AL-QANATIR
INTERNATIONAL JOURNAL OF ISLAMIC STUDIES
eISSN: 2289-9944
Vol. 33. No. 6. November Issue (2024)

STUDENTS' PERSPECTIVE ON USING GAME-BASED LEARNING IN LEARNING ARABIC LANGUAGE AMONG INTERNATIONAL ISLAMIC UNIVERSITY MALAYSIA (IIUM) STUDENTS

وجهة نظر الطلبة في استخدام التعلم القائم على اللعبة لتعلم اللغة العربية لدى طلبة الجامعة الإسلامية العالمية ماليزيا

Anis Raihanah Sahren [i], Radhwa Abu Bakar [ii]

[i] (*Corresponding author*). Degree Candidate, Department of Arabic Language and Literature, Abdul Hamid Abu Sulayman Kulliyyah of Islamic Revealed Knowledge and Human Sciences, International Islamic University Malaysia (IIUM). anisraihanah14@gmail.com
[ii] Assistant Professor, Department of Arabic Language and Literature, Abdul Hamid Abu Sulayman Kulliyyah of Islamic Revealed Knowledge and Human Sciences. International Islamic University Malaysia (IIUM). radhwa@iium.edu.my

Article Progress
Received: 16 June 2024 *Revised: 21 July 2024* *Accepted: 18 August 2024*

Abstract

This research aims to determine the extent to which students use game-based learning, what are the students' trends in using it, and to know the students' perspectives on the effectiveness of using game-based learning in learning the Arabic language among students at the International Islamic University Malaysia. To conduct this study, the researchers used two basic methods: the survey method and the analytical method. 59 students majoring in Arabic Language and Literature from the first year to the fourth year participated in answering the questionnaire containing 35 items. The result showed that students are already using game-based learning in the classroom and that the students' perspective on using game-based learning to learn the Arabic language is fun, motivating, and attractive, and it also helps students enhance their Arabic language skills.

Keywords: *Game-Based Learning, Learn, Arabic Language, IIUM, Students.*

ملخص البحث

يهدف هذا البحث إلى تحديد إلى أي مدى استخدم الطلبة التعلم القائم على اللعبة وما اتجاهات الطلبة في استخدامه ومعرفة وجهة نظر الطلبة حول فاعلية استخدام التعلم القائم على اللعبة في تعلم اللغة العربية لدى الطلبة في الجامعة الإسلامية العالمية ماليزيا. لإجراء هذه الدراسة استخدمت الباحثتان طريقتين أساسيتين: المنهج المسحي والمنهج التحليلي. شارك 59 طالبا من تخصص اللغة العربية وآدابها من السنة الأولى إلى السنة الرابعة للإجابة على الاستبانة تحتوي على 35 بندا. أظهرت النتيجة بأن

	طلبة يستخدمون بالفعل التعلم القائم على اللعبة في الفصول الدراسية وأن وجهة نظر الطلبة في استخدام التعلم القائم على اللعبة لتعلم اللغة العربية أمر ممتع ومحفز وجذاب، كما أنه يساعد الطلبة على تعزيز مهاراتهم في اللغة العربية. الكلمات المفتاحية: التعلم القائم على اللعبة، تعلم اللغة العربية، طلبة الجامعة الإسلامية العالمية ماليزيا.

مقدمة

الحمد لله رب العالمين، والصلاة والسلام على أشرف الأنبياء والمرسلين وعلى آله وصحبه أجمعين، ومن تبعهم بإحسان إلى يوم الدين. وأما بعد:

تعتبر اللغة العربية من أهم اللغات في العالم. اللغة العربية هي أيضا لغة مهمة بعد الإنجليزية والماندرين.[1] في عصر العولمة السريع اليوم، يتقدم المعلمون إلى الأمام من خلال إعطاء حياة جديدة لتدريس الابتكار وتعلم اللغة العربية. عندما يتعلق الأمر بالتدريس والتعلم، يمكن تعريف الابتكار على أنه محاولة لاستخدام الابتكار الإبداعي لتطوير طرق لتحسين النظام التعليمي. إن منهج اللعب، والذي يشار إليه أيضا باسم التعلم القائم على اللعبة Game-Based Learning (GBL) ، هو منهج تعليمي يركز على الطالب ولديه القدرة على إثارة اهتمام الطلبة وتحفيزهم على متابعة التعليم، بما في ذلك اكتساب اللغة الثانية[2].

يشكل تعلم اللغة العربية على المستوى الجامعي تحديا يتطلب أساليب مبتكرة وفعالة لتعزيز فهم الطلبة وكفاءتهم. وفي محاولة لتلبية هذا الطلب، يهدف هذا البحث إلى استكشاف وجهات نظر الطلبة حول استخدام التعلم القائم على اللعبة في سياق تعلم اللغة العربية بين الطلبة في الجامعة الإسلامية العالمية بماليزيا (IIUM). أصبح التعلم القائم على اللعبة وسيلة شائعة بشكل متزايد لتحفيز الاهتمام والاستمتاع بتعلم اللغة. ولذلك، تناقشت هذه الدراسة شعور الطلبة تجاه هذا النهج في تحسين مهاراتهم في اللغة العربية لدى طلبة الجامعة الإسلامية العالمية ماليزيا.

مشكلة البحث

يتم تطبيق التعلم القائم على اللعبة عبر مختلف المستويات والموضوعات التعليمية، بما في ذلك تعلم اللغة والرياضيات والعلوم والتدريب المهني. ويمكن إثبات ذلك من خلال العديد من الدراسات والأبحاث التي أجراها الباحثون حول استخدام التعلم القائم على اللعبة في مواضيع مختلفة. لقد أدت التقنيات الرقمية، مثل

[1] Aisyah, S., Maimun, L., Harun, B., & Mohd, K. (2017). *Kepentingan Pembelajaran Motivasi Bahasa Arab Dalam Kalangan Pelajar Ipta Dari Perspektif Sorotan Kajian*. ASEAN Comparative Education Research Journal on Islam and Civilization (ACER-J), 1(2), 102–112.
[2] Jasni, S. R., Zailani, S., & Zainal, H. (2019). Pendekatan gamifikasi Dalam Pembelajaran Bahasa arab. *Journal of Fatwa Management and Research*, 13(1), 358–367.

التطبيقات التعليمية، والواقع الافتراضي، والمنصات عبر الإنترنت، إلى توسيع إمكانيات تنفيذ التعلم القائم على اللعبة في بيئات تعليمية متنوعة. على الرغم من أنه قد لا يحل محل طرق التدريس التقليدية بالكامل، إلا أن دمج التعلم القائم على اللعبة يمكن أن يكمل الاستراتيجيات الحالية ويجعل التعلم أكثر ديناميكية ومتعة[3]. أولا، على الرغم من أن استخدام التعلم القائم على اللعبة منتشر ومعروف على نطاق واسع، إلا أن هذه الدراسة أجريت لمعرفة مدى معرفة واستخدام طلبة الجامعة الإسلامية العالمية الماليزية باستخدام منصة التعلم القائم على اللعبة في تعلم اللغة العربية. وثانيا، تعد اتجاهات الطلبة وتفضيلاتهم من العناصر التي تؤثر على استخدام التعلم القائم على اللعبة في تعلم اللغة العربية. ومع ذلك، لا يُعرف سوى القليل عن الأنماط الدقيقة التي يتبعها الطلبة عندما يتعلق الأمر باستخدام التعلم القائم على اللعبة لاكتساب اللغة العربية. من أجل تلبية متطلبات طلبتهم بشكل أفضل وتحسين خبراتهم في تعلم اللغة، يجب أن يكون لدى المعلمين فهم شامل لهذه الأنماط من أجل تخصيص الاستراتيجيات والمواد التعليمية. وثالثا، في حين تسلط الأبحاث الضوء على الفوائد المحتملة للتعلم القائم على اللعبة في اكتساب اللغة، إلا أن هناك ندرة في المعلومات حول تصورات الطلبة فيما يتعلق بفعالية هذا النهج في تعزيز كفاءتهم في اللغة العربية. تعيق هذه الفجوة تطوير ممارسات تعليم اللغة القائمة على الأدلة. وأخيرا، يقوم الباحثتان بتقييم ودراسة آرائهم ومواقفهم حول هذا الموضوع بالنظر إلى البيانات التي تم جمعها من الاستبيانات.

أسئلة البحث

حاولت الباحثتان الإجابة عن الأسئلة التالية:

1. إلى أي مدى يستخدم الطلبة التعلم القائم على اللعبة في تعلم اللغة العربية؟
2. ما اتجاهات الطلبة في استخدام التعلم القائم على اللعبة في تعلم اللغة العربية؟
3. ما وجهة نظر الطلبة مدى فعالية استخدام التعلم القائم على اللعبة في تعلم اللغة العربية؟

أهداف البحث

يهدف هذا البحث إلى:

1. تحديد مدى استخدم الطلبة التعلم القائم على اللعبة في تعلم اللغة العربية.
2. التعرف على اتجاهات الطلبة في استخدام التعلم القائم على اللعبة في تعلم اللغة العربية.
3. التعرف على وجهة نظر الطلبة حول مدى فاعلية استخدام التعلم القائم على اللعبة في تعلم اللغة العربية

[3] Al Azmi, F., Adzimah, H., Aminullah, M. A., & Taufiqurrochman, R. (2023). Peranan Game-Based Learning Dengan Aplikasi Quizizz Dalam Meningkatkan Pembelajaran Bahasa Arab. *Al-Muyassar: Journal of Arabic Education, 2*(1), 50.

الدراسات السابقة

من أجل جمع المعرفة الأساسية وكتابة هذا البحث، تم فحص عدد كبير من الدراسات السابقة. وشملت هذه الرسائل والمطبوعات والأبحاث العلمية حول موضوع الدراسة. تم الحصول على المعلومات بلغات أجنبية، وعلى الرغم من أن بعضها كان مرتبطًا بشكل غير مباشر، إلا أنه كان له ارتباط قوي ومباشر بموضوع البحث. يتم تنظيم الأبحاث السابقة حسب التاريخ:

أشار مارك أنتوني كاميليري في دراسته بعنوان "تصورات الطلبة للتعلم القائم على اللعبة الرقمية"[4] في عام ٢٠١٧ إلى أن يمكن أن يساعد استخدام الألعاب التعليمية الطلبة على اكتساب المهارات والكفاءات التي يمكن استخدامها في حياتهم الشخصية وفرص العمل المستقبلية. ولهذا هدفت هذه الدراسة إلى أن يستكشف آراء الطلبة ومعتقداتهم وتصوراتهم حول استخدام وسهولة استخدام تقنيات التعلم الرقمي في التعليم وتحديد وتحليل المحددات التي تفسر سبب انخراط الطلبة أو عدم انخراطهم في التقنيات الرقمية. تم إجراء هذا البحث باستخدام مقابلات هادفة وجها لوجه مع واحد وأربعين طالبا في كلية سانت كلير في مالطا. وأظهرت نتائج الدراسة أن الجمع بين التعلم التقليدي والتكنولوجيا يمكن أن يوفر المجال المناسب للنهوض بالتعليم الجيد. كما يقترح أيضا أن الموارد الرقمية، بما في ذلك؛ الألعاب والقصص والمحاكاة يمكن أن تدعم البرامج التعليمية. ركزت هذه الدراسة في تمييز الطلبة وتصوراتهم المسبقة تجاه استخدام الألعاب الرقمية والقصص والمحاكاة في الفصل بشكل عام، أما تركز الدراسة الحالية في استخدام التعلم القائم على اللعبة المتاحة في الإنترنيت لتعلم اللغة العربية.

سارة أ. آينسلي، كوسوم ناثاوات، وراسل إم كروفورد في بحثهم بعنوان " تقييم وجهة النظر الطلبة لاستخدام النهج القائم على اللعبة للمساعدة في التعلم: برينسيبت"[5] في عام ٢٠١٨ قاموا ألعابا تعتمد على البطاقات أو ألعاب لعب الأدوار لطلبة الطب اسمه Braincept. هدفت هذه الدراسة لتحديد ما إذا كان الطلبة الذين لعبوا اللعبة قد أدركوا أي فائدة لتعلمهم في علم الصيدلة وقياس أي مكاسب تعليمية نتيجة للعب اللعبة. تم إجراء هذا البحث لمدة 3 أيام باستخدام المنهج التجريبي مع ما يقرب من 40 طالبا في كل جلسة. بعد التجارب، تم إعطاء الطلبة استبيانًا حول كيفية تأثير اللعبة على فهمهم للموضوع. وأظهرت نتائج الدراسة ردود أفعال إيجابية واستمتع الطلبة بالتنافس والتعاون مع أصدقائهم بأسلوب التعلم القائم على اللعب. ويرى الباحثون أن هذه اللعبة لها إمكانات ومفيدة للطلبة لفهم المادة الصعبة. ركزت هذه الدراسة على طلبة علم الصيدلة واللعبة التي أنشأها بينما تركز الدراسة الحالية على التعلم القائم على اللعبة المتاحة في الإنترنيت وطلبة اللغة العربية وآدابها.

[4] Camilleri, M.A. & Camilleri, A. (2017). *The Students' Perceptions of Digital Game-Based Learning*. In Pivec, M. (Ed.) 11th European Conference on Games Based Learning (October). Proceedings. H JOANNEUM University of Applied Science, Graz, Austria.
[5] Aynsley, S. A., Nathawat, K., & Crawford, R. M. (2018). Evaluating student perceptions of using a game-based approach to aid learning: Braincept. Higher Education Pedagogies, 3(1), 478–489.

رأى إثيل رييس تشوا، ومارفن واكناج ليدوان في بحثهم بعنوان "الألعاب باعتبارها استراتيجيات فعالة لفصول اللغة الإنجليزية كلغة ثانية: وجهة النظر من طلبة تخصص اللغة الإنجليزية"[6] في عام ٢٠١٩ أن هذه الدراسة خلصت الألعاب كأدوات مفيدة في فصول اللغة. هدف هذا البحث في وجهات نظر الطلبة حول استخدام الألعاب التعليمية في فصل اللغة في إجراء التدريس العلاجي بين طلبة اللغة الإنجليزية في كلية التربية خلال الفصل الدراسي الأول من ٢٠١٨-٢٠١٩ في كلية إميليو أجوينالدو. ومنهج البحث المستخدمة في هذا البحث هي طريقة المسح وطريقة المقابلة العشوائية. وأظهرت نتائج الدراسة أن يتفق طلبة تخصص اللغة الإنجليزية على أن الألعاب هي أداة حيوية ومفيدة وفعالة لتعلم اللغة بطريقة ممتعة. ومع ذلك، فقد وجدوا أن أهم قدرات التعلم القائم على الألعاب هي تطبيق المفردات والتهجئة والقواعد من خلال الألعاب. ركز الباحثون في الدراسة السابقة على طلبة كلية التربية في الفلبين، بينما ركزت الدراسة الحالية على طلبة تخصص اللغة العربية في الجامعة الإسلامية العالمية بماليزيا.

وهناك دراسة أخرى بعنوان "فحص تصورات الطلبة حول فعالية استخدام التعلم القائمة على اللعبة في تعلم اللغة الإنجليزية لطلبة التعليم العالي"[7] التي كتبها نورازنير محمد جامع الدين، وسوه أور كان في عام ٢٠٢١. شارك المئات من طلبة التعليم العالي في هذه الدراسة ذات الأساليب المختلطة. تمت مقابلة ثلاثة طلبة من كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية بالجامعة الوطنية الماليزية بعد جمع آرائهم عبر الاستبيانات. هدفت هذه الدراسة إلى التعرف على آراء الطلبة حول فاعلية استخدام التعلم القائمة على اللعبة في تعلم اللغة الإنجليزية لدى طلبة الجامعة. ووفقا لنتائج الدراسة، فإن طلبة التعليم العالي لديهم رأي إيجابي حول التعلم القائم على اللعبة. كان من المعتقد أن الطلبة بدأوا يفضلون تعلم اللغة بمساعدة التكنولوجيا لأنهم عبروا عن رغبتهم في تضمين التعلم القائم على اللعبة في أنظمة دراستهم اليومية. إن عنصري التعلم القائم على اللعبة اللذين شعر الطلبة أنهما مفيدان للغاية هما قدرته على تحفيز التلاميذ وتعليم القواعد والمفردات. هذه الدراسة مكتوبة باللغة الإنجليزية، أما تكتب الباحثتان الدراسة الحالية باللغة العربية. بالإضافة إلى ذلك، ركزت هذه الدراسة على طلبة في الجامعة الوطنية ماليزيا، أما يركز البحث الحالي على طلبة الجامعة الإسلامية العالمية بماليزيا.

نور الإيمان، وموناسبرينتو رملي، وناندا ساريديوي في بحثهم عن "كاهوت كأدوات تقييم: وجهة النظر الطلبة لمنصة التعلم القائمة على اللعبة"[8] في عام ٢٠٢١. تناول هذا البحث استخدام الكاهوت كوسيلة للتعلم وتصورات الطلبة عنه. هدفت هذه الدراسة إلى تحديد وجهة النظر الطلبة لمنصة التعلم القائمة

[6] Reyes-Chua, E., & Lidawan, M. W. (2019). Games as effective ESL language classroom strategies: A perspective from English major students. *European Journal of Foreign Language Teaching, 1*(4), 111-131.

[7] Jamaatthuddin, N. M., & Or-Kan, S. (2021). An Examination on the Students' Perceptions towards the Effectiveness of Using Game-Based Learning in Learning the English Language for Students in Higher Education. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences, 11*(8), 1689-1714.

[8] Iman, N., Ramli, M., & Saridewi, N. (2021). Kahoot as an Assessment Tools: Students' Perception of Game-based Learning Platform. *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran IPA, 7*(2), 245.

على اللعبة كوسيلة لتقييم التعلم. كان المنهج المستخدم في هذا البحث عبارة عن طرق مختلطة حيث تم إعطاء الطلبة استبيانًا يتكون من ٢٢ سؤالا ومقابلة في إحدى الجامعات في إندونيسيا. أظهرت النتائج أن الطلبة الذين يدرسون الكيمياء لديهم انطباع إيجابي عن منصة التعلم القائم على اللعبة كأداة لتقييم التعلم. بالإضافة إلى ذلك، شعر الطلبة أن كاهوت يمثل تحديا تعليميا. أداة أخرى مسلية وجذابة لتقييم الطلبة هي كاهوت. علاوة على ذلك، يعتقد الطلبة أن الدراسة للاختبار قد حسنت حافزهم للتعلم، وهذا هو السبب في أن ردود الفعل المباشرة من كاهوت مفيدة جدا في إصلاح الأخطاء. تركز هذه الدراسة على استخدام كاهوت فقط كوسيلة بينما تركز الدراسة الحالية على التعلم القائم على اللعبة المتاحة في الإنترنيت بشكل عام، وليس فقط كاهوت.

نور فاتيني عقيلة محمد سعاد، وحاكيم زينل في بحثهما على عنوان "إدراك الطلبة حول تطبيق قوئيسيس في تعلم اللغة العربية وتأثيره على الدافع"[9] في عام ٢٠٢٢ قاما بدراسة استخدام قوئيسيس في التعلم وأثره على تحفيز الطلبة. استخدم هذا البحث المنهج الكمي حيث تم توزيع استبانة عبر الإنترنت على ٣٠ طالبا، تم اختيارهم عشوائيًا من الطلبة الذين تتراوح أعمارهم بين ١٥ إلى ١٧ عاما في بانتنج. بالنسبة لنتيجة البحث، تم تحليل البيانات باستخدام برنامج إحصائي لعلم الاجتماع، حيث وافقت أغلبية ١٤ طالبا (٤٦.٧%) بشدة على أن تطبيق قوئيسيس قادر على زيادة حماس الطلبة في تعلم اللغة العربية. أشارت النتائج أيضًا إلى أن قوئيسيس هو أحد أحدث التطبيقات التي تسهل تعلم اللغة ويمكن أن تزيد من دافعية الطلبة لاستخدام هذا التطبيق في دراستهم. تركز هذه الدراسة على استخدام التطبيق منصة تعليمية وكان التركيز على طلبة المدارس الثانوية بينما تركز الدراسة الحالية التعلم القائم على اللعبة المتاحة في الإنترنيت بشكل عام وتركز على الطلبة في المستوى الجامعي.

وخلاصة القول، يمكن لآراء الطلبة حول موضوعات معينة أن تعزز فعالية التدريس والتعلم في المستقبل، وفقًا لتحليل جميع الدراسات المذكورة سابقا؛ ومع ذلك، غطت هذه الدراسات مواضيع متنوعة وتم إجراؤها في مواقع مختلفة. ومن المتوقع أن تختلف آراء الطلبة من البحث الحالي. علاوة على ذلك، أجريت الأبحاث السابقة باللغتين الإنجليزية والماليزية، بينما سيتم إجراء هذا البحث الحالي باللغة العربية. والتشابه بين هذه الدراسات هو أن معظم الباحثين يختارون المنهج الكمي والاستبيان في أبحاثهم. ولذلك يهدف الباحثون إلى معرفة وجهة نظر طلبة اللغة العربية في استخدام التعلم القائم على اللعبة لتعلم اللغة العربية لدى طلبة الجامعة الإسلامية العالمية ماليزيا.

[9] Mohamad Soad, N. F. A., & Zainal, H. (2022). Persepsi murid mengenai aplikasi Quizizz dalam pembelajaran Bahasa Arab dan kesannya terhadap motivasi. *Tinta Artikulasi Membina Ummah, 8*(1), 1-12.

منهج البحث

ينتهج البحث الحالي على منهجين، وهما المنهج المسحي والمنهج التحليلي[10]. في البداية سيقوم الباحثتان بإعداد أسئلة تتعلق بالموضوع وهو وجهة نظر الطلبة حول استخدام التعلم القائم على اللعبة في تعلم اللغة العربية. ثم سيتم توزيع الأسئلة على الطلبة باستخدام نماذج جوجل. تتكون أسئلة الاستبانة من أربعة أقسام، يتضمن القسم الأول على المعلومات الديموغرافية عن المستجيب، والقسم الثاني يحتوي على الأسئلة عن مدى استخدم الطلبة التعلم القائم على اللعبة، والقسم الثالث عن اتجاهات الطلبة في استخدام التعلم القائم على اللعبة في تعلم اللغة العربية، والقسم الرابع يحتوي عن وجهة نظر الطلبة مدى فعالية استخدام التعلم القائم على اللعبة في تعلم اللغة العربية.

في القسم الثالث والرابع، تم قياس الإجابة باستخدام المقياس الخماسي من ١–٥، ما يتراوح بين ١–لا أوافق بشدة، ٢– لا أوافق، ٣– المحايد، ٤– أوافق، ٥– أوافق بشدة. ثم تحلل نتائج الاستبانة باستخدام البرنامج الإحصائي SPSSتحليلا إحصائيا وفقا لأسئلة البحث.

تحليل البيانات

وزعت الباحثتان الاستبانة على المشاركين وحصلت على قيمة معامل ألفا كرونباخ ٠,٩٦٥. تمثل النتائج في الجدول الآتية:

- جدول ١: التوزع الديموغرافي للمشاركين
- جدول ٢: مدى استخدم التعلم القائم على اللعبة
- جدول ٣: اتجاهات الطلبة عن استخدام التعلم القائم على اللعبة في تعلم اللغة العربية
- جدول ٣,١: اتجاهات الطلبة عن استخدام التعلم القائم على اللعبة في تعلم اللغة العربية
- جدول ٤: وجهة نظر الطلبة مدى فعالية استخدام التعلم القائم على اللعبة في تعلم اللغة العربية.

جدول ١: التوزع الديموغرافي للمشاركين

البيانات (**n**=59)	العدد	النسبة المؤية (%)
الجنس		
الذكر	١٧	28.8
الأنثى	٤٢	71.2

[10] Pandey, P. (2015). Descriptive or Survey Method. In M. M. Pandey (Ed.), Research Methodology: Tools and Techniques (pp. 84–88). essay, Bridge Center. Retrieved December 31, 2023, from https://www.euacademic.org/BookUpload/9.pdf.

السنة الدراسة		
١	١١	18.6
٢	٩	15.3
٣	١٢	20.3
٤	٢٧	45.8

يشتمل (جدول ١) معلومات عن التوزيع الديموغرافي للمشاركين، أي: الجنس، والسنة الدراسة؛ ومن بين ٥٩ مشاركا، هناك:

- ١٧ (٢٨,٨٪ (من الذكور و٤٢ (٧١,٢٪) من الإناث.
- ١١ (١٨,٦٪) طلبة من السنة الأولى، و٩ (١٥,٣٪) طلبة من السنة الثانية، و ١٢ (٢٠,٣٪) طلبة من السنة الثالثة، و٢٧ (٤٥,٨٪) طلبة من السنة الرابعة.

جدول ٢: مدى استخدم التعلم القائم على اللعبة

بيانات	العدد	النسبة المئوية (%)
هل سبق لك استخدام ألعاب تعليمية لتعلم اللغة العربية؟		
نعم	56	94.9
لا	0	0
ربما	3	5.1
إذا كان الجواب نعم، ما هي أنواع الألعاب التي استخدمتها؟		
Kahoot	57	44.2
Quizz	54	41.9
Quizlet	12	12.4
Booklet	2	1.6
Gimkit	0	-
ما هي أكثر الألعاب التعليمية التي استمتعت بها في تعلم اللغة العربية؟		
Kahoot	46	45.5
Quizizz	47	46.5
Quizlet	8	7.9
Booklet	0	-
Gimkit	0	-
ما هي أكثر الألعاب التعليمية التي أفادتك في تعلم اللغة العربية؟		
Kahoot	46	43.8
Quizizz	45	42.9

Quizlet	11	10.5
Booklet	2	1.9
Gimkit	1	1
متي تشارك في أنشطة التعلم القائم على اللعبة في روتين دراستك؟		
دائما	٠	–
غالبا	١٠	16.9
نادرا	١٢	20.3
أحيانا	٣٧	62.7
أبدا	٠	–
كم مادة أخذتها في هذا الفصل الدراسي؟		
قلة من 3	٢١	35.6
5	١٩	32.2
6	١٣	22
7	٤	6.8
أكثر من 7	٢	3.4
هل تستخدم التعلم القائم على اللعبة لكل المواد؟		
نعم	٤	6.8
بعض المواد فقط	٣٨	64.4
لا	١٧	28.8
ما مدي تكراريات بدمج معلموك التعلم القائم على اللعبة في أساليب التدريس الخاصة بهم؟		
دائما	٥	8.5
أحيانا	٣٠	50.8
نادرا	٢٤	40.7
كم مرة يجب دمج التعلم القائم على اللعبة في التعلم اللغة العربية؟		
مرة في الأسبوع		
مرة في الشهر	١٢	20.3
في كل مرة بعد الانتهاء الموضوع المدروس	٢٥	42.4
	٢٢	37.3

يشير في جدول ٢، إلى الإجابة للسؤال الأولى للبحث أي: إلى أي مدى استخدم الطلبة التعلم القائم على اللعبة في تعلم اللغة العربية؟ ويتضمن معلومات عن مدي يستخدم الطلبة التعلم القائمة على اللعبة في تعلم اللغة العربية. والنتائج من هذا القسم كما التالية:

- ٥٦ (٩٤,٩%) من الطلبة يستخدم التعلم القائم على اللعبة و ٣ (٥,١%) ربما عليهم أن يستخدم التعلم القائم على اللعبة أما لا يوجد عندهم الذين لا يستخدم التعلم القائم على اللعبة في دراستهم.
- كاهوت ٥٧ (٤٤,٢%) هو أكثر من منصة التعلم القائم على اللعبة التي استخدام بها الطلبة عند تعلم اللغة العربية يليها بـقوئيئس ٥٤ (٤١,٩%) ثم قوئسليت ١٢ (١٢,٤%) وبوكليت ٢ (١,٦%) وصفر للجيمكيت.
- قوئيسئس ٤٦ (٤٦,٥%) هو أكثر من منصة التعلم القائم على اللعبة التي استمتع بها الطلبة عند تعلم اللغة العربية يليها بـكاهوت ٤٦ (٤٥,٥%) ثم قوئسليت ٨ (٧,٩%) وصفر للبوكليت وجيمكيت.
- ثم كانت الألعاب التعليمية الأكثر فائدة التي للطلبة هي كاهوت ٤٦ (٤٣,٨%) ثم يليها قوئيسئس ٤٥ (٤٢,٩%) ثم قوئسليت ١١ (١٠,٥%) وبوكليت ٢ (١,٩%) وجيمكيت ١ (١%).
- يتفاعل الطلبة عادة مع التعلم القائم على اللعبة في الفصل هو أحيانا ٣٧ (٦٢,٧%) يليها نادرا ١٢ (٢٠,٣%) وغالبا ١٠ (١٦,٩%).
- معظم الطلبة أخذهم قلة من ٣ المواد ٢١ (٣٥,٦%) ويليها ٥ المواد ١٩ (٣٢,٢%) و٦ المواد ١٣ (٢٢%) و٧ المواد ٤ (٦,٨%) وأخيرا أكثر من ٧ المواد ٢ (٣,٤%).
- يستخدم بعض الطلبة التعلم القائم على اللعبة لبعض المواد فقط ٣٨ (٦٤,٤%)، وبعض يستخدمه لكل المواد ٤ (٦,٨%) وبعض لا يستخدمها لكل المواد ١٧ (٢٨,٨%).
- يبلغ معدل استخدام المعلمين في استخدام التعلم القائم على اللعبة هو أحيانا ٣٠ (٥٠,٨%) ثم نادرا ٢٤ (٤٠,٧%) ودائما ٥ (٨,٥%).
- فكر الطلبة في عدد المرات التي يجب فيها استخدام التعلم القائم على اللعبة في الفصل هو مرة في الشهر ٢٥ (٤٢,٤%) ثم كل مرة بعد الانتهاء الموضوع المدروس ٢٢ (٣٧,٣%) ثم مرة في الأسبوع ١٢ (٢٠,٣%).

جدول ٣: اتجاهات الطلبة عن استخدام التعلم القائم على اللعبة في تعلم اللغة العربية

بيانات	العدد	النسبة المؤية (%)
ما هي أهدافك من استخدام الألعاب التعليمية لتعلم اللغة العربية؟		
تحسين مهارات القراءة	٥٣	37.1
تحسين مهارات الكتابة	٣٦	25.2
تحسين مهارات التحدث	٢٧	18.9
تحسين مهارات الاستماع	٢٧	18.9
هل تري هناك ضرورية في استخدام التعلم ال القائم على اللعبة في المنهج الدراسي الخاص بك؟		
ربما	١٥	25.4
لا. أنا في حاجة إليها في كثير من الأحيان	٥	8.5
نعم	٣٩	66.1

في هذا القسم، تم قياس الإجابة باستخدام المقياس من ١-٥، ما يتراوح بين ١-لا أوافق بشدة، ٢- لا أوافق، ٣- المحايد، ٤- أوافق، ٥- أوافق بشدة .

جدول ٣,١: اتجاهات الطلبة عن استخدام التعلم القائم على اللعبة في تعلم اللغة العربية

بيانات (n=59)	١	٢	٣	٤	٥	M
أشعر بالارتياح تجاه استخدام التعلم القائم على اللعبة في تعلم اللغة العربية.	١ 1.7%	- -	٩ 15.3%	٣١ 52.5%	١٨ 30.5%	4.10
أعتقد أنني سأطبق التعلم القائم على اللعبة في تعلمي الحالي أو المستقبلي.	١ 1.7%	١ 1.7%	١٢ 20.3%	٢٧ 45.8%	١٨ 30.5%	4.02
أفضل التعلم القائم على اللعبة لأنه عملي.	٢ 3.4%	١ 1.7%	١٤ 23.7%	٢٣ 39%	١٩ 32.2%	3.95
أفضل التعلم القائم على اللعبة لأنه ممتع.	١ 1.7%	- -	١٤ 23.7%	٢١ 35.6%	٢٣ 39%	4.22
أفضل التعلم القائم على اللعبة لأنه جذاب.	١ 1.7%	- -	١٤ 23.7%	٢١ 35.6%	٢٣ 39%	4.10
أفضل التعلم القائم على اللعبة لأنه محفز.	١ 1.7%	١ 1.7%	١٥ 25.4%	٢٢ 37.3%	٢٠ 33.9%	4.00

التعلم القائم على اللعبة ينمي العلاقات بيني وبين أصدقائي.	١ 1.7%	٢ 3.4%	١٢ 20.3%	٢٧ 45.8%	١٧ 28.8%	3.97
أفضّل التعلم القائم على اللعبة لتعزيز العمل الجماعي والتعلم التعاوني.	١ 1.7%	– –	١١ 18.6%	٢٨ 47.5%	١٩ 32.2%	4.08
يعد التعلم القائم على اللعبة سهل الإعداد لمساعدتي على التعلم في الفصل الدراسي.	١ 1.7%	٢ 3.4%	١١ 18.6%	٢٥ 42.4%	٢٠ 33.9%	4.03
إن استخدام أسلوب التعلم القائم على الألعاب لا يستغرق وقتا طويلا.	١ 1.7%	٦ 10.2%	١٦ 27.1%	٢٠ 33.9%	١٦ 27.1%	3.75

يجيب في جدول ٣ و١,٣ عن السؤال الثاني من أسئلة البحث أي: ما اتجاهات الطلبة في استخدام التعلم القائم على اللعبة في تعلم اللغة العربية؟ ويتضمن معلومات على أساس التكرار، والنسبة المؤية، والتوسط الحسابي عن اتجاهات الطلبة في استخدام التعلم القائم على اللعبة في تعلم اللغة العربية.

- معظم الطلبة يستخدم التعلم القائم على اللعبة لتحسين مهارات القراءة بهم ٥٣ (٣٧,١%) ويليها لتحسين مهارات الكتابة ٣٦ (٢٥,٢%) وثم لتحسين مهارات التحدث والاستماع كلاهما ٢٧ (١٨,٩%).
- ويرى الطلبة هناك ضرورية في استخدام التعلم القائم على اللعبة في المنهج الدراسي الخاص بهم ٣٩ (٦٦,١%) وبعض ربما ١٥ (٢٥,٤%) وبعض يرى أنهم في حاجة إليها في أكثر ٥ (٨,٥%).
- ثم تعرض الباحثتان النتيجة من هذا القسم على أساس التكرار، والنسبة المؤية، والتوسط الحسابي. النتيجة تدل على أن يعد التعلم القائم على اللعبة مريحا وسهل الإعداد للطلبة. كما أن التعلم القائم على اللعبة ممتع وجذاب ومحفز. يمكن أن يساعد التعلم القائم على اللعبة أيضا في تعزيز العمل الجماعي والتعلم التعاوني حتى يستخدمه الطلبة بشكل أكبر في دراساتهم المستقبلية.

جدول ٤: وجهة نظر الطلبة مدى فعالية استخدام التعلم القائم على اللعبة في تعلم اللغة العربية.

بيانات (n=59)	١	٢	٣	٤	٥	M
يساعدني التعلم القائم على اللعبة على التعلم بشكل أفضل في الفصل الدراسي.	١ 1.7%	١ 1.7%	٨ 13.6%	٢٤ 40.7%	٢٥ 42.4%	4.20
التعلم القائم على اللعبة يجعلني مهتما أكثر بالتعلم.	١ 1.7%	– –	٧ 11.9%	٢٥ 42.4%	٢٦ 44.1%	4.27

التعلم القائم على اللعبة يجعلني أركز على تعلم اللغة العربية.	١ 1.7%	– –	١٢ 20.3%	٢٦ 44.1%	٢٠ 33.9%	4.08
يمكن تعزيز تعلم اللغة العربية باستخدام التعلم القائم على اللعبة.	٢ 3.4%	– –	٦ 10.2%	٢٧ 45.8%	٢٤ 40.7%	4.20
يمكن تعزيز تعلم المفردات الخاصة بي من خلال التعلم القائم على اللعبة.	٢ 3.4%	١ 1.7%	٦ 10.2%	٢٨ 47.5%	٢٢ 37.3%	4.14
يمكن تعزيز مهارات الاستماع لدي من خلال التعلم القائم على اللعبة.	٢ 3.4%	١ 1.7%	١٠ 19.9%	٢٤ 40.7%	٢٢ 37.3%	4.07
يمكن تعزيز مهاراتي في القراءة من خلال التعلم القائم على اللعبة.	١ 1.7%	– –	٨ 13.6%	٢٤ 40.7%	٢٦ 44.1%	4.25
يمكن تعزيز مهاراتي في الكتابة من خلال التعلم القائم على اللعبة.	٢ 3.4%	١ 1.7%	١٤ 23.7%	٢٢ 37.3%	٢٠ 33.9%	3.97
يمكن تعزيز مهاراتي في التحدث من خلال التعلم القائم على اللعبة.	٢ 3.4%	٣ 5.1%	١٣ 22.0%	٢٣ 39.0%	١٨ 30.5%	3.88
يمكن تعلم القواعد بشكل أكثر فعالية من خلال التعلم القائم على اللعبة.	٢ 3.4%	١ 1.7%	٧ 11.9%	٢٤ 40.7%	٢٥ 42.4%	4.17
تعلم اللغة العربية من خلال طريقة القائم على اللعبة أكثر فعالية من الطرق التقليدية.	٢ 3.4%	٤ 6.8%	١١ 18.6%	٢٢ 37.3%	٢٠ 33.9%	3.92

يشير جدول ٤ الإجابة للسؤال الثالث من أسئلة البحث، أي: ما وجهة نظر الطلبة مدى فعالية استخدام التعلم القائمة على اللعبة في تحسين إتقانهم للغة العربية؟ يتضمن النتيجة من هذا القسم على أساس التكرار، والنسبة المؤية، والتوسط الحسابي. بناء على ذلك، النتيجة تشير إلى أن التعلم القائم على اللعبة يساعد الطلبة على التعلم بشكل أفضل في الفصل الدراسي ويبقيهم مهتمين بالدراسة. اتفق معظم الطلبة أيضا على أن التعلم القائم على اللعبة يمكن أن يساعدهم على تعزيز مهاراتهم في اللغة العربية مثل مهارات القراءة والقواعد.

نتائج البحث

السؤال الأول: إلى أي مدى استخدم الطلبة التعلم القائم على اللعبة في تعلم اللغة العربية؟

وجدت الباحثتان أن مدى استخدم الطلبة التعلم القائم على اللعبة في تعلم اللغة العربية بالجامعة الإسلامية العالمية بماليزيا هي ٦٢,٧% يعني أحيانا استخدمهم التعلم القائم على اللعبة في الفصل.

السؤال الثاني: ما اتجاهات الطلبة في استخدام التعلم القائم على اللعبة في تعلم اللغة العربية؟

بناء على الإجابات المقدمة من الطلبة، يمكن أن يساعد التعلم القائم على اللعبة الطلبة على تحسين مهارات القراءة والكتابة باللغة العربية. يعتقد الطلبة أيضا أن التعلم القائم على اللعبة ضروري كأحد طرق تعلم اللغة العربية. علاوة على ذلك، يعد التعلم القائم على اللعبة أمرا ممتعا ومحفزا ومثيرا للاهتمام للطلبة. كما أنه يساعد الطلبة على التعلم بشكل أفضل والشعور بالاهتمام أكثر بتعلم اللغة العربية.

السؤال الثالث: ما وجهة نظر الطلبة مدى فعالية استخدام التعلم القائم على اللعبة في تعلم اللغة العربية؟

في هذا القسم، ركزت الباحثتان على وجهة نظر الطلبة حول فعالية التعلم القائم على اللعبة في تحسين كفاءتهم في اللغة العربية. تم طرح 11 سؤالا في هذا القسم، واتفق معظم الطلبة على أن التعلم القائم على اللعبة يمكن أن يساعدهم في تحسين مهارات القراءة والكتابة والقواعد لديهم. اتفق الطلبة أيضا على أن التعلم القائم على اللعبة ضروري لجعلهم يركزون بشكل أفضل ويحافظون على اهتمامهم بتعلم اللغة العربية في الفصل.

خاتمة

استنتج البحث إلى أن مدى استخدم الطلبة التعلم القائم على اللعبة في تعلم اللغة العربية هو كثير لأن معظم الطلبة يستخدمونه في فصلهم. وثبت أيضا أن الطلبة في الجامعة الإسلامية العالمية بماليزيا يجدون أن التعلم القائم على اللعبة ممتع ومحفز وجذاب يساعدهم على التركيز بشكل أفضل وأكثر اهتماما بتعلم اللغة العربية. كما يمكن للتعلم القائم على اللعبة أن يساعد الطلبة في تحسين مهارات القراءة والكتابة والقواعد في اللغة العربية. ولذلك، يجب أن يستفيد الطلبة والمعلمون من هذا البحث من خلال تطبيق التعلم القائم على اللعبة بشكل أكبر في فصولهم الدراسية. لا يعد التعلم القائم على اللعبة مفيدا للطلبة فحسب، بل يمكن أن يفيد المعلمين أيضا من خلال جعل فصولهم الدراسية أكثر تشويقا وحيوية.

REFERENCES

Journal

Aisyah, S., Maimun, L., Harun, B., & Mohd, K. (2017). Kepentingan Pembelajaran Motivasi Bahasa Arab Dalam Kalangan Pelajar Ipta Dari Perspektif Sorotan Kajian. *ASEAN Comparative Education Research Journal on Islam and Civilization (ACER-J), 1*(2), 102–112.

Al Azmi, F., Adzimah, H., Aminullah, M. A., & Taufiqurrochman, R. (2023). Peranan Game-Based Learning Dengan Aplikasi Quizizz Dalam Meningkatkan Pembelajaran Bahasa Arab. *Al-Muyassar: Journal of Arabic Education, 2*(1), 50. https://doi.org/10.31000/al-muyassar.v2i1.6678

Aynsley, S. A., Nathawat, K., & Crawford, R. M. (2018). Evaluating student perceptions of using a game-based approach to aid learning: Braincept. *Higher Education Pedagogies, 3*(1), 478–489. https://doi.org/10.1080/23752696.2018.1435296

Iman, N., Ramli, M., & Saridewi, N. (2021). Kahoot as an Assessment Tools: Students' Perception of Game-based Learning Platform. *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran IPA, 7*(2), 245. https://doi.org/10.30870/jppi.v7i2.8304

Jamaatthuddin, N. M., & Or-Kan, S. (2021). An Examination on the Students' Perceptions towards the Effectiveness of Using Game-Based Learning in Learning the English Language for Students in Higher Education. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences, 11*(8), 1689-1714. https://doi.org/10.6007/ijarbss/v11-i8/10891

Jasni, S. R., Zailani, S., & Zainal, H. (2019). Pendekatan gamifikasi Dalam Pembelajaran Bahasa arab. *Journal of Fatwa Management and Research*, 13(1), 358–367. https://doi.org/10.33102/jfatwa.vol13no1.165

Mohamad Soad, N. F. A., & Zainal, H. (2022). Persepsi murid mengenai aplikasi Quizizz dalam pembelajaran Bahasa Arab dan kesannya terhadap motivasi. *Tinta Artikulasi Membina Ummah, 8*(1), 1-12.

Reyes-Chua, E., & Lidawan, M. W. (2019). Games as effective ESL language classroom strategies: A perspective from English major students. *European Journal of Foreign Language Teaching, 1*(4), 111-131. https://dx.doi.org/10.5281/zenodo.2621548

Proceeding

Camilleri, M.A. & Camilleri, A. (2017). *The Students' Perceptions of Digital Game-Based Learning.* In Pivec, M. (Ed.) 11th European Conference on Games Based Learning (October). Proceedings. H JOANNEUM University of Applied Science, Graz, Austria.

Website

Game Based Learning Definition and Meaning | Top Hat. (2019, September 16). https://tophat.com/glossary/g/game-based-learning/ (accessed on December 31 2023)

Pandey, P. (2015). Descriptive or Survey Method. In M. M. Pandey (Ed.), Research Methodology: Tools and Techniques (pp. 84–88). essay, Bridge Center. https://www.euacademic.org/BookUpload/9.pdf (accessed on December 31 2023)

إنكار

الآراء الواردة في هذه المقالة هي آراء المؤلف. القناطر: مجلة الدراسات الإسلامية العالمية لن تكون مسؤولة عن أي خسارة أو ضرر أو مسؤولية أخرى بسبب استخدام مضمون هذه المقالة.