Vol. 2, No. 4, 2025, pp. 776-789

INTIFA (Journal of Education and Language)
E-ISSN: 3032-1832
Journal homepage: https://journal.minhajpustaka.id/index.php/intifa

تأثير استخدام وسيلة جيمكيت(*Gimkit*) في نتائج تعلم المفردات لطلاب الصف الثامن في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ١٣ بجاكرتا

Anisa Nurul Rizkiah [1], Wati Susiawati [2]
[12] UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, Indonesia
Corresponding Email: anisakiya1907@gmail.com

Article Info

Article history:

Received 11 Oct, 2025
Revised 28 Oct, 2025
Accepted 05 Nov, 2025

Keyword:

Gamification Based Learning
Gimkit
Vocabulary Learning

مستلخص البحث

تهدف هذه الدراسة إلى معرفة تأثير استخدام وسائط جمكيت *(Gimkit)* على نتائج تعلم المفردات لدى طلاب الصف الثامن في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثالثة عشرة بجاكرتا، أولوجامي، جاكرتا الجنوبية. بناءً على الملاحظة الأولية التي أجرتها الباحثة، كان هناك العديد من الطلاب الذين حصلوا على نتائج تعلم المفردات أقل من متوسط معايير الحد الأدنى للإتقان .(KKM) وبناءً على نتائج المقابلة مع معلم اللغة العربية في تلك المدرسة، أفاد بأن هناك نقصًا في إتقان المعلم لوسائط التعلم المبتكرة التي تجذب اهتمام الطلاب بالتعلم بشكل أكبر. وبناءً على نتائج المقابلة مع طلاب الصف الثامن، ذكروا أن هناك تصورات سلبية تتعلق بتعلم اللغة العربية مثل الشعور بالكسل في التعلم والملل وصعوبة التركيز .استخدمت هذه الدراسة المنهج شبه التجريبي *(Quasi-Experiment)* بتصميم المجموعة غير المتكافئة *(Non-Equivalent Group Design)*. أما عينة البيانات المستخدمة فهي طلاب الصف الثامن أ كمجموعة تجريبية والصف الثامن ب كمجموعة ضابطة بإجمالي ٧٢ طالبًا. وكانت طريقة جمع البيانات المستخدمة هي إجراء الاختبار القبلي والاختبار البعدي والتوثيق. أظهرت نتائج هذه الدراسة أن متوسط درجات المجموعة التجريبية في الاختبار البعدي (٩٣,٧٥٪) بينما كان متوسط درجات المجموعة الضابطة (٥٨,٧٥٪). وبناءً على الفرق في هذه النتائج، ذكرت الباحثة أن متوسط درجات المجموعة التجريبية أكبر من المجموعة الضابطة. وفي اختبار مان ويتني *(Mann-Whitney)* ، تم الحصول على مستوى الدلالة *(Asymp. Sig. 2-Tailed)* بقيمة 0,001. >وهذا يدل على أن هناك فرقًا ذا دلالة إحصائية بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة. وأظهرت درجة اختبار N-Gain أن استخدام وسائط جمكيت حصل على درجة قدرها ٠,٧٩ أو ما يعادل ٧٩٪ والتي تقع في المستوى المرتفع. لذلك، بناءً على نتائج الاختبار الإحصائي، تم الإعلان عن فعالية وسائط التعلم جمكيت في تعلم المفردات بمستوى فعالية مرتفع.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media gimkit terhadap hasil belajar mufrodat siswa kelas 8 yang di MTsN13 Jakarta, Ulujami, Jakarta Selatan. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti, banyak siswa yang memiliki hasil belajar mufrodat dibawah rata-rata kriteria ketuntasan minimal (KKM), berdasarkan hasil wawancara guru bahasa arab disekolah tersebut menyatakan bahwa kurangnya penguasaan guru terhadap media pembelajaran yang inovatif yang lebih menarik minat belajar siswa, berdasarkan hasil wawancara siswa kelas VIII mengatakan bahwa adanya persepsi negatif terkait pembelajaran bahasa arab seperti merasa malas belajar, bosan, dan sulit fokus. Penelitian ini menggunakan *Quasi-Eksperiment* dengan desain *Non-Equivalent Group Design*. Adapun sample data yang digunakan merupakan siswa kelas VIII A sebagai kelas Eksperimen dan VIII B sebagai kelas kontrol yang berjumah keseluruhan 72 siswa.metode pengumpulan data yang digunakan adalah dengan melakukan pre-test dan post-test serta dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelompok eksperimen dalam post-test (93,75%) sedangkan nilai rata-rata kelompok kontrol (58,75%). Berdasarkan perbedaan hasil tersebut, peneliti menyatakan bahwa nilai rata-rata kelompok eksperimen lebih besar dari kelompok kontrol. Uji Mann-Whitney,

© 2020 The Authors. Published by Minhaj Pustaka.
This is an open access article under the CC BY-SA license https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/

diperoleh signifikansi (Asymp. Sig. 2- Tailed) sevesar < 0,001. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Skor uji N-Gain menunjukkan bahwa penggunaan media *Gimkit* skor sebesar 0,79 atau setara dengan 79% yang berada pada tingkat tinggi. Oleh karena itu, berdasarkan hasil uji statistik, media pembelajaran *Gimkit* dinyatakan efektif dalam pembelajaran mufrodat dengan tingkat efektivitas tinggi.

المقدمة

يُعدُّ تعلُّم اللغة العربية أحد المكونات المهمة في مناهج التعليم الإسلامي الذي يهدف إلى تزويد الطلاب بالقدرة على استخدام اللغة العربية بشكل جيد. فضلاً عن استخدام اللغة العربية كأداة للتواصل، بل أيضاً كمفتاح لفهم القيم الدينية والثقافية والتاريخ الإسلامي بعمق. (أردني و فحر الرزي, ٢٠٢٤) تُعتبر اللغة العربية لغة الوساطة لمختلف مجالات العلوم، لأن العديد من العلوم مثل الفقه والحديث وغيرها تُقدَّم باللغة العربية كدليل للأمة الإسلامية (هداية ,٢٠٢٣).

في عالم التعليم، وخاصة في تعلُّم اللغة العربية، كثيراً ما نواجه تحديات ومشكلات مختلفة يمكن أن تعيق تحقيق أهداف التعلُّم. وهذا ما يواجهه المعلمون في كثير من الأحيان ومطالبون بأن يتغلبوا على جميع المشكلات الموجودة. أحد التحديات التي يجب على المعلم مواجهتها هو ضعف نتائج تعلُّم الطلاب أو عدم تحقيق نتائج التعلُّم التي تلبي معايير الحد الأدنى لمعايير الإتقان. المشكلة المتعلقة بنتائج تعلُّم الطلاب هذه أمر شائع في عالم التعليم. نتائج تعلُّم الطلاب هي إنجاز يحققه الطلاب من الناحية الأكاديمية سواء من خلال المهام أو الامتحانات أو من نشاط الطلاب في الفصل مثل السؤال عن المواد الدراسية أو الإجابة على الأسئلة المطروحة. (Dakhi, 2020)

مع تطور تكنولوجيا المعلومات والاتصالات في هذا العصر الرقمي، تفتح فرصاً جديدة للمعلمين لاستخدام أنواع مختلفة من وسائل التعلُّم وهي استخدام وسائل التعلُّم القائمة على التكنولوجيا التي تكون أكثر جاذبية وتخلق بيئة تعلُّمية أكثر تفاعلاً. مع وجود هذا التطور في التكنولوجيا الرقمية يمكن إعادة تشكيل التجربة التعليمية والتربوية (Omar Abdullahi, 2024). إحدى وسائل التعلُّم القائمة على التكنولوجيا التي يمكن تطبيقها في تعلُّم المفردات

هي منصة جيمكيت *(Gimkit)*. جيمكيت هي منصة تعلُّمية تفاعلية قائمة على الألعاب يمكن أن تساعد الطلاب في تعلُّم المفردات من خلال أنشطة ممتعة وتنافسية . (Azizah, 2024)

بناءً على كتاب KSKK للغة العربية للمدارس الثانوية، يُتوقع من طلاب الصف الثامن أن يتقنوا مفردات اللغة العربية ويفهموا النصوص البسيطة المتعلقة بمواد التعلُّم. لكن في الواقع، الملاحظة التي قمتُ بها في الفترة من ١٥ سبتمبر إلى ٣٠ أكتوبر ٢٠٢٤ وجدت أن العديد من طلاب الصف الثامن في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ١٣ بجاكرتا لديهم درجات في اللغة العربية وخاصة في تعلُّم المفردات لا تزال دون الحد الأدنى لمعايير الإتقان.[١] يحدث هذا بسبب قلة استخدام وسائل التعلُّم التي يمكن أن تُسعى لتحسين فهم الطلاب واهتمامهم بتعلُّم اللغة العربية.

بناءً على نتائج المقابلة التي أجريتُها مع معلمة مادة اللغة العربية في تاريخ ١ أكتوبر ٢٠٢٤، قيل أن هذا يحدث بسبب قيود المعلم في استخدام وسائل التعلُّم واختيار طرق التدريس.[٢] وسائل التعلُّم التي كثيراً ما تُستخدم هي *PowerPoint (PPT)* بالطريقة التقليدية وهي طريقة المحاضرة التي تؤدي إلى شعور الطلاب بالملل وعدم التركيز والنعاس عند حدوث أنشطة التعلُّم، مما يؤثر على انخفاض أو عدم تحقيق نتائج تعلُّم الطلاب وفقاً للحد الأدنى لمعايير الإتقان. كما قالت ديسي فترييانى، أن أحد العوامل المؤثرة على نتائج تعلُّم الطلاب هو وسائل التعلُّم التي يستخدمها المعلم أثناء عملية التعلُّم (فطرياني, ٢٠٢٤). في هذا الأمر، يتطلب وجود ابتكار في وسائل التعلُّم التي يمكن أن تحسن نتائج تعلُّم الطلاب في إتقان المفردات.

مع تطور التكنولوجيا، وجود التلعيب قادر على خلق ابتكار جديد وخاصة في عالم التعليم حيث توجد العديد من الوسائل وحتى طرق التعلُّم التي تستخدم التلعيب. التلعيب هو طريقة لاستخدام عناصر الألعاب التي تشرك المستخدمين في حل مشكلة ما. في التعلُّم، هذا المفهوم لا يغير مواد التعلُّم إلى ألعاب بشكل كامل، بل يستخدم فقط عناصر الألعاب التي يمكن أن

[١] بناءً على الملاحظات الأولية للباحثة في الفترة من ١٥ سبتمبر إلى ٣٠ أكتوبر ٢٠٢٤، خلال أنشطة التعرف على المجال المدرسي

[٢] بناءً على نتائج المقابلة التي أجرتها الباحثة مع مدرّسة اللغة العربية في الأول من أكتوبر ٢٠٢٤

تجذب حب الاستطلاع ورغبة جمع شيء ما وروح الاستكشاف والدافع للتفوق. هذه العناصر هي التي ستجعل المتعلمين أكثر اهتماماً ومشاركة فعالة في عملية التعلُّم.(Arnold, 2014)

إن إحدى وسائل التعلُّم التي تستخدم في داخلها عنصر التلعيب هي جيمكيت *(Gimkit)* . استخدام وسائل جيمكيت *(Gimkit)* في هذا البحث كأداة مساعدة في تعلُّم المفردات لأن جيمكيت هذه وسيلة تعلُّمية ذات وجه جديد حيث وسائل التعلُّم القائمة على الألعاب التي تدمج في داخلها عناصر المنافسة مثل نظام المكافآت *(reward system)* والتكرار المهيكل المناسب لتعلُّم مفردات اللغة العربية.

بناء على نظرية التلعيب في التعليم فيما يتعلق بعناصر اللعبة في جمكت التي تعد من مكونات التلعيب ومنها نظام النقاط حيث عندما ينجح الطلاب في الاجابة على الاسئلة المقدمة فسيحصلون على نقاط، وتوجد لوحة الصدارة التي تظهر نتائج المنافسة بين الطلاب في الاجابة على الاسئلة. بناء على هذا فان جمكت قادر على خلق منافسة صحية بين الطلاب. وليس ذلك فحسب، بل في جمكت ايضا توجد انواع مختلفة من الالعاب مع انماط اللعب التي لا تتم بشكل فردي فقط بل بشكل جماعي، مع وجود نمط المغامرة ونمط الدفاع عن الحياة في اللعبة وغيرها الكثير التي يمكن اختيارها بحيث لا يشعر الطلاب بالملل ويكونون متحمسين للقيام بالتدريبات التعليمية. بناء على العناصر المذكورة اعلاه فان جمكت كوسيلة تعليمية قائمة على التلعيب قادر على خلق تعلم مبتكر وممتع وقادر على تحسين نتائج التعلم ودافعية الطلاب في تعلم المفردات.(Arnold, 2014)

بناء على نموذج التعلم ARCS الذي طوره كيلر وكوب والذي يحتوي على ٤ مكونات وهي الانتباه والربط والثقة والرضا. بناء على هذه النظرية فان جمكت قادر على جذب انتباه الطلاب في تعميق تعلم المفردات من خلال التدريبات ذات العرض البصري الجذاب ونظام الاسئلة التفاعلي. يتم تقديم انشطة التدريب لمعرفة قدرة الطلاب على المفردات في سياق لعبة ذات صلة وممتعة، بالاضافة الى ذلك مع وسيلة جمكت هذه يستطيع الطلاب الحصول على تغذية راجعة فورية يمكن ان تساعد ثقة الطلاب في الاجابة على الاسئلة المقدمة ووجود نظام المكافآت القادر على اعطاء الرضا عند النجاح في الاجابة على تلك الاسئلة.(Putri & Hidayat, 2024)

يستند تطبيق وسيلة التعلم جمكت على مفهوم المشاركة المعرفية عند فريدريكس الذي ينص على ان المشاركة المعرفية ليست فقط عن اداء المهام بل عن الاخلاص في التفكير والجهد لفهم الافكار المعقدة. يثير جمكت المشاركة المعرفية ليس فقط من خلال تكرار المفردات المقدمة بل لتوجيه الجهد المعرفي للطلاب في اتخاذ قرار استراتيجي مثلا في تحديد الوقت المناسب لاعطاء الترقية في اللعبة او الوقت المناسب لمهاجمة الخصم. هذا القرار الاستراتيجي يتطلب من الطلاب معالجة المفردات بشكل عميق كشرط مسبق لنجاح الاستراتيجية الذي في النهاية يمكن ان يسهل قوة ذاكرة الطلاب لوقت طويل.(Fredricks dkk., 2004)

كما قال باسو إينتانغ سابايلي ، أن استخدام التلعيب يمكن أن يحسن تجربة تعلُّم الطلاب بشكل كبير. (Intang Sappaile, 2024) اختيار جيمكيت يعتمد على خصائصها القادرة على إحياء مساحة التعلُّم، ويمكنها تقديم تغذية راجعة مباشرة للطلاب، ومساعدة المعلم بالبيانات التحليلية المُنتجة، بحيث يُعرف تطور إتقان الطلاب للمفردات تجاه تعلُّم المفردات بشكل فردي.

بناءً على عمل شاناي شانتيل رايت، يمكن لجيمكيت أن يساعد الطلاب في تعلُّم المفردات بطريقة التكرار، في هذا الأمر ثبت أن جيمكيت فعال لتقوية ذاكرة الطلاب تجاه المفردات الجديدة، بجعل المتعلمين سعداء ومحفزين ونشطين في التعلُّم.(Avşar dkk., 2023) بالإضافة إلى ذلك، جيمكيت قادر أيضاً على جعل الطلاب أكثر حماساً ومشاركة في تعلّم المفردات. (Wright, 2024)

يفتح تطور التكنولوجيا الرقمية فرصا كبيرة لابتكار تعلم اللغة العربية خاصة في اتقان المفردات. ومع ذلك، فان الملاحظة التي اجريتها في المدرسة المتوسطة الاسلامية الحكومية ١٣ جاكرتا تشير الى انه على الرغم من توفر البنية التحتية للتكنولوجيا، فان استخدام الوسائل الرقمية التفاعلية في تعلم اللغة العربية لا يزال غير امثل. لا يزال تعلم المفردات يهيمن عليه طريقة ووسيلة الحفظ التقليدية التي تفتقر الى جذب اهتمام الطلاب مما يؤثر على نتائج تعلمهم. توجد فجوة بين اتقان المعلم في اختيار وسيلة التعلم القادرة على تحسين نتائج التعلم وحماس تعلم المفردات لدى الطلاب. هذا ما دفعني لاستكشاف فعالية جمكت كوسيلة تلعيبية في تحسين نتائج تعلم المفردات لطلاب الصف الثامن.

في تطبيقها ستشارك الباحثة مباشرة في الفصل لتطبيق وسائل جيمكيت في تعلُّم المفردات، مع الدعم الإيجابي من جانب المدرسة. يُتوقع من هذا البحث أن يقدم حلاً فعالاً تجاه مشكلة انخفاض نتائج تعلُّم مفردات طلاب الصف الثامن. الاستفادة من الإمكانات المتاحة بمقاربة أكثر تفاعلاً ومناسبة لاحتياجات التعلُّم في العصر الرقمي.

يوجد العديد من البحوث التي تظهر فعالية استخدام وسائل التعلُّم القائمة على الألعاب لتحسين نتائج تعلُّم الطلاب. من بينها البحث الذي قام به باسو إينتانغ سابايلي يقول أن، التعلُّم بالتلعيب يمكن أن يحسن دافعية ونتائج تعلُّم الطلاب، ومشاركة الطلاب الذين يلعبون دوراً نشطاً في التعلُّم.(Intang Sappaile, 2024) بناءً على عمل جينا ساري وفيرا فارجونين، تذكر أن جيمكيت وكاهوط *(Kahoot)* التي تُعتبر وسائل التعلُّم بالتلعيب، ثبت فعاليتها في تحسين إتقان المفردات ودافعية الطلاب. نتائج هذه الدراسة تظهر أن التعلُّم بالتلعيب يمكن أن يكون أداة تعلُّم لغوية مفيدة للاستخدام في التعليم الرسمي. (Saari & Varjonen, 2021)

رغم أن هذه البحوث قد أظهرت فعالية استخدام وسائل التعلُّم القائمة على الألعاب، لكن لا توجد بحوث كثيرة تدرس بشكل محدد تأثير استخدام جيمكيت على نتائج تعلُّم مفردات الطلاب في موضوع الهوايات. لذلك، يُتوقع من هذا البحث أن يملأ هذه الفجوة ويقدم مساهمة تجريبية حول فعالية استخدام جيمكيت في تعلُّم المفردات في مستوى المدرسة الثانوية الإسلامية.

مناهج البحث

هذا البحث هو بحث شبه تجريبي بتصميم المجموعة غير المتكافئة. يتكون مجتمع البحث من ١٤٢ طالبة وطالبا من طلاب الصف الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ١٣ بجاكرتا الموزعين على أربعة فصول، بتفصيل ٨١ طالبة و٦٣ طالبا. استخدمت الباحثة في هذا البحث طريقة العينة القصدية حيث تم اختيار العينة بناء على خصائص معينة تتناسب مع احتياجات البحث. بلغ عدد العينة المستخدمة ٧٢ طالبة وطالبا من فصلين، وهما الصف الثامن (أ) بعدد ٣٦ طالبة وطالبا (٢٥ طالبة و١١ طالبا) الذي يعمل كمجموعة تجريبية، والصف الثامن (ب) بعدد ٣٦ طالبة وطالبا (٢٠ طالبة و١٦ طالبا) الذي يعمل كمجموعة ضابطة.

الأداة المستخدمة في هذا البحث هي الاختبار في شكل اختبار قبلي واختبار بعدي. جاء الاختبار في صورة أسئلة اختيار من متعدد بعدد ٢٠ سؤالا بمادة المفردات بموضوع الهوايات. تعمل هذه الأداة لقياس نتائج تعلم المفردات لدى الطلاب قبل وبعد إعطاء المعالجة باستخدام منصة جيمكيت.

أجريت الباحثة هذا البحث في الفترة من ١ أغسطس ٢٠٢٥ إلى ٤ سبتمبر ٢٠٢٥ في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ١٣ بجاكرتا في السنة الدراسية ٢٠٢٥/٢٠٢٦. بدأت إجراءات البحث بتنفيذ الاختبار القبلي على المجموعتين لقياس القدرة الأولية للطلاب. بعد ذلك، أُعطيت المجموعة التجريبية معالجة في شكل التعلم باستخدام منصة جيمكيت لمدة أربع جلسات، بينما استخدمت المجموعة الضابطة وسائل التعلم التقليدية. بعد انتهاء جميع جلسات المعالجة، أُعطيت المجموعتان اختبارا بعديا لقياس نتائج تعلم المفردات لدى الطلاب ومعرفة تأثير استخدام وسيلة جيمكيت.

استخدمت الباحثة في هذا البحث تحليل البيانات الكمية بعدة مراحل من الاختبارات الإحصائية. المرحلة الأولى هي اختبار الحالة الطبيعية باستخدام اختبار شابيرو-ويلك لأن عدد العينة أقل من ٥٠ شخصا، مع معيار أن البيانات تعتبر موزعة بشكل طبيعي إذا كانت قيمة p أكبر من ٠,٠٥. المرحلة الثانية هي اختبار التجانس باستخدام برنامج SPSS لمعرفة ما إذا كان تباين البيانات من المجموعتين متجانسا أم لا. إذا استوفت البيانات افتراض الحالة الطبيعية والتجانس، فاستخدمت الباحثة الاختبار البارامتري وهو اختبار ت للعينات المستقلة لمقارنة متوسط المجموعتين. ولكن إذا لم تستوف البيانات ذلك الافتراض، فاستخدمت الباحثة الاختبار غير البارامتري وهو اختبار مان-ويتني يو كبديل. بالإضافة إلى ذلك، استخدمت الباحثة أيضا في هذا البحث اختبار ن-جين لقياس فعالية المعالجة بتطبيع زيادة الدرجات من الاختبار القبلي إلى الاختبار البعدي، مع فئة التفسير $g > 0,7$ للفعالية العالية، و$0,3 < g \leq 0,7$ للفعالية المتوسطة، و $g \leq 0,3$ للفعالية المنخفضة.

منقشة البحث ونتائجه

تهدف هذا البحث إلى اختبار الفروق في نتائج تعلم المفردات بين المجموعة الضابطة (التي تستخدم الطريقة التقليدية) والمجموعة التجريبية (التي تستخدم وسيلة جيمكت). وبيانات نتائج

التعلم المستخدمة هي درجات الاختبار البعدي من كلتا المجموعتين اللتين تتكون كل منهما من ٣٦ طالبًا وطالبة.

المجموعة التجريبية هي طلاب الصف الثامن الأليف الذين حصلوا على معالجة تعلم المفردات بموضوع الهوايات باستخدام وسيلة جيمكيت. فيما يلي نتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدي في المجموعة التجريبية :

الجدول ٢,١

نتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدي في المجموعة التجربية

المجموعة التجريبية		
	الإختباة القبلي	الإختبار البعدي
المجموع	٢١١٥	٣٣٧٥
المتوسط	٥٨،٧٥	٩٣،٧٥

من نتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدي اللذين أُجريا في المجموعة التجريبية، استنتجتُ كباحثة أن هناك فرقاً في الدرجات بين قيم الاختبار القبلي والاختبار البعدي، والتي سيتم استخدامها لاحقاً في الحسابات الإحصائية. ويمكن ملاحظة ذلك من متوسط مجموع الدرجات. كان متوسط درجات الاختبار البعدي للطلاب في المجموعة التجريبية لتعلم المفردات بموضوع الهوايات هو ٩٣،٧٥، بينما كان متوسط درجات الاختبار القبلي لطلاب المجموعة التجريبية هو ٥٨،٧٥. وهذا يدل على وجود تحسن في تعلم الطلاب للمفردات باستخدام وسيلة جيمكيت. بناءً على المتوسط أعلاه، استنتجتُ كباحثة أن استخدام وسيلة جيمكيت له تأثير على نتائج تعلم المفردات لطلاب الصف الثامن في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ١٣ جاكرتا.

الجدوال ٢,٢

النسبة المئوية لقيم الاختبار القبلي والبعدي في الفصل التجريبي

الرقم	مدى الرجة	التقدير	الإختبار القبلي		الإختبار البعدي	
			التكرار	النسبة المؤية	التكرار	النسبة المؤية
١	٨٥ – ١٠٠	جيد جدا	٣	%٨،٣٣	٣٣	٪٩١,٦٧
٢	٧٠ – ٨٤	جيد	٧	٪١٩,٤٤	٣	٪٨,٣٣
٣	٥٥ – ٦٩	مقبول	٦	٪١٦,٦٧	-	-
٤	٤٠ – ٥٤	ضعيف	١٨	٪٥٠,٠٠	-	-
٥	٤٠>	راسب	٢	٪٥,٥٦	-	-

بناءً على الجدول أعلاه، حصلت الباحثة على تفسير نتائج الاختبار القبلي للتلاميذ في الفصل التجريبي وهي كما يلي: ٣ تلاميذ حصلوا على تقدير "جيد جدا"، و٣ تلاميذ حصلوا على تقدير "جيد"، و٦ تلاميذ حصلوا على تقدير "مقبول"، و١٧ تلميذا حصلوا على تقدير "ضعيف"، و٢ تلميذان حصلا على تقدير "راسب". وأما عدد التلاميذ الذين حصلوا على التفسير في نتائج الاختبار البعدي للفصل التجريبي فهي كما يلي: ٣٣ تلميذا حصلوا على تقدير "جيد جدا"، و٣ تلاميذ حصلوا على تقدير "جيد".

أما المجموعة الضابط هي طلاب الصف الثامن الباء الذين حصلوا على معالجة تعلم المفردات بموضوع الهوايات باستخدام وسيلة باوربوينت. فيما يلي نتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدي في المجموعة الضابط :

الجدول ٢,٣

نتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدي في المجموعة التجربية

المجموعة التجريبية		
	الإختباة القبلي	الإختبار البعدي
المجموع	٢١٥٥	٢٨٤٥
المتوسط	٥٩،٨٦	٧٩،٠٢

بناءً على جدول التقييم أعلاه، في نتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدي اللذين أُجريا في الفصل الضابط، استنتجت الباحثة أن هناك فرقا بين قيم الاختبار القبلي والاختبار البعدي، والتي سيتم استخدامها لاحقا في الحسابات الإحصائية. ويمكن ملاحظة ذلك من متوسط مجموع درجات التلاميذ. كان متوسط درجات الاختبار البعدي للفصل الضابط ٧٩,٠٢، بينما كان متوسط درجات الاختبار القبلي للفصل الضابط ٥٩,٨٦.

الجدوال ٢,٤

النسبة المئوية لقيم الاختبار القبلي والبعدي في الفصل الضابط

الرقم	مدى الرجة	التقدير	الإختبار القبلي		الإختبار البعدي	
			التكرار	النسبة المؤية	التكرار	النسبة المؤية
١	٨٥ – ١٠٠	جيد جدا	١٠	٪٢٧،٧٨	١٧	٪٤٧،٢٢
٢	٧٠ – ٨٤	جيد	٤	٪١١،١١	١٣	٪٣٦،١١
٣	٥٥ – ٦٩	مقبول	٣	٪٨،٣٣	٣	٪٨،٣٣
٤	٤٠ – ٥٤	ضعيف	١٠	٪٢٧،٧٨	٣	٪٨،٣٣
٥	٤٠>	راسب	٩	٪٢٥،٠٠	-	-

بناءً على الجدول السابق، حصلت الباحثة على تفسير نتائج الاختبار القبلي الذي أُجري في الفصل الضابط وهي كما يلي: ١٠ تلاميذ حصلوا على تقدير "جيد جدا"، و٤ تلاميذ حصلوا على تقدير "جيد"، و٣ تلاميذ حصلوا على تقدير "مقبول"، و١٠ تلاميذ حصلوا على تقدير "ضعيف"، و٩ تلاميذ حصلوا على تقدير "راسب."

قبل إجراء اختبار الفرضية، من المهم أن أفهم الوصف الأولي للبيانات. واستنادًا إلى نتائج اختبار الافتراضات، ثبت أن بيانات الاختبار البعدي من كلتا المجموعتين لا تتوزع توزيعًا طبيعيًا أو غير متجانسة، وبالتالي لا تستوفي الشروط لاستخدام اختبار ت البارامتري. ولذلك، أُجري اختبار الفرضية باستخدام اختبار مان ويتني يو اللابارامتري.

يركز اختبار مان ويتني يو على مقارنة متوسط الرتب لكلتا المجموعتين، مما يوفر وصفًا تفصيليًا لمدى تجاوز قيم إحدى المجموعتين للأخرى. ويعرض الجدول ٤,١ نتائج مقارنة الرتب تلك:

الجداول ٢,٥

اختبار مان–ويتني *(Mann-Whitney)*

Ranks

	Kelas	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Nilai	Post Kontrol	36	24,92	897,00
	Post Eksperimen	36	48,08	1731,00
	Total	72		

يُظهر التحليل لكل مجموعة فرقًا ذا دلالة من الناحية الوصفية. فالمجموعة الضابطة التي دُرِّست بالطريقة التقليدية مثل المحاضرة والمناقشة، حققت متوسط رتبة ٢٤,٩٢ بمجموع رتب إجمالي ٨٩٧,٠٠. وعلى النقيض من ذلك، أظهرت المجموعة التجريبية التي تلقت المعالجة باستخدام وسيلة جيمكت أداءً أعلى بكثير بمتوسط رتبة ٤٨,٠٨ ومجموع رتب إجمالي ١٧٣١,٠٠. وبشكل واضح للعيان، فإن متوسط رتبة المجموعة التجريبية أعلى بنحو الضعف تقريبًا مقارنة بالمجموعة الضابطة. وهذا يعطيني مؤشرًا قويًا على أن استخدام وسيلة جيمكت يقدم مساهمة إيجابية كبيرة في نتائج تعلم المفردات لدى الطلاب والطالبات.

أما المرحلة التالية فهي تحديد ما إذا كان الفرق في متوسط الرتب ذا دلالة إحصائية وليس مجرد صدفة. وتُعرض نتائج اختبار الفرضية باستخدام إحصاءات اختبار مان ويتني في الجدول ٧,٢:

الجدوال ٢,٦

Test Statistics[a]

	Nilai
Mann-Whitney U	231,000
Wilcoxon W	897,000
Z	-4,768
Asymp. Sig. (2-tailed)	<,001

a. Grouping Variable: Kelas

تتمحور عملية الحساب وتحديد الفرضية حول قيمة الدلالة الإحصائية المقاربة (ثنائية الذيل). ولاختبار الفرضية، تُقارن قيمة الدلالة هذه بمستوى الدلالة (α) المحدد بـ ٠,٠٥. ومن نتائج

الحساب، حصلتُ على قيمة<p ٠,٠٠١ .ولأن قيمة>) p ٠,٠٠١ (أصغر بكثير من) α ٠,٠٥(، فإن القرار الإحصائي الذي اتخذتُه هو رفض الفرضية الصفرية (H_0) التي تنص على عدم وجود فرق، وقبول الفرضية البديلة (H_a) التي تنص على وجود تأثير لاستخدام وسيلة جيمكت على نتائج تعلم المفردات.

الاستنتاج

هذه الدراسة هي دراسة شبه تجريبية باستخدام تصميم المجموعات غير المتكافئة. واستنادًا إلى نتائج جمع البيانات التي أجريتُها باستخدام الاختبار القبلي والاختبار البعدي، بلغ متوسط قيمة الاختبار القبلي لطلاب وطالبات الصف التجريبي ٥٨,٧٥٪ بينما بلغ متوسط قيمة الاختبار البعدي ٩٣,٧٥٪. أما متوسط قيمة الاختبار القبلي لطلاب وطالبات الصف الضابط فبلغ ٥٩,٨٦٪ بينما بلغ متوسط قيمة الاختبار البعدي للطلاب والطالبات ٧٩,٠٢٪. وأظهر اختبار مان ويتني الذي حصلتُ عليه قيمة دلالة إحصائية *(Asymp. Sig. 2-Tailed)* أقل من ٠,٠٠١. وهذا يدل على وجود فرق ذي دلالة إحصائية بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة. وتُظهر نتيجة اختبار الكسب المعدل (N-Gain) أن استخدام وسيلة جيمكت حقق درجة قدرها ٠,٧٩ أو ما يعادل ٧٩٪ وهي في المستوى المرتفع. وبناءً على ذلك، واستنادًا إلى نتائج الاختبار الإحصائي، أعلنتُ أن وسيلة التعلم جيمكت فعالة في تعليم المفردات بمستوى فعالية مرتفع.

المراجع

Arnold, B. J. (2014). Gamification in education. Dalam *American society of Business and Behavioral Sciences*. academia.edu.

Avşar, G., Ozan, C., & Aydin, E. (2023). The effect of reinforcement using the Gimkit game on learning the subject in nursing students. *Nurse Education in Practice*, *68*, 103595.

Azizah, S. N. (2024). The Effectiveness of Using GimKit App in Vocabulary Learning. *repository.uinjkt.ac.id*.

Dakhi, A. S. (2020). Peningkatan hasil belajar siswa. *Jurnal Education and development*, *Vol. 8 No.2*, Hal. 1.

Fredricks, J. A., Blumenfeld, P. C., & Paris, A. H. (2004). School Engagement: Potential of the Concept, State of the Evidence. *Review of Educational Research*, *74*(1), 59–109.

Intang Sappaile, B. (2024). The Impact of Gamification Learning on Student Motivation in Elementary School Learning. *Scientechno: Journal of Science and Technology*, *3*(2), 1–13.

Omar, A. M., & Abdullahi, M. O. (2024). A bibliometric analysis of sustainable digital transformation in developing countries' higher education. *Frontiers in Education*, *9*, hal. 1.

Putri, L., & Hidayat, R. (2024). Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis ARCS (Attention Relevance Confidence Satisfaction) Materi Keberagaman pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama …. *Innovative: Journal Of Social Science Research*.

Saari, J., & Varjonen, V. (2021). Digital games and second language acquisition: The effect of Gimkit! And Kahoot! On upper secondary school students' vocabulary acquisition and motivation. Dalam *University of Turku*. utupub.fi.

Wright, S. S. (2024). *Implementing Gimkit to Examine Effectiveness in Middle School Student Vocabulary Engagement*.

أردني وفحر الرزي،أهمية تعليم اللغة العربية لطلاب الفصل الثامن في المدرسة المتوسطة الخيرية الأهلية سنفالي دلي دنج اندونيسيا،Eduinovasi: Journal of Basic Educational Studies،(٢٠٢٤).

فطرياني،د. تأثير وسيلة كلاس بوينت في زيادة الدافعية ونتائج تعلم المفردات العربية لطلاب الصف الحادي عشر في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ٢ مدينة شروبون، IAIN Syekh Nurjati،(٢٠٢٤).

هداية،أ. الفدية،ن. وآخرون، دور اللغة العربية في تطبيقات الذكاءالاصطناعي لتقدم الحضارة العالمية الحديثة، Lisanudhad: Jurnal Bahasa, Pembelajaran dan Sastra Arab،(٢٠٢٣)