيانًا إلى تقصير مدة اللعبة لكي يتسنى لي إجراء التقييم*".

كما أوضح المعلم أنه لم يتلقَ أي تدريب رسمي في تصميم الألعاب التعليمية، وأن جميع الألعاب التي يستخدمها كانت ناتجة عن مبادرته الشخصية ومصادره الخاصة. فقال: "*لم أشارك أبدًا في أي دورة تدريبية لتصميم الألعاب، لذلك أقوم بالتعديل بنفسي. أبحث عن أمثلة من الإنترنت، ثم أعدلها بما يتناسب مع المادة وظروف الطلاب*".

ومن خلال هذه النتائج، يمكن الاستنتاج أن دور المعلم لا يقتصر على كونه ناقلًا للمعرفة، بل يتعداه إلى أن يكون مصممًا للتعلم المبتكر. فإبداع المعلم واهتمامه بمسار تعلم طلابه هو العامل الأساسي في نجاح تطبيق أسلوب التعليم القائم على الألعابفي الفصل، على الرغم من محدودية الموارد والوقت.

العوامل الداعمة والمعوقة لتطبيق التعليم القائم على الألعاب

يدعم تطبيق التعليم القائم على الألعاب في تعلّم مفردات اللغة العربية في الصف الثامن الحماس الشديد لدى الطلاب. إن الجو الحيوي والممتع في الصف يجعلهم أكثر حماسًا. قال أحد الطلاب: "*أشعر بالحماس لأن التعلم مثل اللعب... لذا من السهل تذكر الكلمات*". أظهرت الملاحظات أن الطلاب كانوا نشيطين ويضحكون ومتحمسين أثناء اللعب. كما أن التعاون في المجموعات يقوي عملية التعلّم، كما عبّر أحد الطلاب قائلًا: "*عند اللعب في مجموعات، يحب الأصدقاء المساعدة في الإجابة... لذلك لا أخجل من طرح الأسئلة*". إن دور المعلم مهم جدًا، حيث يعيد المعلم شرح القواعد بصبر ويوجه الطلاب الذين لا يفهمون. "*عادةً ما يشرح المعلم مرة أخرى ببطء. هذا ما يجعلني أشعر بالراحة عند ممارسة اللعبة*"، قال أحد الطلاب. تعتبر الوسائط البسيطة مثل بطاقات المفردات واللوحات البيضاء داعمة جدًا، ويجد المعلمون أنه من المفيد أن تُمنح لهم حرية تطوير الأساليب، "*أنا حر في اختيار الطريقة... حتى لا يشعر الأطفال بالملل*".

يواجه تطبيق التعلّم القائم على اللعبة في تعلّم المفردات العربية عدة عقبات يجب التغلب عليها لزيادة فعاليتها. تتمثل إحدى المشاكل الرئيسية في صعوبة فهم الطلاب لقواعد اللعبة. فقد شعر بعض الطلاب بالارتباك في بداية اللعبة. قال أحد الطلاب: "*غالبًا ما أشعر بالارتباك في فهم قواعد اللعبة... لذا فأنا متأخر بالفعل*". لإيجاد حلول، يمكن للمدرسين تقديم أمثلة أو محاكاة قبل بدء اللعبة حتى يفهم الطلاب سير اللعبة بشكل أفضل.

كما يشكل الإيقاع السريع للعبة عائقًا أيضًا، لأن الطلاب ليس لديهم الوقت لفهم معنى المفردات. قال أحد الطلاب: "*لم يكن لدي الوقت لتذكر المعنى، لقد قمت بالفعل بتغيير السؤال مرة أخرى*". ولمنع حدوث ذلك، يمكن ضبط إيقاع اللعبة من خلال توفير فترات توقف أو شروحات موجزة بين الأسئلة. غالبًا ما يثني الجو التنافسي المزدحم جدًا

الطلاب عن المشاركة خوفًا من الوقوع في الخطأ. قال طالب آخر: *"لأن الجو مزدحم ويتشاجر العديد من الأشخاص على الإجابات، أخشى أن أكون مخطئًا... لذا ألتزم الصمت"*. للتغلب على هذا الأمر، يمكن إجراء اللعبة بنظام النقاط الجماعية، بحيث يكون الجو أكثر شمولاً ويكون الطلاب أكثر راحة في المشاركة. أخيراً، شعر بعض الطلاب بالحاجة إلى التكرار خارج اللعبة. قال أحد الطلاب: *"إذا كان ذلك من خلال اللعبة فقط، فأنا أنسى بسرعة... يجب أن يكون هناك وقت للكتابة أو التكرار مرة أخرى"*. يمكن أن يساعد توفير وقت إضافي بعد جلسة اللعبة للتدرب أو التفكير في المادة على تعزيز فهم الطلاب.

تأثير تطبيق التعليم القائم على الألعابفي إتقان المفردات لدى الطلاب

بناءً على الملاحظة، أصبحت أجواء الصف أكثر نشاطًا عند بدء الألعاب. بدا الطلاب يضحكون، ويتسابقون في الإجابة، ويُظهرون مشاركة عالية، لا سيما في الألعاب مثل تخمين الصور وترتيب الحروف. وأكد المعلم ذلك بقوله: **"***رأيتُ أن الطلاب الذين كانوا عادةً صامتين أصبحوا نشيطين عند استخدام الألعاب، وظهرت روح التنافس لديهم***"**. وقال أحد الطلاب:" *عندما نتعلم من خلال الألعاب، أشعر بالحماس للمشاركة. خاصةً عندما نلعب بشكل جماعي، أستطيع أن أتعاون مع أصدقائي***"** . كما أن الألعاب تحفّز التعاون بين الطلاب وتجعل التعلم غير ممل. وقد صرّح المعلم أن أجواء الصف أصبحت أكثر حيوية، وبدا الطلاب أكثر جرأة في المحاولة.

ومع ذلك، أظهرت نتائج الملاحظة أيضًا أن ليس جميع الطلاب شاركوا بنشاط أو فهموا المادة بشكل جيد. ففي بعض اللقاءات، لوحظ أن عددًا من الطلاب ظلوا صامتين، يكتفون بالمراقبة دون أن يجيبوا، حتى عندما طُلب منهم ذلك من قبل المعلم. وقد بدوا وكأنهم يواجهون صعوبة في متابعة سير اللعبة أو كانوا في حيرة من أمرهم بسبب القواعد المعطاة.

سجّل الباحث أن في الألعاب الجماعية، وُجد طلاب يكتفون باتباع تعليمات زملائهم دون أن يفهموا المفردات التي يتم تعلمها فعليًا. وقد عزّز ذلك تصريح أحد الطلاب: **"***أحيانًا أشعر بالحيرة من اللعبة، لم أفهم طريقة اللعب بعد، ولكن اللعبة بدأت. في النهاية لا أعرف ما معنى الكلمات***"**. كما أظهر بعض الطلاب علامات الإحباط عندما لم ينجحوا في الإجابة عن الأسئلة في الألعاب السريعة، فكانوا ينظرون إلى أسفل، ويفقدون الحماس، أو يختارون الصمت حتى نهاية الجلسة. وقد أكّد المعلم ذلك في المقابلة بقوله: **"***هناك طلاب أعلم أنهم يفهمون، لكن عندما نستخدم الألعاب يظلون صامتين. ربما يكون السبب أنهم يشعرون بالحيرة أو الخوف من الخطأ بسبب سرعة الوقت***"**.

بالإضافة إلى ذلك، لاحظ الباحث أنه في الألعاب التي تتطلب السرعة، فإن الطلاب الذين يفكرون ببطء أو لم يفهموا المفاهيم الأساسية بعد، يظهر عليهم التخلف. فهم لا يستطيعون مجاراة إيقاع اللعبة ولا يحصلون على فرصة تعليمية كافية. وقد صرّح المعلم أيضًا: **"***الطلاب الذين أسلوب تعلمهم بطيء، يناسبهم أكثر النقاش أو التدريبات العادية. أما عند استخدام الألعاب السريعة، فإنهم يبدون في حيرة ولا يستفيدون شيئًا***"**. وبناءً على ذلك، فإن الملاحظة الميدانية تدعم نتائج المقابلة، بأن التعليم القائم على الألعابيُحدث أثرًا إيجابيًا خاصة من ناحية الدافعية والتفاعل الاجتماعي، لكنه لا يزال غير كافٍ في تحسين كفاءة المفردات لدى جميع الطلاب، خصوصًا أولئك الذين يحتاجون إلى أسلوب أكثر تنظيمًا، ووقت كافٍ، وتوجيه فردي.

المناقشة

تجربة الطلاب و أثر استخدام اللغة العربية في تعلم مفردات اللغة العربية و أثرها في تعلم اللغة العربية

اللغة العربية لغة خاصة لأنها اختيرت لتكون لغة القرآن، لذا فإن كل مسلم مأمور بتعلمها خاصة في العبادات كالصلاة وقراءة القرآن[11]. هذه اللغة مكونة من حروف لها مخارجها وخصائصها وألقابها، لذا فإن الهدف من تعلمها هو النطق الصحيح، لأنه يمكن أن يؤثر على المعنى ويثير المشاعر الصحيحة[12] . يُظهر تطبيق التعليم القائم على الألعابفي تعلم مفردات اللغة العربية في الصف الثامن من مدرسة سواستا في مدرسة رياض الصالحين الثانوية الأهلية سونجال ميدان أن المعلمين قد طبقوا هذا المنهج بشكل موضوعي وركزوا على إتقان المفردات.

وأوضحت برينسكي أن أسلوب التعليم القائم على الألعابهو استراتيجية تعليمية تدمج عناصر الألعاب لزيادة المشاركة والفعالية في التعلم، مؤكدة أن الألعاب ليست مجرد وسيلة ترفيهية فحسب، بل هي أيضًا أدوات تعليمية مفيدة جدًا، خاصة للجيل الرقمي[13]. من الناحية العملية، يُظهر معظم الطلاب زيادة في المشاركة والحماس للتعلم عند بدء حصة الألعاب، خاصة في الألعاب التنافسية مثل لعبة تخمين الصورة أو تتابع المفردات.

يتضمن مفهوم برينسكي لمفهوم التعلم القائم على التعلم القائم على التجربة والخطأ، والتغذية الراجعة الفورية، والدافع العالي، والسياق ذي الصلة[14]. ويبدو أن جميع هذه المبادئ موجودة في أنشطة التعلّم في الصفوف الدراسية. تخلق الألعاب مساحة آمنة للطلاب للتجربة وارتكاب الأخطاء ثم التعلم من التجربة، وهو نهج يختلف عن الأساليب التقليدية التي غالبًا ما تركز على الحفظ والتصحيح الرسمي.

يأتي الدعم النظري أيضاً من أزان وونج 2008 (نقلاً عن مجلة فترينا، 2023) اللذان يذكران أن التعليم القائم على الألعابيساعد الطلاب على تحقيق أهداف التعلم بطريقة أكثر متعة وفعالية[15]. يمكن ملاحظة ذلك من الطلاب الذين عادة ما يكونون سلبيين يصبحون أكثر نشاطًا أثناء اللعبة. تؤكد ويديانا (2022) أن التعليم القائم على الألعابقادر على زيادة الدافعية والمشاركة وتطوير مهارات التفكير النقدي من خلال الأساليب التفاعلية، سواء في الأشكال الرقمية أو غير الرقمية[16].

مؤشرات إتقان المفردات العربية حسب الخولي (1986) [17]:

1. النطق الصحيح : النطق الصحيح للكلمات وفقًا للقواعد الصوتية؛
2. الترجمة الدقيقة : فهم معنى الكلمة وترجمتها بشكل صحيح؛

---

[11] Anni Kholilah Siregar and Muhammad Taufiq, "Tahlīl Al Musykilāt Fī Ta'Līmi Al Lugah Al 'Arabiyah Bi Al Madrasah Al Sanawiyah Al Ma'Maliyah Bi Al Jāmi'Ah Al Islāmiyah Al Hukūmiyyah Sūmatrah Al Syamāliyah Mīdān," *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab dan Kebahasaaraban* 6, no. 1 (2023): 233.

[12] Fakhri Muhammad Salih, *Al-Lughah Al-'Arabiyyah Adā'an Wa Nuṭqan Wa Imlā'an Wa Kitāban* (Mansoura, Mesir: 1994 ,دار الوفاء).

[13] Marc Prensky, "The Games Generations: How Learners Have Changed," *Computers in Entertainment* 1, no. 1 (2001): 1–26, http://portal.acm.org/citation.cfm?doid=950566.950596.

[14] Ibid.

[15] N Fitriana, "Penerapan Model Game Based Learning Untuk Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia Dini," *Seulanga: Jurnal Pendidikan Anak* (2023): 102–111, https://journal.iainlhokseumawe.ac.id/index.php/seulanga/article/view/1571.

[16] Wayan Widiana, "Game Based Learning Dan Dampaknya Terhadap Peningkatan Minat Belajar Dan Pemahaman Konsep Siswa Dalam Pembelajaran Sains Di Sekolah Dasar," *Jurnal Edutech Undiksha* 10, no. 1 (2022): 1–10, https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.48925.

[17] Muhammad Ali Al-khuli, *Asālīb Tadrīs Al-Lughah Al-'Arabiyyah* (Riyadh: Dar Al-falah, 1986).

3. كتابة صحيحة : كتابة المفردات دون أخطاء إملائية ;

4. القراءة بطلاقة : قراءة المفردات بشكل صحيح لفهم النص.

من الناحية الوظيفية، توفر لعبة التعليم القائم على الألعاب مجموعة متنوعة من الفوائد، بما في ذلك زيادة الدافعية للتعلم لدى الطلاب، وخلق جو تعليمي ممتع، وتقوية فهم المفردات، وتقديم تغذية راجعة سريعة أثناء عملية التعلم[18]. باستخدام نهج اللعب، يكون الطلاب أكثر تفاعلًا وتنافسًا وتحديًا للتنافس، كما أنهم يفهمون ويتذكرون الكلمات التي يتم تدريسها بسهولة أكبر. ليس ذلك فحسب، بل يضيف هرماوان (2024) أن لعبة التعليم القائم على الألعاب يمكن أن تكون وسيلة علاجية للطلاب الذين يعانون من صعوبات التعلم، بالإضافة إلى توفير فرص لمحاكاة الأدوار والتجريب، مما يساعد الطلاب على التعرف على معنى المفردات واستخدامها في سياق أكثر واقعية وتأملاً[19] .

ومع ذلك، تُظهر تجارب الطلاب في متابعة تعلم المفردات بطريقة التعليم القائم على الألعابنتائج متفاوتة، حيث تُظهر نتائج الملاحظة أنه لا يمكن لجميع الطلاب متابعة طريقة التعليم القائم على الألعابعلى النحو الأمثل. فقد واجه حوالي 45% من الطلاب مشاكل في النطق وفهم المعنى وتطبيق المفردات. يتماشى هذا مع تحذير سياهدان (2024) من أن الـ التعليم القائم على الألعاب، إذا لم يتم تصميمه بشكل شامل، يمكن أن يؤدي إلى تحديات مثل نقص توجيه المعلم، وتحويل التركيز من المواد إلى الألعاب، والاعتماد على وسائط معينة[20]. يبدو أن الطلاب ذوي سرعات التعلم البطيئة أو الذين ليسوا على دراية بآليات اللعبة أقل من الأمثل في استيعاب المادة. تُظهر هذه الحقيقة أن نجاح لعبة التعليم القائم على الألعاب يتأثر إلى حد كبير بتصميم اللعبة وإيقاعها وملاءمتها لخصائص الطلاب.

لدعم فعالية تطبيق التعليم القائم على الألعاب في تعلّم المفردات، فإن اختيار نماذج الألعاب وأنواعها مهم جدًا. يحتاج المعلمون إلى تعديل نوع اللعبة حسب خصائص الطلاب، والكفاءات المراد تحقيقها، وسياق التعلم. من الناحية العملية، هناك العديد من الألعاب التي ثبت أنها تدعم تقوية المفردات بطريقة ممتعة وهادفة.

في المستويات الأعلى مثل متوسطات المستوى، يمكن أن تكون الألعاب مثل الاختبارات التفاعلية القائمة على ***Kahoot!*** يسمح هذا النموذج للطلاب بالتنافس في الإجابة عن أسئلة المفردات في وقت قصير، ويشجع على المشاركة النشطة ويزيد من سرعة التفكير، ويذكر روكمت الله (2024) أن هذه الاختبارات الرقمية القائمة على المسابقات الرقمية يمكن أن تخلق جوًا تعليميًا مليئًا بالتحدي والمرح[21].

وفي الوقت نفسه، لا تزال ألعاب المطابقة استراتيجية فعالة لتعزيز الحفظ. في هذه اللعبة، يقوم الطلاب بمطابقة الكلمات مع معانيها أو أزواجها، وهذه اللعبة لا تدرب الذاكرة فحسب، بل تقوي التعاون والتواصل داخل المجموعة[22]. بالإضافة إلى الألعاب اليدوية، يقدم موقع ***Educandy*** خيارات رقمية تتضمن ميزات مثل لعبة مطابقة الأزواج، وأسئلة

---

[18] Natalis Sukma Permana, "Game Based Learning Sebagai Salah Satu Solusi Dan Inovasi Pembelajaran Bagi Generasi Digital Native" 2 (2022): 110.

[19] Wawan Hermawan, "Sosialisasi Pemanfaatan Game Base Learning (GBL) Dalam Pembelajaran Di SMP N 2 Ngronggot," *Communnity Development Journal* 5, no. 1 (2024): 1263–1269.

[20] Syahdan Mujahid Islam, Iwan Rizal Setiawan, and Asriyanik, "Pengembangan Game Edukasi Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Dengan Metode Game Development Life Cycle (GDLC)" 3, no. April (2024): 2020–2025.

[21] Nur Rokhmatulloh, "Pengaruh Game Based Learning Menggunakan Aplikasi Kahoot Terhadap Peningkatan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas XII MA Miftahul Falah Purwodadi" 3, no. 2 (2024): 57–67.

[22] Ismi Khairani et al., "Analysis The Application of Game-Based Learning to Increas Student Interest at Class VIII-6 in Arabic Language Learning at MTs Darul Ulum Budi Agung 1Ismi" 3, no. 01 (2025): 1–15.

الاختبار، وألعاب الكلمات. يمكن استخدام هذه الوسائط للتدرب المستقل وكذلك للتعزيز في الحصص الدراسية. يؤكد زلفهمي وياسمين (2023) على أن ***Educandy*** مناسب لزيادة مشاركة الطلاب في تعلم المفردات الرقمية القائمة على التعلم الرقمي[23].

أخيرًا، توفر الألعاب القائمة على نظام أندرويد مثل تطبيق المفردات العربية مرونة للطلاب للتعلم بشكل مستقل في أي وقت. تقدم هذه الألعاب مستويات أو نقاط أو تحديات مصممة تعليميًا، وقد ثبت أن استخدام هذه التطبيقات يزيد من اهتمام الطلاب باللغة العربية ويدعم التعلم السياقي خارج الفصل الدراسي[24].

إن تطبيق التعليم القائم على الألعاب في تعلم مفردات اللغة العربية في الصف الثامن في مدرسة رياض الصالحين الثانوية الأهلية سونجال ميدان له تأثير كبير، خاصة في خلق جو تعليمي أكثر ديناميكية ومتعة. تظهر الملاحظات أن غالبية الطلاب يظهرون مشاركة نشطة عندما يتم تغليف التعلم في شكل ألعاب. تشجع ألعاب مثل تخمين الصورة وتكديس الحروف الطلاب الذين عادةً ما يكونون سلبيين على البدء في المشاركة، مما يشير إلى أن ألعاب مثل تخمين الصورة وتكديس الحروف تشجع الطلاب الذين عادةً ما يكونون سلبيين على البدء في المشاركة، مما يشير إلى أن ألعاب التعليم القائم على الألعاب تلعب دورًا كبيرًا في توليد الدافعية للتعلم. يتماشى هذا مع النتائج التي توصل إليها رزقي وكاستور (2024) اللذان ذكرا أن ألعاب التعليم القائم على الألعاب قادرة على تحسين المهارات اللغوية العامة للطلاب، بما في ذلك إثراء المفردات وبناء الثقة في التحدث[25].

ومع ذلك، على الرغم من أن التأثير الإيجابي على التحفيز والمشاركة كان واضحًا، إلا أن نجاح لعبة التعليم القائم على الألعاب لم يكن ملموسًا بنفس القدر. لا يزال هناك عدد من الطلاب الذين يكافحون لفهم اللعبة، أو يشعرون بالارتباك من التعليمات، أو يتبعون أصدقاءهم دون فهم حقيقي للمادة. تُظهر هذه الظاهرة أنه على الرغم من أن لعبة التعليم القائم على الألعاب تخلق جوًا تعليميًا ممتعًا، إلا أنها لا تزال تتطلب إدارة سليمة لاستراتيجيات التعلم.

في هذا السياق، أشار مفلح ورحمداني (2022) إلى أنه قبل تطبيق التعليم القائم على الألعاب، كان 27.2% فقط من الطلاب يتقنون المفردات بشكل جيد قبل تطبيقها، وارتفعت النسبة إلى 81.8% بعد التطبيق. ومع ذلك، فإن هذا الرقم لا يعكس بالضرورة نتائج تعلم منصفة، حيث لا يزال الطلاب الذين يعانون من أنماط التعلم الانعكاسية أو بطء معالجة المعلومات يحتاجون إلى نهج أكثر تنظيماً[26]. تُظهر النتائج الميدانية أيضًا أنه في الألعاب سريعة الإيقاع، يصبح الطلاب الذين يميلون إلى البطء في التعلم سلبيًا ويفقدون فرص التعلم المثلى. تنطوي لعبة التعليم القائم على الألعاب على العديد من القيود، بما في ذلك الاعتماد على التكنولوجيا، والتفاعل المحدود بين المعلم والطالب، واحتمال انخفاض

[23] Zulfahmi Lubis and Yasmin Harahap, "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Web Educandy Untuk Siswa SMP Cerdas Murni Tembung," *Reslaj : Religion Education Social Laa Roiba Journal* 6, no. 1 (2023): 657–673.

[24] Mezan el-Khaeri Kesuma, Guntur Cahaya Kesuma, and Dani Saputra, "Rancangan Media Pembelajaran Kosa Kata (Mufrodat) Bahasa Arab Berbasis Game Android," *Jurnal SIENNA* 2, no. 1 (2021): 32–42.

[25] Zaenul Rizki and Annita Kastur, "Penerapan Pembelajaran Berbasis Permainan Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Bahasa Arab" 1, no. September (2024): 59–67.

[26] Intan Muflihah and Anggi Rahmadani, "Dalam Pengusaan Kosa Kata Bahasa Arab," *Jurnal Multidisiplin Ilmu* 1, no. 4 (2022): 2828–6863.

جودة التقييم إذا كانت اللعبة تعتمد فقط على الدرجات أو الأنظمة الآلية[27]. يمكن ملاحظة ذلك في الطلاب الذين يبدون مرتبكين ومحبطين عندما تتقدم اللعبة بسرعة كبيرة أو عندما لا يتم شرح القواعد بالتفصيل. وقد أظهروا تعبيرات غير متحمسة، حتى أنهم ظلوا صامتين حتى انتهاء اللعبة.

يمكن أن يؤدي الإشراف الأقل كثافة من قبل المعلم في عملية اللعب إلى تركيز الطلاب على جانب اللعبة أكثر من أهداف التعلم[28]. قام بعض الطلاب في نتائج الملاحظة بمتابعة زملائهم في المجموعة فقط دون فهم المفردات التي يتم تعلمها. وهذا مؤشر على أنه لا يمكن لجميع الطلاب الاستجابة على النحو الأمثل لـ التعليم القائم على الألعاب دون توجيه كافٍ.

من ناحية أخرى، لا يمكن تجاهل مزايا التعليم القائم على الألعاب في خلق جو تعليمي ممتع. فالبرنامج قادر على تغيير تصورات الطلاب عن تعلم اللغة العربية من شيء ممل إلى تجربة مسلية ومليئة بالتحديات[29]. كما أكد المعلمون أيضًا أنه مع الـ التعليم القائم على الألعاب، أصبح جو الفصل الدراسي أكثر حيوية وبدا الطلاب أكثر رغبة في المحاولة. ومع ذلك، استنادًا إلى ملاحظات المعلمين والباحثين، يحتاج الطلاب ذوي أنماط التعلم البطيئة إلى أساليب أكثر توجيهًا مثل المناقشات أو ممارسة الأسئلة بانتظام.

مع الأخذ في الحسبان النتائج والنظريات الإجمالية، يمكن استنتاج أن طريقة التعليم القائم على الألعاب لها تأثير إيجابي حقيقي على زيادة الدافعية والتعاون ومعظم جوانب إتقان المفردات. ومع ذلك، تتأثر فعاليتها إلى حد كبير بالاختلافات في خصائص الطلاب، ومستوى استعداد المعلم، وكذلك تصميم اللعبة المستخدمة، حيث أن تنوع نماذج الألعاب في التعليم القائم على الألعاب يمنح المعلمين المرونة اللازمة لتعديل الطريقة حسب ظروف الصف. ويتيح الجمع بين الألعاب الرقمية وغير الرقمية، المرئية والنصية، التنافسية والتعاونية، فرصًا لتعلم أكثر متعة وهادفة ومتمحورة حول الطالب، ولذلك، لا ينبغي أن تكون طريقة التعليم القائم على الألعاب وحدها الطريقة الرئيسية، بل يجب أن تكون استراتيجية داعمة مقترنة بأساليب أخرى لاستيعاب احتياجات التعلم الأكثر تنوعًا. إن التخطيط الدقيق، ورسم خرائط لأنماط تعلّم الطلاب، والمرونة في التنفيذ، هي أمور أساسية لكي تكون طريقة التعلم القائم على التعلم القائم على التعلم الجماعي (التعليم القائم على الألعاب) قادرة حقًا على إحداث تأثير إيجابي شامل على تعلم المفردات العربية.

العوامل الداعمة والمعيقة لتطبيق التعليم القائم على الألعاب

1. **زيادة حماس الطلاب** : تشير الملاحظات إلى أن الطلاب كانوا متحمسين، نشطين في الإجابة، وأكثر تفاعلًا أثناء التعلم باستخدام الألعاب. ويتماشى ذلك مع ما ذكرته تشيترا أنغيتا وآخرون (2023) من أن التعليم القائم على الألعابيتمتع بجاذبية عالية ويزيد من دافعية الطلاب للتعلم[30] .

[27] Islam, Setiawan, and Asriyanik, "Pengembangan Game Edukasi Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Dengan Metode Game Development Life Cycle (GDLC)."

[28] Muchamad Kharis As'ad et al., "Variations In Interactive Media Development To Improve Mastery Of Arabic Vocabulary/ Variasi Pengembangan Media Interaktif Untuk Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab," *Ijaz Arabi Journal of Arabic Learning* 6, no. 3 (2023): 815–827.

[29] Fadilah Al Azmi et al., "Peranan Game Based Learning Dengan Aplikasi Quizizz Dalam Meningkatkan Pembelajaran Bahasa Arab," *Al-Muyassar: Journal of Arabic Education* 2, no. 1 (2023): 50.

[30] Ririn Citra Anggita, Banten Hasanuddin Maulana Sultan, and Oman Farhurohman Uin, "Penerapan Metode Permainan Digital Pada Pembelajaran IPS Di Era Abad 21," *Journal Of Primary Education* 4(1), no. 2 (2023): 47–57.

2. **تشكُّل التفاعل الاجتماعي والتعاون** :خلال الألعاب الجماعية، يساعد الطلاب بعضهم البعض ويتناقشون، مما يخلق بيئة تعليمية تعاونية. وهذا ما أكده براتاما وآخرون (2024) بأن البيئة التعلمية التعاونية تعزز فعالية التعليم القائم على الألعاب[31] .
3. **إبداع المعلم في تصميم الوسائل** : يتمتع المعلم بالحرية في تطوير الألعاب بما يتناسب مع ظروف الصف، كما أن الوسائل البسيطة مثل البطاقات والصور تعتبر كافية. ويتفق هذا مع ما ذكرته إيرما أبريلية وآخرون (2024) بأن مرونة المعلم ودعم الوسائل تعتبر من عوامل نجاح التعليم القائم على الألعاب[32].

العوامل المعيقة

1. صعوبة الطلاب في فهم قواعد اللعبة والضغط في بيئة تنافسية : أظهرت نتائج الميدان أن بعض الطلاب يشعرون بالحيرة عند بدء اللعبة ولا يفهمون طريقة اللعب بسرعة، كما أن بعضهم لا يزال يحتاج إلى مراجعة في المنزل لأنهم يرون أن اللعبة وحدها لا تكفي لاكتساب المفردات. ويتوافق هذا مع ما ذكرته إيرما أبريلية وآخرون (2024) بأن التعليم القائم على الألعابإذا لم يكن شاملاً، فسوف يصعّب الأمر على الطلاب بطيئي الفهم ويجب دعمه بوسائل مكملة كالتدريبات والتكرار[33] .
2. **سرعة إيقاع اللعبة**: تشير الملاحظات إلى أن الطلاب الذين لديهم أسلوب تعلم بطيء يتخلفون عندما تسير اللعبة بسرعة. وهذا ما أكدته تشيترا أنغيتا وآخرون (2023) بأن التعليم القائم على الألعابقد يسبب ضغطًا ويفقد الطلاب التركيز على محتوى المادة[34] .
3. **الوقت المحدود للحصة الدراسية**: استنادًا إلى نتائج الملاحظة، لاحظ الباحث أن المعلم غالبًا ما يفتقر إلى الوقت الكافي لتنفيذ التعليم القائم على الألعابوتقييم نتائجه بشكل شامل. كما ذكر براتاما وآخرون (2024)، فإن ضيق الوقت يُعد من أبرز العوائق في تنفيذ هذا النوع من التعلم[35].

دورالمعلم في تطبيق التعليم القائم على الألعاب

في التعليم القائم على الألعاب، يصبح دور المعلم محوريًا للغاية. فالمعلم لا يقتصر دوره على تقديم المادة التعليمية فقط، بل يكون أيضًا ميسّرًا ومصممًا لعملية تعليمية نشطة وممتعة. ووفقًا لنظرية برينسكي (2001)، فإن على المعلم أن يقدم تعلمًا يتناسب مع خصائص الجيل الرقمي، وذلك من خلال توفير تجربة تعليمية تتضمن اللعب والتحدي والتفاعل[36]. ومن ثم، فإن نجاح التعليم القائم على الألعابيتأثر بشكل كبير بقدرة المعلم على ابتكار استراتيجيات تعليمية جذابة وذات مغزى.

---

[31] Venusa Jaka Pratama et al., "Analisis Peran Pembelajaran Melalui Permainan Dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa Pada Pelajaran PJOK Kelas X-11 SMA N 11 Semarang" 5, no. 3 (2024): 422–426.

[32] Irma Aprilia et al., "Implementasi Pembelajaran Berbasis HOTS Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya* 3, no. 1 (2024): 59–68.

[33] Ibid.

[34] Citra Anggita, Banten Hasanuddin Maulana Sultan, and Farhurohman Uin, "Penerapan Metode Permainan Digital Pada Pembelajaran IPS Di Era Abad 21."

[35] Pratama et al., "Analisis Peran Pembelajaran Melalui Permainan Dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa Pada Pelajaran PJOK Kelas X-11 SMA N 11 Semarang."

[36] Prensky, "The Games Generations: How Learners Have Changed."

يتطلب تعليم مفردات اللغة العربية من خلال الألعاب أن يكون المعلم قادرًا على تصميم وسائط تعليمية لا تتناسب فقط مع المحتوى، بل أيضًا مع قدرات وخصائص الطلاب. وقد بيّنت وديانا (2022) أن للمعلم دورًا كبيرًا في خلق جو تعليمي ممتع وغير ممل، خاصة في أنواع التعلم التي تتطلب الحفظ مثل المفردات [37]. وهذا يجعل من الضروري أن يكون المعلم دقيقًا في اختيار نوع اللعبة، وتنظيم الوقت، وتقديم التعليمات الواضحة لضمان تركيز النشاط على أهداف التعلم.

ومع ذلك، كثيرًا ما يواجه المعلم تحديات في تطبيق التعليم القائم على الألعاب. ومن العقبات الشائعة ضيق الوقت داخل الصف، حيث يجب على المعلم أن يوزع الوقت بين شرح المادة وتنفيذ اللعبة والتقييم. بالإضافة إلى ذلك، فإن بعض المعلمين لم يحصلوا بعد على تدريب خاص في تطوير الوسائط التعليمية القائمة على الألعاب، مما يجعل تصميم الألعاب يتم بشكل فردي اعتمادًا على المراجع الشخصية.

تُظهر هذه الحالة أنه بالرغم من وجود النية والإبداع لدى المعلم، إلا أن الأمر لا يزال بحاجة إلى دعم من المدرسة أو الجهات المعنية، كإقامة الدورات التدريبية وتوفير الوسائل التعليمية المناسبة. يلعب إبداع المعلم دورًا كبيرًا في خلق بيئة تعليمية حيوية ومتكيّفة، خاصة في تعليم اللغة العربية في المدارس الدينية. ومع ذلك، فإن نجاح التعليم القائم على الألعابلا يمكن أن يعتمد على مبادرة المعلم وحده. بل يتطلب دعمًا في الوقت، والتدريب، والسياسات المناسبة لكي يتم تطبيق التعليم القائم على الألعاب بفعالية في تعليم المفردات.

خلاصة البحث

أظهرت تطبيق استراتيجية التعليم القائم على الألعابفي تعليم المفردات باللغة العربية لطلاب الصف الثامن في في مدرسة رياض الصالحين الثانوية الأهلية سونجال ميدان ، فاعلية في خلق بيئة تعليمية نشطة، ممتعة، ومحفزة. وقد نُفذت هذه الاستراتيجية من خلال مجموعة من الألعاب التعليمية المتنوعة والمتوافقة مع محتوى أوراق عمل الطلاب , مثل: لعبة التخمين بالصور، ترتيب الحروف، وسباق المفردات. تشير نتائج البحث إلى أن حوالي 55٪ من الطلاب أظهروا تحسنًا في اكتساب المفردات، شفهيًا وكتابيًا، بينما لم يُظهر نحو 45٪ من الطلاب تطورًا ملحوظًا، بسبب صعوبات في مواكبة وتيرة اللعبة، وفهم القواعد، ومعالجة المفردات بشكل فعال.

تتمثل العوامل الداعمة لنجاح التعليم القائم على الألعاب في حماس الطلاب، وإبداع المعلم، والبيئة التعاونية، ومرونة الأسلوب. أما العوامل المعيقة فتشمل ضيق الوقت، ونقص تدريب المعلمين في تصميم الألعاب، واختلاف أساليب تعلم الطلاب.

تكمن مزايا التعليم القائم على الألعاب في تعزيز دافعية التعلم، والتفاعل الاجتماعي، وتقوية الذاكرة، بينما تشمل عيوبه التفاوت في نتائج التعلم، والاعتماد الكبير على سرعة الأداء، وصعوبة تقديم التوجيه الفردي. لذلك، من الضروري دمج التعليم القائم على الألعاب مع استراتيجيات تعليمية أخرى، مثل: التدريبات الكتابية، والنقاشات التأملية، والمرافقة الفردية، لتحقيق استفادة أشمل للمتعلمين. يوصي هذا البحث بإجراء دراسات مستقبلية تتعلق بتطوير نموذج

[37] Widiana, "Game Based Learning Dan Dampaknya Terhadap Peningkatan Minat Belajar Dan Pemahaman Konsep Siswa Dalam Pembelajaran Sains Di Sekolah Dasar."

التعليم القائم على الألعاب رقمي شامل، بالإضافة إلى تدريب منهجي للمعلمين في تصميم ألعاب تعليمية تتكيف مع خصائص الطلاب وسياق تعليم اللغة العربية في مستوى التعليم الديني.

قائمة المراجع

Al-khuli, Muhammad Ali. *Asālīb Tadrīs Al-Lughah Al-'Arabiyyah*. Riyadh: Dar Al-falah, 1986.

Amir & dkk, Nur Istiqlal. "Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Sekolah Menengah Atas Di Kabupaten Takalar." *PINISI ; Journal of Art, Humanity and Social Studies* 4, no. 1 (2024): 277–283.

As'ad, Muchamad Kharis, Izzun Nadzifah, Amrina Rosyada, and Resgi Widati Tria Lis Utami. "Variations In Interactive Media Development To Improve Mastery Of Arabic Vocabulary/ Variasi Pengembangan Media Interaktif Untuk Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab." *Ijaz Arabi Journal of Arabic Learning* 6, no. 3 (2023): 815–827.

Al Azmi, Fadilah, Himmatul Adzimah, Muhammad Afiq Aminullah, and R. Taufiqurrochman. "Peranan Game Based Learning Dengan Aplikasi Quizizz Dalam Meningkatkan Pembelajaran Bahasa Arab." *Al-Muyassar: Journal of Arabic Education* 2, no. 1 (2023): 50.

Citra Anggita, Ririn, Banten Hasanuddin Maulana Sultan, and Oman Farhurohman Uin. "Penerapan Metode Permainan Digital Pada Pembelajaran IPS Di Era Abad 21." *Journal Of Primary Education* 4(1), no. 2 (2023): 47–57.

Dewi. "Implementasi Model Pembelajaran Game-Based Learning Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar Di Masa Pandemi." *SKULA Jurnal Pendidikan Profesi Guru Madrasah* 2, no. 3 (2022): 279–282. http://studentjournal.iaincurup.ac.id/index.php/skula.

Fitriana, N. "Penerapan Model Game Based Learning Untuk Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia Dini." *Seulanga: Jurnal Pendidikan Anak* (2023): 102–111. https://journal.iainlhokseumawe.ac.id/index.php/seulanga/article/view/1571.

Hastani, Hawalia, Asep Sopian, and Shofa Musthofa Khalid. "Development of Educational Game 'Arabic Muslim Adventure' Based on Construct 2 Application to Improve Vocabulary Mastery" 10, no. 1 (2024): 2024.

Helaluddin, and Hengki Wijaya. *Analisis Data Kualitatif: Sebuah Tinjauan Teori & Praktik*. Sekolah Tinggi Theologia Jaffray, 2019. https://www.google.co.id/books/edition/Analisis_Data_Kualitatif_Sebuah_Tinjauan/lf7ADwAAQBAJ?hl=id&gbpv=0&kptab=overview.

Hermawan, Wawan. "Sosialisasi Pemanfaatan Game Base Learning (GBL) Dalam Pembelajaran Di SMP N 2 Ngronggot." *Communnity Development Journal* 5, no. 1 (2024): 1263–1269.

Irma Aprilia, Nadhifah Bayu, Nugraha Widya, Raditya Bagus, and Shofia Lutfi. "Implementasi Pembelajaran Berbasis HOTS Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya* 3, no. 1 (2024): 59–68.

Islam, Syahdan Mujahid, Iwan Rizal Setiawan, and Asriyanik. "Pengembangan Game Edukasi Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Dengan Metode Game Development Life Cycle (GDLC)" 3, no. April (2024): 2020–2025.

Isnaini, Nurul, and Nurul Huda. "Pengembangan Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Berbasis Permainan My Happy Route Pada Siswa Kelas VIII MTsN 10 Sleman." *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab dan Kebahasaaraban* 3, no. 1 (2020): 1.

Kesuma, Mezan el-Khaeri, Guntur Cahaya Kesuma, and Dani Saputra. "Rancangan Media Pembelajaran Kosa Kata (Mufrodat) Bahasa Arab Berbasis Game Android." *Jurnal SIENNA* 2, no. 1 (2021): 32–42.

Khairani, Ismi, Desi Susanti, Ainurrahmah, and Sahkholid Nasution. "Analysis The Application of Game-Based Learning to Increas Student Interest at Class VIII-6 in Arabic Language Learning at MTs Darul Ulum Budi Agung 1Ismi" 3, no. 01 (2025): 1–15.

Lubis, Zulfahmi, and Yasmin Harahap. "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Web Educandy Untuk Siswa SMP Cerdas Murni Tembung." *Reslaj : Religion Education Social Laa Roiba Journal* 6, no. 1 (2023): 657–673.

Muflihah, Intan, and Anggi Rahmadani. "Dalam Pengusaan Kosa Kata Bahasa Arab." *Jurnal Multidisiplin Ilmu* 1, no. 4 (2022): 2828–6863.

Nisa Khoirun, Cahyani Ella, Ahmad Abu Nafi'. "Model Pembelajaran Game Based Learning Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Arab." *Journal of Arabic Education* 04, no. 01 (2024): 1.

Pauseh, Amanah Noor, Nanda Nurul Azmi, and Alvira Pranata. "Analisis Faktor-Faktor Kesulitan Belajar Bahasa Arab Serta Solusinya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar." *Armala* 3, no. 1 (2022): 47–56.

Permana, Natalis Sukma. "Game Based Learning Sebagai Salah Satu Solusi Dan Inovasi Pembelajaran Bagi Generasi Digital Native" 2 (2022): 110.

Pratama, Venusa Jaka, Utvi Hinda Zhannisa, Purno Darmanto, and Bertika Kusuma Prastiwi. "Analisis Peran Pembelajaran Melalui Permainan Dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa Pada Pelajaran PJOK Kelas X-11 SMA N 11 Semarang" 5, no. 3 (2024): 422–426.

Prensky, Marc. "The Games Generations: How Learners Have Changed." *Computers in Entertainment* 1, no. 1 (2001): 1–26. http://portal.acm.org/citation.cfm?doid=950566.950596.

Ramdhaningsih, Putri, Misnawaty Usman, and Fatkhul Ulum. "Keefektifan Media Permainan Kartu Arado (Arabic Domino) Dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Madrasah Tsanawiyah" 4, no. 3 (2024): 7–17.

Rizki, Zaenul, and Annita Kastur. "Penerapan Pembelajaran Berbasis Permainan Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Bahasa Arab" 1, no. September (2024): 59–67.

Rokhmatulloh, Nur. "Pengaruh Game Based Learning Menggunakan Aplikasi Kahoot Terhadap Peningkatan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas XII MA Miftahul Falah Purwodadi" 3, no. 2 (2024): 57–67.

Salih, Fakhri Muhammad. *Al-Lughah Al-'Arabiyyah Adā'an Wa Nuṭqan Wa Imlā'an Wa Kitāban*. Mansoura, Mesir: 1994 ,دار الوفاء.

Sarosa, Samiaji. *Analisis Data Penelitian Kualitatif*. PT Kanisius, 2021. https://www.google.co.id/books/edition/_/YY9LEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=0&kptab=overview.

Siregar, Anni Kholilah, and Muhammad Taufiq. "Tahlīl Al Musykilāt Fī Ta'Līmi Al Lugah Al 'Arabiyah Bi Al Madrasah Al Sanawiyah Al Ma'Maliyah Bi Al Jāmi'Ah Al Islāmiyah Al Hukūmiyyah Sūmatrah Al Syamāliyah Mīdān." *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab dan Kebahasaaraban* 6, no. 1 (2023): 233.

Sugiyono, Prof. Dr. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Cetakan Ke. Bandung: Alfabeta, 2010.

Widiana, Wayan. "Game Based Learning Dan Dampaknya Terhadap Peningkatan Minat Belajar Dan Pemahaman Konsep Siswa Dalam Pembelajaran Sains Di Sekolah Dasar." *Jurnal Edutech Undiksha* 10, no. 1 (2022): 1–10. https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.48925.