Vol. 3, No. 3, 2026, pp. 432-446, DOI: https://doi.org/10.62083/intifa.vxxxxx

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

The Implementation of the Guessing Game to Improve Students' Activeness in Learning Arabic Vocabulary for the Seventh Grade at MTs Islahuddiniyyah Islamic Junior High School, South Tangerang

تطبيق لعبة تخمين الكلمات لترقية نشاط الطلاب في تعلم مفردات اللغة العربية للصف السابع من مدرسة إصلاح الدينية المتوسطة الإسلامية تانجيرانج الجنوبية

Nadiatussa'adah
Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, Indonesia
*Corresponding Email: nadiasaa30@gmail.com

Article Info

Article history:

Received April 24, 2026
Revised June 27, 2026
Accepted July 26, 2026

Keyword:

لعبة تخمين الكلمات
نشاط الطلاب
مفردات اللغة العربية

مستخلص البحث

تهدف عملية تعليم المفردات العربية إلى تنمية قدرة الطلاب على فهم اللغة العربية واستخدامها في التواصل. غير أن الملاحظات الأولية في الصف السابع بمدرسة إصلاح الدينية المتوسطة الإسلامية تانجيرانج الجنوبية أظهرت انخفاض نشاط الطلاب أثناء عملية التعلم، ويتجلى ذلك في قلة انتباههم أثناء الدرس، وضعف مشاركتهم في طرح الأسئلة والإجابة عنها، إضافة إلى انخفاض مستوى التعاون والدافعية لديهم. ولذلك، يهدف هذا البحث إلى ترقية نشاط الطلاب في تعلم مفردات اللغة العربية من خلال تطبيق لعبة تخمين الكلمات.

استخدم هذا البحث منهج البحث الإجرائي الصفي، وتم تنفيذه في دورتين تضمنت كل منهما مراحل التخطيط، وتنفيذ الإجراء، والملاحظة، والتأمل. تكونت عينة البحث من ٢٢ طالبًا من طلاب الصف السابع. وتم جمع البيانات باستخدام الملاحظة، والاستبانة، والتوثيق، في حين تم قياس نشاط الطلاب استنادًا إلى مجموعة من المؤشرات التي تعكس مستوى مشاركتهم وتفاعلهم أثناء عملية التعلم.

أظهرت نتائج البحث وجود تحسن ملحوظ في نشاط الطلاب بعد تطبيق لعبة تخمين الكلمات. فقد بلغ متوسط نشاط الطلاب في الدورة الأولى ٧٧٪، ثم ارتفع في الدورة الثانية إلى ٩٢٪. كما ظهر هذا التحسن في معظم مؤشرات النشاط، ولا سيما في مؤشرات الدافعية، والتعاون، والانتباه، والقراءة، وطرح الأسئلة، والإجابة.

تشير هذه النتائج إلى أن استخدام لعبة تخمين الكلمات يسهم في خلق بيئة تعليمية أكثر تفاعلاً ومتعة، مما يساعد على زيادة نشاط الطلاب في تعلم مفردات اللغة العربية. وبناءً على ذلك، يمكن استخدام هذه اللعبة كإحدى الاستراتيجيات التعليمية الفعالة لترقية نشاط الطلاب في تعلم المفردات العربية.

ABSTRAK

Pembelajaran kosakata bahasa Arab bertujuan untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam memahami dan menggunakan bahasa Arab dalam komunikasi. Namun, hasil pengamatan awal pada siswa kelas VII di MTs Islahuddiniyyah Tangerang Selatan menunjukkan rendahnya keaktifan siswa selama proses pembelajaran. Hal ini terlihat dari kurangnya perhatian siswa saat pelajaran berlangsung, rendahnya partisipasi dalam mengajukan dan menjawab pertanyaan, serta rendahnya tingkat kerja sama dan motivasi belajar. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab melalui penerapan permainan tebak kata.

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan dalam

dua siklus yang masing-masing meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah 22 siswa kelas VII. Data dikumpulkan melalui observasi, angket, dan dokumentasi, sedangkan keaktifan siswa diukur berdasarkan sejumlah indikator yang mencerminkan tingkat partisipasi dan interaksi siswa selama proses pembelajaran.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada keaktifan siswa setelah penerapan permainan tebak kata. Rata-rata keaktifan siswa pada siklus pertama mencapai 77%, kemudian meningkat pada siklus kedua menjadi 92%. Peningkatan tersebut terlihat pada sebagian besar indikator keaktifan, terutama pada indikator motivasi, kerja sama, perhatian, membaca, mengajukan pertanyaan, dan menjawab pertanyaan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan tebak kata dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Oleh karena itu, permainan ini dapat digunakan sebagai salah satu strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam mempelajari kosakata bahasa Arab.

المقدمة

تعد المفردات عنصرا جوهريا في بناء الكفاية اللغوية، إذ تمثل الأساس الذي تبنى عليه المهارات الأربع في اللغة العربية: الاستماع، والكلام، والقراءة، والكتابة. فضعف المفردات يؤدي بالضرورة إلى ضعف الفهم والتعبير، في حين أن ثراء الرصيد اللغوي يسهم في تعزيز الطلاقة والثقة بالنفس والقدرة على التواصل. وتشير الأدبيات الحديثة في تعليم اللغات إلى أن اكتساب المفردات لا يتحقق بفاعلية من خلال الحفظ المجرد، بل من خلال الاستخدام النشط في سياقات تفاعلية ذات معنى.(Nation, 2013)

وترتكز نظريات التعلم البنائي على أن المعرفة لا تُنقل جاهزة إلى المتعلم، بل يعيد المتعلم بناءها من خلال التفاعل مع البيئة التعليمية .(Bruner, 1966) كما يؤكد فيغوتسكي أن التعلم يحدث بصورة أكثر فاعلية من خلال التفاعل الاجتماعي ضمن ما يعرف بمنطقة النمو القريب (Zone of Proximal Development)، حيث يسهم التعاون والحوار في تطوير القدرات المعرفية للمتعلم .(Vygotsky, 1978) ومن هذا المنطلق، فإن نشاط الطلاب داخل الصف ليس عنصرا ثانويا، بل هو شرط أساسي لحدوث التعلم العميق.

وفي إطار التعلم النشط، يرى بونويل وآيسون (Bonwell & Eison, 1991) أن التعلم الفعال يتحقق عندما يشارك الطلاب في أنشطة تتطلب التفكير والتحليل والمناقشة، بدلا من الاقتصار على الاستماع السلبي للمحاضرة. كما يوضح فريمان وآخرون (Freeman et al., 2014) في دراسة تحليلية واسعة أن تطبيق استراتيجيات التعلم النشط يؤدي إلى تحسين ملحوظ في نتائج التعلم وتقليل معدلات الإخفاق. ويشير هذا إلى أن إشراك الطلاب سلوكيا ومعرفيا وانفعاليا يعد مؤشرا مباشرا على جودة العملية التعليمية.

غير أن الواقع الميداني في بعض المدارس المتوسطة الإسلامية لا يزال يظهر اعتمادا ملحوظا على الأساليب التقليدية القائمة على الشرح المباشر والحفظ. وقد كشفت الملاحظة الأولية في الصف السابع بمدرسة إصلاح الدينية المتوسطة الإسلامية بتانجيرانج الجنوبية عن انخفاض مستوى نشاط الطلاب أثناء تعلم المفردات العربية، حيث بدت قلة المشاركة، وضعف طرح الأسئلة، وانخفاض الجرأة في استخدام المفردات الجديدة. ويعكس هذا الواقع فجوة واضحة بين المبادئ النظرية للتعلم النشط والممارسة الصفية الفعلية.

ومن الاستراتيجيات التي حظيت باهتمام متزايد في السنوات الأخيرة التعلم القائم على الألعاب .(Game-Based Learning) ويعرف ديترديتغ وآخرون (Deterding et al., 2011) هذا الاتجاه بأنه توظيف عناصر اللعب في السياقات غير الترفيهية من أجل تعزيز الدافعية والمشاركة. كما يشير بلاس وزملاؤه (Plass et al., 2015) إلى أن الألعاب التعليمية تسهم في تنشيط العمليات المعرفية والانفعالية، مما يعزز استبقاء المعلومات على المدى الطويل. وفي سياق تعليم اللغات، يرى رايت وبيترج و باكبي (Wright, Betteridge, & Buckby, 2006) أن الألعاب اللغوية توفر بيئة تواصلية طبيعية تسهم في ترسيخ المفردات بصورة أكثر فاعلية من التكرار التقليدي.

وقد تناولت بعض الدراسات السابقة فاعلية لعبة تخمين الكلمات في تعليم المفردات العربية. فقد أجرت **خير النساء (٢٠٢١)** دراسة حول تأثير طريقة لعبة تخمين الكلمات في ترقية استيعاب المفردات لدى طلاب الصف الحادي عشر، وتوصلت نتائجها إلى وجود أثر إيجابي دال إحصائيًا في تحسين استيعاب المفردات وزيادة اهتمام الطلاب أثناء التعلم. إلا أن تركيز الدراسة انصبّ بصورة أساسية على التحصيل المعرفي دون تحليل معمق لأبعاد نشاط الطلاب داخل الصف.

كما قامت **أسوة حسنة وألدى أغس (٢٠٢٢)** بدراسة حول استخدام نموذج لعبة تخمين الكلمات لإتقان المفردات، وأظهرت نتائجها ارتفاع نتائج التعلم بنسبة (٢٦,٩٣٪) بعد تطبيق النموذج. غير أن الدراسة اقتصرت على قياس مستوى الإتقان النهائي للمفردات، دون تفصيل مؤشرات النشاط السلوكي والمعرفي والانفعالي للطلاب أثناء عملية التعلم.

وفي دراسة أخرى حول تطبيق طريقة لعبة تخمين الكلمة لدى طلاب الصف السابع، تبين أن نسبة نشاط الطلاب ارتفعت بنسبة (١٣,٤٦٪)، كما زاد إتقان المفردات بنسبة (١٤,٨٢٪) من

الدورة الأولى إلى الثانية. ومع ذلك، لم تُحلَّل نتائج النشاط في ضوء إطار نظري واضح للتعلم النشط، كما لم يُجعل نشاط الطلاب متغيرًا رئيسًا للتحليل، بل جاء تابعًا لنتائج التحصيل.

ومن خلال هذا العرض التحليلي، يتضح أن الدراسات السابقة ركزت بدرجة كبيرة على قياس التحصيل أو إتقان المفردات، في حين لم يُعالج نشاط الطلاب بوصفه متغيرًا تحليليًا مستقلًا قائمًا بذاته، ولم يُربط تطبيق اللعبة ربطًا نظريًا معمقًا بأبعاد التعلم النشط. ومن هنا تنبع أهمية هذا البحث الذي يسعى إلى سد هذه الفجوة من خلال جعل نشاط الطلاب محورًا رئيسًا للتحليل في إطار بحث إجرائي صفي منهجي.

وعلى الرغم من أهمية هذه النتائج، فإن التحليل النقدي لهذه الدراسات يظهر أن معظمها ركز على التحصيل أو إتقان المفردات بوصفه المتغير الرئيس، دون تحليل معمق لمفهوم نشاط الطلاب بأبعاده الثلاثة: السلوكي، والمعرفي، والانفعالي (Fredricks, Blumenfeld, & Paris, 2004). كما لم يربط تطبيق لعبة تخمين الكلمات ربطا نظريا مباشرا بإطار التعلم النشط، مما يترك فجوة بين النظرية والتطبيق.

ومن هنا تنبع أهمية هذا البحث الذي يسعى إلى سد هذه الفجوة من خلال تطبيق لعبة تخمين الكلمات في إطار بحث إجرائي صفي مكوَّن من دورتين، مع قياس نشاط الطلاب عبر مؤشرات كمية محددة، وتحليل النتائج في ضوء نظرية التعلم البنائي والتعلم النشط. ويتميز هذا البحث بجعل نشاط الطلاب المتغير الرئيس للتحليل، لا مجرد متغير تابع للتحصيل، مما يسهم في تطوير فهم أعمق لفاعلية الاستراتيجيات القائمة على الألعاب في تعليم المفردات العربية.

وعليه، يهدف هذا البحث إلى الكشف عن مدى إسهام لعبة تخمين الكلمات في ترقية نشاط طلاب الصف السابع في تعلم مفردات اللغة العربية، وتقليص الفجوة بين النظرية التربوية والممارسة الصفية، بما يعزز جودة تعليم اللغة العربية في المدارس المتوسطة الإسلامية.

يعد نشاط الطلاب أحد المؤشرات الأساسية لجودة العملية التعليمية، ولا سيما في تعليم اللغة العربية بوصفها لغة أجنبية في السياق الإندونيسي. فالتعلم الفعّال لا يتحقق بمجرد نقل المعرفة من المعلم إلى المتعلم، بل يتطلب انخراطًا نشطًا من جانب الطالب في مختلف أبعاد النشاط التعليمي. ويُفهم النشاط هنا بوصفه تفاعلًا ديناميًا بين الجوانب الجسدية والعقلية والانفعالية والاجتماعية، بحيث يشكل وحدة متكاملة لا يمكن فصل عناصرها بعضها عن بعض.

وتشير الأدبيات التربوية الحديثة، خاصة نظرية التعلم البنائي(Constructivism) ، إلى أن المتعلم يبني معرفته ذاتيًا من خلال التفاعل مع الخبرة والسياق الاجتماعي. فالمعرفة لا تُلقَّن

بصورة مباشرة، بل تُبنى تدريجيًا عبر الحوار، والممارسة، وحل المشكلات. كما تؤكد نظرية التعلم النشط (Active Learning) أن الطلاب يحققون فهمًا أعمق عندما يشاركون بصورة مباشرة في أنشطة تتطلب التفكير والتحليل والتفاعل، مقارنة بالاكتفاء بدور المستمع السلبي.

وفي هذا الإطار، يصبح نشاط الطلاب مؤشرًا على درجة تحقق التعلم البنائي؛ إذ إن المشاركة في طرح الأسئلة، وتقديم الآراء، والعمل التعاوني، وتحليل المعلومات، تعكس انتقال الطالب من موقع التلقي إلى موقع الفاعلية المعرفية. كما أن النشاط لا يقتصر على السلوك الظاهري، بل يرتبط بالدافعية الداخلية والاستعداد النفسي للمشاركة، وهو ما يتصل بنظرية الدافعية الذاتية (Self-Determination Theory) التي ترى أن الشعور بالكفاءة والانتماء والاستقلالية يعزز المشاركة التعليمية.

أما في مجال تعليم المفردات العربية، فإن أهمية النشاط تزداد وضوحًا، لأن المفردات تمثل الركيزة الأساسية للكفاءة اللغوية. فبدون رصيد لغوي كافٍ، يصعب تحقيق التواصل الشفهي أو الكتابي بصورة فعالة. والمفردات ليست مجرد وحدات معجمية منفصلة، بل هي عناصر حية تكتسب معناها من السياق والاستخدام. لذلك فإن تعليم المفردات ينبغي أن يتجاوز الحفظ الآلي إلى توظيف الكلمات في مواقف تواصلية حقيقية، بما يسهم في ترسيخها في الذاكرة طويلة المدى.

وتشير دراسات علم النفس المعرفي إلى أن تثبيت المفردات في الذاكرة يتطلب معالجة عميقة(Deep Processing) ، أي أن يتفاعل المتعلم مع الكلمة من خلال التحليل والمقارنة والاستخدام، لا مجرد التكرار. ومن هنا تبرز أهمية الاستراتيجيات التعليمية التي تدمج بين التفاعل والمتعة، مثل الألعاب اللغوية، لأنها تخلق سياقًا يحفز المعالجة المعرفية ويقلل من الملل والقلق.

تعد الألعاب اللغوية من الوسائل التعليمية التي تجمع بين عنصر المتعة والهدف التعليمي. فهي ليست نشاطًا ترفيهيًا منفصلًا عن أهداف التعلم، بل أداة تربوية مصممة لتعزيز المهارات اللغوية والعناصر اللغوية في آن واحد. ويشترط في اللعبة اللغوية أن تحتوي على عنصر التشويق، وأن تتيح للطلاب ممارسة مهارات لغوية محددة بصورة هادفة. فإذا غاب أحد هذين العنصرين، فقدت اللعبة قيمتها التربوية.

ومن منظور التعلم التعاوني(Cooperative Learning) ، تسهم الألعاب اللغوية في تعزيز التفاعل الاجتماعي، إذ يتعلم الطلاب من خلال العمل الجماعي وتبادل الأدوار. كما تتقاطع هذه

الألعاب مع نظرية "المرشح الوجداني (Affective Filter Hypothesis) "التي تؤكد أن انخفاض القلق وزيادة الشعور بالراحة يسهمان في تسهيل اكتساب اللغة. وعليه، فإن توفير بيئة تعليمية ممتعة وآمنة نفسيًا يُعد شرطًا مهمًا لزيادة المشاركة الصفية.

ومن بين الألعاب اللغوية التي أثبتت فاعليتها في تعليم المفردات لعبة تخمين الكلمات. تقوم هذه اللعبة على مبدأ تقديم قرائن لفظية أو سياقية تدفع الطالب إلى استنتاج الكلمة المقصودة. ويؤدي هذا النمط من النشاط إلى تفعيل عمليات عقلية متعددة، مثل التذكر، والتحليل، والاستدلال، واتخاذ القرار، فضلًا عن تنشيط مهارات التحدث والاستماع في آن واحد. كما تتطلب اللعبة تفاعلًا مباشرًا بين الطلاب، مما يعزز مهارات التواصل والعمل الجماعي.

إن العلاقة بين لعبة تخمين الكلمات ونشاط الطلاب علاقة بنيوية، وليست عرضية. فاللعبة بطبيعتها تتطلب الانتباه (نشاط بصري)، والتعبير الشفهي (نشاط لغوي)، والتحليل والاستنتاج (نشاط عقلي)، والتعاون والدافعية (نشاط انفعالي واجتماعي). وبذلك فإنها تنشط مجالات التعلم المختلفة بصورة متكاملة، مما ينسجم مع التصنيفات التي قدمها التربويون حول أبعاد النشاط الطلابي.

وقد أكدت العديد من الدراسات السابقة فاعلية لعبة تخمين الكلمات في تحسين إتقان المفردات ونتائج التعلم في مراحل تعليمية مختلفة. غير أن معظم هذه الدراسات ركزت على متغير التحصيل أو الإتقان اللغوي بوصفه مخرجًا نهائيًا للعملية التعليمية، بينما لم يُعالج نشاط الطلاب بوصفه متغيرًا تربويًا مركزيًا يستحق الدراسة المستقلة، خاصة في سياق المدرسة المتوسطة الإسلامية.

ومن هنا تبرز الفجوة البحثية التي يسعى هذا البحث إلى معالجتها؛ إذ ينطلق من افتراض أن تنمية النشاط الطلابي ليست نتيجة ثانوية لتحسين التحصيل، بل هي مدخل أساسي لتحسين جودة التعلم ذاته. فزيادة النشاط تعني تحولًا في طبيعة التفاعل التعليمي، وانتقالًا من نموذج تعليمي تقليدي قائم على التلقي إلى نموذج تفاعلي قائم على المشاركة وبناء المعرفة.

وعليه، فإن توظيف لعبة تخمين الكلمات في تعليم المفردات العربية لا يُفهم فقط بوصفه وسيلة لتحسين النتائج الكمية، بل بوصفه استراتيجية تربوية تعيد تشكيل دينامية الصف الدراسي، وتعزز المشاركة المعرفية والانفعالية والاجتماعية للطلاب. ومن هذا المنطلق، يسعى البحث إلى تحليل أثر هذه الاستراتيجية في تنشيط الطلاب داخل الفصل، بوصف النشاط مؤشرًا نوعيًا على تحقق التعلم الفعّال.

منهجية البحث

اعتمد هذا البحث المنهج الإجرائي الصفي وفق نموذج كيميس وماكتاجارت، الذي يتكون من أربع مراحل متتابعة في كل دورة، وهي التخطيط، والتنفيذ، والملاحظة، والتأمل. وقد أُجري البحث في الصف السابع (أ) بمدرسة إصلاح الدينية المتوسطة الإسلامية تانجيرانج الجنوبية خلال الفترة من سبتمبر إلى نوفمبر ٢٠٢٥، بهدف تحسين نشاط الطلبة في تعلم المفردات العربية من خلال تطبيق أسلوب لعبة تخمين الكلمات.

تكون مجتمع البحث من جميع طلبة الصف السابع (أ)، وبلغ عددهم ٢٥ طالباً وطالبة، وقد تم اختيارهم بطريقة العينة القصدية نظراً لظهور مشكلة انخفاض المشاركة الصفية في هذا الفصل بناء على الملاحظات الأولية. قامت الباحثة بدور المخطط والمنفذ للإجراءات التعليمية، وجامعة البيانات، ومحللة النتائج، وذلك بالتعاون مع معلم اللغة العربية بوصفه ملاحظاً مساعدا للتحقق من موضوعية الملاحظة.

نفذ البحث في دورتين تعليميتين، حيث اشتملت كل دورة على تخطيط الدرس باستخدام أسلوب لعبة تخمين الكلمات، وتنفيذ الأنشطة داخل الصف من خلال تقسيم الطلبة إلى مجموعات وتوزيع بطاقات تحتوي على مفردات وأوصاف، ثم مطالبتهم بتخمين الكلمة المناسبة بصورة تعاونية، تليها مرحلة الملاحظة المنظمة لمستوى نشاط الطلبة أثناء التعلم، ثم مرحلة التأمل لتقويم النتائج وإدخال التحسينات في الدورة التالية عند الحاجة. وقد استغرقت كل دورة عدة لقاءات دراسية ضمن الجدول المدرسي العادي.

ولجمع البيانات، استُخدمت عدة أدوات تمثلت في بطاقة ملاحظة نشاط الطلبة التي تضمنت عشرة مؤشرات لقياس المشاركة الفاعلة، مثل طرح الأسئلة، والإجابة عنها، والمشاركة في المناقشة، وأداء المهام التعليمية. كما استُخدم استبيان مكون من ٣٠ عبارة بخمسة بدائل للإجابة لقياس اتجاهات الطلبة نحو المشاركة أثناء تطبيق اللعبة، إضافة إلى المناقشة مع المعلم المرافق والتوثيق الفوتوغرافي لدعم البيانات. وقد تم التحقق من صدق الأدوات باستخدام صدق البناء من خلال عرضها على المشرف الأكاديمي وخبير في مجال البحث التربوي، كما حُسب معامل الثبات باستخدام أسلوب اتفاق الملاحظين، واعتمدت الأداة موثوقة إذا بلغ معامل الثبات ≤ ٠,٧٥.

تم تحليل البيانات باستخدام التحليل الوصفي الكمي، حيث حُسبت النسبة المئوية لنشاط الطلبة باستخدام المعادلة:

$P = (f / N) \times 100\%$

حيث تمثل (f) عدد الطلبة النشطين، و (N)العدد الكلي للطلبة. كما حُسبت نسبة استجابات الطلبة في الاستبيان باستخدام الصيغة:

نسبة الاستجابة% = $(A / B) \times 100\%$

وتم تفسير النتائج وفق مقياس معياري من خمس فئات يتراوح بين "ضعيف" و"جيد جداً".

واعتُبر البحث ناجحاً إذا بلغ مستوى النشاط ≥ ٧٥٪ من إجمالي الطلبة، مع مقارنة نتائج الدورة الأولى بالدورة الثانية لقياس مقدار التحسن.

يفترض البحث أن تطبيق أسلوب لعبة تخمين الكلمات يسهم في زيادة نشاط الطلبة ومشاركتهم في تعلم المفردات العربية، وأن ارتفاع نسبة النشاط يعكس تحسناً في جودة العملية التعليمية. ومع ذلك، يقتصر نطاق البحث على فصل واحد في مدرسة متوسطة إسلامية، ويركز فقط على نشاط الطلبة في تعلم المفردات دون قياس مهارات لغوية أخرى، مما قد يحد من تعميم النتائج على سياقات تعليمية مختلفة.

النتائج والمناقشة

أولاً: عرض النتائج الكمية لتطور المشاركة الصفية

هدفت هذه الدراسة إلى تحليل أثر تطبيق لعبة تخمين الكلمات في تعلم المفردات العربية على مستوى مشاركة طلاب الصف السابع. وقد تم قياس النشاط الطلابي في ثلاث مراحل: ما قبل الإجراء، الدورة الأولى، والدورة الثانية، باستخدام بطاقة ملاحظة مكونة من عشرة مؤشرات تمثل أبعاد المشاركة السلوكية والمعرفية والانفعالية.

يبين الجدول (١) تطور نسبة النشاط الطلابي:

الجدول (١): تطور مستوى نشاط الطلاب

المرحلة	النسبة المئوية	التقدير
ما قبل الإجراء	٥٦%	مقبول
الدورة الأولى	٦٨%	مقبول
الدورة الثانية	٨٢%	جيد

تشير النتائج إلى ارتفاع تدريجي في نسبة النشاط الطلابي بلغ (٢٦ نقطة مئوية) بين مرحلة ما قبل الإجراء والدورة الثانية. ويعكس هذا الارتفاع انتقالاً من مشاركة محدودة يغلب عليها التلقي السلبي إلى مشاركة أكثر تفاعلاً وتنظيماً.

في مرحلة ما قبل الإجراء (٥٦٪)، لوحظ أن أغلب الطلاب يكتفون بالاستماع، مع ضعف واضح في مؤشرات المبادرة اللفظية وطرح الأسئلة. ويتفق هذا النمط مع ما وصفه Fredricks et al. (2004) بأن البيئات التعليمية التقليدية تميل إلى إضعاف المشاركة المعرفية مقارنة بالمشاركة السلوكية الظاهرة.

أما في الدورة الأولى، فقد ارتفعت النسبة إلى (٦٨٪) بعد إدخال لعبة تخمين الكلمات. وقد ظهر تحسن واضح في الانتباه والتعاون والاستجابة السريعة، غير أن مؤشرات الشرح والتحليل ظلت أقل نسبياً، مما يدل على أن التغير في البعد المعرفي يحتاج إلى وقت أطول وتصميم أكثر تنظيماً. ويؤكد Prince (2004) أن استراتيجيات التعلم النشط تبدأ عادة بتحفيز المشاركة السلوكية قبل أن تُحدث تحولاً معرفياً عميقاً.

وفي الدورة الثانية، وبعد إدخال تحسينات تنظيمية (توزيع الأدوار، منع قراءة الكلمة مباشرة، إلزام الطلاب بالوصف بجمل كاملة)، ارتفعت نسبة النشاط إلى (٨٢٪)، متجاوزة معيار النجاح المحدد (≤٧٥٪). ويشير ذلك إلى أن فاعلية الاستراتيجية ترتبط بجودة تنفيذها، لا بمجرد استخدامها.

ثانياً: تحليل تطور مؤشرات المشاركة

يبين الجدول (٢) تطور بعض المؤشرات الرئيسة:

الجدول (٢): مقارنة مؤشرات النشاط الطلابي

المؤشر	قبل الإجراء	الدورة الأولى	الدورة الثانية
طرح الأسئلة	٤٨%	٦٥%	٨٤%
الإجابة عن الأسئلة	٥٢%	٧٠%	٨٥%
التعاون بين الطلاب	٦٠%	٨٢%	٨٨%
الدافعية للتعلم	٥٨%	٨٢%	٨٦%

تظهر البيانات أن مؤشرات الأنشطة الشفوية شهدت أكبر نسبة تحسن في الدورة الثانية، مما يدل على تطور الثقة بالنفس والاستعداد للتعبير. كما حافظ مؤشر التعاون على نسبة مرتفعة، وهو ما يتفق مع نظرية التعلم التعاوني عند Johnson & Johnson (2009)، التي تؤكد أن التنظيم الواضح للأدوار يعزز المشاركة المتوازنة.

ثالثاً: تفسير النتائج في ضوء نظرية المشاركة متعددة الأبعاد

يمكن تفسير التحسن في ضوء نموذج المشاركة الصفية لدى(2004) .Fredricks et al ، الذي يقسم المشاركة إلى ثلاثة أبعاد:

١. المشاركة السلوكية
٢. المشاركة المعرفية
٣. المشاركة الانفعالية

أظهرت الدورة الأولى تحسناً أساسياً في المشاركة السلوكية والانفعالية، بينما شهدت الدورة الثانية تطوراً ملحوظاً في المشاركة المعرفية، خاصة في مؤشرات الشرح والتحليل. ويتوافق هذا التسلسل مع نموذج ICAP لـ(2014) Chi & Wylie ، الذي يبين أن التعلم العميق يحدث عندما ينتقل المتعلم من النشاط السلبي إلى النشاط التفاعلي البنائي.

رابعاً: لعبة تخمين الكلمات والمعالجة المعجمية العميقة

إن اشتراط وصف الكلمة بدلاً من قراءتها مباشرة أدى إلى تنشيط المعالجة الدلالية العميقة، وهو ما يتفق مع نظرية مستويات المعالجة لـ .(1972) Craik & Lockhart فكلما كانت المعالجة أعمق وأكثر ارتباطاً بالمعنى، كان تثبيت المفردات أقوى.

كما يؤكد Nation (2013) و Webb (2007)أن تعلم المفردات يتطلب استخداماً نشطاً وسياقياً للكلمات، لا مجرد حفظها. وتدعم Teng (2022) هذا الطرح، حيث أثبتت أن أنشطة التخمين القائمة على الوصف السياقي تعزز عمق المعرفة المعجمية.

وعليه، فإن التحسن في الدورة الثانية لا يعكس زيادة كمية في المشاركة فحسب، بل تحسناً نوعياً في طبيعة المعالجة اللغوية.

خامساً: أثر اللعبة في الدافعية والانخراط الانفعالي

ارتفعت الدافعية من (٥٨٪) إلى (٨٦٪). ويمكن تفسير ذلك في ضوء نظرية الدافعية الذاتية لـ(2000) Deci & Ryan ، التي تؤكد أن الشعور بالكفاءة والانتماء يعزز الدافعية الداخلية.

كما تشير نتائج (2014) .Hamari et al إلى أن الألعاب التعليمية تزيد من الاندماج السلوكي والانفعالي، خاصة عندما تتضمن عناصر التحدي والتغذية الراجعة الفورية.

سادساً: مقارنة النتائج بالدراسات السابقة

تتفق نتائج هذه الدراسة مع Rahmawati (2021) و Siregar (2022)في أن الألعاب التعليمية ترفع من مستوى الدافعية والتحصيل. إلا أن الدراسة الحالية تختلف في تركيزها على المشاركة الصفية بوصفها متغيراً مركزياً.

كما تختلف عن Putri & Anwar (2023) في اعتمادها على أداة ملاحظة منظمة لتحليل التفاعل داخل الصف، مما أتاح فهماً أعمق لديناميكية التعلم، وليس فقط لنتائجه النهائية.

سابعاً: تحليل نقدي وقيود منهجية

رغم النتائج الإيجابية، ينبغي تفسيرها بحذر للأسباب الآتية:

١. صغر حجم العينة (٢٥) طالباً
٢. قصر مدة التطبيق على دورتين .
٣. غياب مجموعة ضابطة .
٤. احتمال تأثير الباحثة بصفتها منفذة للإجراء .
٥. احتمال أثر الجِدّة .(Novelty Effect)

كما أن التحسن المسجل قد يعكس تكيّف الطلاب مع النمط الجديد أكثر من كونه تحولاً عميقاً طويل المدى. ويشير Dörnyei (2001) إلى أن الدافعية الظرفية قد تتراجع إذا لم تُدعّم باستراتيجيات مستمرة.

ثامناً: الدلالات التربوية والنظرية

تؤكد النتائج أن لعبة تخمين الكلمات تصبح فعالة عندما:

١. تُنظم بصورة منهجية .
٢. يُشترط استخدام اللغة في سياق وصفي .
٣. تُوزع الأدوار بوضوح .
٤. تُقاس المشاركة بأبعادها المتعددة .

ومن الناحية النظرية، تسهم هذه الدراسة في تعزيز الربط بين نظرية المشاركة الصفية، ونموذجICAP ، ونظريات تعلم المفردات، ضمن سياق تعليم اللغة العربية.

أظهرت الدراسة انتقالاً تدريجياً من مشاركة سلوكية سطحية إلى مشاركة معرفية أكثر عمقاً، مدعومة بارتفاع رقمي واضح من (٥٦٪) إلى (٨٢٪). ويعكس هذا التحسن أثراً إيجابياً لتصميم الأنشطة التفاعلية القائمة على التخمين والوصف.

غير أن النتائج تظل مرتبطة بسياق محدد، مما يستدعي دراسات لاحقة بعينات أكبر، ومدة أطول، وتصاميم تجريبية أكثر ضبطاً.

الخلاصة

بناءً على نتائج البحث الإجرائي الصفي حول تطبيق لعبة تخمين الكلمات في تعليم مفردات اللغة العربية لدى طلاب الصف السابع بمدرسة إصلاح الدينية المتوسطة الإسلامية تانجرانج الجنوبية، يمكن استخلاص خلاصة مفاهيمية تتجاوز مجرد عرض النسب المئوية لارتفاع النشاط الصفي.

تظهر نتائج البحث أن لعبة تخمين الكلمات لا تعمل فقط كوسيلة ترفيهية داخل الصف، بل تمثل استراتيجية تعليمية قائمة على التعلم النشط والتفاعل الاجتماعي. فقد أسهم دمج عناصر اللعب والتخمين والعمل التعاوني في إعادة تشكيل دينامية الصف من نموذج تعليمي تقليدي متمركز حول المعلم إلى نموذج تشاركي يتمحور حول الطالب. وهذا التحول يعكس أن تنمية نشاط الطلاب لا تتحقق من خلال نقل المعرفة فحسب، بل من خلال إشراكهم في بناء المعنى بصورة جماعية وتفاعلية.

كما تكشف النتائج أن ارتفاع مؤشرات النشاط البصري واللفظي والذهني والانفعالي يدل على أن التعلم القائم على الألعاب يسهم في تنشيط الجوانب المعرفية والوجدانية والاجتماعية للطلاب في آن واحد. ومن الناحية النظرية، يؤكد ذلك أن اكتساب المفردات في اللغة الأجنبية يصبح أكثر فاعلية عندما يرتبط بالسياق التواصلي والمشاركة الفعلية، لا بمجرد الحفظ والتلقين. وبذلك، فإن لعبة تخمين الكلمات تُعد تجسيدًا عمليًا لمبادئ التعلم البنائي والتعلم التعاوني، حيث يُبنى الفهم من خلال التفاعل والمناقشة وتبادل الأفكار.

وعليه، يمكن القول إن فاعلية لعبة تخمين الكلمات لا تكمن فقط في زيادة نسبة النشاط، بل في إحداث تحول نوعي في سلوك التعلم لدى الطلاب، إذ أصبحت المشاركة أكثر تلقائية، والتفاعل أكثر ثقة، والتعلم أكثر حيوية ومعنى. وهذا يدل على أن استراتيجيات التعلم القائمة على اللعب يمكن أن تكون مدخلًا تربويًا مهمًا لمعالجة ضعف الدافعية وقلة التفاعل في تعليم اللغة العربية.

الشكر والتقدير

تتقدم الباحثة بخالص الشكر والتقدير إلى المشرف الأكاديمي على توجيهاته العلمية وملاحظاته القيّمة التي أسهمت في تحسين جودة هذا البحث وإخراجه بصورته النهائية. كما تعبر

INTIFA (Journal of Education and Language)
Vol. 3, No. 3, 2026, pp. 432-446

عن امتنانها لإدارة المدرسة والمعلم المتعاون في مدرسة إصلاح الدينية المتوسطة الإسلامية تانجيرانج الجنوبية على إتاحة الفرصة لإجراء البحث وتقديم الدعم اللازم أثناء تنفيذ الإجراءات داخل الفصل.

وتتقدم الباحثة بالشكر إلى طلاب الصف السابع الذين شاركوا في هذا البحث، لما أبدوه من تعاون وتفاعل أسهم في إنجاح تطبيق الإجراءات البحثية. كما تشكر كل من قدم ملاحظات علمية أو دعمًا فنيًا أسهم في استكمال هذا العمل.

المراجع

Bai, S., Hew, K. F., & Huang, B. (2020). Does gamification improve student learning outcome? Evidence from a meta-analysis and synthesis of qualitative data. *Computers & Education, 146*, 103–122.

Fredricks, J. A., Wang, M. T., Schall Linn, J., Hofkens, T. L., Sung, H., Parr, A., & Allerton, J. (2019). Using qualitative methods to develop a survey measure of math and science engagement. *Learning and Instruction, 43*, 5–15.

Hamari, J., Shernoff, D. J., Rowe, E., Coller, B., Asbell-Clarke, J., & Edwards, T. (2016). Challenging games help students learn: An empirical study on engagement, flow and immersion. *Computers in Human Behavior, 54*, 170–179.

Hiver, P., Al-Hoorie, A. H., & Mercer, S. (2021). Student engagement in the language classroom. *Language Teaching Research, 25*(4), 505–528.

Lei, H., Cui, Y., & Zhou, W. (2021). Relationships between student engagement and academic achievement: A meta-analysis. *Social Behavior and Personality, 49*(5), 1–14.

Nation, I. S. P. (2013). *Learning vocabulary in another language* (2nd ed.). Cambridge University Press.

Plass, J. L., Mayer, R. E., & Homer, B. D. (2020). Handbook of game-based learning. *MIT Press*.

Reinhardt, J. (2019). *Gameful second and foreign language teaching and learning*. Palgrave Macmillan.

Sailer, M., & Homner, L. (2020). The gamification of learning: A meta-analysis. *Educational Psychology Review, 32*(1), 77–112.

Schindler, L. A., Burkholder, G. J., Morad, O. A., & Marsh, C. (2017). Computer-based technology and student engagement: A critical review. *International Journal of Educational Technology in Higher Education, 14*(25), 1–28.

Teng, F. (2022). Vocabulary learning through digital games: Effects on EFL learners' motivation and achievement. *Computer Assisted Language Learning, 35*(7), 1345–1368.

van Gaalen, A. E. J., Brouwer, J., Schönrock-Adema, J., Bouwkamp-Timmer, T., Jaarsma, A. D. C., & Georgiadis, J. R. (2021). Gamification of health professions education: A systematic review. *Advances in Health Sciences Education, 26*, 683–711.

Wang, Y., & Tahir, R. (2020). The effect of using Kahoot! for learning: A literature review. *Computers & Education, 149*, 103818.

Zhang, X., & Hasim, Z. (2023). Game-based learning in second language acquisition: A systematic review of empirical studies. *System, 114*, 102992.

Amin, & Sumendap, L. Y. S. (2022). *164 model pembelajaran kontemporer*. Bekasi: Pusat Penerbitan LPPM Universitas Islam "45" Bekasi.

Andriani, Y. (2017). *Pengembangan tarkib bahasa Arab melalui permainan tebak kata (Studi eksperimen di Ma'had Bab al-Maghfirah)* [Skripsi]. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.

Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2015). *Penelitian tindakan kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Asyrofi, S., & Pransiska, T. (2021). *Permainan edukatif pembelajaran bahasa Arab*. Yogyakarta: Nusamedia.

Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. (2025). Kosakata. Dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia daring*. Diakses dari https://kbbi.web.id/kosakata

Darmadi, H. (2021). *Asyiknya belajar sambil bermain*. Guepedia.

Hanum, A. (2023). *Penerapan strategi reciprocal teaching dalam meningkatkan keaktifan siswa di MTs An-Najah Jakarta* [Skripsi]. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.

Hoeda, F. (2023). *Penggunaan strategi card sort terhadap keaktifan siswa dalam pembelajaran bahasa Arab di MTs As-Salam Kampar* [Skripsi]. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Isami, A. N., Sayekti, S. P., Bana, N., & Hidayatullah, S. (2019). Peningkatan keaktifan belajar siswa melalui metode tebak kata pada pembelajaran bahasa Arab di MI Masyarikul

Anwar Depok. *Seminar Nasional Ilmu Pendidikan (SNIP) FKIP Universitas Lampung*, 618–624.

Lisnawati, E. (2023). *Pengaruh media pembelajaran Quizizz terhadap keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Arab di MTs Muhammadiyah Pekanbaru* [Skripsi]. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Merianti, L. (2021). *Efektivitas model pembelajaran scramble dalam meningkatkan keaktifan belajar bahasa Arab siswa kelas VIII MTs Wakaf Qur'an* [Skripsi]. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Nur Nisa, K. (2021). *Pengaruh metode guessing game terhadap penguasaan kosakata siswa kelas XI di MA Baitul Muslim Labuhan Ratu* [Skripsi]. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

Putu, A. A. P. (2022). *Panduan lengkap penelitian tindakan kelas (PTK)*. Sleman: Deepublish.

Risal, M. R. (2025). Pembelajaran kosakata bagi pemula dengan pendekatan kontekstual. *Al-Afkar: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 6(1), 106–115.

Rosalinda. (2021). Pengaruh permainan bahasa terhadap pembelajaran bahasa Arab di SD Negeri 09 Diowan Tara. *Serambi Konstruktivis*, 3(2), 43–52.

Salsabila, R. A. (2024). *Efektivitas penggunaan media permainan tebak kata dalam pembelajaran kosakata siswa kelas VII MTs Negeri 1 Sidoarjo* [Skripsi]. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Sembiring, A. A. (2022). *Penggunaan model permainan tebak kata untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa kelas XI* [Skripsi]. Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan.

Sembiring, A. A., & Yunaldi. (2022). Penggunaan permainan tebak kata dalam pembelajaran kosakata. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*.

Somadayo, S. (2013). *Penelitian tindakan kelas*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Sukri, M. A., & Syarifah, A. (2022). Pembelajaran kosakata bahasa Arab melalui metode bernyanyi untuk meningkatkan keterampilan berbicara. *Jurnal UIN Sunan Ampel Surabaya*.

Suhrah, H. (2022). Efektivitas permainan tebak kata dalam meningkatkan kosakata bahasa Arab di MTs Nahdlatul Wathan. *Jurnal Lughah al-Dzat*, 3(1), 58–60.

Suharsimi, A., & dkk. (2015). *Penelitian tindakan kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Wibowo, N. (2016). Upaya peningkatan keaktifan siswa melalui pembelajaran berdasarkan gaya belajar di SMK Negeri 1 Saptosari. *Jurnal ELINVO*, 1(2), 133–140.

Wahyuningsih, E. S. (2020). *Model pembelajaran mastery learning: Upaya peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa*. Yogyakarta: Deepublish.