



**FA'ĀLIYYATU NAMŪDZAJI AL'ĀBI AL-BUṬŪLĀTI AL-JAMĀ'IYYAH
(TEAM GAMES TOURNAMENT) BI ISTIKHDĀMI WASĪLATI
BAAMBOOZLE LI TARQIYATI MAHĀRATI AL-QIRĀ'AH LADĀ AT-
ṬĀLIBĀTI FĪ MADRASATI MU'ALLIMĪN MUḤAMMADIYYAH SĀWAH
DANGKA**

**THE EFFECTIVENESS OF THE TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT)
MODEL USING THE BAAMBOOZLE PLATFORM TO ENHANCE THE
READING SKILLS OF EIGHTH-GRADE FEMALE STUDENTS AT
MU'ALLIMIN MUHAMMADIYAH ISLAMIC BOARDING SCHOOL, SAWAH
DANGKA**

Gina Selviana¹ dan Wira Wahyuni²

Email: ginaselviana25@gmail.com dan wirawahyuni@uinbukittinggi.ac.id

^{1,2}Universitas Islam Negeri Sjech Muhammad Djamil Djambek Bukittinggi

Abstract

This study aimed to determine the effectiveness of the Team Games Tournament (TGT) model using the Baamboozle platform in enhancing the Arabic reading skills of eighth-grade female students at Mu'allimin Muhammadiyah Islamic Boarding School, Sawah Dangka. This study employed a quantitative approach using a quasi-experimental method with a Nonequivalent Control Group Design. The research sample consisted of 43 female students, including 21 students in the experimental group and 22 students in the control group. Data were collected through pre-tests and post-tests and analyzed using IBM SPSS Statistics 26. The findings revealed that the mean post-test score of the experimental group was 85.71, which was higher than that of the control group (64.14). Furthermore, the results of the Independent Samples t-test showed that the significance value (Sig. (2-tailed) = 0.000) was lower than 0.05, indicating a statistically significant difference between the two groups. The N-Gain analysis also demonstrated that the improvement percentage in the experimental group reached 68.92%, which falls into the moderately effective category, whereas the control group achieved only 25.00%, which is

categorized as low effectiveness. Therefore, it can be concluded that the implementation of the Team Games Tournament (TGT) model using the Baamboozle platform is effective in enhancing the Arabic reading skills of eighth-grade female students at Mu'allimin Muhammadiyah Islamic Boarding School, Sawah Dangka.

Keywords: Team Games Tournament (TGT), Baamboozle, Arabic Reading Skills, Arabic Language Learning.

المقدمة

يعرف معجم علم اللغة، اللغة بأنها نظام من الرموز أو العلامات، التي تنتج بواسطة أعضاء النطق عند الإنسان، وتظهر في صورة أصوات منطوقة، تستخدم للتواصل والتعبير عن المعاني¹. يوضح كيراف أن اللغة مفهومان أساسيين. الأول أن اللغة تعد وسيلة للتواصل بين أفراد المجتمع، وتعتمد على رموز صوتية يصدرها الإنسان بواسطة أعضاء النطق. أما المفهوم الثاني، فيرى أن اللغة نظام للتواصل يقوم على استخدام رموز صوتية اعتباطية لا توجد علاقة طبيعية بينها وبين معانيها. ومن ثم، يمكن القول إن اللغة تؤدي دورا مهما في تحقيق التواصل والتفاعل بين الناس². تعد اللغة العربية من اللغات التي يستخدمها كثير من الناس في مختلف أنحاء العالم وسيلة للتواصل والتفاعل³.

¹Eva Iryani Mar'atun sholiha Saidah, 'Analisis Kesalahan Fonologi Dalam Membaca Teks Bahasa Arab Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Di MIS Ihsaniyah Kelurahan Legok Kecamatan Danau Sipin Kota Jambi', *AD-DHUHA : Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Dan Budaya*, 03.01 (2022), 2.

²C

³Fitra Khairinnahda Muhammad Sayuti, 'Analisis Kesalahan Pelafalan Fonem Pada Akun Tiktok @Bachrul Alam Ditinjau Dari Maharah Kalam', *LISANUNA: Ta'lim Al-Lughah Al-Arabiyah: JURNAL PENDIDIKAN BAHASA ARAB*, 07.02 (2024), 108.

اللغة العربية إحدى اللغات المولدة من اللغة السامية حتى تطوّر من وقت إلى وقت.⁴ وهي لغة الإسلام والمسلمين منذ بزوغ فجر الإسلام. فيها نزل القرآن الكريم دستور المسلمين.⁵ وقد تم التأكيد على أهمية تعلم اللغة العربية في القرآن الكريم والسنة النبوية، كما ورد في الآيات التالية: إِنَّا أَنْزَلْنَاهُ قُرْآنًا عَرَبِيًّا لَعَلَّكُمْ تَعْقِلُونَ (يوسف: ٢) تبين هذه الآيات الكريمة أهمية تعلم اللغة العربية، ففي الآية يؤكد الله سبحانه أنه أنزل القرآن باللغة العربية الفصيحة ليتدبر الناس معانيه ويفهموا مقاصده، اختارها الله تعالى لتكون لغة القرآن الكريم، وهي وسيلة للتواصل والتعبير عن الأفكار والمشاعر بين الناس.⁶

يعد إتقان المهارات اللغوية الأربع الهدف الرئيس من تعلم اللغة العربية. وتشمل هذه المهارات: مهارة الاستماع، ومهارة الكلام، ومهارة القراءة، ومهارة الكتابة، وهي المهارات الأساسية التي ينبغي للمتعلمين اكتسابها لتحقيق الكفاءة في استخدام اللغة العربية.⁷

تُعدُّ اللغة العربية من اللغات التي تقوم على أربع مهاراتٍ أساسية تُعرف بالمهارات اللغوية، وهي: مهارة الاستماع، ومهارة الكلام، ومهارة القراءة، ومهارة الكتابة. وتمثل هذه المهارات وحدةً متكاملة، إذ يُسهم تنمية كلّ مهارة منها في دعم المهارات الأخرى، ولا يمكن تحقيق الكفاية اللغوية لدى المتعلم إذا تم التركيز على مهارة واحدة

⁴ Ayu Ashari and Rita Febrianta, 'Inside Outside Circle: فعالية استخدام نموذج التعليم التعاوني', *Tarbiyatul Ilmu: Jurnal Kajian Pendidikan*, 2.9 (2025), 127.

⁵ الدكتور اسماعيل صبيح، ناصف مصطفى عبد العزيز، and مختار الطاهر، العربية للتأشئين (المملكة العربية السعودية: وزارة المعارف).

⁶ أحمد مختار عمر، اللغة العربية: معناها ومبناها (القاهرة: عالم الكتب، 1998)، ص. 33

⁷ Parhan Parhan and Ghufon Maksum, 'Taksonomi Linguistik, Analisis Kesalahan Bahasa Dalam Pembelajaran Insha', *Ta'limi | Journal of Arabic Education and Arabic Studies*, 1.02 (2022), 139.

دون غيرها. ولذلك ينبغي أن تعتمد عملية تعليم اللغة العربية على منهجٍ تكاملي يربط بين هذه المهارات جميعاً، حتى يتمكن المتعلم من استخدام اللغة في مواقف التواصل المختلفة بكفاءة وفاعلية. كما أن التكامل بين المهارات اللغوية يسهم في تنمية الثروة اللغوية، وتحسين الفهم، وزيادة الطلاقة في التواصل الشفهي والكتابي، مما يؤدي إلى رفع مستوى الكفاءة التواصلية لدى متعلمي اللغة العربية من غير الناطقين بها.⁸ ومن بين هذه المهارات الأربع، تُعدُّ مهارة القراءة من أهم المهارات اللغوية؛ لأنها تُعدُّ المدخل الرئيس لاكتساب المعرفة، وفهم النصوص، وتوسيع الحصيلة اللغوية لدى المتعلمين. ولا تقتصر القراءة على نطق الكلمات والجمل نطقاً صحيحاً، بل تشمل كذلك فهم المعاني، وتحليل الأفكار، واستنتاج المعلومات، وربطها بالسياق المناسب. وتشير الدراسات الحديثة إلى أن تنمية مهارة القراءة تكون أكثر فاعلية عندما تُدمج مع المهارات اللغوية الأخرى ضمن بيئة تعليمية تفاعلية تعتمد على التواصل، والمشاركة، واستخدام الاستراتيجيات التعليمية المناسبة.⁹

لقد استقر في الفكر التربوي الحديث والمعاصر أن القراءة عملية عقلية تتضمن التعرّف على الحروف الهجائية والنطق بأصواتها. وفهم المقروء والتفاعل معه، بتفسيره أو نقده، والانتفاع بهذا المقروء في حل المشكلات، والاستفادة منه في قضاء وقت الفراغ.¹⁰ وتُعرّف مهارة القراءة بأنها القدرة على فهم النصوص المكتوبة واستخلاص المعاني والأفكار منها بدقة وطلاقة. ولا تقتصر هذه المهارة على التعرّف على الرموز اللغوية فحسب، بل تشمل أيضاً بناء المعنى، وتحليل الأفكار، والاستنتاج،

⁸Nursyuhadah Damsing and Sueraya Che Haron, 'Developing the Four Arabic Language Skills and Their Role in Enhancing Communicative Competence among Non-Native Learners', *International Journal of Modern Education (IJMOE)*, 8.29 (2026), 652.

⁹K. M. A. Ahamed Zubair, 'An Analysis of Integrating Language Skills in Teaching Arabic to Non-Native Speakers', *Journal of Digital Learning and Distance Education*, 03.06 (2024), 1112.

¹⁰موسى، إسماعيل مصطفى، مهارات القراءة والكتابة (المنيا). ص. 9

والتقويم؛ وهي عمليات معرفية تسهم في تنمية الكفاءة اللغوية لدى المتعلم.¹¹ كما أشارت دراسات أخرى إلى أن توظيف التكنولوجيا والنماذج التعليمية الحديثة في تدريس مهارة القراءة يسهم في رفع مستوى الفهم القرائي، وتنمية المشاركة الفعالة، وتحسين نواتج التعلم لدى الطلاب.³ ولذلك تُعدّ هذه المهارة من أهم المهارات اللغوية التي يعتمد عليها المتعلم في اكتساب المعارف وتحقيق النجاح في تعلّم اللغة العربية، إذ تمكّنه من فهم النصوص المختلفة والتواصل مع مصادر المعرفة بكفاءة.¹²

وعلى الرغم من أهمية مهارة القراءة في تعلّم اللغة العربية، فإن الواقع التعليمي يُظهر أن كثيرًا من المتعلمين ما زالوا يواجهون صعوبات في فهم النصوص العربية وتحليلها، وانخفاض مستوى الدافعية للمشاركة في أنشطة القراءة داخل الصف، ويرجع ذلك إلى اعتماد بعض المعلمين على الأساليب التقليدية التي تجعل المتعلم محورًا سلبيًا في عملية التعلم، مع قلة توظيف النماذج التعاونية والوسائل التعليمية التفاعلية الحديثة.¹³ ولذلك أصبح من الضروري اعتماد نماذج تعليمية

¹¹and Nur Syazwina Mustapa Salamiah Ab. Ghani, Suhaila Zailani Ahmad, Ummu Hani Hashim, Zuraidda Shaadon, 'Application of Basic Skills in Reading Arabic Text for Teaching and Learning Maharat Al-Qiraah', *Procedia – Social and Behavioral Sciences*, 59 (2012), 27.

¹²and Achmad Ja'far Sodik Syukran, Samsul Ulum, Umi Machmudah, Burhan Yusuf Habibi, 'Syukran, Samsul Ulum, Umi Machmudah, Burhan Yusuf Habibi, and Achmad Ja'far Sodik, 'Integrating the TPACK Model in Teaching Mahārah Al-Qirā'ah An Educational Innovation Based on Technology', *Journal of Arabic Language Teaching, Linguistics, and Literature*, 08.02 (2025), 205.

¹³Sri Wati, Taqwa Ana and Wahyuni, 'Effectiveness of the Teams Games Tournament (TGT) Cooperative Learning Method towards the Arabic Language Learning Achievement of Students at SMP Muhammadiyah 2 Kalasan', *Maharaat: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 6.1 (2024), 12.

تُشرك المتعلمين بصورة فعالة، وتوفر بيئة تعليمية قائمة على التعاون والمنافسة الإيجابية، بما يساهم في تحسين نتائج التعلم وتنمية مهارة القراءة.¹⁴

ويُعدُّ نموذج ألعاب البطولات الجماعية (Team Games Tournament) من أبرز نماذج التعلم التعاوني التي أثبتت فاعليتها في رفع دافعية الطلاب، وتعزيز التفاعل داخل الصف، وتحسين التحصيل الدراسي. كما أن دمج هذا النموذج مع الوسائل الرقمية التفاعلية، مثل منصة Baamboozle، يجعل عملية التعلم أكثر تشويقًا، ويزيد من مشاركة الطلاب في الأنشطة التعليمية، الأمر الذي ينعكس إيجابًا على فهم النصوص وتنمية مهارة القراءة.¹⁵ وقد تناولت بعض الدراسات أثر نموذج Team Games Tournament في تعلم اللغة العربية، كما تناولت دراسات أخرى أثر استخدام Baamboozle في تحسين نواتج التعلم في مواد مختلفة، إلا أن الدراسات التي جمعت بين Team Games Tournament و Baamboozle في تنمية مهارة القراءة باللغة العربية ما تزال محدودة، وهو ما يمثل الفجوة البحثية التي تسعى هذه الدراسة إلى معالجتها.¹⁶

بناءً على الملاحظة في تاريخ ٢٦ ديسمبر ٢٠٢٥ في مدرسة معلّمين محمّدية ساوة دانكا. بشكل عام، ما زالت عملية التعليم تتمحور حول المعلمة. وأثناء أنشطة التعليم، يكون اهتمام الطالبات بالدروس قليلًا، وكذلك حماسهن ومشاركتهن في عملية التعلم

¹⁴Moh. Fery Fauzi and Agus Buhun, Miftahul Fadliyah Purwadi, 'The Influence of Teams Games Tournament (TGT) toward Students' Interest in Arabic Language Learning', *Izdiḡar: Journal of Arabic Language Teaching, Linguistics, and Literature*, 2.2 (2019), 139.

¹⁵and Zannuba Munirotun Nahdia Nuzulul Ulum, Prima Cristi Crismono, 'The Effect of Team Games Tournament Model on Arabic Reading Skills in Elementary School', *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 12.2 (2025), 215.

¹⁶Zufriady Anugerah Permata Sari, Otang Kurniaman, 'Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Learning Type Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Games Edukasi Baamboozle

منخفضين. ولم تستخدم المعلمة نموذجاً أو وسيلة تعليمية حديثة، خاصة في تعليم مهارة القراءة باللغة العربية. وتواجه بعض الطالبات صعوبة في مهارة القراءة، حيث لا يستطعن قراءة النصوص العربية قراءة صحيحة وفهم معانيها. وعندما تطلب المعلمة من الطالبات قراءة النص، لا تتمكن إلا قلة منهن من قراءته قراءة جيدة. ويؤدي ذلك إلى انخفاض نشاط الطالبات في عملية التعلم، مما يؤثر في انخفاض نتائج تعلمهن في مهارة القراءة.

بناءً على المقابلة مع أستاذة ديسي أرنسا فتري أن المعلمة لم تستخدم وسيلة مثل بامبوزل أو نموذج ألعاب البطولات الجماعية (TGT) لكن المعلمة مازالت بوسيلة والطريقة التقليدية بسبب محدودية وسائل التعليم. وأن الطالبات أكثر منهن تشعر بالملل والكسلان عند التعلم، لأن التعليم غير جذاب وغير ممتع. وبناءً على المقابلة أن نتائج التعليم الطالبات منخفضة.

يُعدّ نموذج ألعاب البطولات الجماعية (Team Games Tournament) أحد نماذج التعلّم التعاوني التي تُسهم في زيادة دافعية الطلاب، وتنمية روح التعاون بينهم، وتعزيز مشاركتهم الفعّالة في أثناء عملية التعلّم، كما يُتيح للطلاب فرصاً للتنافس الإيجابي من خلال الألعاب والبطولات التعليمية.¹⁷ وإلى جانب ذلك، تُعدّ وسيلة Baamboozle من الوسائل التعليمية الرقمية التفاعلية التي توظّف الألعاب التعليمية

Terhadap Penguasaan Konsep Unsur-Unsur Intrinsik Cerita Anak', *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10.02 (2025), 5860.

¹⁷Robert E. Slavin, *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice* (Boston: Allyn & Bacon, 1995).

في عرض المحتوى، مما يجعل عملية التعلم أكثر تشويقًا، ويزيد من تفاعل الطلاب وإقبالهم على المشاركة في الأنشطة التعليمية. وقد بينت العديد من الدراسات أن توظيف نماذج التعلم التعاوني والوسائل الرقمية التفاعلية يُسهم في تحسين نتائج تعلم الطلاب وتنمية مهارة القراءة لديهم.¹⁸ ولذلك، تتوقع الباحثة أن يُسهم الجمع بين نموذج ألعاب البطولات الجماعية (TGT) ووسيلة Baamboozle في تحسين مهارة القراءة لدى طالبات الصف الثامن.

وقد تناولت عدة دراسات سابقة استخدام نموذج ألعاب البطولات الجماعية (TGT) أو وسيلة Baamboozle في تعليم اللغة العربية. فقد أثبتت دراسة أدي سري وحيوني، وزين العارفين، ورحمة واتي (2024) فاعلية نموذج TGT في تحسين مهارة القراءة من خلال تعزيز التعاون بين الطلاب وزيادة تفاعلهم أثناء التعلم.¹⁹ كما أوضحت دراسة لايك ماريسا فيرونيكا سيماتوبانغ وليندا أروان أن استخدام وسيلة Baamboozle بوصفها وسيلة تعليمية قائمة على الألعاب يسهم في تطوير مهارة القراءة وتحسين فهم الطلاب للنصوص.

وفي حدود ما اطلّعت عليه الباحثة من الدراسات السابقة، تبين أن معظم الدراسات تناولت استخدام نموذج ألعاب البطولات الجماعية (TGT) أو وسيلة Baamboozle بصورة منفصلة في تعليم اللغة العربية أو في تنمية بعض المهارات

¹⁸dan R. Morhi Subita, A., M. Ahsanuddin, 'The Effect of Using Memrise on Maharah Qira'ah Among the Seventh Grade Students', *Al Mahāra: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 9.2 (2020), 249.

¹⁹and Rahmawati de Sri Wahyuni, Zainul Arifin, 'The Effectiveness of the Teams Games Tournament Cooperative Learning Strategies in Qira'ah Jahriyah', *Al-Ta'rib: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab*, 12.1 (2024).hal 12

اللغوية، وأثبتت فاعلية كلّ منهما في تحسين نواتج التعلّم. غير أنّ الباحثة لم تجد دراسةً جمعت بين نموذج *TGT* ووسيلة *Baamboozle* في دراسة واحدة لتنمية مهارة القراءة لدى طالبات المرحلة المتوسطة، ولا سيما في الصف الثامن بمدرسة المعلّمين المحمدية ساوة دانكا. وانطلاقاً من ذلك، تسعى هذه الدراسة إلى الجمع بين النموذج والوسيلة للكشف عن فاعليتهما في ترقية مهارة القراءة.

وتكمن جدة هذه الدراسة في دمج نموذج ألعاب البطولات الجماعية (*TGT*) مع وسيلة *Baamboozle* في تعليم مهارة القراءة لدى طالبات الصف الثامن، للكشف عن أثر هذا الدمج في ترقية مهارة القراءة داخل بيئة تعليمية قائمة على التعلم التعاوني والوسائل الرقمية التفاعلية. وبناءً على ما سبق، يهدف هذا البحث إلى معرفة فعالية نموذج ألعاب البطولات الجماعية (*Team Games Tournament*) باستخدام وسيلة *Baamboozle* في ترقية مهارة القراءة لدى طالبات الصف الثامن بمدرسة المعلّمين المحمدية ساوة دانكا.

منهج البحث

استخدمت الباحثة المنهج الكمي بتصميم شبه تجريبي (*Quasi-Experimental Design*) من نوع *Nonequivalent Control Group Design*، بهدف معرفة فاعلية استخدام نموذج ألعاب البطولات الجماعية (*Team Games Tournament*) باستخدام وسيلة *Baamboozle* في ترقية مهارة القراءة لدى طالبات الصف الثامن بمدرسة

المعلّمين المحمدية ساوة دانكا. وقد اشتمل التصميم على مجموعة تجريبية ومجموعة ضابطة، وأُجري لكلتا المجموعتين اختبار قبلي واختبار بعدي لقياس أثر المعالجة.

تكوّن مجتمع البحث من جميع طالبات الصف الثامن بمدرسة المعلّمين المحمدية ساوة دانكا، وعددهن 43 طالبة. واختيرت عينة البحث باستخدام أسلوب العينة القصدية (*Purposive Sampling*)، حيث تألفت من فصلين، هما الصف الثامن (أ) بوصفه المجموعة التجريبية، وعدد طالباته 21 طالبة، والصف الثامن (ب) بوصفه المجموعة الضابطة، وعدد طالباته 22 طالبة.

جُمعت بيانات البحث باستخدام الاختبار والتوثيق. واستُخدم الاختبار القبلي والبعدي لقياس مستوى مهارة القراءة لدى الطالبات قبل تطبيق المعالجة وبعدها، في حين استُخدم التوثيق للحصول على البيانات المتعلقة بالطالبات والعملية التعليمية.

وقد طُبّق نموذج ألعاب البطولات الجماعية (*TGT*) باستخدام وسيلة *Baamboozle* في المجموعة التجريبية، بينما تلقت المجموعة الضابطة التعليم بالطريقة المعتادة.

وُحُللت البيانات باستخدام برنامج *IBM SPSS Statistics 26* من خلال اختبار *Shapiro-Wilk* لاختبار الطبيعية، واختبار *Levene's Test* لاختبار التجانس، واختبار *Independent Samples t-test* لاختبار الفرضية، إضافة إلى حساب *N-Gain* لقياس مستوى فاعلية المعالجة. وقد روعيت الجوانب الأخلاقية في هذا البحث من خلال الحصول على إذن من إدارة المدرسة، مع الحفاظ على سرية بيانات المشاركات واستخدامها لأغراض البحث العلمي فقط.

نتائج البحث

أ. نتائج البحث

1. نتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدي

لقياس مستوى مهارة القراءة لدى طالبات المجموعتين قبل تطبيق المعالجة وبعدها، أُجري الاختبار القبلي والاختبار البعدي لكلٍ من المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة.

الجدول (1)

الإحصاءات الوصفية لنتائج الاختبارين في المجموعتين

Descriptive Statistics					
	N	Minimu m	Maximu m	Mean	Std. Deviation
Pretest Eksperimen	21	25	81	55,05	16,579
Posttest Eksperimen	21	69,00	100,00	85,714 3	8,62057
Pretest Kontrol	22	36	78	52,23	11,481
Posttest Kontrol	22	40	86	64,14	11,675

Valid N (listwise)	21				
--------------------	----	--	--	--	--

يبين الجدول (1) أن متوسط درجات المجموعة التجريبية في الاختبار القبلي بلغ 55.05، ثم ارتفع إلى 85.71 في الاختبار البعدي. وفي المقابل، ارتفع متوسط درجات المجموعة الضابطة من 52.23 في الاختبار القبلي إلى 64.14 في الاختبار البعدي، مما يدل على وجود تحسن في نتائج المجموعتين، إلا أن التحسن في المجموعة التجريبية كان أكبر.

2. نتائج اختبار الطبيعية

للتأكد من استيفاء أحد الشروط الأساسية لاستخدام الاختبارات الإحصائية البارامترية، أُجري اختبار الطبيعية على بيانات الاختبار القبلي والاختبار البعدي للمجموعتين التجريبية والضابطة باستخدام اختبار *Shapiro–Wilk*، نظرًا لأن عدد أفراد العينة أقل من (50).

الجدول (2)

نتائج اختبار الطبيعية

Tests of Normality								
	Kelas		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
			Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	Pretest	A	,098	21	,200 [*]	,960	21	,518
	Eksperimen							
	Posttst	A	,091	21	,200 [*]	,967	21	,664
	Eksperimen							
	Pretest B Kontrol		,157	22	,169	,929	22	,118
	Posttest B Kontrol		,121	22	,200 [*]	,976	22	,834

يبين الجدول (2) أن جميع قيم الدلالة (*Sig.*) في اختبار *Shapiro–Wilk* كانت

أكبر من مستوى الدلالة (0.05)، حيث بلغت قيمة الدلالة في الاختبار القبلي

للمجموعة التجريبية (0.518)، وفي الاختبار البعدي (0.664)، بينما بلغت في

المجموعة الضابطة (0.118) في الاختبار القبلي و(0.834) في الاختبار البعدي.

وتشير هذه النتائج إلى أن بيانات الاختبار القبلي والاختبار البعدي في المجموعتين

تتبع التوزيع الطبيعي، وبذلك استوفت البيانات أحد الشروط اللازمة لإجراء الاختبارات الإحصائية البارامترية.

3. نتائج اختبار التجانس

للتحقق من تجانس التباين بين بيانات المجموعتين التجريبية والضابطة، أُجري اختبار التجانس باستخدام *Levene's Test* قبل إجراء اختبار الفرضية.

الجدول (3)

نتائج اختبار التجانس

Test of Homogeneity of Variance						
			Levene			
			Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Qiro'ah	Based on Mean		1,775	1	41	,190
	Based on Median		1,769	1	41	,191
	Based on Median and with adjusted df		1,769	1	38,672	,191
	Based on trimmed mean		1,799	1	41	,187

يبين الجدول (3) أن قيمة الدلالة (*Sig.*) في اختبار *Levene's Test* بلغت 0.190، وهي أكبر من مستوى الدلالة (0.05)، مما يدل على أن التباين بين بيانات المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة متجانس. وبذلك استوفت البيانات أحد

الشروط اللازمة لإجراء اختبار *Independent Samples t-test*.

4. نتائج اختبار الفرضية

للتحقق من وجود فرق ذي دلالة إحصائية بين نتائج تعلم طالبات المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة بعد تطبيق المعالجة، أُجري

اختبار الفرضية باستخدام *Independent Samples t-test*.

الجدول (4)

نتائج اختبار الفرضية

Independent Samples Test							
	Levene's						
	Test for	t-test for					
	Equality of	Equality					
	Variances	of Means					

										95% Confide nce Interval of the Differe nce
		F	Sig.	t	df	Sig (2-Mean tailed)	Mean Std. Differ Error ence Differe nce	Lower	Upper	
Nilai	Equal varianc es assume d	1,77 5	,190	6,86 8	41	0,000	21, 578	3,142 2	15,23	27,923

Equal			6,91	38,	0,000	21,	3,120	15,26	27,891
varianc			6	61		578		5	
es not				3					
assume									
d									

يبين الجدول (4) أن قيمة $Sig. (2-tailed)$ بلغت 0.000، وهي أقل من مستوى الدلالة 0.05، كما بلغت قيمة t المحسوبة 6.868 عند درجة حرية $(df = 41)$. وتشير هذه النتائج إلى وجود فرق ذي دلالة إحصائية بين متوسط درجات المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في الاختبار البعدي. وبناءً على ذلك، تُقبل الفرضية البديلة (H_a) وتُرفض الفرضية الصفرية (H_0).

5. نتائج اختبار الكسب المعياري ($N-Gain$)

لقياس مستوى فاعلية استخدام نموذج ألعاب البطولات الجماعية (TGT) باستخدام وسيلة Baamboozle في ترقية مهارة القراءة، حُسبت قيمة الكسب المعياري ($N-Gain$) اعتمادًا على نتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدي للمجموعتين التجريبية والضابطة.

الجدول (5)

نتائج اختبارالكسب المعياري

Descriptives					
	Kelas			Statistic	Std. Error
N_GainPers en	Eksperime n	Mean		68,9183	3,81074
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	60,9692	
			Upper Bound	76,8674	
		5% Trimmed Mean		69,6045	
		Median		70,1754	
		Variance		304,957	
		Std. Deviation		17,4630	
		Minimum		24,39	
		Maximum		100,00	

		Range		75,61	
		Interquartile Range		12,42	
		Skewness		-,278	,501
		Kurtosis		1,333	,972
	Kontrol	Mean		25,0003	3,31562
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	18,1051	
			Upper Bound	31,8955	
		5% Trimmed Mean		24,5456	
		Median		20,7143	
		Variance		241,854	
		Std. Deviation		15,5516	
				6	
		Minimum		2,22	
		Maximum		56,00	
		Range		53,78	

		Interquartile Range	22,63	
		Skewness	,612	,491
		Kurtosis	-,613	,953

يبين الجدول (5) أن متوسط قيمة *N-Gain* في المجموعة التجريبية بلغ 68.92%، وهو يقع ضمن مستوى الفعالية المتوسطة، في حين بلغ متوسط *N-Gain* في المجموعة الضابطة 25.00%، وهو يقع ضمن مستوى غير فعال. وتشير هذه النتائج إلى أن استخدام نموذج ألعاب البطولات الجماعية (*TGT*) باستخدام وسيلة *Baamboozle* كان أكثر فاعلية في ترقية مهارة القراءة لدى طالبات المجموعة التجريبية مقارنة بالمجموعة الضابطة.

ب. مناقشة النتائج

أظهرت نتائج البحث وجود فرق ذي دلالة إحصائية بين نتائج طالبات المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة بعد تطبيق نموذج ألعاب البطولات الجماعية (Team Games Tournament) باستخدام وسيلة *Baamboozle**، حيث بلغت قيمة الدلالة ($\text{Sig.} = 0.000$)، وهي أقل من مستوى الدلالة (0.05). كما ارتفع متوسط درجات طالبات المجموعة التجريبية من (55.05) في الاختبار القبلي إلى (85.71) في الاختبار البعدي، بينما ارتفع متوسط درجات المجموعة الضابطة من

(52.23) إلى (64.14). وتدل هذه النتائج على أن استخدام نموذج TGT المدعوم بوسيلة Baamboozle أسهم بصورة ملحوظة في ترقية مهارة القراءة لدى الطالبات.

يُعدُّ نموذج التعليم إطار عمل تنظيمي يعمل دليلاً لتطوير أنشطة وبيئات تربوية محددة. ويمكن أن يكون النموذج نظرياً وتجريدياً إلى حد كبير، أو يمكن أن يكون بمثابة إطار عمل تطبيقي بشكل كبير.²⁰ نموذج التعليم هو إطار مفاهيمي يوضح خطوات تنظيم عملية التعلم بشكل منظم لتحقيق أهداف تعليم معينة، ويستخدم كدليل للمعلمين في تخطيط وتنفيذ أنشطة التعليم. وقد قدّم عدد من الخبراء آراء مختلفة حول مفهوم نموذج التعليم، حيث يرى أجوس سوبريجونو أن نموذج التعليم هو نمط يُستخدم مرجعاً في تخطيط عملية التعليم داخل الصف، بينما يرى سيف الدين أن نموذج التعليم يُعد إطاراً مفاهيمياً يوضّح سلسلة من الخطوات المنهجية لتحقيق أهداف تعليمية معينة، ويُستخدم دليلاً للمعلمين في تنفيذ أنشطة التعليم.²¹

واستناداً إلى نظرية فيجوتسكي (Vygotsky) في التفاعل الاجتماعي، ترى الباحثة أن نموذج الألعاب والبطولات الجماعية (TGT) يوفر بيئة تعليمية تعاونية تُمكن الطالبات من المناقشة وتبادل الأفكار والتعاون في فهم النصوص المقروءة، الأمر الذي يساهم في ترقية مهارة القراءة وتحسين فهم المقروء لديهن.²²

²⁰سي. جون ميكر and شيرلي ديليو شيفر، إصدارات موهبة: نماذج تدريسية في تعليم الموهوبين (الرياض: العبيكان، 2011)، ص. 12.

²¹Rani Sri Wahyuni, *BUKU MODEL-MODEL PEMBELAJARAN* (Bandung: Penerbit Widina, 2024).

²²Lev S. Vygotsky, *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes* (Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press, 1978).

يُعدُّ نموذجُ ألعاب البطولات الجماعية (TGT) أحدَ نماذجِ التعليم التعاوني، حيث يجمع بين العمل الجماعي واللعب. وفي هذا النموذج يُقسَّمُ الطلابُ إلى مجموعاتٍ صغيرة تتكوّن من أربعة إلى ستة طلاب، وتكون مختلفة من حيث القدرة والجنس والخلفية. ويساعد استخدام هذا النموذج في ترقية نتائج التعليم، لأنه يشجّع الطلاب على المشاركة الفعّالة، ويُنمّي روح التعاون بينهم، كما يجعل عملية التعليم أكثر متعة وتشويقًا بسبب وجود عنصر المنافسة.²³

يُعرّف روبرت سلافين نموذج ألعاب البطولات الجماعية (TGT) بأنّه نشاط تعليمي يُشجّع الطلاب على التعليم من خلال اللعب والتفكير، والعمل ضمن فريق، والتعاون مع الفرق الأخرى. وفي العمل الجماعي، يقدّم المعلم المهام التي يجب على الطلاب إنجازها معًا داخل المجموعة. وإذا كان أحد أعضاء المجموعة لا يفهم المهمة المكلف بها، فإنّ باقي أعضاء المجموعة يكونون مسؤولين عن مساعدته وشرحها له قبل أن يوجّهوا السؤال إلى المعلم.²⁴

تُعدُّ فوائدُ التعلّم التعاوني بنموذج ألعاب البطولات الجماعية (TGT) كبديل لصنع بيئة تعليمية متنوّعة في عملية التعليم والتعلّم، حيث يمكن أن يساعد المعلم في التغلب على المشكلات التعليمية، مثل ضعف دافعية التعليم لدى الطلاب، وقلة

²³Yulhendri and Rita Shofyan, *Pendidikan Ekonomi Untuk Sekolah Menengah* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2018).

²⁴Vina Rohmatul Ummah and Nazilatul Maghviroh, 'EFEKTIFITAS METODE PEMBELAJARAN COOPERATIVE LEARNING TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP KEBERHASILAN BELAJAR BAHASA ARAB SISWA MADRASAH TSANAWIYAH MA'ARIF KAMBINGAN SARONGGI SUMENEP', *Jurnal Bahasa Dan Pendidikan Bahasa Arab*, 3.2 (2022), 103–15.

نشاطهم في عملية التّعليم ، وانخفاض نتائج التّعليم . كما يُسهم هذا النموذج في إشراك جميع الطلاب في الأنشطة التعليمية دون تمييز بينهم، ويُعزّز دور الطلاب بوصفهم معلّمين لزملائهم. ويُشير فان ويك (Van Wyk) إلى أن تطبيق نموذج ألعاب البطولات الجماعية (TGT) أكثر فاعلية من طريقة المحاضرة في تحسين التحصيل الدراسي وتنمية الاتجاهات الإيجابية لدى الطلاب.²⁵

وفقًا لكوسوماه في كتاب نماذج التعليم للمناهج المستقلة في عصر المجتمع 5.0، فإن نموذج التعليم التعاوني من نوع ألعاب البطولات الجماعية (TGT) يتميز بعدة خصائص رئيسية تفرّقه عن نماذج التعليم الأخرى، وهي كما يلي: يقوم نموذج ألعاب البطولات الجماعية (TGT) على مجموعة من المبادئ الأساسية، تتمثل في تعزيز التعاون بين الطلاب من خلال العمل في مجموعات، وتنمية روح المنافسة الإيجابية التي تشجعهم على تحقيق أفضل النتائج دون الإخلال بروح التعاون. كما يوازن هذا النموذج بين المسؤولية الفردية والعمل الجماعي، بحيث يسهم كل طالب في نجاح مجموعته، مع مراعاة الفروق الفردية والاستجابة لاحتياجات جميع الطلاب. وإلى جانب ذلك، يُسهم هذا النموذج في زيادة دافعية الطلاب للتعلم من خلال توفير بيئة تعليمية تفاعلية وممتعة تشجعهم على المشاركة الفاعلة في الأنشطة التعليمية.²⁶

²⁵M. M. Van Wyk, *The Effects of Teams-Games-Tournaments on Achievement, Retention, and Attitudes of Economics Education Students* (Journal of Social Sciences., 2011).

²⁶S.P.M.P. Nyoman Ayu Putri Lestari and others, *Model-Model Pembelajaran Untuk Kurikulum Merdeka Di Era Society 5.0* (Bandung: Nilacakra, 2023). Hal. 88-89

تتمثل فوائد الوسائل التعليمية في أنها تُسهم في توضيح المفاهيم وتيسير إدراكها إدراكًا حسيًا، مما يساعد الطلاب على فهم المعاني بصورة أفضل، كما تُثير اهتمامهم وتزيد من دافعيتهم للتعلم، وتُسهم في ترسيخ أثر التعلم وبقائه. كذلك تُوفّر خبرات واقعية تُشجّع على النشاط الذاتي وتنمي التفكير المستمر، فضلًا عن إتاحة خبرات تعليمية أكثر عمقًا وتنوعًا قد يصعب الحصول عليها بوسائل أخرى.²⁷

تُعدّ بامبوزل لعبة تعليمية قائمة على تطبيق ويب، تُوفّر مجموعة متنوعة من الألعاب التفاعلية والجذابة.²⁸ ويُستخدم هذا التطبيق التعليمي في تصميم الكويزات التفاعلية عبر الإنترنت، حيث يُمكن المستخدمين، ولا سيّما المعلمين، من إعداد أسئلة تعليمية يمكن توظيفها لأغراض تعليمية أو ترفيهية. تُعدّ بامبوزل منصةً تعليميةً قائمةً على التعلم بالألعاب (التعلم القائم على الألعاب)، وقد طوّرها رونان كيسي بهدف جعل عملية التعلم تفاعلية وممتعة، مما يساعد على زيادة مشاركة الطلاب في الدرس.²⁹

تتميّز وسيلة بامبوزل بسهولة استخدامها، إذ لا يحتاج الطلاب إلى إنشاء حساب للمشاركة، بل يكتفون بمتابعة الشاشة التي يعرضها المعلم، مما يُسهم في زيادة تركيزهم وتعزيز تفاعلهم أثناء التعلم. كما تعتمد هذه الوسيلة على أسلوب الألعاب

²⁷حمزة الجبالي، مهارات التدريس الصفّي الفعّال والسيطرة على المنهج الدراسي (دار الأسرة للإعلام ودار عالم الثقافة،

2016)، ص. 54.

²⁸S Mudrikah and others, *Inovasi Pembelajaran Di Abad 21* (Demangan: Pradina Pustaka, 2022), p. 196.

²⁹Ronan Casey, *Baamboozle: Learning Games for the Classroom*, <https://www.baamboozle.com>, diakses 21 Juni 2026.

الجماعية، الأمر الذي يُنمّي روح التعاون والعمل الجماعي بين الطلاب ويجعل عملية التعلم أكثر تشويقًا وفاعلية. أمّا عيوب استخدام وسيلة بامبوزل فتتمثل في محدودية بعض خصائصها، مثل تقييد عدد الكلمات عند إعداد الأسئلة، وعدم إتاحة مشاركة كل طالب بحساب مستقل أو نقل الأسئلة بين المجموعات، إذ تُجاب عنها بالتناوب وفق ترتيب المجموعات. كما قد تؤثر محدودية الوقت المخصص للحصة الدراسية في الاستفادة الكاملة من هذه الوسيلة أثناء تنفيذ الأنشطة التعليمية.³⁰

يُعتقدُ أنَّ نموذجَ ألعابِ البطولاتِ الجماعية (TGT) المدموجَ باستخدامِ وسائلِ الألعابِ الرقمية مثل بامبوزل قادرٌ على ترقية مهارة القراءة لدى الطلاب. وتؤيد هذه النتيجة دراسةً أدي سري وحيوني، وزين العارفين، ورحمة واتي، التي أثبتت فاعلية استراتيجية (TGT) في تعليم القراءة الجهرية، حيث أسهمت في تحسين نتائج الطلاب وزيادة تفاعلهم ومشاركتهم في عملية التعلم من خلال التعاون والمنافسة الإيجابية بين أفراد المجموعات. كما تتفق هذه النتيجة مع دراسة آنا تقوى واتي وسري وحيوني التي بينت أن استخدام نموذج (TGT) في تعليم اللغة العربية أدى إلى تحسين التحصيل الدراسي للطلاب بصورة دالة إحصائيًا، وذلك بفضل توفير بيئة تعليمية تعاونية وتنافسية تساعد الطلاب على فهم المادة بصورة أفضل.³¹

³⁰Khoiro M Deandra, Samsiah Ami, and Haryono, 'Penerapan Media Pembelajaran Bamboozle Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas X Di SMAN 1 Pamarayan', *Edusociata Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 6.1 (2023), 509–20. Hal. 516

³¹de Sri Wahyuni, Zainul Arifin.

وإضافةً إلى ذلك، فإنَّ استخدامَ وسيلةٍ بامبوزل تدعمه أيضًا دراسةٌ لايك ماريسا فيرونیکا سيماتوبانغ وليندا أروان، حيث أوضحتا أنَّ بامبوزل بوصفه وسيلةً تعليميةً تفاعليةً قائمةً على الألعاب يُسهمُ في تطوير مهارة القراءة، كما يساعدُ الطلابُ على فهمِ مضمونِ النصوصِ بصورةٍ أفضل.³²

ويمكن تفسير هذه النتيجة في ضوء نظرية التعلم التعاوني، إذ يؤكد روبرت إي. سلافين أن التعلم في مجموعات تعاونية صغيرة يُسهم في زيادة تفاعل الطلاب، وتنمية المسؤولية الفردية والجماعية، وتحفيزهم على تحقيق أهداف التعلم من خلال التعاون والمنافسة الإيجابية.³³ ويُعد نموذج (TGT) أحد نماذج التعلم التعاوني التي تجمع بين العمل الجماعي والمنافسة المنظمة، مما يسهم في تحسين نتائج التعلم وزيادة مشاركة الطلاب في الأنشطة الصفية، وهو ما أكدّه أيضًا مفتاح الهدى.³⁴ ويشير أنيتا لي إلى أن التعلم التعاوني يمنح جميع الطلاب فرصًا متساوية للمشاركة الفاعلة وتحمل المسؤولية داخل المجموعة، مما يعزز ثقتهم بأنفسهم ودافعيتهم نحو التعلم.³⁵ كما يرى جونسون وجونسون أن التفاعل الإيجابي بين أعضاء المجموعة يساعد على تنمية

³²Like Marissa Veronika Simatupang and Linda Aruan, 'Developing an Interactive Learning Medium for A1-Level Reading Comprehension on "Zeit Mit Freunden" Using the Baamboozle Application', *International Journal of Education and Literature*, 4.1 (2025), 285.

³³Robert E. Slavin, *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice* (Boston: Allyn and Bacon, 1995).

³⁴Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran* (Yogyakarta: Pustaka pelajar, 2014).

³⁵Anita Lie, *Cooperative Learning: Mempraktikkan Cooperative Learning Di Ruang-Ruang Kelas* (Jakarta: Grasindo, 2008).

مهارات التواصل ورفع مستوى التحصيل الدراسي، وهو ما يفسر التحسن الملحوظ في مهارة القراءة لدى طالبات المجموعة التجريبية في هذه الدراسة.³⁶

يُعتَقَدُ أنَّ نموذجَ ألعابِ البطولاتِ الجماعيةِ المدموجِ باستخدامِ وسائلِ الألعابِ الرقميةِ مثلَ بامبوزل قادرٌ على ترقيةِ مهارةِ القراءةِ لدى الطلاب. وتتفق هذه النتيجة مع دراسة أدي سري وحيوني، وزين العارفين، ورحمة واتي (2024)، التي أثبتت فاعلية نموذج (TGT) في تحسين مهارة القراءة، من خلال تعزيز التعاون بين الطلاب، وزيادة تفاعلهم، وتحسين نتائج تعلُّمهم.³⁷

وإضافةً إلى ذلك، فإنَّ استخدامَ وسيلةِ بامبوزل تدعمه أيضًا دراسةٌ لايك ماريسا فيرونیکا سيماتوبانغ وليندا أروان، حيث أوضحتا أنَّ بامبوزل بوصفه وسيلةً تعليميةً تفاعليةً قائمةً على الألعابِ يُسهمُ في تطويرِ مهارةِ القراءةِ، كما يساعدُ الطلابَ على فهمِ مضمونِ النصوصِ بصورةٍ أفضل.

كما تؤكد دراسة تيرا نور فيتريا أنَّ منصةَ Baamboozle تُعدُّ وسيلةً تعليميةً قائمةً على التلعيب (Gamification)، إذ تسهم في زيادة تفاعل المتعلمين، ورفع دافعيتهم، وخلق بيئة تعليمية أكثر متعة، مما يجعل عملية التعلم أكثر فاعلية.³⁸ كما يمكن تفسير هذا التحسن من خلال دور الوسائل التعليمية التفاعلية، إذ يرى أزهر أرشاد أنَّ الوسائل التعليمية تساعد على جذب انتباه الطلاب، وزيادة دافعيتهم،

³⁶David W. Johnson and Roger T. Johnson, *Learning Together and Alone: Cooperative, Competitive, and Individualistic Learning* (Boston: Allyn & Bacon, 1999).

³⁷de Sri Wahyuni, Zainul Arifin.hal 12

وتوضيح المفاهيم بصورة أكثر فاعلية.³⁹ ومن هذا المنطلق، وفرت وسيلة *Baamboozle* بيئة تعليمية تفاعلية قائمة على الألعاب، مما شجع الطالبات على المشاركة النشطة أثناء تعلم مهارة القراءة.⁴⁰ ويؤكد كارل كاب أن توظيف عناصر الألعاب في التعليم يجعل عملية التعلم أكثر متعة وتحديًا، ويزيد من اندماج المتعلمين في الأنشطة التعليمية، وهو ما يدعم نتائج هذه الدراسة.⁴¹

وتدعم نتائج اختبار الكسب المعياري (*N-Gain*) هذه النتيجة، إذ بلغ متوسط قيمة الكسب في المجموعة التجريبية (68.92%)، وهو يقع ضمن مستوى الفعالية المتوسطة، في حين بلغ متوسط الكسب في المجموعة الضابطة (25.00%)، وهو ضمن مستوى غير فعال. ويشير ذلك إلى أن استخدام نموذج ألعاب البطولات الجماعية (*TGT*) باستخدام وسيلة بامبوزل لم يحقق فرقًا ذا دلالة إحصائية فحسب، بل أسهم أيضًا في إحداث تحسن ملحوظ في مهارة القراءة لدى الطالبات.

ويُعزى هذا التحسن إلى أن الطالبات شاركن بصورة أكثر نشاطًا أثناء عملية التعلم، وتعاونن داخل المجموعات، وتنافسن في الإجابة عن الأسئلة، مما زاد من دافعيتهم نحو تعلم مهارة القراءة. كما أن الأنشطة التعليمية القائمة على الألعاب جعلت الطالبات أكثر اهتمامًا بالمادة التعليمية، وأسهمت في تحسين فهم النصوص العربية بصورة أفضل.

³⁸Tira Nur Fitria, 'Baamboozle in English Language Learning: A Simulation of Educational Gamification for English Language Learners (ELLs)', *Lite Journal: International Journal of Education, Language and Literature*, 6.2 (2025).

³⁹Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Parsada, 2019).

⁴⁰Like Marissa Veronika Simatupang and Linda Aruan.

وتشير هذه النتائج إلى أن دمج نموذج ألعاب البطولات الجماعية (TGT) مع وسيلة بامبوزل يمكن أن يكون بديلاً فعالاً لمعلمي اللغة العربية في تعليم مهارة القراءة، لما يوفره من بيئة تعليمية تفاعلية تجمع بين التعاون والمنافسة واستخدام التكنولوجيا.

الخلاصة

أظهرت نتائج البحث أن استخدام نموذج ألعاب البطولات الجماعية (Team Games Tournament) باستخدام وسيلة Baamboozle كان فعالاً في ترقية مهارة القراءة لدى طالبات الصف الثامن بمدرسة المعلمين المحمدية ساوة دانكا. وقد أثبتت نتائج اختبار Independent Samples t-test وجود فرق ذي دلالة إحصائية بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة، حيث بلغت قيمة الدلالة (Sig. = 0.000)، وهي أقل من مستوى الدلالة (0.05)، مما يدل على قبول الفرضية البديلة ورفض الفرضية الصفرية. كما دعمت نتائج اختبار الكسب المعياري (N-Gain) هذه النتيجة، إذ بلغ متوسط قيمة الكسب في المجموعة التجريبية (68.92%)، وهو يقع ضمن مستوى الفعالية المتوسطة، في حين بلغ متوسط الكسب في المجموعة الضابطة (25.00%)، وهو ضمن مستوى غير فعال. ويشير ذلك إلى أن دمج نموذج ألعاب البطولات الجماعية (TGT) مع وسيلة Baamboozle لم يسهم في تحقيق فرق ذي دلالة

⁴¹ Karl M. Kapp, *The Gamification of Learning and Instruction* (San Francisco: Pfeiffer, 2012).

إحصائية فحسب، بل أدى أيضًا إلى تحسين ملحوظ في مهارة القراءة لدى الطالبات . وبناءً على ذلك، يمكن الاستنتاج أن دمج نموذج ألعاب البطولات الجماعية (TGT) مع وسيلة Baamboozle يُعدّ بديلاً تعليميًا فعّالاً في تعليم مهارة القراءة، لما يوفره من بيئة تعليمية تفاعلية قائمة على التعاون والمنافسة الإيجابية واستخدام التكنولوجيا، مما يسهم في زيادة دافعية الطالبات وتحسين مشاركتهن ونتائج تعلمهن.

شكرو تقدير

تتقدم الباحثة بجزيل الشكر والتقدير إلى إدارة مدرسة المعلمين المحمدية ساوة دانكا، وإلى معلمة اللغة العربية، وجميع الطالبات اللاتي شاركن في هذا البحث، على تعاونهن ومساهمتهن في إنجاز هذه الدراسة. كما تتوجه الباحثة بالشكر إلى كل من قدّم الدعم والمساعدة، بصورة مباشرة أو غير مباشرة، حتى تم إنجاز هذا البحث.

المراجع

- Anugerah Permata Sari, Otang Kurniaman, Zufriady, 'Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Learning Type Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Games Edukasi Baamboozle Terhadap Penguasaan Konsep Unsur-Unsur Intrinsik Cerita Anak', *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10.02 (2025), 5860
- Ashari, Ayu, and Rita Febrianta, 'Inside Outside Circle في فعالية استخدام نموذج التعليم التعاوني', 'تعليم مهارة الكلام لدى طلاب الفصل السابع في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية 10 أغام', *TARBIYATUL ILMU: JURNAL KAJIAN PENDIDIKAN*, 2.9 (2025), 127
- Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Parsada, 2019)
- David W. Johnson and Roger T. Johnson, *Learning Together and Alone: Cooperative, Competitive, and Individualistic Learning* (Boston: Allyn & Bacon, 1999)
- Deandra, Khoiro M, Samsiah Ami, and Haryono, 'Penerapan Media Pembelajaran Bamboozle Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas X Di SMAN 1 Pamarayan', *Edusociata Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 6.1 (2023), 509–20

- Fauzi, Moh. Fery, and Agus Buhun, Miftahul Fadliah Purwadi, 'The Influence of Teams Games Tournament (TGT) toward Students' Interest in Arabic Language Learning', *Izdihar: Journal of Arabic Language Teaching, Linguistics, and Literature*, 2.2 (2019), 139
- Haron, Nursyuhadah Damsing and Sueraya Che, 'Developing the Four Arabic Language Skills and Their Role in Enhancing Communicative Competence among Non-Native Learners', *International Journal of Modern Education (IJMOE)*, 8.29 (2026), 652
- Karl M. Kapp, *The Gamification of Learning and Instruction* (San Francisco: Pfeiffer, 2012)
- Lev S. Vygotsky, *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes* (Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press, 1978)
- Lie, Anita, *Cooperative Learning: Mempraktikkan Cooperative Learning Di Ruang-Ruang Kelas* (Jakarta: Grasindo, 2008)
- Like Marissa Veronika Simatupang and Linda Aruan, 'Developing an Interactive Learning Medium for A1-Level Reading Comprehension on "Zeit Mit Freunden" Using the Baamboozle Application', *International Journal of Education and Literature*, 4.1 (2025), 285
- Mar'atun sholiha Saidah, Eva Iryani, 'Analisis Kesalahan Fonologi Dalam Membaca Teks Bahasa Arab Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Di MIS Ihsaniyah Kelurahan Legok Kecamatan Danau Sipin Kota Jambi', *AD-DHUHA: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Dan Budaya*, 03.01 (2022), 2
- Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran* (Yogyakarta: Pustaka pelajar, 2014)
- Mudrikah, S, D B Ahyar, S Lisdayanti, M.M.A.E. Parera, T A Ndorang, K.D.K.A. Wardani, and others, *Inovasi Pembelajaran Di Abad 21* (Demangan: Pradina Pustaka, 2022)
- Muhammad Sayuti, Fitra Khairinnahda, 'Analisis Kesalahan Pelafalan Fonem Pada Akun Tiktok @Bachrul Alam Ditinjau Dari Maharah Kalam', *LISANUNA: Ta'lim Al-Lughah Al-Arabiyah: JURNAL PENDIDIKAN BAHASA ARAB*, 07.02 (2024), 108
- Nuzulul Ulum, Prima Cristi Crismono, and Zannuba Munirotun Nahdia, 'The Effect of Team Games Tournament Model on Arabic Reading Skills in Elementary School', *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 12.2 (2025), 215
- Nyoman Ayu Putri Lestari, S.P.M.P., S.P.M.P. Kadek Lina Kurniawati, S.P.M.P. Made Sri Astika Dewi, S.P.M.O.A. I Putu Agus Dharma Hita, M P Ni Made Ignityas Prima Astuti., and A R Fatmawan, *Model-Model Pembelajaran Untuk Kurikulum Merdeka Di Era Society 5.0* (Bandung: Nilacakra, 2023)
- Parhan Parhan and Ghuftron Maksum, 'Taksonomi Linguistik, Analisis Kesalahan Bahasa Dalam Pembelajaran Insya', *Ta'limi | Journal of Arabic Education and Arabic Studies*, 1.02 (2022), 139
- Rani Sri Wahyuni, *BUKU MODEL-MODEL PEMBELAJARAN* (Bandung: Penerbit Widina, 2024)
- Robert E. Slavin, *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice* (Boston: Allyn & Bacon, 1995)
- Salamiah Ab. Ghani, Suhaila Zailani Ahmad, Ummu Hani Hashim, Zuraida Shaadon, and Nur Syazwina Mustapa, 'Application of Basic Skills in Reading Arabic Text for Teaching and Learning Maharat Al-Qiraah', *Procedia – Social and Behavioral Sciences*, 59 (2012), 27

- Slavin, Robert E., *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice* (Boston: Allyn and Bacon, 1995)
- de Sri Wahyuni, Zainul Arifin, and Rahmawati, 'The Effectiveness of the Teams Games Tournament Cooperative Learning Strategies in Qira'ah Jahriyah', *Al-Ta'rib: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab*, 12.1 (2024)
- Subita, A., M. Ahsanuddin, dan R. Morhi, 'The Effect of Using Memrise on Maharah Qira'ah Among the Seventh Grade Students', *Al Mahāra: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 9.2 (2020), 249
- Syukran, Samsul Ulum, Umi Machmudah, Burhan Yusuf Habibi, and Achmad Ja'far Sodik, 'Syukran, Samsul Ulum, Umi Machmudah, Burhan Yusuf Habibi, and Achmad Ja'far Sodik, 'Integrating the TPACK Model in Teaching Mahārah Al-Qirā'ah An Educational Innovation Based on Technology', *Journal of Arabic Language Teaching, Linguistics, and Literature*, 08.02 (2025), 205
- Tira Nur Fitria, 'Baamboozle in English Language Learning: A Simulation of Educational Gamification for English Language Learners (ELLs)', *Lite Journal: International Journal of Education, Language and Literature*, 6.2 (2025)
- Ummah, Vina Rohmatul, and Nazilatul Maghviroh, 'EFEKTIFITAS METODE PEMBELAJARAN COOPERATIVE LEARNING TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP KEBERHASILAN BELAJAR BAHASA ARAB SISWA MADRASAH TSANAWIYAH MA'ARIF KAMBINGAN SARONGGI SUMENEP', *Jurnal Bahasa Dan Pendidikan Bahasa Arab*, 3.2 (2022), 103–15
- Wati, Taqwa Ana and Wahyuni, Sri, 'Effectiveness of the Teams Games Tournament (TGT) Cooperative Learning Method towards the Arabic Language Learning Achievement of Students at SMP Muhammadiyah 2 Kalasan', *Maharaat: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 6.1 (2024), 12
- Van Wyk, M. M., *The Effects of Teams-Games-Tournaments on Achievement, Retention, and Attitudes of Economics Education Students* (Journal of Social Sciences., 2011)
- Yulhendri, and Rita Shofyan, *Pendidikan Ekonomi Untuk Sekolah Menengah* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2018)
- Zubair, K. M. A. Ahamed, 'An Analysis of Integrating Language Skills in Teaching Arabic to Non-Native Speakers', *Journal of Digital Learning and Distance Education*, 03.06 (2024), 1112
- الجبالي, حمزة, *مهارات التدريس الصفّي الفعّال والسيطرة على المنهج الدراسي* (دار الأسرة للإعلام ودار عالم الثقافة, 2016)
- مختار الطاهر, العربية and صيني, الدكتور اسماعيل, ناصف مصطفى عبد العزيز للنّاشئين (المملكة العربية السعودية: وزارة المعارف)
- عمر, أحمد مختار, *اللغة العربية: معناها ومبناها* (القاهرة: عالم الكتب, 1998)
- مصطفى, موسى, إسماعيل, *مهارات القراءة والكتابة* (المنيا)
- شيرلي دبليو شيفر, *إصدارات موهبة: نماذج تدريسية في تعليم* and ميكرو, سي. جون الموهوبين (الرياض: العبيكان, 2011)