



تأثير استخدام اللعبة التعليمية القائمة على الويب QUIZWHIZZER على نتائج تعلم اللغة العربية لدى طلاب الصف الثامن في مدرسة الفتية المتوسطة الإسلامية المتكاملة بكنبارو

البحث التكميلي
مقدم لنيل شهادة المرحلة الجامعية



UIN SUSKA RIAU

إعداد:

رحمة ناضرة عزمي

رقم القيد: ١٢٢١٠٢٢٠٧٠٣

كلية التربية والتعليم

جامعة السلطان الشريف قاسم الإسلامية الحكومية رياو

١٤٤٧ هـ / ٢٠٢٦ م



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

تأثير استخدام اللعبة التعليمية القائمة على الويب QUIZWHIZZER على
نتائج تعلم اللغة العربية لدى طلاب الصف الثامن في مدرسة الفتية
المتوسطة الإسلامية المتكاملة بكنبارو

البحث التكميلي
مقدم لنيل شهادة المرحلة الجامعية



UIN SUSKA RIAU

إعداد:

رحمة ناضرة عزمي

رقم القيد: ١٢٢١٠٢٢٠٧٠٣

قسم تعليم اللغة العربية بكلية التربية والتعليم
جامعة السلطان الشريف قاسم الإسلامية الحكومية رياو
١٤٤٧ هـ / ٢٠٢٦ م



اقرار الباحثة

أنا الموقعة أدناه

الاسم : رحمة ناضرة عزمي

رقم القيد : ١٢٢١٠٢٢٠٧٠٣ :

العنوان : بانجكينانج، كامبار

أقر بأن هذا البحث الذي قدمته لتكميل شرط من الشروط المقررة لنيل شهادة المرحلة الجامعية في قسم تعليم اللغة العربية بكلية التربية والتعليم لجامعة السلطان الشريف قاسم الإسلامية الحكومية رياو، وموضوعه :
تأثير استخدام اللعبة التعليمية القائمة على الويب QUIZWHIZZER على نتائج تعلم اللغة العربية لدى طلاب الصف الثامن في مدرسة الفتية المتوسطة الإسلامية المتكاملة بكنبارو.

و هذا البحث أعددت به بنفسي وليس من إبداع غيري أو تأليف الآخرين. وإذا ادعى أحد في المستقبل أنه من تأليفه وتبين صحة إدعائه فأني أتحمل المسؤولية على ذلك ولن تكون المسؤولية على المشرف أو على جامعة السلطان الشريف قاسم الإسلامية الحكومية رياو.

حرر هذا الإقرار بناء على رغبتى ولا يجبرني أحد.

بكنبارو، ٢٦ جمادى الآخر ١٤٤٧ هـ

١٧ ديسمبر ٢٠٢٥ م

توقيع الباحثة



رحمة ناضرة عزمي

١٢٢١٠٢٢٠٧٠٣

١٢٢١٠٢٢٠٧٠٣

METER TEMPEL

١٢٢١٠٢٢٠٧٠٣

١٢٢١٠٢٢٠٧٠٣

١٢٢١٠٢٢٠٧٠٣

١٢٢١٠٢٢٠٧٠٣

١٢٢١٠٢٢٠٧٠٣

١٢٢١٠٢٢٠٧٠٣

١٢٢١٠٢٢٠٧٠٣

١٢٢١٠٢٢٠٧٠٣

١٢٢١٠٢٢٠٧٠٣

١٢٢١٠٢٢٠٧٠٣

١٢٢١٠٢٢٠٧٠٣

١٢٢١٠٢٢٠٧٠٣

١٢٢١٠٢٢٠٧٠٣

١٢٢١٠٢٢٠٧٠٣

١٢٢١٠٢٢٠٧٠٣

١٢٢١٠٢٢٠٧٠٣

١٢٢١٠٢٢٠٧٠٣

١٢٢١٠٢٢٠٧٠٣

١٢٢١٠٢٢٠٧٠٣

١٢٢١٠٢٢٠٧٠٣

١٢٢١٠٢٢٠٧٠٣

١٢٢١٠٢٢٠٧٠٣

١٢٢١٠٢٢٠٧٠٣

١٢٢١٠٢٢٠٧٠٣

١٢٢١٠٢٢٠٧٠٣

١٢٢١٠٢٢٠٧٠٣



موافقة المشرف

البحث التكميلي تحت الموضوع: " تأثير استخدام اللعبة التعليمية القائمة على الويب QUIZWHIZZER على نتائج تعلم اللغة العربية لدى طلاب الصف الثامن في مدرسة الفتية المتوسطة الإسلامية المتكاملة بكنبارو " الذي أعدته الطالبة رحمة فاضلة عزمي، رقم القيد ١٢٢١٠٢٢٠٧٠٣ قد تمت له التعديلات من قبل المشرف ووافق للمناقشة في الامتحان النهائي لنيل شهادة المرحلة الجامعية في قسم تعليم اللغة العربية بكلية التربية والتعليم لجامعة السلطان الشريف قاسم الإسلامية الحكومية رياو.

بكنبارو، ٣ رجب ١٤٤٧ هـ
٢٣ ديسمبر ٢٠٢٥ م

المشرف

مسبوح الما جستير

رقم التوظيف : ١٩٦٧٠٢١٩١٩٩٣٠٣١٠٠١

حققتها

رئيسة القسم

كسمياتي الما جستير

رقم التوظيف : ١٩٧٨٠٤٠٥٢٠٠٧١٠٢٠٠٣

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



تقرير لجنة المناقشة

لقد تمت مناقشة البحث التكميلي تحت الموضوع: " تأثير استخدام اللعبة التعليمية QUIZWHIZZER القائمة على الويب على نتائج تعلم اللغة العربية لدى طلاب المرحلة المتوسطة الإسلامية المتكاملة بكنبارو " الذي أعدته الطالبة رحمة ناضرة عزمي، رقم القيد ١٢٢١٠٢٢٠٧٠٣ وقررت اللجنة بنجاحها واستحقاقها على شهادة المرحلة الجامعية في قسم تعليم اللغة العربية بكلية التربية والتعليم لجامعة السلطان الشريف قاسم الإسلامية الحكومية برياو.

بكنبارو، ٢٣ رجب ١٤٤٧ هـ
١٢ يناير ٢٠٢٦ م

المناقشة الثانية


سيري عائشة الماجستير

المناقشة الرابعة


يسريه الماجستير

المناقشة الأولى


الدكتورة الحاجة ميمونة الماجستير

المناقش الثالث


مشفيك هندري الماجستير



عميدة كلية التربية والتعليم

الأستاذة الدكتورة أميرة دعلي

رقم التوظيف : ١٩٧٥١١١٥٢٠٠٣١٢٢٠٠١

1. Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang.
 - a. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.
 - b. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



الاستهلال

قال الله سبحانه وتعالى:

إِنَّا أَنْزَلْنَاهُ قُرْآنًا عَرَبِيًّا لَعَلَّكُمْ تَعْقِلُونَ (سورة يوسف : ٢)
وَكَذَلِكَ أَنْزَلْنَاهُ قُرْآنًا عَرَبِيًّا وَصَرَّفْنَا فِيهِ مِنَ الْوَعِيدِ لَعَلَّهُمْ يَتَّقُونَ أَوْ يُحْدِثُ لَهُمْ ذِكْرًا
(سورة طه : ٢٨)

قال رسول الله صلى الله عليه وسلم:

مَنْ سَلَكَ طَرِيقًا يَلْتَمِسُ فِيهِ عِلْمًا سَهَّلَ اللَّهُ بِهِ طَرِيقًا إِلَى الْجَنَّةِ (رواه المسلم)
طَلَبُ الْعِلْمِ فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ (رواه ابن ماجه)

قال الإمام الشافعي

شَكَوْتُ إِلَى وَكَيْعٍ سُوءَ حِفْظِي # فَأَرْشَدَنِي إِلَى تَرْكِ الْمَعَاصِي
وَأَخْبَرَنِي بِأَنَّ الْعِلْمَ نُورٌ # وَنُورُ اللَّهِ لَا يُهْدَى لِلْعَاصِي

طَهَّرْ قَلْبَكَ وَصَحِّحْ نِيَّتَكَ فَإِنَّ النُّورَ لَا يُوهَبُ إِلَّا لِمَنْ صَبَرَ وَصَدَّقَ.

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

الإهداء

الحمد لله رب العالمين قد أتمت الباحثة من كتابة هذا البحث لتكميل شرط من الشروط المقررة لنيل شهادة المرحلة الجامعية في قسم تعليم اللغة العربية بكلية التربية والتعليم لجامعة السلطان الشريف قاسم الإسلامية الحكومية برياو.

وفي هذه المناسبة تهدي الباحثة هذا البحث لهؤلاء أصحاب الفضيلة:

١. لوالدي المحبوب الفاضل ذي الفهم

٢. لوالدتي المحبوبة المحترمة أزمارة

٣. لأسرتي المحبوبة

٤. لأساتذة في قسم تعليم اللغة العربية



الشكر والتقدير

الحمد لله رب العالمين الذي بنعمته تتم الصالحات وبفضله وكرمه تيسر الأمور. والصلاة والسلام على حبيب الله محمد صلى الله عليه وسلم ، اما بعد.

قد أتمت الباحثة من كتابة هذا البحث لتكميل شرط من الشروط المقررة لنيل شهادة المرحلة الجامعية في قسم تعليم اللغة العربية بكلية التربية والتعليم لجامعة السلطان الشريف قاسم الإسلامية الحكومية برياو.

وفي هذه المناسبة تقدم الباحثة جزيل الشكر والعرفان إلى أصحاب الفضيلة:

١. الأستاذة الدكتورة الحاجة ليني نوفياني مديرة جامعة السلطان الشريف قاسم الإسلامية الحكومية برياو والأستاذ الحاج ريجاني نائب المديرة الأول والدكتور أليكس ويندا نائب المديرة الثاني والدكتور هاريس سيماريماري نائب المديرة الثالث.

٢. الأستاذة الدكتورة أميرة دينياتي عميدة كلية التربية والتعليم جامعة السلطان الشريف قاسم الإسلامية الحكومية برياو والدكتورة سوكما إرني نائبة العميدة الأولى بكلية التربية والتعليم والأستاذة الدكتورة زبيدة أمير نائبة العميدة الثانية بكلية التربية والتعليم والدكتور الحاج جون فاميل نائب العميدة الثالث بكلية التربية والتعليم.

٣. كسمياتي الماجستير رئيسة قسم تعليم اللغة العربية جامعة السلطان الشريف قاسم الإسلامية الحكومية برياو والدكتور دادنج فردوس كاتب قسم تعليم اللغة العربية.

٤. مسبوحن الماجستير المشرف الذي وجهني وأرشدني في كتابة هذا البحث.

٥. الدكتورة أفرزة التي وجهتني وأرشدتني في كتابة هذا البحث.

٦. جميع المحاضرين وأعضاء الموظفين في كلية التربية والتعليم جامعة السلطان الشريف قاسم الإسلامية الحكومية برياو.

٧. رئيسة المدرسة وجميع المعلمين والمعلمات والموظفين والموظفات والطلاب والطالبات في مدرسة الفتية المتوسطة الإسلامية المتكاملة بكنبارو.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

٨. صديقاتي الأعزاء ديسري ماهاراني بوتري وأميلييا نورحبيبة ونوفيليا اللاتي كنّ دائماً

يقدمن لي المساعدة والدعم.

٩. أصدقائي الأعزاء في قسم تعليم اللغة العربية.

١٠. أختاي المحبوتان النساء فاييلا وسيسي ولانداري اللتان قدمتا لي المساعدة أثناء

كتابة هذا البحث.

بكنبارو، ٢٦ جمادى الآخر ١٤٤٧ هـ

١٧ ديسمبر ٢٠٢٥ م

توقيع الباحثة

رحمة ناضرة عزمي



ملخص

رحمة ناضرة عزمي، (٢٠٢٥): تأثير استخدام اللعبة التعليمية القائمة على الويب QUIZWHIZZER على نتائج تعلم اللغة العربية لدى طلاب الصف الثامن في مدرسة الفتية المتوسطة الإسلامية المتكاملة بكنبارو

هذا البحث يهدف إلى معرفة تأثير استخدام اللعبة التعليمية القائمة على الويب QUIZWHIZZER على نتائج تعلم اللغة العربية لدى طلاب الصف الثامن في مدرسة الفتية المتوسطة الإسلامية المتكاملة بكنبارو. استخدم هذا البحث المنهج الكمي التجريبي بتصميم شبه تجريبي من نوع تصميم المجموعة الضابطة غير المتكافئة. وكان مجتمع البحث جميع طلاب الصف الثامن البالغ عددهم ٣٧ طالبا، وقد تم اعتمادهم جميعا عينة للبحث باستخدام أسلوب العينة المشبعة. وتكوّن الصف الثامن (أ) من ١٨ طالبا بوصفه صفا ضابطا، والصف الثامن (ب) من ١٩ طالبة بوصفه صفا تجريبيا. وشملت تقنيات جمع البيانات الملاحظة والاختبار والتوثيق. أما تحليل البيانات فتم من خلال اختبارات الصدق والثبات والطبيعية والتجانس واختبار تائي. وأظهرت نتائج البحث أن استخدام اللعبة التعليمية القائمة على الويب QUIZWHIZZER له تأثير دالّ إحصائي في نتائج تعلم اللغة العربية لدى الطلاب. وقد ثبت ذلك من خلال الاختبار التائي للعينات المستقلة أن قيمة (ت) المحسوبة بلغت ٤,٣٤٨ وهي أكبر من قيمة (ت) الجدولية ١,٦٩٢، وقيمة الدلالة بلغت ٠,٠٠٠ أصغر من ٠,٠٥ وبذلك قُبِلت الفرضية البديلة ورُفِضت الفرضية الصفرية مما يدل على أن هذه الوسيلة فعالة في الاستخدام.

الكلمات الأساسية: تأثير، اللعبة التعليمية القائمة على الويب QUIZWHIZZER،

نتائج تعلم اللغة العربية



ABSTRACT

Rahmanadhira Azmi (2025): The Effect of Using Quiz Whizzer Web-Based Educational Game on Student Arabic Language Learning Achievement at Eighth-Grade of Islamic Integrated Junior High School of Al Fityah Pekanbaru

This research aimed at finding out the effect of using QuizWhizzer web-based educational game on student Arabic language learning achievement at eighth-grade of Islamic Integrated Junior High School of Al Fityah Pekanbaru. Quantitative experimental approach was used in this research with quasi-experimental design in the form of a nonequivalent control group design. All eighth-grade students were the population of this research, they were 37 students, and they were also selected as samples by using total sampling technique. 18 eighth-grade students of class A were the control group, and 19 students of class B were the experimental group. The techniques of collecting data were observation, test, and documentation. Data analysis was conducted through tests of validity, reliability, normality, homogeneity, and t-test. The research findings showed that there was a significant effect of using QuizWhizzer web-based educational game on student Arabic language learning achievement. This was proven with independent sample t-test with the score of t_{observed} was 4.348 higher than t_{table} 1.692 and the score of significance was 0.000 lower than 0.05., so H_a was accepted, and H_o was rejected, so this medium was effective to use.

Keywords: Influence, Quizwhizzer Web-Based Educational Game, Arabic Language Learning Achievement



ABSTRAK

Rahmanadhira Azmi (2025): Pengaruh Penggunaan Game Edukasi berbasis Web QuizWhizzer terhadap Hasil Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas VIII di SMPIT Al Fityah Pekanbaru

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan game edukasi berbasis web QuizWhizzer terhadap hasil belajar bahasa Arab siswa kelas VIII SMPIT Al Fityah Pekanbaru. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif eksperimen dengan desain quasi experimental berupa *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas VIII yang berjumlah 37 siswa sekaligus dijadikan sampel melalui teknik sampel jenuh. Kelas VIII A sebanyak 18 siswa sebagai kelas kontrol dan kelas VIII B sebanyak 19 siswa sebagai kelas eksperimen. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, tes, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan melalui uji validitas, reliabilitas, normalitas, homogenitas dan uji t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan game edukasi berbasis web QuizWhizzer berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar bahasa Arab siswa. Hal ini dibuktikan melalui uji *Independent Sample T-Test* dengan nilai t hitung $4.348 > t$ tabel $1,692$ dan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak, sehingga media ini efektif digunakan.

Kata Kunci: Pengaruh, Game edukasi berbasis web quizwhizzer, Hasil belajar bahasa Arab

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



محتويات البحث

أ	اقرار الباحثة.....
ب	موافقة المشرف.....
ج	تقرير لجنة المناقشة.....
د	الاستهلال.....
هـ	الإهداء.....
و	الشكر والتقدير.....
ح	ملخص.....
ك	محتويات البحث.....
م	قائمة الجداول.....
١	الفصل الأول أساسيات البحث.....
١	أ. خلفية البحث.....
٤	ب. مصطلحات البحث.....
٥	ج. مشكلات البحث.....
٥	د. حدود البحث.....
٥	هـ. سؤال البحث.....
٦	و. هدف البحث.....
٦	ز. أهمية البحث.....
٨	الفصل الثاني الإطار النظري.....
٨	أ. المفهوم النظري.....

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



ب. الدراسات السابقة	١٩
ج. المفهوم الإجرائي	٢٠
د. إطار التفكير و فروض البحث	٢١
الفصل الثالث منهجية البحث	٢٢
أ. تصميم البحث	٢٣
ب. مكان البحث وزمانه	٢٤
ج. موضوع البحث و أفراده	٢٥
د. مجتمع و عينة البحث	٢٦
هـ. أدوات جمع البيانات	٢٧
و. طريقة لجمع البيانات	٢٨
ز. طريقة تحليل البيانات	٢٩
الفصل الرابع عرض البيانات و تحليلها	٣٠
أ. وصف ميدان البحث	٣١
ب. عرض البيانات	٣٢
ج. تحليل البيانات بالاختبارات	٣٣
الفصل الخامس الخاتمة	٣٤
أ. نتائج البحث	٣٥
ب. توصيات البحث	٣٦
قائمة المراجع	٣٧
الملاحق	٣٨



قائمة الجداول

٢,١	الجدول	مؤشرات تحقيق نتائج تعلم اللغة العربية	١٨
٣,١	الجدول	تصميم البحث Control Group PreTest – PostTest	٢١
٣,٢	الجدول	جميع مجتمع البحث	٢٢
٣,٣	الجدول	ورقة الملاحظة لتطبيق لعبة تعليمية قائمة على الويب	٢٣
		Quizwhizzer	٣٥
٣,٤	الجدول	شبكة أسئلة اختبار قبلي	٣٥
٣,٥	الجدول	شبكة أسئلة اختبار بعدي	٣٦
٣,٦	الجدول	معايير درجة نتائج تعلم اللغة العربية	٤١
٤,١	الجدول	الهيكل التنظيمي للمدرسة الفتية المتوسطة الإسلامية المتكاملة بكنبارو	٤٤
٤,٢	الجدول	بيانات معلمي وموظفي مدرسة الفتية المتوسطة الإسلامية المتكاملة بكنبارو	٤٧
٤,٣	الجدول	عدد الطلاب في مدرسة الفتية المتوسطة الإسلامية المتكاملة بكنبارو	٤٨
٤,٤	الجدول	الإمكانات المتوفرة في مدرسة الفتية المتوسطة الإسلامية المتكاملة بكنبارو	٤٨
٤,٥	الجدول	الملاحظة الأولى	٤٩
٤,٦	الجدول	الملاحظة الثانية	٥١
٤,٧	الجدول	الملاحظة الثالثة	٥٣
٤,٨	الجدول	الملاحظة الرابعة	٥٥
٤,٩	الجدول	الملاحظة الخامسة	٥٧
٤,١٠	الجدول	الملاحظة السادسة	٥٩
٤,١١	الجدول	قائمة نتيجة الملاحظة بعد تطبيق	٦١



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

٦٥

٦٦

٦٧

٦٨

٦٩

٧٠

٧١

٧٢

٧٣

٧٤

٧٥

٧٦

٧٧

٧٨

٧٩

٨٠

٨١

٨٢

٨٣

٨٤

٨٥

٨٦

٨٧

٨٨

٨٩

٩٠

٩١

٩٢

الجدول ٤,١٢ نتائج تعلم الطلاب قبل تطبيق اللعبة التعليمية القائمة على الويب	٦٥
Quizwhizzer	٦٦
الجدول ٤,١٣ نتائج تعلم الطلاب بعد تطبيق اللعبة التعليمية القائمة على الويب	٦٧
Quizwhizzer	٦٨
الجدول ٤,١٤ الفرق بين الاختبار القبلي والبعدي بتطبيق اللعبة التعليمية القائمة على الويب	٦٩
Quizwhizzer لترقية نتائج تعلم اللغة العربية	٧٠
الجدول ٤,١٥ نتائج اختبار صدق البيانات لاختبار قبلي	٧١
الجدول ٤,١٦ نتائج اختبار صدق البيانات لإختبار البعدي	٧٢
الجدول ٤,١٧ نتائج اختبار الموثوقية	٧٣
الجدول ٤,١٨ النتائج الوصفية	٧٤
الجدول ٤,١٩ النتائج الطبيعية	٧٥
الجدول ٤,٢٠ نتائج اختبار المتجانسة	٧٦
الجدول ٤,٢١ نتائج اختبار العينة المستقلة	٧٧



الفصل الأول أساسيات البحث

أ. خلفية البحث

نتائج التعلم هي مؤشرات رئيسية تعكس مدى قدرة الطلاب على فهم وإتقان المادة الدراسية وفي هذه الحالة باللغة العربية. غالبًا ما تطرح اللغة العربية بتركيبتها الصرفية والنحوية المعقدة صعوبات أمام المتعلمين غير الناطقين بها. وقد كشفت دراسة استقصائية أجرتها وزارة الشؤون الدينية الإندونيسية (٢٠٢٣) أن ٦٢% من طلاب في مدرسة المتوسطة واجهوا مشاكل في إتقان المفردات والقواعد، حيث بلغ متوسط درجات امتحان اللغة العربية الوطني ٦٨,٥ فقط - وهو أدنى مستوى مقارنة بالمواد الأخرى.^١ بالإضافة إلى ذلك، فإن أساليب التدريس التقليدية وعدم استخدام التكنولوجيا كوسائط في تعلم اللغة العربية يزيد من تفاقم التحديات في تعلم اللغة العربية.

يعد تحسين نتائج التعلم أمرًا ضروريًا لضمان أن الطلاب ليسوا قادرين على فهم المادة فحسب، بل يمكنهم أيضًا تطبيق المعرفة في حياتهم اليومية.^٢ يرتبط هذا الأمر بالتعقيدات اللغوية والثقافية في تعلم اللغة العربية التي تتطلب مناهج مبتكرة لمساعدة الطلاب على التغلب على هذه التحديات. وإدراكًا لأهمية تحسين جودة تعلم اللغة العربية، برزت اللعبة التعليمية كحل مبتكر. وتتمتع اللعبة التعليمية بالقدرة على ابتداع تجربة تعليمية تفاعلية وممتعة وذلك لتغيير التصورات السلبية لدى الطلاب عن تعلم اللغة العربية الذي غالبًا ما يعتبر صعبًا ومملًا.

Sultan A. Almelhes, "Gamifikasi untuk Pengajaran Bahasa Arab kepada Penutur Non-Asli: Tinjauan Literatur Sistematis," *Frontiers in Education* 9, no. Maret (2024): 1–11, <https://doi.org/10.3389/feduc.2024.1371955>.

^٢ محمد عطية خميس، مناهج البحث في التربية وعلم النفس، (القاهرة: دار الفكر العربي، ٢٠٠٣م)، ص ٨٧–٨٩

تركز نتائج تعلم اللغة العربية في هذا البحث على مهارة القراءة . ومن الناحية المثالية، تتطلب مخرجات تعلم القراءة أن يكون لدى المتعلمين القدرة على تمييز معنى الجملة وفهم التركيب اللغوي ، وفهم المعلومات العامة من النص المقروء. وتُعد مهارة القراءة إحدى المهارات الأساسية التي تلعب دورًا مهمًا في إتقان اللغة العربية. وبالتالي، يمكن أن يكون النجاح في تعلم القراءة مؤثرًا مهمًا في تقييم نتائج تعلم اللغة العربية. اللعبة التعليمية لا تجعل الطلاب يشاركون بنشاط فحسب، بل يكتسبون الطلاب خبرات واقعية تساعد على فهم المادة أفضل.^٣ مشاركة الطلاب تساهم في زيادة دافعيتهم الذاتية. تُظهر الأبحاث أن الطلاب الذين لديهم دوافع جوهرية عالية يميلون إلى إظهار أداء أكاديمي أفضل. وبالتالي، فإن دمج اللعبة التعليمية في تعلم اللغة العربية لا يمكن أن يثير حماسة الطلاب ودافعيتهم فحسب، بل يثبت فعاليتهم في تحسين الجودة الإجمالية لنتائج التعلم.

إحدى المنصات التي تقدم ميزات لعبة تعليمية مبتكرة هي Quizwhizzer. Quizwhizzer هي عبارة عن منصة ألعاب تعليمية توفر مجموعة متنوعة من النماذج المصممة خصيصاً لتلبية احتياجات المستخدم ويمكن الوصول إليها عاما من الأجهزة الإلكترونية عن طريق إدخال رموز وصول معينة.⁴ هذه المنصة تتيح لمدرسين إنشاء أسئلة يتم تجميعها في ألعاب تفاعلية وممتعة، بحيث تصبح عملية التعلم أكثر ديناميكية وتشويقاً للطلاب.

الدراسات السابقة أثبتت أن استخدام الألعاب التعليمية يمكن أن يحسن من دافعية الطلاب ونتائج التعلم في مختلف المواد الدراسية. فقد أظهر بحث نقطة فائرة أن

³ Imelda Meri Yani, Dian Ernaningsih, and Fitriah, “Pengaruh Media Pembelajaran Game Edukasi Quizwhizzer Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Di SMA Sint. Gabriel Maumere,” *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)* 9, no. 2 (2023): 165–2035, <https://doi.org/10.37729/jpse.v9i2.3503>.

⁴ Usaila, Abdul Rohman Sudesi, and Shofil Fikri, "Desain Dan Analisis Media Pembelajaran Qira'ah," *Muhadasah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 5, no. 2 (2023): 147–63, <https://doi.org/10.51339/muhad.v5i2.1040>.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
 1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

استخدام اللعبة التعليمية القائمة على الويب Quizwhizzer يمكن أن يحسن فهم الطلاب للمفاهيم الرياضية.^٥ وتُظهر أبحاث أخرى أن استخدام اللعبة التعليمية القائمة على الويب Quizwhizzer يمكن أن يحسن دافعية الطلاب ونتائج تعلم الرياضيات^٦ ومع ذلك، لا تزال الأبحاث حول تأثير استخدام اللعبة التعليمية القائمة على الويب Quizwhizzer على نتائج تعلم الطلاب للغة العربية محدودة.

بناء على الملاحظات الأولية في مدرسة الفتية المتوسطة الإسلامية المتكاملة بكنبارو، وجدت الباحثة أن مواد اللغة العربية لا تزال بحاجة إلى وسائط تعليمية مبتكرة لنقل المواد أكثر فعالية. وعلى الرغم من أن المعلمين حاولوا تطبيق وسائط مختلفة، مثل كتاب المدرسي العربي والبطاقات المصورة وألعاب مطابقة البطاقات المفهرسة و موقع الكاهوت وعروض الباوربوينت، إلا أن نتائج تعلم اللغة العربية لدى الطلاب لا تزال منخفضة نسبيًا، خاصة في مهارات القراءة. ويمكن ملاحظة ذلك من خلال الأعراض التالية:

١. مازال طلاب لم يستطيعوا على تمييز معنى المفردات عن التسوق
٢. مازال طلاب لم يستطيعوا على تمييز صيغة الكلمة عن التسوق
٣. مازال طلاب لم يستطيعوا على فهم وظيفة التركيب مبتدأ + خبر في الجملة
٤. مازال طلاب لم يستطيعوا على فهم المعنى الصحيحة في سياق الجملة عن التسوق
٥. مازال طلاب لم يستطيعوا على فهم المعلومات العامة من نص أو حوار عن التسوق من الناحية النظرية، يجب أن تتحسن نتائج تعلم الطلاب من خلال تطبيق الوسائط المتنوعة. ومع ذلك، فإن الحقائق التي توصل إليها الباحثون، أن الطلاب لا

^٥ Nuthfah Faijah, Nuryadi Nuryadi, and Nafida Hetty Marhaeni, "Efektivitas Penggunaan Game Edukasi Quizwhizzer Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Teorema Phytagoras," *PHI: Jurnal Pendidikan Matematika* 6, no. 1 (2022): 117, <https://doi.org/10.33087/phi.v6i1.194>.

^٦ Amanda Bella Sasmita, Mujiyem Sapti, and Prasetyo Budi Darmono, "Pengaruh Pembelajaran Berdiferensiasi Berbasis Rme Menggunakan Media Interaktif Quizwhizzer Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Siswa," *Pedagogy: Jurnal Pendidikan Matematika* 8, no. 2 (2023): 379–86.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

يزالون يواجهون صعوبة في إتقان المادة المتعلقة بموضوع التسوق وتركيب مبتدأ خبرهما يؤثر على نتائجهم التعليمي. وهذا يدل على وجود فجوة بين الجهد المبذول والنتائج المحققة.

بناءً على الظاهرة الموضحة أعلاه، من المهم إجراء بحث يركز على استخدام الألعاب التعليمية القائمة على الويب Quizwhizzer في محاولة تحسين نتائج تعلم الطلاب. لذا، الباحثة تهتم بإجراء بحث بعنوان تأثير استخدام اللعبة التعليمية القائمة على الويب Quizwhizzer على نتائج تعلم اللغة العربية لدى طلاب الصف الثامن في مدرسة الفتية المتوسطة الإسلامية المتكاملة بكنبارو.

ب. مصطلحات البحث

ولتفادي التفسيرات الخاطئة في هذا البحث لا بد من التأكيد على المصطلحات التالية:

١. اللعبة التعليمية

اللعبة التعليمية هي وسائل تعليمية مرتبة في شكل ألعاب مصممة لتوفير خبرات تعليمية للطلاب يتم تقديمها بطريقة ممتعة وتعليمية.^٧

٢. الويب Quizwhizzer

الويب هو خدمة من الإنترنت في شكل تقنية النص التشعبي لإيجاد المعلومات من خلال اتباع الروابط المتوفرة في مستندات الويب المعروضة في متصفح الويب.^٨ و Quizwhizzer هو موقع إلكتروني يوفر تسهيلات في شكل ألعاب تعليمية في شكل اختبارات تفاعلية سردية ومرنة لاستخدامها كوسائط تعليمية.^٩

^٧ Najuah, dkk, *Game Edukasi: Strategi dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21*, (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2022), hlm.6

^٨ Nunu Mahnun, *Media dan Sumber Belajar Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2014), hlm. 114

^٩ Yusfringka Adhi, Vivi Rulviana, and Apri Kartikasari, "Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar Efektivitas Penggunaan Game Quizwhizzer Sebagai Media Evaluasi Terhadap Antusiasme Siswa Sekolah Dasar," *Konferensi Ilmiah Dasar 4* (2023): 637–43, <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID>.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

٣. نتائج التعلم

نتائج التعلم هي التغيرات التي تظهر على الطلاب نتيجة لأنشطة التعلم غير البدنية مثل التغيرات في السلوك والمعرفة والمهارات.^{١٠}

ج. مشكلات البحث

١. استخدام وسائط الألعاب التعليمية في تعلم اللغة العربية.

٢. استخدام الويب Quizwhizzer في تعلم اللغة العربية.

٣. نتائج تعلم اللغة العربية.

٤. العوامل الداعمة التي تؤثر على نتائج التعلم.

٥. العوامل المعيقة التي تؤثر على نتائج التعلم.

٦. محدودية الطرق في تعلم اللغة العربية.

٧. محدودية الوسائط في تعلم اللغة العربية.

٨. تأثير استخدام اللعبة التعليمية القائمة على الويب Quizwhizzer على نتائج التعلم.

د. حدود البحث

إستنادا إلى مشكلات البحث التي كتبها الباحثة فقد حددت الباحثة المشكلة في "تأثير استخدام اللعبة التعليمية القائمة على الويب Quizwhizzer على نتائج تعلم اللغة العربية من الناحية المعرفية لدى طلاب الصف الثامن في مدرسة الفتية المتوسطة الإسلامية المتكاملة بكنبارو".

هـ. سؤال البحث

إستنادا إلى شرح خلفية البحث ، صياغة مشكلة البحث "هل اللعبة التعليمية القائمة على الويب Quizwhizzer لها تأثير على نتائج تعلم اللغة العربية لدى طلاب الصف الثامن في مدرسة الفتية المتوسطة الإسلامية المتكاملة بكنبارو ؟ "

¹⁰ Eko Putro Widoyoko, *Evaluasi Program Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2016), hlm.25



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

و. هدف البحث

هدف هذا البحث لمعرفة تأثير استخدام اللعبة التعليمية القائمة على الويب Quizwhizzer على نتائج تعلم اللغة العربية.

ز. أهمية البحث

تنقسم أهمية هذا البحث إلى قسمين وهما، النظرية و التطبيقية:

١. من الناحية النظرية

الفائدة النظرية لهذا البحث هي اضافة إلى الثروة المعرفية و المعرفة المتعلقة باللغة العربية باستخدام اللعبة التعليمية القائمة على الويب Quizwhizzer.

٢. من الناحية التطبيقية.

أ. للباحثين

من المتوقع أن يكون هذا البحث مرجعاً ومعتبراً للباحثين الآخرين المهتمين باستكشاف المزيد من تطبيقات اللعبة التعليمية القائمة على الويب في تعلم اللغة العربية.

ب. للمعلمين

من المأمول أن يساهم هذا البحث في مساعدة المعلمين في استخدام اللعبة التعليمية القائمة على الويب Quizwhizzer كحل لتحسين نتائج تعلم الطلاب بحيث يمكن تحقيق أهداف تعلم اللغة العربية التي تم وضعها صحيحاً ومثالياً.

ج. للطلاب

هذا البحث يمكن أن يجعل تعلم اللغة العربية أكثر ممتعة وتفاعلية وملاءمة لاهتمامات الطلاب بحيث يمكن تحسين نتائج تعلم الطلاب وتحصيلهم.

د. للمدرسة

من المأمول أن يقدم هذا البحث مدخلات بناءة ومفيدة لتحسين نتائج تعلم اللغة العربية للطلاب ، و أن يكون دليلا لحل المشكلات في زيادة اهتمام الطلاب بالتعلم.



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

الفصل الثاني الإطار النظري

أ. المفهوم النظري

١. نتائج التعلم

(أ) تعريف نتائج التعلم

النتيجة هي شيء يتم الحصول عليه من عملية أو نشاط. في سياق التعليم، تشير النتائج إلى الإنجازات التي حصل عليها الطلاب بعد اتباع عملية التعلم. يمكن أن تكون النتائج في شكل درجات أو مهارات أو تغيرات في المواقف يمكن قياسها وتقييمها. ووفقًا لسوبريادي، تعتبر النتائج مؤشرًا على نجاح العملية التعليمية التي يمكن تقييمها من خلال أساليب التقييم المختلفة^{١١} التعلم هو عملية تغيير السلوك والفهم والمهارات نتيجة للخبرة أو الممارسة أو التدريس.^{١٢} التعلم لا يقتصر على إتقان المعلومات فحسب، بل يشمل تطوير المهارات الاجتماعية والعاطفية والمعرفية. يمكن أن يتم التعلم بشكل رسمي في الفصل الدراسي أو بشكل غير رسمي خارج الفصل الدراسي، ويتضمن تفاعلات بين الأفراد والبيئة ومصادر التعلم.

نتائج التعلم تعكس مدى فهم الطلاب للمواد التي يتم تدريسها ومدى فعالية عملية التعلم. نتائج التعلم هي التغيرات التي تظهر على الطلاب نتيجة لأنشطة التعلم غير البدنية مثل التغيرات في السلوك والمعرفة والمهارات.^{١٣} وفي الوقت نفسه، وفقًا روسمونو فإن نتائج التعلم هي التغيرات في السلوك الفردي

Supriyadi, A. (2021). "Evaluasi Pembelajaran: Teori dan Praktik". *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(2), 123-135.

Muhammad Hawal Sholeh, Edi Kurniawan Farid, and Ainur Rofiq Sofa, تحليل مشكلات تعلم، no. 2 (2025): 445-58.

Eko Putro Widoyoko, *Log. Cit*



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

التي تشمل التغيرات في القدرات المعرفية والوجدانية والحركية النفسية. يتم الحصول على التغيرات في السلوك بعد إكمال الطلاب لبرنامج التعلم من خلال التفاعل مع مصادر التعلم المختلفة وبيئة التعلم.^{١٤}

وبالتالي يمكن استنتاج أن نتائج التعلم هي الإنجازات التي يحصل عليها الطلاب بعد مرورهم بعملية التعلم التي تشمل المعارف والمهارات والسلوكيات التي يمكن قياسها. ولا تظهر نتائج التعلم الجيدة من المعرفة المكتسبة فحسب، بل أيضًا من المواقف والمهارات التي تتطور.

ب) العوامل التي تؤثر على نتائج التعلم

نتائج تعلم الطلاب تتأثر بعوامل مختلفة. إن فهم هذه العوامل مهم جدًا لتحسين فعالية عملية التعلم. وفقًا لليني مارلينا، يتم تجميع العوامل التي تؤثر على نتائج التعلم في عدة أقسام، بما في ذلك العوامل الداخلية والعوامل الخارجية.^{١٥}

أ. العوامل الداخلية، هي عوامل تتعلق بجميع حالات الطلاب، بما في ذلك:

١) الحالة البدنية

الصحة البدنية الممتازة تدعم الطالب على القيام بالأنشطة التعليمية جيدًا، بحيث يكون قادرًا على تحقيق إنجازات تعليمية جيدة أيضًا.^{١٦} وعلى العكس من ذلك، فإن الطالب المريض خاصة. إذا

^{١٤} Rusmono. 2017. *Strategi Pembelajaran Pembelajaran Dengan Problem Based Learning Itu Perlu: Untuk Meningkatkan Profesionalitas Guru*, (Bogor Penerbit Ghalia Indonesia, 2017), hlm. 56

^{١٥} Marlina Leni and Sholehun, "Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Majaran Kabupaten Sorong," *Jurnal Keilmuan, Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya* 2, no. 1 (2021): 66–74, <https://unimuda.e-journal.id/jurnalbahasaIndonesia/article/download/952/582>.

^{١٦} علي أبو صالح، غازي قاسم حمادة، الصحة واللياقة البدنية (الرياض: مكتبة العبيكان ١٤٢٩هـ) ص. ٨٥.



كان مريضاً جداً ويحتاج إلى علاج مكثف في المستشفى فإنه لن يستطيع التركيز على التعلم جيداً.

(٢) الحالة النفسية

أ. الذكاء

إن ارتفاع مستوى الذكاء (متوسط مرتفع، متفوق، عبقرى) لدى الطلاب سيسهل عليهم حل المشاكل الأكاديمية في المدرسة. وبهذه القدرة

سيتمكنون أيضاً من تحقيق أفضل الإنجازات التعليمية.^{١٧}

ب. الاهتمام

الاهتمام هو الرغبة الشديدة تجاه شيء.^{١٨} ومع الاهتمام، سيشجع الطلاب على إظهار اهتمامهم ونشاطهم ومشاركتهم في المشاركة في التعلم.

ج. الموهبة

الموهبة هي قدرة فطرية وهي إمكانيات لا تزال بحاجة إلى تطوير أو تدريب.^{١٩} في الأساس، كل إنسان لديه موهبة في مجال معين بصفات مختلفة.

د. الدافع

الدافعية هي محرك أو قوة محركة من داخل الفرد تعطي التوجيه والحماسة لأنشطة التعلم بحيث يستطيع تحقيق الأهداف المرجوة.^{٢٠}

هـ. كيفية التعلم

Azza Salsabila and Puspitasari, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar," *JMKSP (Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, Dan Supervisi Pendidikan)* 5, no. 2 (2020): 191, <https://doi.org/10.31851/jmksp.v5i2.3770>.

¹⁸ Abdi Siburian et al., "Kreativitas Guru Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora* 2, no. 2 (2023): 11202–9, <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu>.

¹⁹ عبد السلام عبد الغفار، سيكولوجية الموهبة والتفوق، (القاهرة: دارالفكر العربي، ٢٠٠٢م)، ص ٢١–٢٣.

²⁰ د. عبد الميّد سيد أحمد التويجري، علم النفس التربوي، (السعودية: العبيكان للنشر، ٢٠١٤) ص ٦٠.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

كيفية التعلّم هي استراتيجية يستخدمها الطلاب لفهم المادة المشروحة وبالطبع بطريقة يحب الطلاب استخدامها.

ب. **العوامل الخارجية**، هي عوامل تأتي من خارج الفرد، سواء بيئة مادية أو بيئة مدرسية.

(١) البيئة المدرسية

البيئة المدرسية هي المكان الذي يمارس فيه الطلاب أنشطة التعلم. إن دور المعلم مهم جداً في عملية التعلم، حيث يجب على المعلم تقديم شرح يتعلق بمادة . كما تؤثر طرق التدريس المطبقة ووسائل التعلم التي يستخدمها المعلم على نتائج التعلم التي يحققها الطلاب.^{٢١}

(٢) البيئة الأسرية

البيئة الأسرية هي أقدم مؤسسة تعليمية غير رسمية وهي المكان الأول لنمو الأطفال وتطورهم في تكوين أنماط شخصيتهم.^{٢٢} لذا، فقبل دخول الأطفال التعليم الرسمي (المدرسة) يكون الأطفال قد تلقوا التعليم من والديهم، وكذلك بعد ذهاب الطفل إلى المدرسة فإن دور الوالدين (الأسرة) يحدد نجاح تعليم طفلهم.

ج) مكونات نتائج التعلم

عموماً، تتكون نتائج التعلم بشكل عام من ثلاثة مجالات رئيسية:

²¹ Andri Yandi, Anya Nathania Kani Putri, and Yumna Syaza Kani Putri, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review)," *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara* 1, no. 1 (2023): 13–24, <https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1.14>.

²² Vini Agustiani Hadian, Dewinta Arum Maulida, and Aiman Faiz, "Peran Lingkungan Keluarga Dalam Pembentukan Karakter," *Jurnal Education and Development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan* 10, no. 1 (2022): 240–46, <https://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/3365/2189>.

أ. المجال المعرفي

المجال المعرفي يتعلق بالقدرات الفكرية وعمليات التفكير لدى الطلاب.^{٢٣} واستنادًا إلى تصنيف بلوم يتألف هذا المجال من ستة مستويات: المعرفة، والفهم، والتطبيق، والتحليل، والتقييم، والإبداع.^{٢٣}

ب. المجال الوجداني

المجال الوجداني يتعلق بمواقف الطلاب وقيمهم وعواطفهم. مؤشرات الوجدانية تشمل قدرة الطلاب على إظهار اتجاه إيجابي في التعلم، وتقدير قيم معينة، والمشاركة في الأنشطة الاجتماعية.^{٢٤}

ج. المجال النفسي الحركي

المجال النفسي الحركي يركز على المهارات البدنية والقدرات الحركية. هذا المجال مهم جدًا في تعلم المهارات العملية والتطبيقات الحقيقية مثل التجارب والعروض التقديمية والمهارات اليدوية.^{٢٥}

د. مؤشرات نتائج التعلم

مؤشرات نتائج التعلم هي معايير أو علامات تُستخدم لقياس مدى تحقيق المتعلمين لأهداف التعلم. ويصبح هذا المؤشر مرجعًا في تقييم التغيرات السلوكية كنتيجة لعملية التعلم.

١) المجال المعرفي

²³ Nurul Maulia Agusti and Aslam Aslam, "Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (2022): 5794–5800, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3053>.

²⁴ Mahesya Az-zahra Andryannisa, Aradelia Pinkkan Wahyudi, and Siskha Putri Sayekti, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Resitasi Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di SD Islam Riyadhul Jannah Depok," *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora* 2, no. 1 (2023): 11716–30.

²⁵ Yusrani Fitri, Desyandri, and Yeni Erita, "Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV Sekolah Dasar: Penerapan Pendekatan Pembelajaran Konstruktivis," *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* 8, no. 1 (2022): 2982–92.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

المؤشرات في المجال المعرفي تشمل ما يلي:^{٢٦}

١. المعرفة

المعرفة هي قدرة المتعلمين على تذكر الحقائق أو المصطلحات أو المفاهيم أو المعلومات التي تم تعلمها من قبل. وتشمل مؤشرات المعرفة: الذكر، والاختيار، والتذكر، والتحديد.

٢. الفهم

الفهم هو قدرة المتعلمين على شرح معنى المواد التعليمية وفهم الرسائل الواردة فيها. وتشمل مؤشرات الفهم: التمييز، والشرح، والاستنتاج، والتصنيف.

٣. التطبيق

التطبيق هو قدرة المتعلمين على تطبيق المعرفة والفهم الذي يمتلكونه سابقاً في موقف أو سياق جديد. وتشمل مؤشرات التطبيق: التطبيق والتعديل والإكمال والتركيب.

٤. التحليل

التحليل هو قدرة المتعلمين على تحليل المواد إلى أجزاء صغيرة وفهم العلاقة بين هذه الأجزاء.

٥. التركيب

التركيب التركيب هو قدرة المتعلمين على دمج عناصر مختلفة من المعرفة إلى شكل أو نمط جديد ذي معنى.

٦. التقييم

التقييم هو قدرة المتعلمين على تقديم تقييم لمادة ما بناءً على معايير معينة.

²⁶ Suyono dan Hariyanto, *Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2016), hlm. 167.

13



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

بالمفردات لذا هي تعتبر اللغة الكاملة من حيث المفردات والمعنى والقواعد النحوية.

اللغة العربية ليست فقط أداة تواصل تُستخدم في التفاعل مع المتحدثين بها. فقد أصبحت اللغة العربية لغة العبادة في الإسلام، ولغة العلم والثقافة التي ساهمت في التطور الفكري في العالم.^{٣١} يمكن الاستنتاج أن اللغة العربية لغة غنية ومنهجية ومتطورة باستمرار، وتتطلب الرأسمال اللغوي والثقافي كاملاً لإتقانها جيداً.

(ب) عناصر اللغة العربية

اللغة العربية لها عناصر أساسية تشكل بنية اللغة ووظيفتها. وتشير عناصر اللغة العربية عمومًا إلى ثلاثة عناصر رئيسية :

(١) علم الأصوات

علم الأصوات هو دراسة أصوات اللغة العربية من معرفتها ونطقها وتمييزها حتى تدريبها.^{٣٢} إن إتقان علم الأصوات مهم جدًا حتى يتم النطق باللغة العربية والمعنى المنقول صحيحًا.

(٢) المفردات

المفردات هي كلمة لها معنى من حرفين أو أكثر.^{٣٣} إتقان المفردات يشمل فهم معنى الكلمات والقدرة على استخدامها المناسب في التواصل الشفهي والكتابي.

(٣) التركيب

التركيب هو قواعد أو أحكام اللغة العربية المتعلقة بالنحو والصرف. التركيب يشمل علم النحو والصرف. التركيب يساعد المتعلمين على فهم العلاقة بين الكلمات وصياغة الجملة الصحيحة.

^{٣١} شوقي ضيف، اللغة العربية ومكانتها في الإسلام، (القاهرة: دار المعارف، د.ت)، ص ١٥-١٨

^{٣٢} كمال بشر، علم الأصوات، (القاهرة: دار غريب للطباعة والنشر، ٢٠٠٠م)، ص ١٩-٢٥

^{٣٣} رشدي أحمد طعيمة، تعليم العربية لغير الناطقين بها: أسسه ومدخله، (الرباط: المنظمة الإسلامية



ج) المهارات في اللغة العربية

إنّ تعلّم اللغة العربية يركّز على إتقان المهارات اللغوية التي تشمل أربعة جوانب رئيسية وهي الاستماع والكلام والقراءة والكتابة .

١) مهارة الاستماع

مهارة الاستماع هي قدرة الشخص على استيعاب أو فهم الكلمات أو الجملة التي ينطق بها متحدثون أو وسائط معينة.^{٣٤} مهارة الاستماع يمكن أن تتحقق بالممارسة المستمرة في استماع الفروق في صوت سواء من الناطق الأصلي مباشرة أو من خلال التسجيلات.

٢) مهارة الكلام

مهارة الكلام هي القدرة على النطق بالأصوات أو الكلمات للتعبير عن الأفكار في مثل الأفكار أو الآراء أو الرغبات أو المشاعر للمخاطب.^{٣٥} إن تعلم مهارة الكلام يمكن أن يستخدم مناهج نظرية التعلم المختلفة، مثل السلوكية والإدراكية والبنائية.^{٣٦}

٣) مهارة القراءة

مهارة القراءة هي القدرة على فهم النصوص المكتوبة في اللغة العربية. مهارة القراءة هي مهارات استقبالية يتلقى فيها الطالب الرسائل ويفكها.^{٣٧} عملية تعلم القراءة تشمل التعرف على الحروف وفهم المفردات والقدرة على فهم المعنى الشامل.

³⁴ Saepuddin, "Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Arab Teori Dan Praktik," in *TrustMedia Publishing*, ed. Muchlasin, 1st ed. (Yogyakarta: TrustMedia Publishing, 2012), 159.

³⁵ رشدي أحمد طعيمة، المرجع في تعليم اللغة العربية للناطقين بلغات أخرى، (القاهرة: دار الفكر العربي، ٢٠٠٤م)، ص ١٦٠-١٦٢

³⁶ Ahmad Syamsudin and Nur Habibah, "Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Terintegrasi Teori Belajar Behavioristik , Kognitivistik Dan Konstruktivistik Di Madrasah Berbasis Pesantren," *Jurnal Ilmiah Al-Mashadir: Journal of Arabic Education and Literature* 04 (2024): 21-38,

³⁷ Yasmaruddin, *طرق تدريس اللغة العربية لغيرالعرب (من النظرية إلى التطبيق)*, (Pekanbaru: Kreasi Edukasi, 2015), hlm. 90.

٤) مهارة الكتابة

مهارة الكتابة هي القدرة على تكوين الجمل كتابةً بقواعد نحوية وإملائية صحيحة. ومهارة الكتابة لها عدة مستويات وهي القدرة على كتابة الحروف العربية والقدرة على تأليف الجملة حتى القدرة على الكتابة الكاملة.^{٣٨}

٣. اللعبة التعليمية

أ) تعريف اللعبة التعليمية

اللعبة هي إحدى أشكال النشاطات التي تتضمن مشاركة لاعب أو أكثر في اللعبة بهدف الاستمتاع أو التنافس أو تحقيق أهداف معينة. ووفقاً لفيسه إيستر وآخرين. فإن اللعبة هي لعبة تتكون من مجموعة من القواعد التي تبني موقفاً تنافسياً بين شخصين أو عدة أشخاص أو مجموعات من خلال اختيار استراتيجية مبنية لتحقيق الفوز.^{٣٩}

التعليمية نسبة إلى "تعليم" من كلمة "علم - يعلم" و هي التعريف بالشيء وبذل العلم وإعطاؤه.^{٤٠} التعليم يهدف إلى نقل المعلومات المهمة ومساعدة الأفراد في تطويرهم الشخصي.

اللعبة التعليمية هي وسائل تعليمية مرتبة في شكل ألعاب مصممة لتوفير خبرات تعليمية للطلاب يتم تقديمها بطريقة ممتعة وتعليمية.^{٤١} وفقاً لإيندو إنده بورنومو اللعبة التعليمية هي اللعبة المصنوعة والمصممة خصيصاً كوسيلة تستخدم

³⁸ Kasmianti dan Afriza, *Desain Pembelajaran Bahasa Arab* (Bondowoso: LICENSI, 2022), hlm. 135.

³⁹ Fesah Easter, Verry Ronny Palilingan, and Arje Cerullo Djamen, "Pengembangan Game Edukasi Bahasa Inggris Berbasis Mobile Untuk Siswa PAUD," *Eduatik : Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi* 2, no. 2 (2022): 259–67, <https://doi.org/10.53682/edutik.v2i2.4679>.

⁴⁰ أحمد بن فارس بن زكريا أبو الحسين, *معجم مقاييس اللغة* (دار الفكر, ٢٠٠٧) ص ١١٠

⁴¹ Najuah, dkk, *Log. Cit*



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

لتعليم الشخص خلال مواد تحتوي على الصوت والنصوص والصور ومقاطع الفيديو والرسوم المتحركة التي تهدف إلى توسيع المفاهيم وتوفير فهم أفضل.⁴² من خلال تقديم ميزات اللعبة الشيقة تزيد اللعبة التعليمية من المشاركة النشطة للمتعلمين. عندما يشارك الطلاب في تجربة تعليمية تفاعلية، فإنهم يميلون إلى استيعاب المادة أسرع وبالتالي تحقيق مستوى الفهم المطلوب.⁴³ لذا يمكن استنتاج أن اللعبة التعليمية هي وسائط تعليمية قائمة على اللعبة مصممة خصيصاً لدعم عملية التعلم بطريقة ممتعة وتفاعلية حتى تزيد من فعالية التعلم.

(ب) خصائص اللعبة التعليمية

فايريك نوفين وآخرون أوضحوا أن هناك أربع خصائص رئيسية للعبة التعليمية وهي:⁴⁴

(١) التحديات

التحديات مصممة بحيث يكون لها أهداف واضحة و ثابتة وذات صلة باللاعب. يمكن استخدام التحديات كتغذية راجعة للاعبين لتحفيز اهتمام الأشخاص المشاركين.

(٢) الفضول

الفضول يأتي في صورتين مختلفتين الفضول الحسي والمعرفي، المؤثرات الصوتية والمرئية خاصة في ألعاب الكمبيوتر البيانية تزيد من الفضول

⁴² Indu Indah Purnomo, "Aplikasi Game Edukasi Lingkungan Agen P Vs Sampah Berbasis Android Menggunakan Construct 2," *Technologia: Jurnal Ilmiah* 11, no. 2 (2020): 86, <https://doi.org/10.31602/tji.v11i2.2784>.

⁴³ Hadijah Adam, Mtsn Tidore, and Maluku Utara Indonesia, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Di MTsN 3 Tidore," *JUANGA: Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan* 10, no. 2 (2024): 205–18.

⁴⁴ Errich Noven Trio Kuswantoro, Taufik Rahman, and Armedo Futhi Munadzar, "Game 'Roro Jonggrang' Sebagai Media Belajar Untuk Mengenalkan Cerita Rakyat," *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)* 5, no. 1 (2021): 33–38, <https://doi.org/10.36040/jati.v5i1.3379>.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

الحسي. في حين أنه عندما يشعر اللاعب بتأثير الاهتمام فإن المفاجأة
تثير الفضول المعرفي.

٣) التحكم

التحكم هو السيطرة على النفس التي يمارسها اللاعب في اللعبة.
يتم التحكم لتحديد القرارات التي تؤثر على النتائج التي تؤثر على اللاعب
إيجابيا.

٤) الخيال

الخيال يتضمن المشاعر وعمليات التفكير. الخيال ليس فقط
للاحتياجات العاطفية للاعب، بل يجب أن يوفر تشبيهات. يمكن
للخيال أيضاً أن يعزز التعلم.

ج) فوائد اللعبة التعليمية

وفيما يلي بيان بفوائد اللعبة التعليمية:

١) اللعبة التعليمية يمكن أن تحفز اهتمام ودافع التعلم لأنها تجعل التعلم ممتعاً
ومشوقاً.^{٤٥}

٢) اللعبة التعليمية تحفز عقول الأطفال وإبداعاتهم وهو أمر مهم جداً في
تطورهم المعرفي.

٣) اللعبة التعليمية تحسن من منطق الطلاب وفهمهم من خلال التحديات
والسيناريوهات المعروضة في اللعبة.^{٤٦}

^{٤٥} Haerul Annuar, dkk, *Model Pembelajaran Saintifik Berbasis Game-Base Learning*,
(Malang: PT Literasi Nusantara Abadi Group, 2025), hlm.70

^{٤٦} Najuah, dkk, *Op. Cit.*, hlm.6



٤) اللعبة التعليمية يمكن أن تجعل الطلاب يشاركون فعلياً في التعلم حتى تتحسن نتائج التعلم.^{٤٧}

٥) اللعبة التعليمية تجعل التعلم أكثر جدوى حتى تدوم المعلومات أو المفاهيم التي يتم تلقّيها لفترة طويلة.^{٤٨}

٦) اللعبة التعليمية يمكن أن تُستخدم كوسيلة لتقييم نتائج التعلم، مما يوفر تغذية راجعة فورية للطلاب حول تقدمهم.

٧) اللعبة التعليمية تحسن المهارات الاجتماعية والتعاونية لدى الطلاب، لأن الكثير من الألعاب مصممة لتلعب في مجموعات، وبالتالي زيادة التفاعل بين الطلاب.^{٤٩}

٤. الويب QuizWhizzer

أ) تعريف الويب QuizWhizzer

الويب هو خدمة من الإنترنت في شكل تقنية النص التشعبي لإيجاد المعلومات من خلال اتباع الروابط المتوفرة في مستندات الويب المعروضة في متصفح الويب.^{٥٠} المعلومات الموجودة في الويب عمومًا تحتوي على صور ورسوم توضيحية وفيديو ونصوص لأغراض مختلفة. وفقًا لجهيني فإن Quizwhizzer هو منصة اللعبة التعليمية تستخدم كوسيلة لإيصال المواد التعليمية أو مكان لتقييم التعلم لأنها سرديّة ومُرنة.^{٥١}

⁴⁷ Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Permainan Edukatif Pendukung Pembelajaran Bahasa Arab*(2),(Yogyakarta: Diva Press, 2011), hlm. 38.

⁴⁸ Afdol Tasmara et al., “Penerapan Game Edukasi Berbasis Bamboozle Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik,” *Jurnal Educatio* 11, no. 1 (2025): 9–14.

⁴⁹ Dian Oktary et al., “Pemanfaatan Game Edukasi WordWall Sebagai Media Pembelajaran Guru Sekolah Dasar (SD),” *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat* 4, no. November (2024): 43–49.

⁵⁰ Nunu Mahnun, *Log. Cit*

⁵¹ Juhaeni Juhaeni et al., “Pengembangan Media Game Edukasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas III Siswa Madrasah Ibtidaiyah,” *Journal of Instructional and Development Researches* 3, no. 2 (2023): 58–66, <https://doi.org/10.53621/jider.v3i2.225>.



Hak Cipta Dilindungi Undang-undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Quizwhizzer تؤدي دورًا مهمًا كوسيلة تعليمية لها دور مهم في فهم المادة واهتمام الطلاب بالتعلم كما أن لها تأثيرًا على المواقف والسلوك وهذا يظهر من قدر الجهد الذي يقومون به في التعلم.

فإن الويب QuizWhizzer هو وسائط تعليمية رقمية قائمة على التقويم وهي في صورة موقع إلكتروني فيه لعبة اختبار وذلك ليصبح التعلم أمتع. الويب Quizwhizzer مرفق وسائط تعليمية مبتكرة وله إسهام كبير في تغيير عملية الأنشطة التعليمية حتى يتمكن الطلاب من القيام بأنشطة مختلفة مثل الإنشاء والملاحظة والتوضيح وما إلى ذلك. Quizwhizzer متوفر مجانًا وهناك أيضًا نماذج اختبارات مرئية متنوعة ومميزة مثل الثعابين والسلام والاحتكار مع خيارات ألوان ورسوم متحركة متنوعة.

يُستنتج من ذلك أن موقع Quizwhizzer هو وسائط تعليمية رقمية مبتكرة تدمج عناصر لعبة الاختبار لتعزيز تجربة التعلم. كما أن الوصول المجاني إلى الموقع والنماذج المتنوعة التي يقدمها يثري عملية التعلم، مما يجعله أداة فعالة في دعم الأنشطة التعليمية الإبداعية والممتعة.

(ب) ميزات الويب Quizwhizzer

الويب Quizwhizzer يقدم ميزات متنوعة تدعم عملية تعليمية أكثر متعة وفعالية. وفقًا لديفينتا الميزات الرئيسية على الويب Quizwhizzer هي كما يلي:^{٥٣}

⁵³ Filaili Ainun Jariyah, "Respon Siswa Terhadap Penggunaan Website QuizWhizzer Sebagai Media Pembelajaran Dalam Kelas," *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Kearifan Lokal (JIPKL)* 4, no. 5 (2024): 642–51.

⁵³ Devinta Agung Susanto and Erik Aditia Ismaya, "Pemanfaatan Aplikasi Quizwhizzer Pada PTM Terbatas Muatan Pelajaran IPS Bagi Siswa Kelas VI SDN 2 Tuko," *Cokroaminoto Journal of Primary Education* 5, no. 1 (2022): 104–10, <https://doi.org/10.30605/cjpe.512022.1583>.



(١) سرعة الطالب

الأسئلة تظهر على شاشة كل طالب وبالتالي يمكن للطلاب الإجابة عن الأسئلة حسب سرعتهم و مراجعة إجاباتهم في نهاية اللعبة.

(٢) BYOD (أحضر جهازك الخاص)

يمكن لكل الطلاب التعلم باستخدام أجهزته الخاصة و يمكنهم لعب Quizwhizzer باستخدام أي نوع من الأجهزة مثل أجهزة الكمبيوتر وأجهزة الكمبيوتر المحمولة والأجهزة اللوحية والهواتف الذكية.

(٣) محرر الاختبارات

محرر Quizwhizzer هو أحد أكثر برامج تحرير الاختبارات ابتكاراً اليوم. فهو يسهل على المستخدمين تحميل الصور والأصوات وحتى روابط اليوتيوب للأسئلة التي ينشئها ويحفظها تلقائياً.

(٤) التقارير

Quizwhizzer يوفر تقارير مفصلة عن عمل الطلاب لكل اختبار تقدمهم. يمكن للمعلمين أيضاً معرفة تقدم الطلاب في الاختبار.

(٥) تخصيص الاختبار

يتوفر للمعلمين خيار تخصيص الاختبارات عن طريق تغيير مستوى الصعوبة وحد السرعة وعوامل أخرى.

في اللعبة التعليمية التي يقدمها على الويب Quizwhizzer هناك ميزات شيقة آخر مثل الصور الرمزية والسمات والموسيقى. كما يحتوي Quizwhizzer أيضاً على لوحة الرتبة التي تمكن استخدامها لمعرفة رتبة الطلاب في اللعبة.

Quizwhizzer (ج) خطوات استخدام الويب

خطوات استخدام الويب Quizwhizzer وفقاً لأنجيتا سبتياني وآخرين

وهي: ٥٤

(١) إذا لم يكن لدى المستخدم حساب في الويب Quizwhizzer حتى الآن،

يمكن للمستخدم زيارة الصفحة التالية للتسجيل أولاً:

<https://quizwhizzer.com>

(٢) ثم انقر Try it for free في أعلى يمين الصفحة.

(٣) بعد ذلك، ستظهر صفحة تعرض فيها خيارين وهما أريد أن ألعب لعبة

أو أريد أن أصنعها.

٤) بعد ذلك ستظهر لوحة التحكم في Quizwhizzer. لإنشاء السؤال انقر

على "إنشاء لعبة".

(٥) للمعلم اختيار الميزات المرغوبة على اليمين من الصفحة مثل اللوحة

والسؤال والإعداد ودرجة الجودة.

٦) إذا كان المعلم قد أنشأ لعبة تعليمية وفقاً لما هو المطلوب في التعلم يمكن

للمستخدم تحديد إذا كان يريد استخدام اللعبة التعليمية كمسابقة

مباشرة أو كواجب منزلي.

(٧) إذا كان المعلم قد أعد رمز اللعبة أو الرابط الذي يمكن مشاركته مع

الطلاب.

٨) ممكن للطلاب النقر على الرابط الذي شاركه المعلم أو يمكن الانتقال إلى

الصفحة: <https://app.quizwhizzer.com/play> وإدخال الرمز الذي شاركه

المعلم.

⁵⁴ Anggita Septiani and Apri Utami Parta Santi, “Pengaruh Aplikasi Quizwhizzer Terhadap Minat Belajar Siswa IV Pada Materi Sumber Energi,” *Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, 2022, 128, <https://app.quizwhizzer.com/play>.



- ٩) أدخل الطلاب الرمز المكون من ٦ أرقام التي قدمها المعلم.
- ١٠) بعد ذلك يكتب الطلاب أسماءهم ثم ينقرون على "ابدأ".
- ١١) بعد إجابة جميع الأسئلة يمكن للطلاب رؤية النتيجة التي حصلوا عليها وترتيب الطلاب الذين أجابوا عن الاختبار.

د) مزايا استخدام الويب Quizwhizzer

في وسائط التعلم يجب أن تكون هناك مزايا وعيوب. أما مزايا اختبار الويب Quizwhizzer كما يلي:

- ١) التسهيل على المعلمين إنشاء اختبارات متنوعة مصممة حسب احتياجات التعلم.
- ٢) تبسيط عملية التقييم لأن عند الإجابة عن الأسئلة أو الاختبارات صحيح، ستظهر النقاط والترتيب مباشرة.
- ٣) إذا أجاب الطالب عن اللعبة خطأ فالإجابة الصحيحة ستظهر مع المناقشة حتى يمكن استخدامها كتصحيح مستقل للطلاب.
- ٤) اختيار الوضع العشوائي عند عمل اللعبة يمكن أن يقلل من الغش ويدرب صدق الطلاب أيضًا.
- ٥) Quizwhizzer يقدم اختبارات تفاعلية التي تحسن من مشاركة الطلاب وبالتالي يؤثر على نتائجهم التعليمية إيجاباً.^{٥٥}
- ٦) Quizwhizzer قادر على زيادة اهتمام الطلاب وحماسهم والقضاء على الملل والضجر في التعلم.^{٥٦}

^{٥٥} Anisa Widhi Oktavian, Dita Wahyuni, and Farida Istiani, "Penerapan Aplikasi Quizwhizzer Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKn Materi Keragaman Budaya Di Indonesia Kelas V Di SD Negeri Lajuk Sidoarjo," *ENTINAS: Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Pembelajaran* 1, no. 1 (2023): 106–14, <https://app.quizwhizzer.com/play>.

^{٥٦} Rohmatin Alfianistiawati et al., "Implementasi Quizwhizzer Sebagai Media Belajar Digital Dalam Pembelajaran Sosiologi Kelas X Dan XI SMAN 8 Malang," *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial (JIHIS)* 2, no. 7 (2022): 698–706, <https://doi.org/10.17977/um063v2i7p698-706>.



٧ Quizwhizzer قادر على الوصول إليه من أجهزة مختلفة بما في ذلك أجهزة الكمبيوتر والأجهزة اللوحية والهواتف الذكية مما يسهل على الطلاب التعلم في أي مكان وزمان.

هـ) عيوب استخدام الويب Quizwhizzer

أما عيوب الويب Quizwhizzer فهي كالتالي:

- ١) المشاكل المتعلقة بالشبكة أو عدم استقرار الإنترنت يمكن أن تعيق التعلم.
- ٢) عند العمل، يمكن للطلاب فتح صفحة جديدة.
- ٣) قد يواجه الطلاب انخفاضًا في الرتبة بسبب عدم قدرتهم على الاستفادة من الوقت مناسبًا.
- ٤) عقبات أو مشاكل إضافية، إذا كان الطلاب ينضمون متأخرين.

ب. الدراسات السابقة

و قد تم اجراء هذا البحث من خلال دراسات أخرى:

١. واندا نوغروهو يانوارتو و لوطفيانا ميلا سوسانتي بعنوان "استخدام تطبيق QuizWhizzer لتعزيز قدرة رياضيات الطلاب في نموذج التعلم القائم على الألعاب" ٢٠٢٣

الاختلاف	التشابه
تركيز نتائج التعلم المعنية هو دافعية الطلاب واستجاباتهم ورضاهم في مواد الرياضيات.	استخدام QuizWhizzer كوسيلة تعليمية قائمة على اللعبة التعليمية لتحسين نتائج تعلم الطلاب
كانت أداة لجمع البيانات هي استبيان استجابة الطلاب.	

الاختلاف	التشابه
طريقة البحث هي البحث الإجرائي الصفي (PTK)	البحث عن تأثير استخدام QuizWhizzer كوسيلة تعليمية على نتائج تعلم الطلاب
التركيز على وصف الزيادة في النشاط والاهتمام ونتائج تعلم التربية المدنية على التنوع الثقافي في إندونيسيا (PPKn)	أداة لجمع البيانات هي اختبار نتائج التعلم.
هناك أداة لجمع البيانات أخرى وهي الاستبيان	

الاختلاف	التشابه
البحث عن تأثير استخدام QuizWhizzer على اهتمام تعلم الطلاب الذي يتعلق بالجوانب الوجدانية في تعلم العلوم (IPA)	استخدام Quizwhizzer كوسيلة تعليمية قائمة على اللعبة التعليمية
كانت أداة لجمع البيانات هي استبيان اهتمام تعلم الطلاب.	استخدام طريقة البحث التجريبي الكمي.



Hak Cipta Ditangguhkan Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ج. المفهوم الإجرائي

المفهوم الإجرائي هو وصف أو تعريف واضح ومحدد لمفهوم مجرد الذي يمكن قياسه وملاحظته واختباره تجريبياً في البحث.^{٥٧} المفهوم الإجرائي هذا البحث يشمل اللعبة التعليمية القائمة على الويب QuizWhizzer (المتغير المستقل) ونتائج تعلم الطلاب (المتغير التابع).

١. اللعبة التعليمية

المفهوم الإجرائي المتعلق باللعبة التعليمية في هذا البحث هي:

١. المعلمة توجه الطلاب لفتح الجهاز (كمبيوتر محمول أو هاتف ذكي أو جهاز لوحي) والدخول إلى منصة QuizWhizzer.
٢. المعلمة توزع الرمز (رقم مكون من ٦ أرقام) أو رابط لعبة الاختبار العربي المصممة مسبقاً إلى الطلاب.
٣. الطلاب يدخلون إلى الصفحة <https://app.quizwhizzer.com/play> أو ينقرن على الرابط الذي وزعه المعلم.
٤. الطلاب يدخلون رمز اللعبة الذي قدمه المعلم.
٥. الطلاب يملأون الاسم كهوية اللاعب ويبدأون اللعبة بالنقر على "ابدأ".
٦. الطلاب يؤدون اختبارات اللغة العربية تفاعلاً على منصة QuizWhizzer في شكل تمييز معنى المفردات، وفهم وظيفة تركيب مبتدأ وخبر وفهم المعلومات من النص عن التسوق.
٧. للطلاب رؤية درجاتهم وترتيبهم على الفور بعد إكمال الاختبار.
٨. تقدم المعلمة ملاحظات على نتائج الاختبار التي حصل عليها الطلاب وتصحيح الأخطاء الشائعة وتقديم شرحاً إضافياً.
٩. قامت المعلمة نتيجة اختبار الطلاب بالتقويم.



٢. نتائج تعلم اللغة العربية

نتائج التعلم تشمل ثلاثة مجالات وهي المجال المعرفي والمجال الوجداني والمجال الحركي النفسي. في هذا البحث تركز الباحثة على المجال المعرفي الذي يركز على المستوى C2 (الفهم). ويتعلق المجال المعرفي في هذا البحث بقدرة المتعلمين على إتقان مادة اللغة العربية التي تشمل مهارة القراءة في موضوع "التسوق" مع استخدام تركيب مبتدأ + خبر. تُقاس نتائج التعلم من خلال الاختبارات التحريرية التي يتم إعدادها بناءً على مؤشرات تحقيق نتائج التعلم في كل مستوى معرفي. أما مؤشرات تحقيق نتائج تعلم اللغة العربية للطلاب فهي كالتالي:

الجدول ٢,١

مؤشرات تحقيق نتائج تعلم اللغة العربية

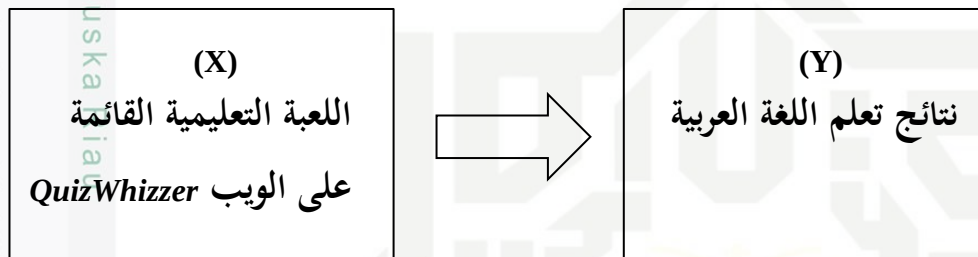
المهارة	الكفاءة الأساسية	المجال المعرفي	مؤشرات تحقيق نتائج تعلم
القراءة	فهم المعلومات العامة أو التفصيلية من النصوص المتنوعة على صورة أفكار أو حوارات بسيطة عن التسوق، سواء كانت خيالية أو غير خيالية من خلال تطبيق الجملة التي تستخدم تركيب مبتدأ + الخبر بشكل مناسب وصحيح.	C2	يستطيع المتعلمون على تمييز معنى المفردات وصيغة الكلمة عن "التسوق".
		C2	يستطيع المتعلمون على فهم وظيفة واستخدام تركيب مبتدأ + خبر في سياق الجملة عن "التسوق".
		C2	يستطيع المتعلمون على فهم المعلومات العامة من نص أو حوار بسيط عن "التسوق".



د. إطار التفكير و فروض البحث

١. إطار التفكير

المتغير المستقل في هذا البحث هو استخدام اللعبة التعليمية القائمة على الويب QuizWhizzer أما المتغير التابع هو نتائج تعلم الطلاب . ولتوضيح العلاقة بين المتغيرين يكون إطار التفكير في هذا البحث كما يلي:



٢. فروض البحث

بناءً على تحليل المتغيرات المدروسة. فروض البحث في هذا البحث كما يلي:

(Ha) : اللعبة التعليمية القائمة على الويب QuizWhizzer لها تأثير على نتائج

تعلم اللغة العربية لدى طلاب الصف الثامن في مدرسة الفتية المتوسطة الإسلامية المتكاملة بكنبارو.

(Ho) : اللعبة التعليمية القائمة على الويب QuizWhizzer ليس لها تأثير على

نتائج تعلم اللغة العربية لدى طلاب الصف الثامن في مدرسة الفتية المتوسطة الإسلامية المتكاملة بكنبارو.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

الفصل الثالث

منهجية البحث

أ. تصميم البحث

المدخل الذي استخدمه الباحثة في هذا البحث هو المدخل الكمي. ووفقاً لكريسويل، فإن المدخل الكمي هو عملية منهجية لاختبار النظرية بتحليل العلاقة بين المتغيرات المقيسة عددياً.⁵⁸ والطريقة المستخدمة في هذا البحث هي الطريقة التجريبية. الطريقة التجريبية تقوم على التحكم في المتغيرات ومعالجتها لتحديد علاقة السبب والنتيجة.

يستخدم هذا البحث الطريقة التجريبية بنوع التجربة الكمية، فيه متغيران هما المتغير المستقل وهو اللعبة التعليمية القائمة على الويب Quizwhizzer والمتغير التابع وهو نتائج تعلم اللغة العربية. تصميم البحث المستخدم فيه هو تصميم الاختبار القبلي والإختبار البعدي Control Group PreTest – PostTest. تم إختيار هذا التصميم لأن الباحثة تريد معرفة اختلاف في نتائج تعلم الطلاب قبل وبعد العلاج من خلال مقارنة المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة. إن وجود مجموعة ضابطة هي المقارنة بحيث يمكن الاعتقاد بأن التغيرات في نتائج التعلم هي نتيجة العلاج وليس من عوامل أخرى.

تقسم الباحثة الى صفيين في هذا البحث: الصف الثامن (أ) كصف ضبطي و لا تستخدم الباحثة فيه اللعبة التعليمية القائمة على الويب Quizwhizzer والصف الثامن (ب) كصف تجريبي و تستخدم الباحثة فيه اللعبة التعليمية القائمة على الويب Quizwhizzer.

⁵⁸ Cresswell, J.W., *Research Design: Qualitative & Quantitative Approaches* (London: Sage Publications, 2003), hlm. 19.



الجدول ٣,١

تصميم البحث Control Group PreTest – PostTest

الاختبار القبلي	المعالجة	الاختبار البعدي	الصف
T1	—	T2	الصف الثامن "أ" (الصف الضبطي)
T3	X	T4	الصف الثامن "ب" (الصف التجريبي)

البيان :

T1 : الاختبار القبلي للصف الضبطي

T2 : الاختبار البعدي للصف الضبطي

T3 : الاختبار القبلي للصف التجريبي

T4 : الاختبار البعدي للصف التجريبي

X : المعالجة في الصف التجريبي باستخدام اللعبة التعليمية القائمة على الويب

Quizwhizzer

— : الصف الذي ليس فيه معالجة

تُستخدم اللعبة التعليمية القائمة على الويب Quizwhizzer في تعلم اللغة العربية

في ٦ لقاءات مدة كل منها ٣٥ دقيقة.

ب. مكان البحث وزمانه

مكان يقوم فيه البحث مدرسة الفتية المتوسطة الإسلامية المتكاملة بكنبارو في

شارع سواكاريا نهاية قرية تواه كاريا منطقة تامبان بانام مدينة بكنبارو محافظة رياو. و

اما زمانه في العام الدراسي ٢٠٢٥ / ٢٠٢٦.

ج. موضوع البحث و أفراده

موضوع هذا البحث هو تأثير استخدام اللعبة التعليمية القائمة على الويب QuizWhizzer على نتائج تعلم اللغة العربية لدى الطلاب. أما أفراد هذا البحث هو طلاب الصف الثامن في مدرسة الفتية المتوسطة الإسلامية المتكاملة بكنبارو

د. مجتمع و عينة البحث

١. مجتمع البحث

المجتمع هو مجموع موضوع البحث الذي يتكون من البشر والأشياء والنباتات والحيوانات والأعراض كمصدر البيانات التي لها خصائص معينة في البحث.^{٥٩} كان المجتمع في هذا البحث هو طلاب الصف الثامن في مدرسة الفتية المتوسطة الإسلامية المتكاملة بكنبارو وعدد المجتمع ٣٧ شخصاً.

الجدول ٣,٢

جميع مجتمع البحث

الرقم	فصل	عدد
١.	أ VIII	١٨
٢.	ب VIII	١٩
المجموعة ٣٧		

٢. عينة البحث

أما العينة فهي جزء من المجتمع الذي يعتبر ممثلاً لكل أفراد المجتمع.^{٦٠} إن أسلوب اختيار العينة المستخدم في هذا البحث هو أسلوب العينة المشبعة (العينة

⁵⁹ Hadari Nawawi, *Metode Penelitian Bidang Sosial*, (Yogyakarta: Gajah Mada University Press, 1990), hlm.14.

⁶⁰ Jusuf Soewadji, *Pengantar Metodologi Penelitian*, (Jakarta: Mitra Wacana Media, 2012), hlm. 132.



الكلية)، وهو أسلوب لأخذ العينة باستخدام جميع أفراد المجتمع السكاني كعينة بحثية. وهذا يتوافق مع رأي أريكونتو إذا كان عدد السكان أقل من ١٠٠ شخص، فقد تم تحديدهم جميع ليكونوا العينة. إذا كان عدد السكان كبيرا، فإن العينة المأخوذة هي ١٠-١٥ % أو ٢٠-٥٥ % . ولذلك، في هذا البحث أخذت العينة من جميع المجتمع البحث لأن عددهم ٣٧ طالبا.

هـ. أدوات جمع البيانات

أدوات جمع البيانات هي أداة مستخدمة في جمع البيانات أو المعلومات المفيدة للإجابة عن المشاكل البحثية.^{٦١} وأما أدوات في هذا البحث كما يلي:

١. ورقة الملاحظة

الجدول ٣,٣

ورقة الملاحظة لتطبيق لعبة تعليمية قائمة على الويب Quizwhizzer

الرقم	الحوانب التي يتم مراعاتها	النتيجة				
		١	٢	٣	٤	٥
١	المعلمة تبدأ الدرس بقراءة الدعاء والتحية وإعداد الطلاب لمتابعة العملية التعليمية.					
٢	المعلمة تسجل حضور الطلاب.					
٣	المعلمة توفر الإدراك من خلال الربط بين المادة العربية المراد تعلمها والخبرات اليومية للطلاب.					
٤	المعلمة تقدم وسائل التعلم وهي اللعبة التعليمية Quizwhizzer كوسيلة تعليمية تفاعلية سيتم استخدامها.					

الرقم	الحواب التي يتم مراعاتها	النتيجة			
		١	٢	٣	٤
٥	المعلمة تشرح مادة اللغة العربية وفقاً للمنهج الدراسي والكفاءات الأساسية المحدودة.				
٦	المعلمة تطرح أسئلة قصيرة تتعلق بالمفاهيم الأساسية لتقييم فهم الطلاب الأولي.				
٧	المعلمة توجه الطلاب لفتح الجهاز (محمول) والدخول إلى منصة Quizwhizzer				
٨	المعلمة توزع الرمز (رقم مكون من ٦ أرقام) أو رابط لعبة الاختبار العربي المصممة مسبقاً إلى الطلاب.				
٩	الطلاب ينقرون على الرابط الذي وزعته المعلمة و يدخلون رمز اللعبة الذي قدمته المعلمة				
١٠	الطلاب يملأون الاسم كهوية اللاعب ويبدأون اللعبة بالنقر على "ابدأ"				
١١	الطلاب يؤدون اختبارات اللغة العربية تفاعلاً على منصة QuizWhizzer في شكل تمييز معنى المفردات، وفهم وظيفة تركيب مبتدأ وخبر وفهم المعلومات من النص عن التسوق.				
١٢	للطلاب رؤية درجاتهم وترتيبهم على الفور بعد إكمال الاختبار.				
١٣	تقدم المعلمة ملاحظات على نتائج الاختبار التي حصل عليها الطلاب				
١٤	قامت المعلمة نتيجة اختبار الطلاب بالتقويم.				
١٥	المعلمة تختتم الدرس بالتحية والدعاء.				



٢. شبكة أسئلة الاختبار

الجدول ٣,٤

شبكة أسئلة اختبار قبلي

الكفاءة الأساسية	المجال المعرفي	المادة	مؤشرات تحقيق نتائج تعلم	مؤشر الأسئلة	نموذج السؤال	رقم السؤال
فهم المعلومات العامة أو التفصيلية من النصوص المتنوعة على صورة أفكار أو حوارات بسيطة عن العمل ، سواء كانت خيالية أو غير خيالية من خلال تطبيق الجملة التي تستخدم تركيب هل + فعل المضارع بشكل مناسب وصحيح.	C2	العمل	يستطيع المتعلمون على تمييز معنى المفردات وصيغة الكلمة عن "العمل".	١. تمييز معنى المفردات عن العمل ٢. تمييز صيغة الكلمة عن العمل	اختيار من متعدد	١٢,٢٠٧
	C2		يستطيع المتعلمون على فهم وظيفة واستخدام تركيب هل + فعل المضارع في سياق الجملة عن "العمل".	١. فهم وظيفة التركيب هل + فعل المضارع في الجملة عن العمل		٢,٥٠٦
	C2		يستطيع المتعلمون على فهم المعلومات العامة من نص أو حوار بسيط عن "العمل".	١. فهم المعنى الصحيحة في سياق الجملة عن العمل ٢. فهم المعلومات العامة من نص أو حوار عن العمل		٢,٨٠٩,١٠

الجدول ٣,٥
شبكة أسئلة اختبار بعدي

المادة	المجال المعرفي	الكفاءة الأساسية	مؤشرات تحقيق نتائج تعلم	مؤشر الأسئلة	نموذج السؤال	رقم السؤال
التسوق	C2	فهم المعلومات العامة أو التفصيلية من النصوص	يستطيع المتعلمون على تمييز معنى المفردات وصيغة الكلمة عن "التسوق".	١. تمييز معنى المفردات عن التسوق ٢. تمييز صيغة الكلمة عن التسوق	اختيار من متعدد	١,٢,٧
	C2	المتنوعة على صورة أفكار أو حوارات بسيطة عن التسوق ، سواء كانت خيالية أو غير خيالية	يستطيع المتعلمون على فهم وظيفة واستخدام تركيب مبتدأ خبر في سياق الجملة عن "التسوق".	١. فهم وظيفة التركيب مبتدأ + خبر في سياق الجملة عن التسوق		٣,٥,٦
	C2	خيالية من خلال تطبيق الجملة التي تستخدم تركيب مبتدأ خبر بشكل مناسب وصحيح.	يستطيع المتعلمون على فهم المعلومات العامة من نص أو حوار بسيط عن "التسوق".	١. فهم المعنى الصحيحة في سياق الجملة عن التسوق ٢. فهم المعلومات العامة من نص أو حوار عن التسوق		٤,٨,٩,١٠





٣. التوثيق

التوثيق نوعان: التوثيق في كتابة وصور أدوات التوثيق في هذا البحث هي بيانات الطالب وإلتقاط الصور عند الملاحظة.

و. طريقة جمع البيانات

طريقة جمع البيانات هي إحدى السلسلة المهمة في البحث، بما سيتم الحصول على معلومات أو ظاهرة مهمة حتى يمكن حصر النتائج العلمية التي تم التوصل إليها.^{٦٢} طريقة جمع البيانات تستخدمها الباحثة في هذا البحث هي :

١. الملاحظة

الملاحظة هي طريقة جمع البيانات التي تتضمن ملاحظة مباشرة من الباحثين للظواهر التي تحدث في الميدان طبيعياً. والملاحظة توفر بيانات متعمقة وسياقية.^{٦٣}

٢. اختبار

الاختبار هو طريقة جمع البيانات باستخدام أدوات مكتوبة أو شفوية لقياس كفاءة أو خصائص موضوع البحث.^{٦٤} هذه الطريقة فعالة لقياس المتغيرات المعرفية والوجدانية والنفسية الحركية.^{٦٥}

٣. التوثيق

التوثيق هو طريقة جمع البيانات عن طريق جمع وتحليل الوثائق المتعلقة بموضوع البحث التي تتضمن مواد مكتوبة أو إلكترونية. الوثائق التي تم الحصول عليها تحلل وتقارن وتجمع لتكوين بحث منهجي ومتناسك وكامل.

⁶² Moh Ainin, *Metodologi Penelitian Peningkatan Kualitas Pembelajaran Bahasa Arab (Teori dan Praktek)*, (Malang: CV. Bintang Sejahtera, 2013, hlm. 74.

⁶³ Siti Romdona, Silvia Senja Junista, and Ahmad Gunawan, "Teknik Pengumpulan Data : OBSERVASI, WAWANCARA DAN KUESIONER," *JISOSEPOL: JURNAL ILMU SOSIAL EKONOMI DAN POLITIK* 3, no. 1 (2024): 39–47.

⁶⁴ Hartono, *Analisis Item Instrumen*, (Pekanbaru: ZANAFI Publishing, 2015), hlm. 82

⁶⁵ Intan Dwi Permatasari, Halimatus Sa, and Ach Syafiq Fahmi, "Teknik Penyusunan Variabel, Instrumen Penelitian Dan Pengumpulan Data Dalam Penelitian Kuantitatif," *INTERDISIPLIN Journal of Qualitative and Quantitative Research* 2, no. 1 (2025): 63–70.



ز. طريقة تحليل البيانات

طريقة تحليل البيانات الكمية هي سلسلة الاجراءات المستخدمة لإدارة وتحليل البيانات الرقمية.^{٦٦}

وتنقسم طريقة تحليل البيانات إلى فئتين رئيسيتين هما التحليل الوصفي والتحليل الاستنتاجي.

١. تحليل البيانات الوصفي

تحليل البيانات الوصفي هو طريقة إحصائية مستخدمة لتقديم نظرة عامة أو وصف لخصائص البيانات التي تم جمعها في البحث.

التحليل الوصفي يفيد في تقديم البيانات في شكل أسهل فهماً مثل الجدول والرسم البياني والمخطط، والأرقام الإحصائية.

٢. تحليل البيانات الاستنتاجية

تحليل البيانات الاستنتاجية هو طريقة مستخدمة لاستخلاص النتائج عن المجتمع بناءً على العينة التي تم تحليلها. تحليل البيانات الاستنتاجية هدفه التوصل إلى نتائج أو تنبؤات عن المجتمع الإحصائي استناداً إلى بيانات العينة. هذه الطريقة تستخدم أساليب إحصائية لاختبار الفروض وتحديد أهمية النتائج.^{٦٧}

في هذا البحث تحليل البيانات المستخدم لتقييم هل استخدام اللعبة التعليمية القائمة على الويب QuizWhizzer تؤثر على نتائج تعلم اللغة العربية لدى الطلاب ويتضمن التحاليل التالية :

أ) تحليل البيانات المستخدمة في اختبار أدوات جمع البيانات:

١) الإختبار صدق البيانات

في اعداد الاداة، من الضروري إجراء اختبار صحة كل فقرة تم اعدادها. يستخدم الآتي في اختبار صحة:

^{٦٦} Sugiyono, Op.Cit., hlm.243

^{٦٧} Emzir, Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif & Kualitatif, (Jakarta: Rajawali pers, 2012), hlm. 116.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

$$r_{xy} = \frac{n \sum x_i - (\sum x_i)(\sum y_i)}{\sqrt{(\sum x_i^2 - (\sum x_i)^2)(\sum y_i^2 - (\sum y_i)^2)}}$$

التوضيح:

r_{xy} = معامل الارتباط

n = عدد الاستجابات

x_i = درجة كل فقرة في الأداة

y_i = درجة كل فقرة في المعيار

٢) اختبار الموثوقية

الموثوقية هي مدى استقرار أو توجد أداة معينة. يُجرى اختبار

الموثوقية كشرط لقبول الاختبار. يحسب بواسطة الصيغة التالية المعروفة

باسم سبيرمان براون:

$$r_{11} = \frac{2 \cdot r_b}{1 + r_b}$$

التوضيح:

r_{11} = الموثوقية الداخلية للأداة الكاملة

r_b = معامل الارتباط بين الأقسام الفردية والأقسام الزوجية

ب) تحليل البيانات المستخدمة في اختبار الفروض:

١) اختبار الحالة الطبيعية

اختبار الحالة الطبيعية الذي يستخدم الباحثة هو اختبار الحالة

الطبيعية باستخدام برنامج SPSS IBM ٢٧. أما بالنسبة لأساس اتخاذ

القرارات بشأن اختبار الطبيعية :

أ) إذا كانت القيمة $\text{sig} > 0,05$ ، فإن قيمة البيانات طبيعية

ب) إذا كانت القيمة $\text{sig} < 0,05$ ، فإن قيمة البيانات غير طبيعية.

٢) اختبار التجانس



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

يهدف اختبار التجانس إلى معرفة ما إذا كانت البيانات تحتوي على بيانات متجانسة أم لا . اختبار التجانس الذي يستخدم الباحثة هو اختبار الحالة الطبيعية باستخدام برنامج SPSS IBM ٢٧. أما بالنسبة لأساس اتخاذ القرارات بشأن اختبار التجانس:

أ) إذا كانت القيمة $\text{sig} > 0,05$ ، فإن قيمة البيانات متجانس.

ب) إذا كانت القيمة $\text{sig} < 0,05$ ، فإن قيمة البيانات غير متجانس.

٣) اختبار الفرضية Test-t/

أما بالنسبة لأساس اتخاذ القرارات بشأن الاختبار التالي :

أ) إذا كانت نتيجة $t_{hitung} < t_{tabel}$ ، فتكون H_0 مقبولة و H_a مردودة.

ب) إذا كانت نتيجة $t_{hitung} > t_{tabel}$ ، فتكون H_0 مردودة و H_a مقبولة.

ج) إذا كانت القيمة $\text{sig. (2 - tailed)} < 0,05$ فتكون H_0 مردودة و H_a مقبولة.

د) إذا كانت القيمة $\text{sig. (2 - tailed)} > 0,05$ فتكون H_0 مقبولة و H_a مردودة.

طريقة تحليل البيانات المستخدمة في هذا البحث هي " Test-T "

$$t_o = \frac{Mx - My}{\sqrt{\left(\frac{SD x}{\sqrt{N-1}}\right)^2 + \left(\frac{SD y}{\sqrt{N-1}}\right)^2}}$$

الإيضاح:

$$t_o = \text{الاختبار}$$

$$Mx = \text{المعدل من التغير } x$$

$$My = \text{المعدل من التغير } y$$

$$SD x = \text{الانحراف المعياري من المتغير } x$$

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

$$SD y = \text{الانحراف المعياري من المتغير } y$$

$$N = \text{عدد العينة}$$

$$1 = \text{الرقم الثابت}$$

(٤) معايير درجة نتائج تعلم اللغة العربية

الجدول ٣,٦

معايير درجة نتائج تعلم اللغة العربية

النتيجة	المعايير
٨١ – ١٠٠	جيد جدا
٦١ – ٨٠	جيد
٤١ – ٦٠	مقبول
٢١ – ٤٠	ضعيف
٠ – ٢٠	ضعيف جدا



الفصل الخامس

الخاتمة

أ. نتائج البحث

استنادا إلى نتيجة تحليل جميع البيانات المتعلقة بالبحث الذي أجرته الباحثة تبين أن استخدام اللعبة التعليمية القائمة على الويب يحسن ويرقي نتائج تعلم اللغة العربية لدى طلاب الصف الثامن في مدرسة الفتية المتوسطة الإسلامية المتكاملة بكنبارو من الناحية المعرفية ويثبت هذا من نتيجة اختبار العينة المستقلة التي تدل على قيمة المحسوبة ٤,٣٤٨ وهي أكبر من قيمة الجدولية ١,٦٩٢ ثم قيمة الدلالة ٠,٠٠٠ وهي أصغر من ٠,٠٥ لذا كانت H_0 مردودة و H_a مقبولة بمعنى اللعبة التعليمية القائمة على الويب QuizWhizzer لها تأثير على نتائج تعلم اللغة العربية لدى طلاب الصف الثامن في مدرسة الفتية المتوسطة الإسلامية المتكاملة بكنبارو.

ب. توصيات البحث

١. للمدرسة

يجب على المدرسة أن تدعم استخدام وسائط التعلم القائمة على التكنولوجيا بما في ذلك اللعبة التعليمية من خلال توفير مرافق وأجهزة إنترنت مناسبة.

٢. للمعلمين

من هذا البحث نعرف أن اللعبة التعليمية القائمة على الويب ترقى نتائج تعلم اللغة العربية لدى طلاب، فينبغي على المدرس أن يستخدم هذه الوسائط في تعلم اللغة العربية.

٣. للطلاب

يجب على الطلاب أن يتعلموا بالجد والنشاط جميع الأشياء الذي يتعلق باللغة العربية.



قائمة المراجع

الكتب

- أبو الحسين، أحمد بن فارس بن زكريا. معجم مقاييس اللغة. بيروت: دار الفكر، ٢٠٠٧م
- أبو صالح، علي، وغازي قاسم حمادة. الصحة واللياقة البدنية. الرياض: مكتبة العبيكان، ١٤٢٩هـ
- التويجري، عبد المجيد سيد أحمد. علم النفس التربوي. السعودية: العبيكان للنشر، ٢٠١٤م
- خميس، محمد عطية. مناهج البحث في التربية وعلم النفس. القاهرة: دار الفكر العربي، ٢٠٠٣م
- ضيف، شوقي. اللغة العربية ومكانتها في الإسلام. القاهرة: دار المعارف، د.ت
- طعيمة، رشدي أحمد. تعليم العربية لغير الناطقين بها: أسسه ومداخله. الرباط: المنظمة الإسلامية للتربية والعلوم والثقافة، ١٩٨٩م
- طعيمة، رشدي أحمد. المرجع في تعليم اللغة العربية للناطقين بلغات أخرى. القاهرة: دار الفكر العربي، ٢٠٠٤م
- عبد الغفار، عبد السلام. سيكولوجية الموهبة والتفوق. القاهرة: دار الفكر العربي، ٢٠٠٢م
- بشر، كمال. علم الأصوات. القاهرة: دار غريب للطباعة والنشر، ٢٠٠٠م
- حسان، تمام. اللغة العربية معناها ومبناها. القاهرة: دار الثقافة، ١٩٨٥
- Cresswell, J.W. Research Design: Qualitative & Quantitative Approaches. London: Sage Publications, 2003.
- Eko Putro Widoyoko. Evaluasi Program Pembelajaran. Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2016.
- Emzir. Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif & Kualitatif. Jakarta: Rajawali Pers, 2012.
- Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati. Permainan Edukatif Pendukung Pembelajaran Bahasa Arab (2). Yogyakarta: Diva Press, 2011.
- Hadari Nawawi. Metode Penelitian Bidang Sosial. Yogyakarta: Gajah Mada University Press, 1990.
- Haerul Annuar, dkk. Model Pembelajaran Saintifik Berbasis Game-Base Learning. Malang: PT Literasi Nusantara Abadi Group, 2025.
- Hartono. Analisis Item Instrumen. Pekanbaru: ZANAFPA Publishing, 2015.
- Jusuf Soewadji. Pengantar Metodologi Penelitian. Jakarta: Mitra Wacana Media, 2012.
- Kasmia dan Afriza. Desain Pembelajaran Bahasa Arab. Bondowoso: LICENSI, 2022.
- Moh Ainin. Metodologi Penelitian Peningkatan Kualitas Pembelajaran Bahasa Arab (Teori dan Praktek). Malang: CV. Bintang Sejahtera, 2013.

- Najuah, dkk. Game Edukasi: Strategi dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21. Medan: Yayasan Kita Menulis, 2022.
- Nunu Mahnun. Media dan Sumber Belajar Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2014.
- Rusdi, Kasmianti. Dasar-Dasar Konsep Penelitian Bahasa Arab. Pekanbaru: Benteng Media, 2014.
- Rusmono. Strategi Pembelajaran Pembelajaran Dengan Problem Based Learning Itu Perlu: Untuk Meningkatkan Profesionalitas Guru. Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia, 2017.
- Saepuddin. Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Arab Teori Dan Praktik. Yogyakarta: Trust Media Publishing, 2012.
- Sugiyono. Metodologi Penelitian. Bandung: Alfabeta, 2016.
- Suyono dan Hariyanto. Belajar dan Pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016.
- Yasmaruddin. طرق تدريس اللغة العربية لغيرالعرب (من النظرية إلى التطبيق). Pekanbaru: Kreasi Edukasi, 2015.

المجلات العلمية

- Abdi Siburian et al. (2023). Kreativitas Guru Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora, 2(2), 11202–9. <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu>
- Ahmad Syamsudin & Nur Habibah. (2024). Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Terintegrasi Teori Belajar Behavioristik, Kognitivistik Dan Konstruktivistik Di Madrasah Berbasis Pesantren. Jurnal Ilmiah Al-Mashadir: Journal of Arabic Education and Literature, 4, 21–38. <https://doi.org/10.30984/almashadir.v4i2.932>
- Afdol Tasmara et al. (2025). Penerapan Game Edukasi Berbasis Bamboozle Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. Jurnal Educatio 11(1), 9–14.
- Amanda Bella Sasmita, Mujiyem Sapti, & Prasetyo Budi Darmono. (2023). Pengaruh Pembelajaran Berdiferensiasi Berbasis RME Menggunakan Media Interaktif Quizwhizzer Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Siswa. Pedagogy: Jurnal Pendidikan Matematika, 8(2), 379–86.
- Andri Yandi, Anya Nathania Kani Putri, & Yumna Syaza Kani Putri. (2023). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review). Jurnal Pendidikan Siber Nusantara, 1(1), 13–24. <https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1.14>
- Anggita Septiani & Apri Utami Parta Santi. (2022). Pengaruh Aplikasi Quizwhizzer Terhadap Minat Belajar Siswa IV Pada Materi Sumber Energi. Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ, 128.

- Anisa Widhi Oktavian, Dita Wahyuni, and Farida Istiani. "Penerapan Aplikasi Quizwhizzer Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKn Materi Keragaman Budaya Di Indonesia Kelas V Di SD Negeri Lajuk Sidoarjo." ENTINAS: Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Pembelajaran 1, no. 1 (2023): 106–14.
- Azza Salsabila and Puspitasari. "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar." JMKSP (Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, Dan Supervisi Pendidikan) 5, no. 2 (2020): 191. <https://doi.org/10.31851/jmksp.v5i2.3770>
- Devinta Agung Susanto & Erik Aditia Ismaya. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Quizwhizzer Pada PTM Terbatas Muatan Pelajaran IPS Bagi Siswa Kelas VI SDN 2 Tuko. Cokroaminoto Journal of Primary Education, 5(1), 104–10. <https://doi.org/10.30605/cjpe.512022.1583>
- Dian Oktary et al. "Pemanfaatan Game Edukasi WordWall Sebagai Media Pembelajaran Guru Sekolah Dasar (SD)." Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat 4, no. November (2024): 43–49.
- Errich Noven Trio Kuswanto, Taufik Rahman, and Armedo Futhi Munadzar. "Game 'Roro Jonggrang' Sebagai Media Belajar Untuk Mengenalkan Cerita Rakyat." JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika) 5, no. 1 (2021): 33–38. <https://doi.org/10.36040/jati.v5i1.3379>.
- Fesah Easter, Verry Ronny Palilingan, & Arje Cerullo Djamen. (2022). Pengembangan Game Edukasi Bahasa Inggris Berbasis Mobile Untuk Siswa PAUD. Edutik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi, 2(2), 259–67. <https://doi.org/10.53682/edutik.v2i2.4679>
- Filaili Ainun Jariyah. (2024). Respon Siswa Terhadap Penggunaan Website QuizWhizzer Sebagai Media Pembelajaran Dalam Kelas. Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Kearifan Lokal (JIPKL), 4 (5), 642–51.
- Imelda Meri Yani, Dian Ernaningsih, & Fitriah. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Game Edukasi Quizwhizzer Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Di SMA Sint. Gabriel Maumere. Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE), 9(2), 165–2035. <https://doi.org/10.37729/jpse.v9i2.3503>
- Indu Indah Purnomo. (2020). Aplikasi Game Edukasi Lingkungan Agen P Vs Sampah Berbasis Android Menggunakan Construct 2. Technologia: Jurnal Ilmiah, 11(2), 86. <https://doi.org/10.31602/tji.v11i2.2784>
- Intan Dwi Permatasari, Halimatus Sa, & Ach Syafiq Fahmi. (2025). Teknik Penyusunan Variabel, Instrumen Penelitian Dan Pengumpulan Data Dalam Penelitian Kuantitatif. INTERDISIPLIN Journal of Qualitative and Quantitative Research, 2(1), 63–70.
- Juhaeni Juhaeni et al. (2023). Pengembangan Media Game Edukasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas III Siswa Madrasah

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

© Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Ibtidaiyah. *Journal of Instructional and Development Researches*, 3(2), 58–66. <https://doi.org/10.53621/jider.v3i2.225>

Khsan Ramdana Akbar, Nofri Hendri, & Rahmi Pratiwi. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas VIII Di SMP. *IMEIJ Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(4), 5255–66.

Mahesya Az-zahra Andryannisa, Aradelia Pinkkan Wahyudi, & Siskha Putri Sayekti. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Resitasi Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di SD Islam Riyadhul Jannah Depok. *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 2(1), 11716–30.

Marlina Leni & Sholehun. (2021). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Majaran Kabupaten Sorong. *Jurnal Keilmuan, Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 2(1), 66–74. <https://unimuda.e-journal.id/jurnalbahasaindonesia/article/download/952/582>

Moh. Taufiq. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SDN Sidotopo I/48. *Fashluna*, 4(2), 151–66. <https://doi.org/10.47625/fashluna.v4i2.522>

Nuthfah Faijah, Nuryadi Nuryadi, & Nafida Hetty Marhaeni. (2022). Efektivitas Penggunaan Game Edukasi Quizwhizzer Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Teorema Phytagoras. *PHI: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 117. <https://doi.org/10.33087/phi.v6i1.194>

Nurainun Ayu Fatanah & Mutia Hanum. (2020). تحليل الانخفاض على قدرة الطلبة في المحادثة بمعهد نور العلوم بيرولاك. *AL INTISYAR*, 5(1), 18–30.

Nurul Maulia Agusti & Aslam Aslam. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5794–5800. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3053>

Rohmatin Alfianistiawati et al. (2022). Implementasi Quizwhizzer Sebagai Media Belajar Digital Dalam Pembelajaran Sosiologi Kelas X Dan XI SMAN 8 Malang. *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial (JIHI3S)*, 2(7), 698–706. <https://doi.org/10.17977/um063v2i7p698-706>

Sholeh, Muhammad Hawal, Edi Kurniawan Farid, and Ainur Rofiq Sofa. “تحليل مشكلات تعلم النحو لدى طلاب معهد زين الحسن قنقونج” *Al-Muyassar: Journal of Arabic Education*, no. 2 (2025): 445–458.



- Siti Romdona, Silvia Senja Junista, and Ahmad Gunawan. "Teknik Pengumpulan Data: OBSERVASI, WAWANCARA DAN KUESIONER." JISOSEPOL: JURNAL ILMU SOSIAL EKONOMI DAN POLITIK 3, no. 1 (2024): 39–47.
- Sultan A. Almelhes. (2024). Gamification for Teaching the Arabic Language to Non-Native Speakers: A Systematic Literature Review. *Frontiers in Education*, 9(March), 1–11. <https://doi.org/10.3389/feduc.2024.1371955>
- Suci Perwita Sari, Sazkia Aprilia, & Khalifatussadiyah. (2020). Penggunaan Metode Make a Match Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *EJoES (Educational Journal of Elementary School)*, 1(1), 19–24. <https://doi.org/10.30596/ejoes.v1i1.4554>
- Supriyadi, A. (2021). Evaluasi Pembelajaran: Teori dan Praktik. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(2), 123-135.
- Usaila, Abdul Rohman Sudesi, & Shofil Fikri. (2023). Desain Dan Analisis Media Pembelajaran Qira'ah. *Muhadasah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 5(2), 147–63. <https://doi.org/10.51339/muhad.v5i2.1040>
- Vini Agustiani Hadian, Dewinta Arum Maulida, & Aiman Faiz. (2022). Peran Lingkungan Keluarga Dalam Pembentukan Karakter. *Jurnal Education and Development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, 10(1), 240–46. <https://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/3365/2189>
- Yeniati Ulfah. (2022). Peningkatan Kemampuan Bahasa Arab Bagi Mahasiswa Non Pendidikan Bahasa Arab Di Universitas Islam Zainul Hasan Genggong Probolinggo (Improving Arabic Language Skills for Non-Arabic Education Students at Zainul Hasan Genggong Islamic University, Probolinggo). *Loghat Arabi: Jurnal Bahasa Arab Dan Pendidikan Bahasa Arab*, 3(2), 157. <https://doi.org/10.36915/la.v3i2.51>
- Yusfringka Adhi, Vivi Rulviana, & Apri Kartikasari. (2023). Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar Efektivitas Penggunaan Game Quizwhizzer Sebagai Media Evaluasi Terhadap Antusiasme Siswa Sekolah Dasar. *Konferensi Ilmiah Dasar*, 4, 637–43. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID>
- Yusrani Fitri, Desyandri, & Yeni Erita. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV Sekolah Dasar: Penerapan Pendekatan Pembelajaran Konstruktivis. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 8(1), 2982–92.

الملاحق

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU



Hak



UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
كلية التربية والتعليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING

Jl. H. R. Soebrandt No. 155 Km 18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 561647
Fax. (0761) 561647 Web www.ftk.uinsuska.ac.id, E-mail: eftak_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor : B-21066/Un.04/F.II.3/PP.00.9/2025
Sifat : Biasa
Lamp. : -
Hal : *Mohon Izin Melakukan PraRiset*

Pekanbaru, 19 September 2025

Yth : Kepala
SMP IT Al Fityah Pekanbaru
di
Tempat

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini memberitahukan kepada saudara bahwa :

Nama : Rahmanadhira Azmi
NIM : 12210220703
Semester/Tahun : VII (Tujuh)/ 2025
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

ditugaskan untuk melaksanakan Prariset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan penelitiannya di Instansi yang saudara pimpin.

Sehubungan dengan itu kami mohon diberikan bantuan/izin kepada mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalam,
a.n. Dekan
Wakil Dekan III



Jon Pamil, S.Ag., MA.
9710627 199903 1 002

Tembusan:
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

SEKOLAH MENENGAH PERTAMA ISLAM TERPADU



Al Fityah

Jalan Swakarya Ujung, Tuah Karya, Tuah Madani, Pekanbaru
Smpit_alfityah@yahoo.com HP: 085278047959

SURAT KETERANGAN

Nomor : 422/SMPIT-FTY/S.Ket/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Susilawati, S.Pd.
NIY : 2019.05.1.2.01
Jabatan : Kepala Sekolah

Berdasarkan surat masuk yang kami terima dari Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN SLTAN Syarif Kasim Riau, Nomor: B-21066/Un.04.F.II.3/PP.00.9/2025 tentang permohonan izin Pra Riset, maka dengan ini kami menerangkan:

Nama : Rahmanadhira Azmi
NIM : 12210220703
Semester/Tahun : VII (Tujuh) / 2025
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

Telah diizinkan dan selesai melaksanakan Pra Riset di SMP Islam Terpadu Al Fityah Pekanbaru.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat diketahui dan dipergunakan sebagaimana mestinya.

Dikeluarkan di : Pekanbaru
pada tanggal : 23 September 2025

Kepala Sekolah,



Susilawati, S.Pd.
NIY: 2019.05.1.2.01



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
كلية التربية والتعليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
Jl. H. R. Soebrandt No. 155 Km. 18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 561647
Fax. (0761) 561647 Web www.rik.uinsuska.ac.id E-mail: eita@uinsuska@yahoo.co.id

Nomor : B-22738/Un.04/F.II/PP.00.9/10/2025
Sifat : Biasa
Lamp. : 1 (Satu) Proposal
Hal : *Mohon Izin Melakukan Riset*

Pekanbaru, 10 Oktober 2025

Yth : Kepala
SMP IT Al Fityah Pekanbaru
Di Pekanbaru

Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Rector Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini memberitahukan kepada saudara bahwa :

Nama : Rahmanadhira Azmi
NIM : 12210220703
Semester/Tahun : VII (Tujuh)/ 2025
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau

ditugaskan untuk melaksanakan riset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan judul skripsinya : PENGARUH PENGGUNAAN GAME EDUKASI BERBASIS WEB QUIZWHIZZER TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA ARAB SISWA KELAS VIII SMP IT AL FITYAH PEKANBARU
Lokasi Penelitian : SMP IT AL FITYAH
Waktu Penelitian : 3 Bulan (10 Oktober 2025 s.d 10 Januari 2026)

Sehubungan dengan itu kami mohon diberikan bantuan/izin kepada mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalam,
a.n. Rektor
Dekan

Amirah

Prof. Dr. Amirah Diniaty, M.Pd. Kons.
NIP 19751115 200312 2 001

Tembusan :
Rektor UIN Sultan Syarif Kasim Riau



Hak

1. D

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

SEKOLAH MENENGAH PERTAMA ISLAM TERPADU



Al Fityah

Jalan Swakarya Ujung, Tuah Karya, Tuah Madani, Pekanbaru
Smpit_alfityah@yahoo.com HP: 085278047959

SURAT KETERANGAN

Nomor : 487/SMPIT-FTY/S.Ket/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Susilawati, S.Pd.
NIP : 2019.05.1.2.01
Jabatan : Kepala Sekolah

Berdasarkan surat masuk yang kami terima dari Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan, Program Studi Bahasa Arab Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Nomor: B-22738/Un.04 /PSPM/F.II/PP.00.9/10/2025 tentang permohonan izin Riset, maka dengan ini kami menerangkan:

Nama : Rahmanadhira Azmi
NIM : 12210220703
Judul Penelitian : Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Web QuizWhizzer Terhadap Hasil Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas VIII di SMP IT AL FITYAH Pekanbaru

Telah diizinkan dan selesai melaksanakan Riset di SMP Islam Terpadu Al Fityah Pekanbaru pada tanggal 10 Oktober 2025 sampai 21 November 2025

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat diketahui dan dipergunakan sebagaimana mestinya.

Dikeluarkan di : Pekanbaru
pada tanggal : 28 Desember 2025



Susilawati, S.Pd.
NIP: 2019.05.1.2.01



Hak
1. D

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
كلية التربية والتعليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
Alamat : J. H. R. Soebrantas Km 15 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp (0761) 7077307 Fax (0761) 21129

PENGESAHAN PERBAIKAN UJIAN PROPOSAL

Nama Mahasiswa : Rahmanadhira Azmi
Nomor Induk Mahasiswa : 12210220703
Hari/Tanggal Ujian : Selasa, 3 Juni 2025
Judul Proposal Ujian : تأثير استخدام اللعبة التعليمية القائمة على الويب QUIZWHIZZER على نتائج تعلم اللغة العربية لدى طلاب الصف الثامن في مدرسة المعلمين المحمدية المتوسطة بتجكيتنج
Isi Proposal : Proposal ini sudah sesuai dengan masukan dan saran yang dalam Ujian proposal

No	NAMA	JABATAN	TANDA TANGAN	
			PENGUJI I	PENGUJI II
1.	Yasmaruddin Bardansyah Dr., M.A.	PENGUJI I		
2.	Muspika Hendri S.Pd.I., M.A.	PENGUJI II		

Mengetahui
an. Dekan
Wakil Dekan I

Dr. Zarkasih, M.Ag.
NIP. 19721017 199703 1 004

Pekanbaru, 19 Juni 2025
Peserta Ujian Proposal

Rahmanadhira Azmi
NIM. 12210220703



Hak



1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
كلية التربية والتعليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
Jl. H. R. Soebrantas No.155 Km.18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 561647
Fax. (0761) 561647 Web www.ftk.uinsuska.ac.id, E-mail: eftak_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor : B-6160/Un.04/F.II.1/PP.00.9/02/2025
Sifat : Biasa
Lampiran : -
Hal : **Pembimbing Skripsi**

Pekanbaru, 28 Februari 2025

Kepada Yth.
1Drs. Masbukin, M.A.
Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

Assalamu 'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Dengan hormat, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau menunjuk Saudara sebagai pembimbing skripsi mahasiswa :

Nama : RAHMANADHIRA AZMI
NIM : 12210220703
Jurusan : Pendidikan Bahasa Arab
Judul : Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Website QuizzWhizzer Terhadap Pemahaman Konsep Qawaid Siswa Kelas VIII Mts Muallimin Muhammadiyah Bangkinang
Waktu : 6 Bulan terhitung dari tanggal keluarnya surat bimbingan ini

Agar dapat membimbing hal-hal terkait dengan Ilmu Redaksi dan Teknik Penulisan Skripsi, sebagaimana yang sudah ditentukan. Atas kesediaan Saudara dihaturkan terimakasih.



Wassalam

Dekan

Wakil Dekan I

Dr. Zarkasih, M.Ag.

NIP. 19721017 199703 1 004

Tembusan :

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau



Hak



1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
كلية التربية والتعليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
Jl. H. R. Soebrantas No.155 Km.18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 561647
Fax. (0761) 561647 Web: www.ftk.uinsuska.ac.id, E-mail: eftak_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor : B-23677/Un.04/F.II.1/PP.00.9/2025
Sifat : Biasa
Lampiran : -
Hal : **Pembimbing Skripsi (Perpanjangan)**

Pekanbaru, 23 Oktober 2025

Kepada Yth.

1. Drs. Masbukin, M.A.

2.

Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

Assalamu 'alaikum warhamatullahi wabarakatuh

Dengan hormat, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau menunjuk Saudara sebagai pembimbing skripsi mahasiswa :

Nama : RAHMANADHIRA AZMI

NIM : 12210220703

Jurusan :

Judul : PENGARUH PENGGUNAAN GAME EDUKASI BERBASIS WEB
QUIZWHIZZER TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA ARAB SISWA
KELAS VIII SMP IT AL FITYAH PEKANBARU

Waktu : 3 Bulan terhitung dari tanggal keluarnya surat bimbingan ini

Agar dapat membimbing hal-hal terkait dengan Ilmu dan Redaksi dan Teknik Penulisan Skripsi sebagaimana yang sudah ditentukan. Atas kesediaan Saudara dihaturkan terima kasih.

Wassalam

an Dekan

Wakil Dekan I,



Dr. Sukma Erni, M.Pd.

NIP. 19680515 199403 2 004



Hak



1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
كلية التربية والتعليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
Alamat : J. H. R. Soebrantas Km. 15 Tampan Pekanbaru Riau 28293 P.O. BOX 1004 Telp. (0761) 7077307 Fax. (0761) 21129

KEGIATAN BIMBINGAN MAHASISWA SKRIPSI MAHASISWA

1. Jenis yang dibimbing :
 - a. Seminar usul Penelitian :
 - b. Penulisan Laporan Penelitian :
2. Nama Pembimbing : Drs. Masbukin, M.A
 - a. Nomor Induk Pegawai (NIP) : 19670219 199303 1 001
3. Nama Mahasiswa : Rahmanadhira Azmi
4. Nomor Induk Mahasiswa : 12210220703
5. Kegiatan : Bimbingan Skripsi

No	Tanggal Konsultasi	Materi Bimbingan	Tanda Tangan	Keterangan
1.	7 Mei 2025	Bimbingan Bab 1 - Bab III		
2.	19 Mei 2025	Revisi Bab 1 - III		
3.	22 Mei 2025	ACC Proposal		
4.	8 Oktober 2025	Bimbingan Instrumen.		
5.	10 Desember 2025	Bimbingan Bab 1 - 5		
6.	17 Desember 2025	Bimbingan Abstrak		
7.	23 Desember 2025	ACC Skripsi		

Pekanbaru, 23/12/2025
Pembimbing,

Drs. Masbukin, M.A
NIP. 19670219 199303 1 001

RANCANGAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah : SMPIT Al Fityah Pekanbaru

Materi Pokok : التسوق

Mata Pelajaran : Bahasa Arab

Sub Materi: في دكان الكتب

Kelas/Semester : VIII/Ganjil

Alokasi Waktu: 2 x 35 Menit

A. Kompetensi Inti

- KI 1** Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2** Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleran, gotong royong), santun, percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
- KI 3** Memahami, menerapkan, menganalisa pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
- KI 4** Mengolah, menalar, menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri dan mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan.

B. Kompetensi Dasar

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

- | | |
|---|--|
| <p>1.2 Meyakini adanya motivasi internal (intrinsik) sebagai anugerah Allah untuk pengembangan kemampuan berbahasa Arab.</p> | <p>1.2.1 Menyadari adanya motivasi internal (intrinsik) sebagai anugerah Allah untuk pengembangan kemampuan berbahasa Arab.</p> |
| <p>2.2 Menunjukkan perilaku motivasi internal (intrinsik) untuk</p> | <p>2.2.1 Memiliki sikap/perilaku motivasi internal (intrinsik) untuk pengembangan</p> |

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pengembangan kemampuan berbahasa Arab.

3.2 Memahami fungsi sosial, struktur teks dan unsur kebahasaan (bunyi, kata dan makna) pada teks sederhana tentang التسوق sesuai dengan konteks penggunaannya dengan memperhatikan susunan gramatikal مبتدأ وخبر

4.2 Mendemonstrasikan informasi lisan dan tulisan terkait topik التسوق dalam kehidupan sehari-hari dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan

kemampuan berbahasa Arab
dalam kehidupan sehari-hari.

3.2.1 Mengidentifikasi bunyi ujaran (kata, frasa, atau kalimat) dalam suatu konteks wacana lisan tentang التسوق dengan cara mencocokkan dan membedakan secara tepat.

3.2.2 Melakukan dialog sederhana tentang التسوق yang meliputi kata sambutan مرحبا, meminta من فضلك dengan sopan menggunakan kalimat berstruktur مبتدأ وخبر

3.2.3 Menulis kata, frasa, atau kalimat sederhana tentang التسوق dengan menerapkan penggunaan kalimat berstruktur مبتدأ وخبر

3.2.4 Membaca nyaring, melafalkan kata, frasa, kalimat terkait topik التسوق yang meliputi kata sambutan مرحبا, meminta dengan sopan من فضلك dengan menerapkan penggunaan kalimat berstruktur مبتدأ وخبر

4.2.1 Menemukan informasi umum atau rinci dari wacana sederhana tentang التسوق dengan menyebutkan kalimat yang meliputi kata sambutan مرحبا, meminta dengan sopan من فضلك



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

unsur kebahasaan sesuai dengan konteks penggunaannya.

dengan menerapkan penggunaan kalimat berstruktur مبتدأ وخبر

4.2.2 Mengungkapkan pikiran, gagasan, pengalaman melalui kegiatan bercerita tentang التسوق yang meliputi kata sambutan مرحبا, meminta dengan sopan من فضلك dengan menerapkan penggunaan kalimat berstruktur مبتدأ وخبر

4.2.3 Menyusun kata/ frasa sederhana tentang التسوق dengan menerapkan penggunaan kalimat berstruktur مبتدأ وخبر

D. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik mampu menyebutkan kalimat pembuka saat transaksi jual beli.
2. Peserta didik mampu menyebutkan barang-barang yang di jual di pasar/ toko.
3. Peserta didik mampu menyebutkan harga barang-barang yang di jual di pasar/ toko.
4. Peserta didik mampu membaca dan menjelaskan teks tentang التسوق yang dekat dengan kehidupan peserta didik sehari-hari.
5. Peserta didik mampu mempraktikkan percakapan tentang التسوق yang dekat dengan kehidupan peserta didik sehari-hari.

E. Materi Pembelajaran

1. Materi Reguler
Mufradat, Hiwar, Qira'ah tentang التسوق
2. Materi Pengayaan
Struktur kalimat مبتدأ وخبر



F. Metode Pembelajaran

1. Metode Mubasyarah
2. Metode Audio Lingual
3. Metode Qawaidh wa Tarjamah

G. Media, Alat dan Sumber Belajar

Media Game QuizWhizzer, Media PPT, Lembar Kerja Siswa, Lembar Penelitian, Buku Paket Bahasa Arab kelas VIII Mts, Papan tulis dan spidol.

H. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan ke- 1

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	- Guru memulai pelajaran dengan membaca doa dan salam serta menyiapkan siswa untuk mengikuti proses pembelajaran. - Guru mencatat kehadiran siswa - Guru memberikan apersepsi dengan mengaitkan materi bahasa Arab yang akan dipelajari dengan pengalaman sehari-hari siswa. - Guru memperkenalkan media pembelajaran berupa game edukasi berbasis web QuizWhizzer sebagai metode pembelajaran interaktif yang akan digunakan.	5 Menit
Kegiatan Inti	- Guru menjelaskan materi bahasa Arab tentang التسوق sesuai dengan silabus dan kompetensi dasar yang telah ditetapkan. - Guru mengajukan beberapa pertanyaan singkat terkait konsep utama untuk mengukur pemahaman awal siswa.	25 Menit

Hak cipta dilindungi undang-undang. 1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	- Guru mengarahkan siswa untuk membuka perangkat (laptop, smartphone, tablet) dan mengakses platform QuizWhizzer. - Guru membagikan kode link dari permainan kuis bahasa Arab yang telah dirancang sebelumnya kepada siswa. - Siswa mengklik link yang dibagikan guru dan memasukkan kode permainan yang diberikan oleh guru. - Siswa mengisi nama sebagai identitas pemain dan memulai permainan dengan klik “Start”. - Siswa mengerjakan kuis bahasa Arab secara interaktif di QuizWhizzer berupa membedakan makna mufradat, memahami tarkib mufradat, khabar dan memahami teks. - Siswa melihat langsung skor dan peringkatnya setelah menyelesaikan kuis.	
Penutup	- Guru memberikan feedback terhadap hasil kuis yang telah dikerjakan siswa. - Guru melakukan evaluasi terhadap hasil kuis yang telah dikerjakan siswa. - Guru menutup pelajaran dengan salam dan doa.	5 Menit

Pertemuan ke- 2

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	- Guru memulai pelajaran dengan membaca doa dan salam serta menyiapkan siswa untuk mengikuti proses pembelajaran. - Guru mencatat kehadiran siswa - Guru memberikan apersepsi dengan mengaitkan materi bahasa Arab yang akan dipelajari dengan pengalaman sehari-hari siswa.	5 Menit



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	Guru memperkenalkan media pembelajaran berupa game edukasi berbasis web QuizWhizzer sebagai metode pembelajaran interaktif yang akan digunakan.	
Kegiatan Inti	- Guru menjelaskan materi bahasa Arab tentang التسوق sesuai dengan silabus dan kompetensi dasar yang telah ditetapkan. - Guru mengajukan beberapa pertanyaan singkat terkait konsep utama untuk mengukur pemahaman awal siswa. - Guru mengarahkan siswa untuk membuka perangkat (laptop, smartphone, tablet) dan mengakses platform QuizWhizzer. - Guru membagikan kode link dari permainan kuis bahasa Arab yang telah dirancang sebelumnya kepada siswa. - Siswa mengklik link yang dibagikan guru dan memasukkan kode permainan yang diberikan oleh guru. - Siswa mengisi nama sebagai identitas pemain dan memulai permainan dengan klik “Start”. - Siswa mengerjakan kuis bahasa Arab secara interaktif di QuizWhizzer berupa membedakan makna mufradat, memahami tarkib mufradat khabar dan memahami teks. - Siswa melihat langsung skor dan peringkatnya setelah menyelesaikan kuis.	25 Menit
Penutup	- Guru memberikan feedback terhadap hasil kuis yang telah dikerjakan siswa. - Guru melakukan evaluasi terhadap hasil kuis yang telah dikerjakan siswa. - Guru menutup pelajaran dengan salam dan doa.	5 Menit



Pertemuan ke- 3

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	- Guru memulai pelajaran dengan membaca doa dan salam serta menyiapkan siswa untuk mengikuti proses pembelajaran. - Guru mencatat kehadiran siswa - Guru memberikan apersepsi dengan mengaitkan materi bahasa Arab yang akan dipelajari dengan pengalaman sehari-hari siswa. - Guru memperkenalkan media pembelajaran berupa game edukasi berbasis web QuizWhizzer sebagai metode pembelajaran interaktif yang akan digunakan.	5 Menit
Kegiatan Inti	- Guru menjelaskan materi bahasa Arab tentang في دكان الكتب sesuai dengan silabus dan kompetensi dasar yang telah ditetapkan. - Guru mengajukan beberapa pertanyaan singkat terkait konsep utama untuk mengukur pemahaman awal siswa. - Guru mengarahkan siswa untuk membuka perangkat (laptop, smartphone, tablet) dan mengakses platform QuizWhizzer. - Guru membagikan kode link dari permainan kuis bahasa Arab yang telah dirancang sebelumnya kepada siswa. - Siswa mengklik link yang dibagikan guru dan memasukkan kode permainan yang diberikan oleh guru. - Siswa mengisi nama sebagai identitas pemain dan memulai permainan dengan klik “Start”. - Siswa mengerjakan kuis bahasa Arab secara interaktif di QuizWhizzer berupa membedakan makna mufradat, memahami tarkib muftada’ khabar dan memahami teks.	25 Menit

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1.

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	Siswa melihat langsung skor dan peringkatnya setelah menyelesaikan kuis.	
Penutup	- Guru memberikan feedback terhadap hasil kuis yang telah dikerjakan siswa. - Guru melakukan evaluasi terhadap hasil kuis yang telah dikerjakan siswa. - Guru menutup pelajaran dengan salam dan doa.	5 Menit

Pertemuan ke-4

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	- Guru memulai pelajaran dengan membaca doa dan salam serta menyiapkan siswa untuk mengikuti proses pembelajaran. - Guru mencatat kehadiran siswa - Guru memberikan apersepsi dengan mengaitkan materi bahasa Arab yang akan dipelajari dengan pengalaman sehari-hari siswa. - Guru memperkenalkan media pembelajaran berupa game edukasi berbasis web QuizWhizzer sebagai metode pembelajaran interaktif yang akan digunakan.	5 Menit
Kegiatan Inti	- Guru menjelaskan materi bahasa Arab tentang مبتدأ خبر sesuai dengan silabus dan kompetensi dasar yang telah ditetapkan. - Guru mengajukan beberapa pertanyaan singkat terkait konsep utama untuk mengukur pemahaman awal siswa. - Guru mengarahkan siswa untuk membuka perangkat (laptop, smartphone, tablet) dan mengakses platform QuizWhizzer.	25 Menit



	- Guru membagikan kode link dari permainan kuis bahasa Arab yang telah dirancang sebelumnya kepada siswa. - Siswa mengklik link yang dibagikan guru dan memasukkan kode permainan yang diberikan oleh guru. - Siswa mengisi nama sebagai identitas pemain dan memulai permainan dengan klik “Start”. - Siswa mengerjakan kuis bahasa Arab secara interaktif di QuizWhizzer berupa membedakan makna mufradat, memahami tarkib mufradat, khabar dan memahami teks. - Siswa melihat langsung skor dan peringkatnya setelah menyelesaikan kuis.	
Penutup	- Guru memberikan feedback terhadap hasil kuis yang telah dikerjakan siswa. - Guru melakukan evaluasi terhadap hasil kuis yang telah dikerjakan siswa. - Guru menutup pelajaran dengan salam dan doa.	5 Menit

Pertemuan ke-5

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	- Guru memulai pelajaran dengan membaca doa dan salam serta menyiapkan siswa untuk mengikuti proses pembelajaran. - Guru mencatat kehadiran siswa - Guru memberikan apersepsi dengan mengaitkan materi bahasa Arab yang akan dipelajari dengan pengalaman sehari-hari siswa. - Guru memperkenalkan media pembelajaran berupa game edukasi berbasis web QuizWhizzer sebagai metode pembelajaran interaktif yang akan digunakan.	5 Menit



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Kegiatan Inti	- Guru menjelaskan materi bahasa Arab tentang مبتدأ خبر sesuai dengan silabus dan kompetensi dasar yang telah ditetapkan. - Guru mengajukan beberapa pertanyaan singkat terkait konsep utama untuk mengukur pemahaman awal siswa. - Guru mengarahkan siswa untuk membuka perangkat (laptop, smartphone, tablet) dan mengakses platform QuizWhizzer. - Guru membagikan kode link dari permainan kuis bahasa Arab yang telah dirancang sebelumnya kepada siswa. - Siswa mengklik link yang dibagikan guru dan memasukkan kode permainan yang diberikan oleh guru. - Siswa mengisi nama sebagai identitas pemain dan memulai permainan dengan klik “Start”. - Siswa mengerjakan kuis bahasa Arab secara interaktif di QuizWhizzer berupa membedakan makna mufradat, memahami tarkib muftada’ khabar dan memahami teks. - Siswa melihat langsung skor dan peringkatnya setelah menyelesaikan kuis.	25 Menit
Penutup	- Guru memberikan feedback terhadap hasil kuis yang telah dikerjakan siswa. - Guru melakukan evaluasi terhadap hasil kuis yang telah dikerjakan siswa. - Guru menutup pelajaran dengan salam dan doa.	5 Menit



Pertemuan ke-6

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	- Guru memulai pelajaran dengan membaca doa dan salam serta menyiapkan siswa untuk mengikuti proses pembelajaran. - Guru mencatat kehadiran siswa - Guru memberikan apersepsi dengan mengaitkan materi bahasa Arab yang akan dipelajari dengan pengalaman sehari-hari siswa. - Guru memperkenalkan media pembelajaran berupa game edukasi berbasis web QuizWhizzer sebagai metode pembelajaran interaktif yang akan digunakan.	5 Menit
Kegiatan Inti	- Guru menjelaskan materi bahasa Arab tentang الحوار في السوق sesuai dengan silabus dan kompetensi dasar yang telah ditetapkan. - Guru mengajukan beberapa pertanyaan singkat terkait konsep utama untuk mengukur pemahaman awal siswa. - Guru mengarahkan siswa untuk membuka perangkat (laptop, smartphone, tablet) dan mengakses platform QuizWhizzer. - Guru membagikan kode link dari permainan kuis bahasa Arab yang telah dirancang sebelumnya kepada siswa. - Siswa mengklik link yang dibagikan guru dan memasukkan kode permainan yang diberikan oleh guru. - Siswa mengisi nama sebagai identitas pemain dan memulai permainan dengan klik “Start”. - Siswa mengerjakan kuis bahasa Arab secara interaktif di QuizWhizzer berupa membedakan makna mufradat, memahami tarkib muftada’ khabar dan memahami teks.	25 Menit

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

	Siswa melihat langsung skor dan peringkatnya setelah menyelesaikan kuis.	
Penutup	- Guru memberikan feedback terhadap hasil kuis yang telah dikerjakan siswa. - Guru melakukan evaluasi terhadap hasil kuis yang telah dikerjakan siswa. - Guru menutup pelajaran dengan salam dan doa.	5 Menit

Pekanbaru, 13 Oktober 2025

Mengetahui

Kepala Madrasah Tsanawiyah

Guru Mata Pelajaran



Susilawati, S.Pd.



Rahmanadhira Azmi

UIN SUSKA RIAU

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengutip sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



INSTRUMEN SOAL PRE-TEST

Nama Siswa :

Mata Pelajaran : Bahasa Arab

Kelas :

Sekolah : SMPIT Al Fityah

اختر الإجابة الصحيحة للأسئلة الآتية!
(١) طَبِيبٌ - طَالِبٌ

Perbedaan makna yang tepat antara kedua mufradat tersebut....

أ. طَالِبٌ berarti dokter, sedangkan طَبِيبٌ berarti pelajar.

ب. طَبِيبٌ berarti pelajar, sedangkan طَالِبٌ berarti dokter.

ج. طَبِيبٌ dan طَالِبٌ memiliki arti yang sama.

د. طَبِيبٌ berarti tempat belajar, sedangkan طَالِبٌ berarti rumah sakit.

(٢) Perhatikan dua kalimat berikut!

يَعْمَلُ فَيَصِلُ فِي الْمُسْتَشْفَى.

يُحِبُّ فَيَصِلُ عَمَلَهُ.

Perbedaan makna يَعْمَلُ dan يُحِبُّ pada kedua kalimat tersebut.....

أ. يَعْمَلُ berarti suka, يُحِبُّ berarti bekerja.

ب. يَعْمَلُ berarti bekerja, يُحِبُّ berarti menyukai.

ج. يَعْمَلُ berarti membutuhkan, يُحِبُّ berarti menghabiskan.

د. يَعْمَلُ berarti tempat kerja, يُحِبُّ berarti perusahaan.

(٣) Fungsi penggunaan هَلْ dalam kalimat adalah sebagai...

أ. Perintah

ب. Berita

ج. Pertanyaan

د. Larangan

(٤) نَعَمْ، أَنَا أَحِبُّ عَمَلِي.

Kalimat pertanyaan yang sesuai adalah...

أ. هَلْ تُحِبُّ عَمَلَكَ؟



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ب. مَتَى تُحِبُّ عَمَلَكَ؟

ج. لِمَاذَا تُحِبُّ عَمَلَكَ؟

د. كَيْفَ تُحِبُّ عَمَلَكَ؟

٥) Kalimat berstruktur **هل + فعل المضارع** adalah....

أ. فَيَصِلُ طَبِيبٌ مَاهِرٌ

ب. هَلْ يَعْمَلُ فَيَصِلُ فِي الْمُسْتَشْفَى؟

ج. يَعْمَلُ أَحْمَدُ فِي الشَّرَكَةِ

د. الْعَمَلُ مُهِمٌّ

٦) **هَلْ يَعْمَلُ فَيَصِلُ فِي الْمُسْتَشْفَى؟**

Fi'il mudhori' dalam kalimat tersebut adalah...

أ. هَلْ

ب. فَيَصِلُ

ج. يَعْمَلُ

د. الْمُسْتَشْفَى

٧) Kata **طَالِبَتَانِ** termasuk dalam bentuk ...

أ. مُفْرَد

ب. مُثْنَى

ج. جَمْع

د. فِعْل

٨) Bacalah teks berikut untuk menjawab pertanyaan!

فَيَصِلُ طَبِيبٌ مَاهِرٌ وَنَشِيطٌ، هُوَ يَعْمَلُ فِي الْمُسْتَشْفَى.

يَذْهَبُ فَيَصِلُ إِلَى مَكَانِ الْعَمَلِ كُلَّ يَوْمٍ بِالسَّيَّارَةِ، لِأَنَّ الْمُسْتَشْفَى بَعِيدٌ عَنْ بَيْتِهِ.

يَعْمَلُ فَيَصِلُ سَبْعَ سَاعَاتٍ فِي الْيَوْمِ، وَهُوَ يُحِبُّ عَمَلَهُ. الْعَمَلُ مُهِمٌّ فِي حَيَاةِ

الْإِنْسَانِ.

مِهْنَةٌ فَيَصِلُ فِي النَّصِّ هِيَ.....

أ. مُهَنْدِسٌ

ب. طَالِبٌ

ج. طَبِيبٌ

د. مُعَلِّمٌ



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

٩) الْعَمَلُ مُهِمٌّ فِي حَيَاةِ الْإِنْسَانِ.

Maksud dari kalimat diatas adalah....

- أ. Pekerjaan itu sulit.
- ب. Pekerjaan itu mudah.
- ج. Pekerjaan itu penting.
- د. Pekerjaan itu sia-sia.

١). Perhatikan percakapan berikut !

زَيْنَبُ: هَلْ تُحِبِّينَ عَمَلَكِ؟

مَرْيَمُ: نَعَمْ، أَنَا أُحِبُّ عَمَلِي

زَيْنَبُ: لِمَاذَا تُحِبِّينَ عَمَلَكِ؟

مَرْيَمُ: لِأَنَّهُ مُفِيدٌ وَمُمْتَعٌ

Apakah alasan Maryam menyukai pekerjaannya?

- أ. Karena tempat bekerjanya dekat dengan rumah.
- ب. Karena pekerjaannya bermanfaat dan menyenangkan.
- ج. Karena pekerjaannya dilakukan bersama Zainab.
- د. Karena pekerjaannya tidak melelahkan.



INSTRUMEN SOAL POST-TEST

Nama Siswa :

Mata Pelajaran : Bahasa Arab

Kelas :

Sekolah : SMPIT Al Fityah

اختر الإجابة الصحيحة للأسئلة الآتية!
(١) المَطْلُوبُ - المَكْتُوبُ

Perbedaan makna yang tepat antara kedua mufradat tersebut....

أ. المَطْلُوبُ berarti sesuatu yang ditulis, المَكْتُوبُ berarti total harga

ب. المَطْلُوبُ dan المَكْتُوبُ memiliki arti yang sama

ج. المَطْلُوبُ berarti total harga, المَكْتُوبُ berarti sesuatu yang tertulis

د. المَطْلُوبُ berarti kasir, sedangkan المَكْتُوبُ berarti pembeli

Perhatikan dua kalimat berikut! (٢)

يَأْخُذُ سَلْمَانُ الْمُعْجَمَ الْعَرَبِيَّ.

يَدْفَعُ سَلْمَانُ إِلَى أَمِينِ الصُّنْدُوقِ.

Perbedaan makna يَأْخُذُ dan يَدْفَعُ pada kedua kalimat tersebut.....

أ. يَأْخُذُ berarti membayar, يَدْفَعُ berarti mengambil

ب. يَدْفَعُ berarti membayar, يَأْخُذُ berarti mengambil

ج. يَدْفَعُ berarti berterima kasih, يَأْخُذُ berarti membeli

د. يَدْفَعُ berarti mengambil, يَأْخُذُ berarti ingin

Fungsi penggunaan مبتدأ + خبر dalam kalimat adalah sebagai (٣)

أ. Perintah

ب. Informasi/ Berita

ج. Pertanyaan

د. Larangan

(٤) مَاذَا فِي الدُّكَّانِ الْكُتُبُ ؟

Kalimat jawaban yang sesuai adalah...

أ. فِي الدُّكَّانِ الْكُتُبُ طَالِبٌ وَمُعَلِّمٌ



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ب. فِي الدُّكَّانِ الْكُتُبُ كُتُبٌ وَمَجَلَّاتٌ وَكُرَّاسَاتٌ وَأَدَوَاتٌ مَدْرَسِيَّةٌ كَثِيرَةٌ

ج. الدُّكَّانُ قَرِيبٌ مِنَ الْمَدْرَسَةِ

د. الدُّكَّانُ مَفْتُوحٌ صَبَاحًا

٥) ... adalah مبتدأ + خبر

أ. يُرِيدُ سَلْمَانُ أَنْ يَشْتَرِيَ سَمَكًا

ب. سَلْمَانُ فِي دُكَّانِ الْكُتُبِ

ج. هَلْ تُرِيدِينَ خُبْرًا؟

د. أُبَيِّعُ التَّفَاحَ

٦) سَلْمَانُ فِي دُكَّانِ الْكُتُبِ ؟

Mubtada' dalam kalimat tersebut adalah...

أ. سَلْمَانُ

ب. فِي

ج. دُكَّانِ

د. الْكُتُبِ

٧) ... Kata كُرَّاسَاتٌ termasuk dalam bentuk

أ. مُفْرَدٌ

ب. مُنْتَهَى

ج. جَمْعٌ

د. فِعْلٌ

٨) Bacalah teks berikut untuk menjawab pertanyaan!

يَصِلُ سَلْمَانُ إِلَى الدُّكَّانِ، وَكَانَ مُزْدَحِمًا جَدًّا.

فِي الدُّكَّانِ كُتُبٌ وَمَجَلَّاتٌ وَكُرَّاسَاتٌ وَأَدَوَاتٌ مَدْرَسِيَّةٌ كَثِيرَةٌ.

يَأْخُذُ سَلْمَانُ الْمُعْجَمَ الْعَرَبِيَّ وَالْقَلَمَ وَالْكَرَّاسَةَ ثُمَّ يَدْفَعُ سَلْمَانُ إِلَى أَمِينِ الصُّنْدُوقِ.

مَاذَا يَشْتَرِي سَلْمَانُ؟

أ. السَّمَكُ

ب. اللَّحْمُ

ج. الْمُعْجَمُ الْعَرَبِيُّ وَالْقَلَمُ وَالْكَرَّاسَةُ

د. الْخُضْرَوَاتُ

٩) الدُّكَّانُ مُزْدَحِمٌ جَدًّا.

Maksud dari kalimat diatas adalah....



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

أ. Toko itu sangat ramai

ب. Toko itu bersih

ج. Toko itu besar

د. Toko itu mewah

١. ! Perhatikan percakapan berikut

الْبَائِعُ : مَرْحَبًا، أَيَّ خِدْمَةٍ ؟

الْمَرْأَةُ : أُرِيدُ سَمَكًا وَلَحْمًا

الْبَائِعُ : تَقْضِي السَّمَكَ وَاللَّحْمَ

وَمَاذَا تُرِيدِينَ أَيْضًا؟

الْمَرْأَةُ : أُرِيدُ حَلِيبَ وَخُبْزَ وَ قَهْوَةَ

Apa yang pertama kali diminta perempuan kepada penjual?

أ. Susu dan roti

ب. Sayur-sayuran

ج. Ikan dan daging

د. Kopi dan roti



Rubrik Penilaian Instrumen Pre-tes Pilihan Ganda

No Soal	Level Kognitif	Jawaban	Skor	Pengolahan Nilai
1.	C2	B	Skor 10 jika benar, 0 jika salah	$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Skor Yang diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100$
2.	C2	B	Skor 10 jika benar, 0 jika salah	
3.	C2	C	Skor 10 jika benar, 0 jika salah	
4.	C2	A	Skor 10 jika benar, 0 jika salah	
5.	C2	B	Skor 10 jika benar, 0 jika salah	
6.	C2	C	Skor 10 jika benar, 0 jika salah	
7.	C2	B	Skor 10 jika benar, 0 jika salah	
8.	C2	B	Skor 10 jika benar, 0 jika salah	
9.	C2	C	Skor 10 jika benar, 0 jika salah	
10.	C2	B	Skor 10 jika benar, 0 jika salah	

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, p
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa



Rubrik Penilaian Instrumen Post-tes Pilihan Ganda

No Soal	Level Kognitif	Jawaban	Skor	Pengolahan Nilai
1.	C2	C	Skor 10 jika benar, 0 jika salah	$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Skor Yang diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100$
2.	C2	B	Skor 10 jika benar, 0 jika salah	
3.	C2	B	Skor 10 jika benar, 0 jika salah	
4.	C2	B	Skor 10 jika benar, 0 jika salah	
5.	C2	B	Skor 10 jika benar, 0 jika salah	
6.	C2	A	Skor 10 jika benar, 0 jika salah	
7.	C2	C	Skor 10 jika benar, 0 jika salah	
8.	C2	C	Skor 10 jika benar, 0 jika salah	
9.	C2	A	Skor 10 jika benar, 0 jika salah	
10.	C2	C	Skor 10 jika benar, 0 jika salah	

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, p
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa



Rubrik Penilaian Instrumen Observasi

No	Aspek Yang Diamati	Skor	Keterangan	Pengolahan Nilai
1.	Guru memulai pelajaran dengan membaca doa, salam, dan menyiapkan siswa.	5	Jika dilakukan 3 kegiatan lengkap	$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Skor Yang diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100$
		4	Jika kurang 1 kegiatan	
		3	Jika kurang 2 kegiatan	
		2	Jika dilakukan tetapi tidak runtut/tidak jelas	
		1	Jika tidak dilakukan	
2.	Guru mencatat kehadiran siswa	5	Jika kehadiran dicatat lengkap	
		4	Jika kurang lengkap 1 aspek	
		3	Jika kurang lengkap 2 aspek	
		2	Jika dilakukan namun tidak jelas	
		1	Jika tidak dilakukan	
3.	Guru memberikan apersepsi	5	Jika apersepsi dilakukan secara jelas	
		4	Jika apersepsi kurang 1 keterkaitan	
		3	Jika apersepsi kurang 2 keterkaitan	
		2	Jika apersepsi tidak jelas	
		1	Jika apersepsi tidak dilakukan	
4.	Guru memperkenalkan QuizWhizzer	5	Jika diperkenalkan dengan rinci dan jelas	
		4	Jika kurang 1 penjelasan	
		3	Jika kurang 2 penjelasan	
		2	Jika dijelaskan sekilas	
		1	Jika tidak dilakukan	
5.	Guru menjelaskan materi sesuai silabus	5	Jika penjelasan materi runtut dan jelas	
		4	Jika kurang 1 aspek	
		3	Jika kurang 2 aspek	

Hak Cipta Diilindungi Undang-Undang
 1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penerbitan, atau publikasi.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa



2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penerbitan, atau
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

Hak Cipta Milik UIN Suska Riau

© Hak Cipta Milik UIN Suska Riau

State Islamic Univ

6	Guru mengajukan pertanyaan awal	2	Jika penjelasan tidak runtut	
		1	Jika tidak dilakukan	
		5	Jika pertanyaan relevan dan terukur	
		4	Jika kurang 1 komponen	
		3	Jika kurang 2 komponen	
7	Guru mengarahkan akses perangkat	2	Jika pertanyaa tidak relevan	
		1	Jika tidak dilakukan	
		5	Jika arahan jelas dan testruktur	
		4	Jika kurang 1 komponen	
		3	Jika kurang 2 komponen	
8	Guru membagikan link/kode QuizWhizzer	2	Jika arahan tidak jelas	
		1	Jika arahan tidak dilakukan	
		5	Jika link/kode jelas dan benar	
		4	Jika link kurang 1 komponen	
		3	Jika link kurang 2 komponen	
9	Siswa mengakses link dan memasukkan kode	2	Jika link tidak jelas/benar	
		1	Jika tidak dilakukan	
		5	Jika semua siswa berhasil mengakses	
		4	Jika hampir semua siswa mengakses	
		3	Jika sebagian siswa mengakses	
10	Siswa mengisi identitas dan memulai kuis	2	Jika banyak siswa kesulitan	
		1	Jika tidak terlaksana	
		5	Jika semua siswa berhasil memulai kuis	
		4	Jika hampir semua siswa memulai	
		3	Jika sebagian siswa memulai	
		2	Jika banyak siswa kesulitan	
		1	Jika tidak terlaksana	



2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
- a. Pengutipan harus dilakukan dengan cara yang benar, dengan memberikan penghargaan kepada penulis, penerbit, dan
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

11	Siswa mengerjakan kuis di Quizwhizzer berupa membedakan makna mufradat, memahami tarkib mufradat' khabar dan memahami teks.	5	Jika siswa aktif dan mampu mengerjakan kuis	
		4	Jika hampir semua siswa aktif dan mampu mengerjakan kuis	
		3	Jika sebagian siswa aktif dan mampu mengerjakan kuis	
		2	Jika banyak siswa kesulitan menjawab kuis	
		1	Jika tidak terlaksana	
12	Siswa melihat skor dan peringkat	5	Jika semua siswa melihat hasil	
		4	Jika hampir semua siswa melihat hasil	
		3	Jika sebagian siswa melihat hasil	
		2	Jika banyak siswa kesulitan	
		1	Jika tidak terlaksana	
13	Guru memberi feedback	5	Jika feedback jelas dan membangun	
		4	Jika kurang 1 aspek feedback	
		3	Jika kurang 2 aspek feedback	
		2	Jika feedback minim	
		1	Jika tidak dilakukan	
14	Guru melakukan evaluasi terhadap hasil kuis yang telah dikerjakan siswa.	5	Jika evaluasi siswa menyeluruh	
		4	Jika evaluasi hampir menyeluruh	
		3	Jika evaluasi sebagian siswa	
		2	Jika banyak siswa yang tidak dievaluasi	
		1	Jika tidak dilakukan	
15	Guru menutup pelajaran	5	Jika dengan salam dan doa	
		4	Jika kurang 1 kegiatan	
		3	Jika kurang 2 kegiatan	
		2	Jika kegiatan tidak runtut	
		1	Jika tidak dilakukan	

التوثيق

© Hak cipta

Hak Cipta Dilind

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



sity of Sultan Syarif Kasim Riau

UIN SUSKA RIAU



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

Hak

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





RIWAYAT HIDUP

Rahmanadhira Azmi, Lahir di Batu Belah pada tanggal 20 April 2004, anak pertama dari tiga bersaudara. Lahir dari pasangan ayahanda Zulfahmi dan ibunda Azmar. Penulis menyelesaikan pendidikan taman kanak-kanak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal II Bangkinang pada tahun 2010. Penulis menyelesaikan pendidikan di Sekolah Dasar Negeri 003 Bangkinang pada tahun 2016, kemudian melanjutkan pendidikan di PP Muallimin Muhammadiyah Bangkinang dan lulus pada tahun 2022. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan di Strata-1 (S1) di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan dengan jurusan Pendidikan Bahasa Arab. Pada pertengahan 22 September sampai 28 November penulis melaksanakan kegiatan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SMPIT Al Fityah Pekanbaru. Alhamdulillah berkat rahmat dan kasih sayang Allah serta doa dan dukungan dari keluarga tercinta, kerabat, sababat dan teman-teman serta bimbingan dari bapak Drs. Masbukin, M.A serta dosen-dosen PBA akhirnya penulis mampu menyelesaikan skripsi ini sebagai tugas akhir perkuliahan dengan judul:

تأثير استخدام اللعبة التعليمية القائمة على الويب QUIZWHIZZER على نتائج تعلم اللغة العربية لدى طلاب الصف الثامن في مدرسة الفتية المتوسطة الإسلامية المتكاملة بكنبارو

Dan Alhamdulillah berkat rahmat dan hidayah dari Allah penulis dapat meraih dan menyandang gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

UIN SUSKA RIAU