Al-La'ibu yabda'u, al-mahārātu tataṭawwaru: at-tamyīzu baina an-niqāṭ al-'Arabiyyah fī taqyīmi mahārati al-kitābah lad

Game On, Skills Up: Differentiated Gamification of Arabic Points in Evaluating the Writing Skills

Naqi'ah
Universitas Islam Negeri Madura, Indonesia
Email: naqiahmh08@gmail.com

Nur Diana Arifah
Universitas Islam Negeri Madura, Indonesia
Email: nurdiana.arifah@iainmadura.ac.id

DOI: 10.14421/almahara.2025. 0112.011

Abstract
Limited vocabulary, grammatical constraints, and a uniform traditional assessment system often hamper Arabic writing skills. This study aims to analyze improvements in student learning outcomes and motivation through the application of "Arab Point Games," an assessment innovation that integrates gamification with differentiated instruction. The method used was Classroom Action Research (CAR) based on the Kemmis and McTaggart model in two cycles. The research subjects involved 33 students of class X-B at MAN 1 Pamekasan in the 2025/2026 academic year. Research data were collected through observation, writing skills tests, and reflective notes, which were validated by experts and tested for reliability through triangulation. Quantitative analysis showed the intervention's success, based on a minimum increase of 10 points in the score, a classical completion rate of 85%, and a learning motivation rate of 80%. The results showed a significant improvement in students' writing skills. The average score increased from 23.94 in the pre-action stage to 28.00 in Cycle I, and reached 44.39 in Cycle II. Cumulatively, there was an average increase of 20.45 points with a percentage increase of 85.4%. In addition to cognitive achievements, the data show an affective transformation in which students began to dare to take on high-level challenges, reduced linguistic anxiety, and increased active participation, exceeding the 80% success indicator. These findings prove that the "Arab Point Games" intervention is effective in accommodating differences in student learning speeds through an adaptive assessment system. This study contributes theoretically by shifting the paradigm from Assessment of Learning to a more inclusive Assessment as Learning. In practice, this model offers educators a solution for creating an Arabic-language learning ecosystem that is responsive to individual diversity.

Keywords: *Arab Point Games, Differentiated Learning, Gamification, Writing Skills.*

ملخص

غالبًا ما تعوق مهارات الكتابة باللغة العربية محدودية المفردات، والقيود النحوية، ونظام التقييم التقليدي الموحد. تهدف هذه الدراسة إلى تحليل التحسن في نتائج التعلم لدى الطلاب وتحفيزهم من خلال تطبيق "ألعاب النقاط العربية"، وهي طريقة مبتكرة للتقييم تدمج بين الألعاب والتعليم المتباين. الطريقة المستخدمة كانت البحث الإجرائي الصفي (CAR) استنادًا إلى نموذج Kemmis و McTaggart في دورتين. شملت موضوعات البحث ٣٣ طالبًا من الفصل X-B في مدرسة ثانوية حكومية ١ بامكاسان في العام الدراسي ٢٠٢٥/٢٠٢٦ تم جمع بيانات البحث من خلال الملاحظة واختبارات مهارات الكتابة والملاحظات التأملية التي تم التحقق من صحتها من قبل الخبراء واختبار موثوقيتها باستخدام التثليث.

أظهر التحليل الكمي نجاح التدخل بناءً على زيادة الحد الأدنى من الدرجات بمقدار ١٠ نقاط، ومعدل إتمام كلاسيكي بنسبة ٨٥٪، ودافع تعلم بنسبة ٨٠٪. أظهرت نتائج الدراسة تحسناً ملحوظاً في مهارات الكتابة لدى الطلاب. ارتفع متوسط الدرجات من ٢٣,٩٤ في مرحلة ما قبل التدخل إلى ٢٨,٠٠ في الدورة الأولى، ووصل إلى ٤٤,٣٩ في الدورة الثانية . بشكل تراكمي، كان هناك زيادة متوسطة قدرها ٢٠,٤٥ نقطة مع زيادة في النسبة المئوية قدرها ٨٥,٤٪. بالإضافة إلى الإنجازات المعرفية، تظهر البيانات تحولًا عاطفيًا حيث بدأ الطلاب في الجرأة على مواجهة تحديات عالية المستوى، وتقليل القلق اللغوي، وزيادة المشاركة النشطة لتجاوز مؤشر النجاح البالغ ٨٠٪ . تثبت هذه النتائج أن تدخل "ألعاب النقاط العربية" يتكيف بشكل فعال مع الاختلافات في سرعة التعلم لدى الطلاب من خلال نظام تقييم تكيفي. تساهم هذه الدراسة بشكل نظري من خلال تحويل النموذج من تقييم التعلم إلى تقييم أكثر شمولاً باعتباره تعليماً. من الناحية العملية، يقدم هذا النموذج للمعلمين حلاً لإنشاء نظام تعليمي للغة العربية يستجيب للاختلافات الفردية في القدرات.

الكلمات المفتاحية: ألعاب النقاط العربية، التعلم المتباين، التلعيب، مهارات الكتابة.

المقدمة

تعد مهارات الكتابة أحد الجوانب الإنتاجية لتعلم اللغة العربية التي تلعب دوراً استراتيجياً في تطوير التفكير النقدي لدى الطلاب، والتعبير عن الأفكار، ومهارات التواصل العلمي.[١,٢] في سياق تعليم اللغات الأجنبية، لا تعتبر مهارات الكتابة وسيلة للتعبير اللغوي فحسب، بل هي أيضًا مؤشر على إتقان المفردات، وبنية الجمل، وفهم الثقافة.[٣,4] لذلك، فإن تحسين مهارات الكتابة باللغة العربية يعد عنصراً هاماً في تحقيق الكفاءة التواصلية الشاملة.

ومع ذلك، تظهر البيانات التجريبية أن مهارات الطلاب في الكتابة لا تزال تعاني من محدودية المفردات، والأخطاء النحوية، وضعف القدرة على تنظيم الأفكار بشكل منهجي. تؤكد الأبحاث التي أجراها الفردوسية والجنة (٢٠٢٥) أن العقبات الرئيسية في مهارة الكتابة غالبًا ما تنبع من التعقيد الصرفي للغة

[1] SS Machmud Yunus, "KOSAKATA (MUFRADAT)," *Bahasa Arab: Teori, Praktik, dan Konteks Pembelajaran Modern*, CV. Gita Lentera, 2025, 63.

[2] Zakiah Mardiah Nasution dkk., "Urgensi Mahāratul Kitābah Dalam Pembelajaran Bahasa Arab," *Counselia; Jurnal Bimbingan Konseling Pendidikan Islam* 4, no. 2 (2023): 153–63, https://doi.org/10.31943/counselia.v4i2.115.

[3] Nazira Aprilia Asty dkk., "ANALISIS PENERAPAN METODE BERBASIS TUGAS DALAM MENINGKATKAN KOMPETENSI BERBAHASA ASING DI SEKOLAH MENENGAH: PERSPEKTIF LINGUISTIK TERAPAN," *Pediaqu: Jurnal Pendidikan dan Humaniora* 4 (2025).

[4] Ishan Pandya dan Azim Saiyad, "From Struggle to Mastery: Writing as a Transformative Skill in Second Language Learning," *Journal of English Language Teaching* 67, no. 2 (2025): 32–37.

العربية وقلة التعرض لممارسات الكتابة السياقية.[٥] وتتفاقم هذه الظاهرة بسبب تطبيق نظام تقييم تقليدي موحد للجميع طالب. يميل المعلمون إلى استخدام أدوات قياس واحدة لجميع الطلاب دون مراعاة الفروق في القدرات الفردية . ونتيجة لذلك، يحدث استقطاب نفسي: فالطلاب ذوو القدرات المنخفضة يعانون من القلق اللغوي، بينما يعاني الطلاب ذوو القدرات العالية من ركود في الحافز بسبب الافتقار إلى التحديات ذات الصلة.

استكشفت العديد من الدراسات السابقة استخدام التكنولوجيا والألعاب للتغلب على العوائق التي تحول دون تعلم اللغة العربية. وقد حدد الفردوسية والجنة (٢٠٢٥) أن العوائق الرئيسية التي تحول دون الكتابة تنبع من تعقيدات اللغة العربية الصرفية وقلة التعرض لممارسة الكتابة في سياقها.[٦] وقد وجدت رحمةواتي وفاديلواتي (٢٠٢٥) أن المنصات القائمة على الألعاب مثل Kahoot و Quizizz فعالة في تحسين احتفاظ الطلاب بالمفردات من خلال أنشطة ممتعة.[٧] تؤكد نينغسيه (٢٠٢٥) أن العناصر الميكانيكية للألعاب يمكن أن تقلل الحواجز العاطفية والقلق في تعلم اللغة.[٨] يذكر أراني وآخرون (٢٠٢٤) أن فعالية تكنولوجيا التعليم ستحقق نتائج مثلى إذا تمكنت من التكيف مع سرعات التعلم الفردية المختلفة.[٩] يوضح أمليليس (٢٠٢٤) في مراجعته المنهجية أن تطبيق أسلوب التلعيب يساهم بشكل كبير في المشاركة النشطة والتحصيل الأكاديمي في إتقان قواعد اللغة العربية لغير الناطقين بها.[١٠]

ومع ذلك، لا تزال غالبية الأبحاث تركز على التلعيب كوسيلة لتقديم المواد أو تعزيز المفردات بشكل عام (تقييم التعلم). لم تتناول سوى دراسات قليلة جدًا كيفية دمج الألعاب بشكل مباشر في أنظمة التقييم المتباينة لمهارات الكتابة. تهدف هذه الدراسة إلى سد هذه الفجوة من خلال دمج الألعاب والتعليم المتباين

[5] Arroyanah Firdausiyah dan Ida Miftakhul Jannah, "Analisis problematika peserta didik dalam menulis kalimat Bahasa Arab," *Al-Lahjah: Jurnal Pendidikan, Bahasa Arab, dan Kajian Linguistik Arab* 8, no. 1 (2025): 854–61.

[6] Firdausiyah dan Jannah, "Analisis problematika peserta didik dalam menulis kalimat Bahasa Arab."

[7] Dwita Laksmita Rachmawati dan Dian Fadhilawati, "Penggunaan platform pembelajaran berbasis game (gamification) untuk guru SD dalam meningkatkan kosakata bahasa Inggris siswa Kelas 2–4," *Community Empowerment Journal* 3, no. 4 (2025): 167–76.

[8] IIS CAHAYA NINGSIH, *MANFAAT PERMAINAN EDUKATIF DALAM MENGURANGI KECEMASAN AKADEMIK ANAK SEKOLAH DASAR*, UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu, 2025.

[9] Samsuar Arani dkk., "Inovasi blended learning dalam pembelajaran bahasa Arab: Tantangan dan peluang di era society 5.0," *لساننا (LISANUNA): Jurnal Ilmu Bahasa Arab dan Pembelajarannya* 14, no. 2 (2024): 267–86.

[10] Sultan A. Almelhes, "Gamification for Teaching the Arabic Language to Non-Native Speakers: A Systematic Literature Review," *Frontiers in Education* 9 (Maret 2024): 1371955, https://doi.org/10.3389/feduc.2024.1371955.

من خلال ابتكار "ألعاب النقاط العربية". على عكس النماذج التقليدية، يطبق هذا النظام تقييمًا تكيفيًا حيث يتم تعديل النقاط والمستويات والتحديات وفقًا لمستوى استعداد كل طالب.

أجريت هذه الدراسة باستخدام تصميم البحث العملي في الفصل الدراسي (CAR) الذي وضعه كيميس وماكتاغارت، والذي يتكون من أربع مراحل: التخطيط، والتنفيذ، والمراقبة، والتفكير. أجريت الدراسة على مدى دورتين على ٣٣ طالبًا في الفصل X-B في مدرسة ثانوية حكومية ١ بامكاسان في العام الدراسي ٢٠٢٥/٢٠٢٦. وشملت أدوات جمع البيانات أوراق ملاحظة مشاركة الطلاب، واختبارات مهارات الكتابة (التي تغطي البنية والمفردات والمعنى والدقة على مقياس من ١ إلى ٤)، وملاحظات الباحثين التأملية. يتم ضمان صحة البيانات من خلال تقنيات التحقق والتثليث التي يقوم بها الخبراء. ويتم قياس النجاح على أساس زيادة الحد الأدنى من النقاط بمقدار ١٠ نقاط، واكتمال كلاسيكي بنسبة ٨٥٪، ومعدل مشاركة نشط بنسبة ٨٠٪.[11]

يساهم هذا البحث في تغيير نموذج تقييم اللغة العربية من "تقييم التعلم" إلى نموذج أكثر شمولاً وهو "التقييم كعملية تعلم". يقدم هذا النموذج للمعلمين حلاً لإنشاء نظام تعليمي يستجيب للتنوع الفردي، ويقلل من الحواجز العاطفية لدى الطلاب، ويوفر مسارات قابلة للقياس للتطوير الذاتي بما يتماشى مع متطلبات التعليم في القرن الحادي والعشرين. من خلال هذا التدخل، يأمل المؤلف في خلق بيئة تعليمية أكثر تكيفية لتعلم اللغة العربية، حيث يشعر كل طالب بالتحدي وفقًا لقدراته دون أن يشعر بالعبء الناجم عن المعايير الصارمة. بالإضافة إلى ذلك، من المتوقع أن تصبح ابتكار "ألعاب النقاط العربية" نموذجًا بديلًا للتقييم يمكن تكراره في مختلف المدارس الدينية لتحسين جودة تعلم اللغة العربية بطريقة مستدامة.

نتائج البحث

يقدم هذا القسم ويحلل نتائج تنفيذ بحث العمل الصفي (PTK) الذي يهدف إلى اختبار فعالية تطبيق تقنيات التقييم المتباينة في لعبة نقطة اللغة العربية لتحسين مهارات الكتابة لدى طلاب الصف العاشر في مدرسة المدارس العليا الحكومية ١ بامكاسان. يتم عرض نتائج البيانات والمناقشة بناءً على مقارنة بين الظروف قبل التدخل ونتائج الدورة الأولى ونتائج الدورة الثانية.

[11] Kementerian Pendidikan Nasional Republik Indonesia, "Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2007 tentang Standar Penilaian Pendidikan," Kementerian Pendidikan Nasional (Depdiknas), 2007, https://www.slideshare.net/slideshow/permen-20-2007-standar-penilaian/15075708.

نتائج الدورة الأولى

ركزت الدورة الأولى من هذه الدراسة على التنفيذ الأولي واختبار آلية تقييم لعبة النقاط العربية المتباينة على مهارات الكتابة لدى طلاب الصف العاشر في مدرسة ثانوية حكومية ١ بامكاسان. تم تصميم هذه التدخلات كاستجابة مباشرة للبيانات السابقة للتدخل التي أكدت انخفاض درجات الطلاب في الكتابة (متوسط الدرجة ٢٣,٩٤) ونقص الدافع الذاتي. يتبع تنفيذ الدورة الأولى أربع مراحل رئيسية بشكل منهجي من نموذج كيميس وماكتاغارت، مما يضمن أن تكون عملية التحسين انعكاسية وقابلة للقياس.

تتضمن مرحلة التخطيط تطوير أدوات تعليمية تتكامل تمامًا مع مبادئ التربية المتباينة. الأدوات الرئيسية التي تم إعدادها هي ثلاث مجموعات من مهام الكتابة مصنفة إلى مستويات سهلة ومتوسطة وصعبة، حيث يرتبط كل مستوى بشكل متناسب بوزن نقاط فريد في نظام لعبة النقاط العربية. يستند هذا التمييز إلى مدى تعقيد المتطلبات اللغوية، مثل الاختلاف في التراكيب النحوية التي يجب استخدامها وعمق تنظيم الأفكار في كتابة المقالات القصيرة.

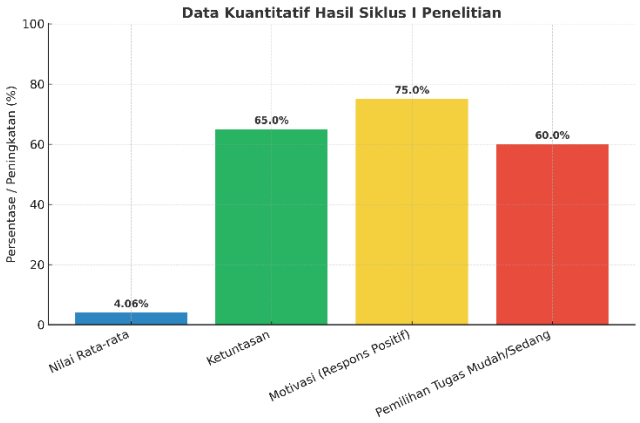
أظهرت نتائج التقييم الذي أجري في نهاية الدورة الأولى تحسناً، على الرغم من أن هذا التحسن لم يصل إلى عتبة معايير النجاح المحددة مسبقاً، والتي كانت تتمثل في زيادة ≥١٠ نقاط عن مرحلة ما قبل التدخل ومعدل إتمام ≥٨٥٪.

الجدول ١. مقارنة النتائج الكمية لمهارات الكتابة قبل البدء في العمل ودورة ١

مؤشر	نتائج ما قبل الإجراء	نتائج الدورة الأولى	تحسين	الوصف
القيمة المتوسطة	٢٣,٩٤	٢٨,٠٠	نقطة +٤,٠٦	لم يحقق الهدف المحدد بـ ١٠ نقاط أو أكثر
نسبة الإنجاز	منخفض جداً	٦٥,٠٠٪	مهم	لم يحقق الهدف المحدد بنسبة ≥٨٥%

تُظهر البيانات الواردة في الجدول ١ ما يلي، ارتفع متوسط درجات الفصل الدراسي بمقدار ٤,٠٦ نقاط (من ٢٣,٩٤ إلى ٢٨,٠٠). على الرغم من أن هذا التحسن أفضل إحصائياً من الحالة الأولية، إلا أن النتائج لا تزال طفيفة وليست كافية بعد لمعالجة أوجه القصور في كتابة الطلاب بشكل شامل. وبالمثل، فإن نسبة اكتمال التعلم المسجلة عند ٦٥,٠٠٪ تعني أن ثلث الطلاب لا يزالون دون الحد الأدنى لمعايير الاكتمال (KKM).

لاحظت الملاحظات النوعية خلال الدورة الأولى تناقضًا مثيرًا للاهتمام بين الدافع العالي لدى الطلاب ومستوى المخاطرة الأكاديمية المنخفض. كان مستوى حماس الطلاب ومشاركتهم في التقييم القائم على الألعاب مرتفعًا، حيث بلغ متوسط الاستجابة الإيجابية ≈٧٥٪، مما يؤكد أن عناصر اللعبة نجحت في زيادة مشاركتهم العاطفية. ومع ذلك، تظهر بيانات اختيار المهام أن غالبية الطلاب (حوالي ٦٠٪) يميلون إلى اختيار مهام من المستوى السهل أو المتوسط.



الشكل ١. رسم بياني لنتائج الدورة الأولى

بناءً على توليف البيانات الكمية والنوعية، يمكن استنتاج أن الإجراءات التي اتُخذت في الدورة الأولى كانت ناجحة كحافز أولي، ولكنها لم تكن فعالة بعد كإجراء استراتيجي للتمييز. كان التحسن غير المثالي في الدرجات (٤,٠٦ نقاط) بسبب فشل الطلاب في الاستخدام الاستراتيجي لخيارات التمايز، والذي تأثر بقيودين رئيسيتين:

١. عدم وضوح استراتيجية اللعبة: لا يفهم الطلاب تمامًا كيفية استخدام نظام النقاط لتحقيق أقصى قدر من النقاط؛ فهم ينظرون إلى المهام على أنها سلسلة من المهام وليس استراتيجية تنافسية.
٢. انخفاض الكفاءة الذاتية والقدرة: القلق من ارتكاب أخطاء نحوية وصرفية في المهام المعقدة يدفعهم إلى اختيار الخيارات الآمنة، مما يشير إلى وجود حواجز معرفية لم يتم التغلب عليها من خلال التدخلات الأولية.

نتائج الدورة الثانية

تم تصميم الإجراءات في الدورة الثانية مع عدد من التحسينات الاستراتيجية من تنفيذ الدورة الأولى لتحسين فعالية تطبيق تقنيات التقييم المتباينة في لعبة النقاط العربية. ويشمل ذلك شرحًا أكثر تفصيلًا لقواعد اللعبة، وتعديلات على مستوى الصعوبة لجعله أكثر تناسبًا، وتوجيهات مباشرة أكثر كثافة من

المعلمين. كما تركز التحسينات على إدارة الوقت وزيادة التفاعل بين الطلاب من خلال مناقشات خفيفة قبل اختيار مستوى صعوبة الأسئلة.

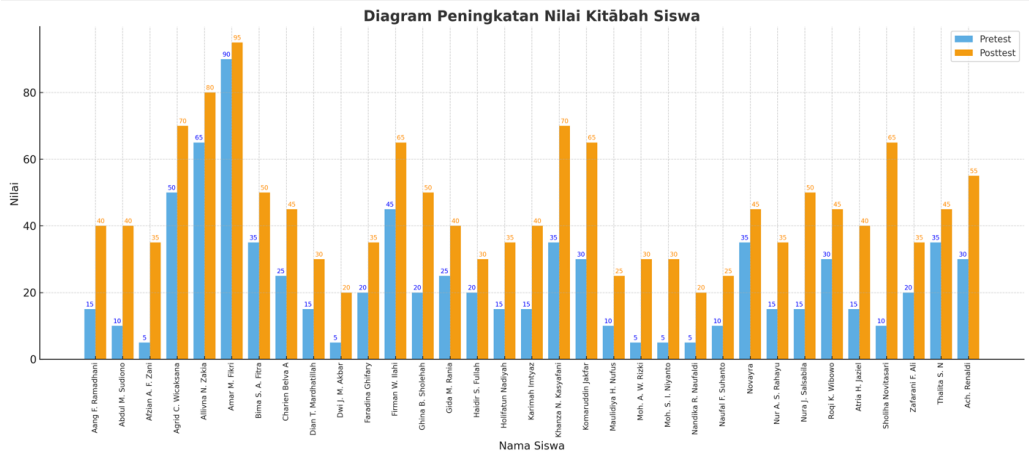
فيما يلي مقارنة بين نتائج الدورة الأولى والدورة الثانية استناداً إلى مؤشرات نجاح البحوث:

الجدول ٢. مؤشرات نجاح البحوث

مؤشرات النجاح	نتائج الدورة الأولى	نتائج الدورة الثانية	ملاحظات
زيادة في متوسط النقاط	زيادة، ولكن أقل من ١٠ نقاط عن ما قبل الإجراء	زيادة بأكثر من ١٠ نقاط عن ما قبل الإجراء	تحقيق
نسبة إتمام التعلم	لم يصل إلى الهدف المحدد بنسبة ٨٥٪	وصل إلى الهدف المحدد بنسبة ٨٥٪	تحقق
تحفيز الطلاب ومشاركتهم	تحسن، لكن معظم الطلاب لا يزالون يختارون الأسئلة السهلة بسبب عدم اليقين	تحسن كبير؛ الطلاب واثقون في اختيار الأسئلة ذات الصعوبة المتوسطة والعالية	تحقق
استجابة الطلاب للتعلم	متحمسون للغاية، لكنهم لا يزالون مترددين بعض الشيء	إيجابيون للغاية؛ يشعر الطلاب بالتحدي والتحفيز ويستمتعون بعملية التقييم	تحقق

الجدول٣. زيادة مهارات الطلاب في الكتابة في اختبارما قبل الاختباراواختبارما بعد الاختبار

الوصف	المعدل المتوسط	الوصف
اختبارما قبل الاختبار	٢٣,٩٤	متوسط درجة الاختبار التمهيدي
نتيجة الاختباربعد الاختبارI	٢٨,٠٠	متوسط درجة الاختبار النهائي النتيجةI
نتيجة الاختباربعد الاختبارII	٤٤,٣٩	متوسط درجة الاختبار النهائي النتيجةII
التحسن	٢٠,٤٥ نقطة	زيادة درجات الاختبار التمهيدي
متوسط النسبة المئوية للزيادة	٪٨٥,٤≈	متوسط النسبة المئوية للزيادة



الشكل ٢. رسم بياني يوضح الزيادة في درجات الطلاب في مهارات الكتابة قبل الاختباروبعده.

في الدورة الثانية، كانت هناك زيادة ملحوظة في مهارات الكتابة لدى الطلاب. ارتفع متوسط درجات الطلاب بمقدار ٢٠,٤٥ نقطة (٨٥,٤٪) بعد تطبيق تقنية التقييم المتباينة "لعبة النقاط العربية." تحسن أداء جميع الطلاب تقريبًا، مما يشير إلى فعالية هذا النهج لمستويات القدرات المختلفة.

من الناحية النوعية، كان الارتفاع في مستوى التحفيز والمشاركة في التعلم واضحاً للغاية في الدورة الثانية . المزيد والمزيد من الطلاب يجرؤون على اختيار أسئلة متوسطة وصعبة، مما يدل على ثقتهم المتزايدة بأنفسهم. ويدعم ذلك تعليمات واضحة وتوجيه مكثف من المعلمين وبيئة تعليمية مواتية ومليئة بالتحديات.

مناقشة

تهدف هذه الدراسة إلى فحص فعالية دمج التعلم المتمايز والتلعيب في تحسين مهارات الكتابة باللغة العربية بين طلاب مدرسة مدرسة ثانوية حكومية ١ بامكاسان. وكانت النتيجة الأكثر أهمية في هذه الدراسة هي التحسن الكبير في نتائج تعلم الطلاب، حيث أظهر تحليل البيانات الكمية في الدورة الثانية زيادة في متوسط الدرجات بمقدار ٢٠,٤٥ نقطة، أي ما يعادل ٨٥,٤٪ من حالة ما قبل التدخل. وتتوافق هذه النتائج مع التوقعات الأولية بأن النهج الذي يستوعب أنماط التعلم المتنوعة ومستويات القدرات الفردية يمكن أن يزيل الحواجز المعرفية التي تعوق الكتابة.

أ. تحليل تحسن نتائج التعلم

يُظهر تحليل البيانات الكمية من الدورة الثانية النجاح الشامل للإجراءات التصحيحية المتخذة، والتي تغلبت بفعالية على العقبات التي تم تحديدها في الدورة الأولى. يعد متوسط الزيادة في درجات الطلاب البالغ ٢٠,٤٥ نقطة (٨٥,٤≈٪) عن حالة ما قبل التدخل (الجدول ٣) مؤشراً قوياً على أن التدخل المتباين المعزز بالألعاب يمكن أن يحسن مهارات الكتابة لدى الطلاب بشكل كبير . يُظهر التحسن المستمر لدى

جميع الطلاب تقريبًا أن الجمع بين التمايز والتلعيب ينجح في تلبية احتياجات مختلف أنماط التعلم. ويشمل هذا التحسن أيضًا مهارات القواعد النحوية والمفردات، التي تطورت بفضل الممارسة المتكررة في بيئة ممتعة.

تكمن آلية فعالية هذه الزيادة في خلق ظروف التدفق، وهو التوازن الأمثل بين التحدي والمهارة. في "ألعاب النقاط العربية"، لا يُجبر الطلاب على مواجهة مهام صعبة للغاية، مما يسبب القلق، أو مهام سهلة للغاية، مما يسبب الملل. من خلال اختيار مستويات الصعوبة (سهل، متوسط، صعب)، يبقى الطلاب باستمرار في منطقة التطور القريب (ZPD). على سبيل المثال، يمكن للطلاب في المستوى الأساسي بناء الثقة من خلال أسئلة بسيطة، بينما يتحدى الطلاب المتقدمون بتركيبات جمل معقدة .

من الناحية النظرية، تدعم هذه الفعالية التآزر بين نظرية منطقة التطور المحتمل (ZPD) لفيجوتسكي، ونظرية التقرير الذاتي (Self-Determination) لديسي ورايان حول الدافع، ومفهوم التعزيز لدى سكينر.[١٢،١٣] تتوافق هذه النتائج أيضًا مع البحث الذي أجراه دينهاري وآخرون (٢٠٢٥)، والذي يفيد بأن التلعيب المصمم جيدًا يوفر ملاحظات فورية تسمح بالتصحيح الفوري للأخطاء النحوية دون ضغط التقييم الأكاديمي الصارم.[١٤]

تشير هذه النتائج إلى أنه يمكن التغلب على مشكلة ضعف الطلاب في الكتابة عندما يتم الجمع بين عملية التقييم والجوانب المعرفية والعاطفية . تطور التقييم من مجرد قياس القدرة إلى أداة لتعزيز الثقة بالنفس والتعاون الأكاديمي.

ب. فعالية التعلم المتمايز في تلبية احتياجات الطلاب

أحد المساهمات المهمة لهذه الدراسة هو إثبات فعالية النهج المتمايز في تكييف التعلم مع الاحتياجات الفردية للطلاب. في سياق فصل دراسي متنوع مثل فصل مدرسة المدرسة ثانوية حكومية ١ بامكاسان، لكل طالب وتيرة تعلم وأسلوب وقدرات لغوية مختلفة. تعمل هذه الآلية من خلال مبدأ الاستقلالية في التعلم. من خلال منح الطلاب حرية اختيار مستوى الصعوبة، لا يحترم المعلمون هذا التنوع فحسب، بل يتمتع الطلاب أيضًا بالسيطرة الكاملة على عملياتهم المعرفية.

---

[12] Roni Hartono, "DETERMINASI MOTIVASI BELAJAR SISWA DAN IMPLIKASINYA PADA PRAKTIK PEMBELAJARAN: SEBUAH SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW," *Integrative Perspectives of Social and Science Journal* 2, no. 06 November (2025): 8811–18.

[13] Zaenul Rizki dan Annita Kastur, "Penerapan Pembelajaran Berbasis Permainan untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Bahasa Arab," *KOLEKTIF: Jurnal Pendidikan, Pengajaran, dan Pembelajaran* 1, no. 1 (2024): 59–67.

[14] Yulian Dinihari dkk., "Inovasi Bahan Ajar Literasi: Pendekatan Gamifikasi dan Pedagogi Modern," *EDUPEDIA Publisher*, 2025, 1–191.

بالإضافة إلى الجوانب المعرفية، يأخذ هذا النهج في الاعتبار الأبعاد العاطفية والاجتماعية للمتعلمين. عندما يشعر الطلاب أن التحديات المطروحة مناسبة لقدراتهم، تزداد ثقتهم بأنفسهم ودوافعهم الداخلية بشكل طبيعي.[١٥] وهذا يوضح أهمية مبدأ الإنصاف في التعليم، الذي لا يعني معاملة جميع الطلاب على قدم المساواة، بل منح كل طالب فرص تعليمية مناسبة لاحتياجاته. وبالتالي، فإن التمايز ليس مجرد استراتيجية تعليمية، بل هو أيضًا شكل من أشكال تقدير التنوع البشري في التعلم.

تتيح حرية تحديد مستوى الصعوبة للطلاب الذين لا يزالون في المراحل الأولى من تعلم اللغة بناء الثقة من خلال العمل على أسئلة أبسط [16]. في الوقت نفسه، يتم تشجيع الطلاب ذوي القدرات العالية على تحدي أنفسهم بأسئلة أكثر تعقيدًا. يتوافق هذا النهج مع نظرية منطقة التطور القريب (ZPD) لفيجوتسكي، والتي تنص على أن التعلم الأمثل يحدث عندما يواجه الطلاب مهام تتجاوز قليلاً قدراتهم الفعلية، ولكنها لا تزال قابلة للتحقيق بدعم أو مساعدة من المعلم [١٧].

من الناحية النظرية، توضح نتائج هذه الدراسة التآزر بين نظرية فيجوتسكي (ZPD) ونظرية ديسي ورايان حول الدافع (تقرير المصير) ومفهوم سكينر حول التعزيز في الممارسة الفعلية داخل الفصول الدراسية [١٨]. ومع ذلك، فإن ميزته الرئيسية تكمن في سياقه المحلي في مدرسة ثانوية حكومية ١ بامكاسان، حيث تتطلب ثقافة التعلم الديني والمجتمع المتنوع نهجًا أكثر مرونة وإنسانية. وقد أثبت هذا النهج قدرته على سد الفجوة بين النظرية التربوية العالمية وواقع تعلم اللغة العربية في المدارس الإسلامية الإندونيسية، مما يجعل الجمع بين ألعاب النقطة العربية والتمايز مساهمة جديدة وذات صلة بالسياق.

تظهر زيادة شجاعة الطلاب في اختيار الأسئلة ذات المستوى الأعلى من الصعوبة في الدورة الثانية أن ثقتهم بنفسهم قد زادت مع فهمهم لآليات وأهداف التقييم. وهذا يدل على أن استراتيجيات التمايز لا تحسن نتائج التعلم المعرفي فحسب، بل تعزز أيضًا المواقف الإيجابية تجاه عملية التعلم.

---

[15] Agus Purwowidodo dan Muhamad Zaini, "Teori dan praktik model pembelajaran berdiferensiasi implementasi kurikulum merdeka belajar," *Yogyakarta: Penebar Media Pustaka* 65 (2023).

[16] Agus Purwowidodo dan Muhamad Zaini, "Teori dan praktik model pembelajaran berdiferensiasi implementasi kurikulum merdeka belajar," *Yogyakarta: Penebar Media Pustaka* 65 (2023).

[17] Nia Damanik dkk., "Implementasi Pendekatan Zone of Proximal Development (ZPD) dalam Mengatasi Kesulitan pada Materi Struktur Aljabar," *As-Salam: Journal Islamic Social Sciences and Humanities* 3, no. 1 (2025): 55–64.

[18] Shabri Saleh Anwar, *MEDIA PEMBELAJARAN:(Teori, Desain dan Aplikasi)* (Yayasan Doa Para Wali, 2025); Desak Gede Chandra Widayanthi dkk., *Teori Belajar dan Pembelajaran* (PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024).

ت. دورالتلعيب: تحويل الدافع من خارجي إلى داخلي

تظهر بيانات البحث أن استخدام نظام النقاط والتحديات نجح في تغيير توجه الطلاب التحفيزي من خارجي (السعي وراء الدرجات فقط) إلى داخلي (الرضا عن إنجاز التحديات). أثبتت الألعاب التعليمية فعاليتها في تقليل القلق اللغوي، الذي غالبًا ما يمثل عقبة رئيسية أمام مهارات الكتابة.[١٩،٢٠] تحول آلية اللعبة مفهوم "الأخطاء" إلى جزء من استراتيجية تسجيل النقاط.

تتوافق نتائج هذه الدراسة مع نتائج سيسكا (٢٠٢٥) وبرامستي (٢٠٢٥)، التي تظهر أن التلعيب فعال في تقليل الحواجز العاطفية.[٢١،٢٢] في مهارات الكتابة باللغة العربية، غالبًا ما يكون الخوف من ارتكاب الأخطاء (القلق اللغوي) هو أكبر عائق. تحول آلية اللعبة "الأخطاء" إلى جزء من استراتيجية كسب النقاط، بحيث يصبح الطلاب أكثر استعدادًا لتجربة تراكيب جمل معقدة. وهذا يثبت أن التلعيب المتمايز يمكن أن يغير ديناميكية الفصل الدراسي من منافسة مهددة إلى منافسة صحية وتعاونية.

تتوافق نتائج هذه الدراسة مع نتائج سيسكا)(٢٠٢٥) وفرامستي(٢٠٢٥) التي تظهر أن التلعيب فعال في تقليل الحواجز العاطفية. في مهارات الكتابة باللغة العربية، غالبًا ما يكون الخوف من ارتكاب الأخطاء (القلق اللغوي) هو أكبر حاجز.[٢٣،٢٤] آلية اللعبة تحول "الأخطاء" إلى جزء من الاستراتيجية لكسب النقاط، لذلك يكون الطلاب أكثر استعدادًا لتجربة تراكيب جمل معقدة. وهذا يثبت أن التلعيب المتمايز يمكن أن يغير ديناميكية الفصل الدراسي من منافسة مهددة إلى منافسة صحية وتعاونية.

علاوة على ذلك، يخلق تطبيق الألعاب ديناميكية اجتماعية تشجع على التعاون بين الطلاب. إنهم لا يتنافسون فحسب، بل يتعلمون أيضًا دعم بعضهم البعض وتبادل الاستراتيجيات للتغلب على التحديات. هذه الأجواء التنافسية الصحية تعزز العلاقات بين الطلاب وتشجع القيم الإيجابية مثل الروح الرياضية والمسؤولية والانضباط. في هذه الحالة، لا تؤدي الألعاب التعليمية إلى تحسين نتائج التعلم الفردية فحسب، بل تعزز أيضًا الشخصية الاجتماعية والأخلاقية للطلاب.

---

[19] Dinihari dkk., "Inovasi Bahan Ajar Literasi: Pendekatan Gamifikasi dan Pedagogi Modern."

[20] Enny Diah Astuti dkk., "Teknik Permainan Menyusun Kalimat Menggunakan English Card Siswa SMPI Darul Muminin Bekasi," *Jurnal kemitraan masyarakat* 1, no. 1 (2024).

[21] Petty Siska, "Persepsi Guru Dalam Asesmen Gamifikasi Untuk Pengembangan Mata Pelajaran PAI pada Peserta Didik di MTSN 2 Bangka Barat," *AL-Ikhtiar: Jurnal Studi Islam* 2, no. 4 (2025): 555–68.

[22] Selviana Dewi Pramesti dkk., "Manfaat Dan Tantangan Asesmen Berbasis Gamifikasi Dalam Pendidikan Dasar: A Systematic Literature Review," *Elementary School: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran ke-SD-an* 12, no. 2 (2025): 994–1005.

[23] Pramesti dkk., "Manfaat Dan Tantangan Asesmen Berbasis Gamifikasi Dalam Pendidikan Dasar: A Systematic Literature Review."

[24] Siska, "Persepsi Guru Dalam Asesmen Gamifikasi Untuk Pengembangan Mata Pelajaran PAI pada Peserta Didik di MTSN 2 Bangka Barat."

يتميز نموذج لعبة النقاط العربية بعرض الخصائص المهمة للتعلم في القرن الحادي والعشرين، وهي التخصيص والتعاون والمشاركة النشطة. من خلال هذا النهج، لم يعد الطلاب متلقين سلبيين للمعرفة، بل أصبحوا يبنون المعنى بشكل نشط ويصنعون تجاربهم التعليمية الخاصة بهم. يدعم هذا التطبيق أيضًا مهارات التفكير العليا (HOTS) لأنه يشجع الطلاب على التفكير النقدي واتخاذ القرارات (اختيار مستوى الصعوبة) والتفكير في كتاباتهم.[25] وبالتالي، لم يعد التقييم أداة اختيار، بل أصبح وسيلة لتعزيز الإبداع ومهارات التفكير العليا.

تتوافق هذه الدراسة مع العديد من الدراسات السابقة التي أظهرت أن التلعيب يمكن أن يزيد من الحافز والمشاركة ونتائج التعلم في سياق تعلم اللغة.[٢٦] في مراجعة منهجية، تؤكد الماحس أن تطبيق التلعيب يساهم في زيادة الحافز والمشاركة النشطة والتحصيل الأكاديمي بين الطلاب في إتقان المفردات والقواعد العربية لغير الناطقين بها.[٢٧] وتماشياً مع هذه النتائج، تعزز هذه الدراسة الرأي القائل بأن بيئات التعلم القائمة على الألعاب يمكن أن تعزز الشعور بالمتعة والرغبة في الإنجاز، مما يجعل عملية التقييم أكثر حيوية وذات مغزى.[28]

توضح نتائج هذه الدراسة أن تطبيق نظام النقاط العربية المتباينة لا يوفر تنوعًا في التقييم فحسب، بل يمثل أيضًا تحولًا جذريًا في التقييم من التركيز على النتائج (تقييم التعلم) إلى التركيز على العملية والتطور (التقييم من أجل التعلم وكجزء منه). في سياق تعلم اللغة العربية، يعد هذا التغيير مهمًا للغاية لأن التقييمات كانت تميل إلى أن تكون معيارية وتركز على الجوانب النحوية. بفضل التخطيط الجيد لعملية التلعيب، لم يعد تقييم عملية الكتابة يعتمد فقط على الصواب والخطأ، بل أصبح يعتمد على عملية التفكير واستراتيجية الكتابة والمشاركة العاطفية للطلاب في أنشطة التعلم.

[25] I Gede Eka Saputra, "Pengaruh Game Edukasi Adventure Berbantuan Online Hots Test Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa," *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar* 5, no. 3 (2021): 715–36, https://doi.org/10.26811/didaktika.v5i3.301.

[26] Maryumah Heji Alenazi, "Gamification in ELT: Investigating Its Impact on Motivation and Language Learning Outcomes," *Theory and Practice in Language Studies* 15, no. 8 (2025): 2584–91, https://doi.org/10.17507/tpls.1508.15; Denta Naviantara dkk., "ENHANCING STUDENTS' MOTIVATION IN ENGLISH LANGUAGE LEARNING THROUGH GAMIFICATION," *Jurnal PTK Dan Pendidikan* 9, no. 2 (2024): 119–28, https://doi.org/10.18592/ptk.v9i2.11080.

[27] Almelhes, "Gamification for Teaching the Arabic Language to Non-Native Speakers."

[28] Rzabayeva Diana dkk., "Assessing the Influence of Gamification on Student Motivation in English Language Acquisition," *Muallim Journal of Social Science and Humanities*, 2 Januari 2025, 1–11, https://doi.org/10.33306/mjssh/304.

ث. آثار التحول النموذجي في التقييم

تترتب على نتائج هذه الدراسة آثار جوهرية على أنظمة تقييم اللغة العربية. فعادةً ما يكون تقييم اللغة العربية ثابتًا وعقابيًا ويركز على النتائج النهائية (تقييم التعلم). ويوفر تطبيق "ألعاب النقاط العربية" نموذجًا تقييميًا أكثر ديناميكية وإنسانية. وهذا يشجع المهارات المعرفية، حيث يقوم الطلاب بتقييم أعمالهم وتحسينها بشكل فعال.

في سياق تعلم اللغة العربية، حيث يميل التقييم إلى التركيز على الجوانب النحوية الرسمية، تنجح أساليب التلعيب والتمايز في قياس وتعزيز الجوانب العاطفية والتحفيزية والإبداعية. يتم تقييم الطلاب ليس فقط على أساس نتائجهم النهائية، ولكن أيضًا على أساس عمليات التفكير لديهم، وشجاعتهم في تجربة اللغة، ومستوى مشاركتهم. ويكمل دور المعلم كميسر يقدم التشجيع العاطفي نجاح هذه الطريقة من خلال بناء مرونة الطلاب.

بشكل عام، تشير نتائج هذه الدراسة إلى أن مشكلة ضعف مهارات الكتابة باللغة العربية في المدارس الدينية أو المدارس العامة في إندونيسيا يمكن التغلب عليها من خلال المرونة التربوية. نجح نموذج "لعبة النقاط العربية" في الربط بين النظرية التربوية العالمية والواقع الاجتماعي والثقافي في مدرسة ثانوية حكومية ١ بامكاسان ، التي تتميز بخلفية ثقافية تعليمية متنوعة. يثبت هذا النهج أن تقييم اللغة العربية لا يجب أن يكون ثابتًا ومركزًا على معاقبة الأخطاء النحوية، بل يمكن أن يكون وسيلة لتعزيز الإبداع ومهارات التفكير العليا (HOTS) .

على الرغم من إظهار نتائج إيجابية، إلا أن هذه الدراسة لها قيود من حيث نطاق الموضوعات المحدودة بمؤسسة واحدة مدرسة ثانوية حكومية ١ بامكاسان ومدة التدخل القصيرة نسبيًا. كما أن العوامل التقنية المتعلقة بتوافر أجهزة دعم الألعاب هي أيضًا متغيرات تؤثر على اتساق التنفيذ في هذا المجال.

الخلاصة

بناءً على نتائج البحث العملي الذي أجري في الفصول الدراسية على مدار دورتين، يمكن استنتاج أن تطبيق تقنية التقييم المتباينة لألعاب اللغة العربية فعال في تحسين مهارات الكتابة ودوافع التعلم لدى طلاب الصف العاشر في مدرسة ثانوية حكومية ١ بامكاسان. أظهرت نتائج الدراسة زيادة في متوسط درجات مهارة الكتابة بأكثر من ١٠ نقاط مقارنة بما قبل تنفيذ الإجراء، ومعدل إتمام التعلم بنسبة ٨٥٪.

شجع نظام النقاط واختيار مستويات الصعوبة الطلاب على أن يكونوا أكثر جرأة في مواجهة التحديات والمشاركة بنشاط والثقة في الكتابة باللغة العربية.

ثبت أن الجمع بين الألعاب والتعلم المتمايز يخلق بيئة تقييم أكثر متعة وتكيفًا وذات مغزى أكاديمي. علاوة على ذلك، يمكن فهم أن أحد المساهمات المهمة لهذا البحث هو حدوث تحول في النظرة إلى التقييم. حتى الآن، كان التقييم يُفهم على أنه نشاط يقيس النتائج النهائية لتعلم الطلاب. ولكن من خلال لعبة النقاط العربية، يصبح التقييم عملية تشاركية وتأملية لا يتم فيها تقييم الطلاب فحسب، بل يتعلمون أيضًا من عملية التقييم نفسها.

من الناحية العملية، يمكن استخدام هذه التقنية كنموذج تقييم بديل تكيفي وتشاركي في تعلم اللغة العربية ومواد أخرى في المدارس الدينية . يمكن للمدرسين استخدامه لتعديل مستوى صعوبة المهام وفقًا لقدرات الطلاب دون التقليل من متعة التعلم . وبالتالي، فإن تطبيق لعبة النقاط العربية المتباينة لا يقتصر دوره على كونه أداة لتقييم نتائج التعلم، بل هو أيضًا استراتيجية تعليمية يمكنها زيادة تحفيز الطلاب ومشاركتهم وتحسين نتائج التعلم بشكل عام.

المراجع

Alenazi, Maryumah Heji. "Gamification in ELT: Investigating Its Impact on Motivation and Language Learning Outcomes." *Theory and Practice in Language Studies* 15, no. 8 (2025): 2584–91. https://doi.org/10.17507/tpls.1508.15.

Almelhes, Sultan A. "Gamification for Teaching the Arabic Language to Non-Native Speakers: A Systematic Literature Review." *Frontiers in Education* 9 (March 2024): 1371955. https://doi.org/10.3389/feduc.2024.1371955.

Anwar, Shabri Saleh. *MEDIA PEMBELAJARAN:(Teori, Desain dan Aplikasi)*. Yayasan Doa Para Wali, 2025.

Arani, Samsuar, Hidayatil Muslimah, Zikriati Zikriati, dan Danil Zulhendra. "Inovasi blended learning dalam pembelajaran bahasa Arab: Tantangan dan peluang di era society 5.0." *لساننا (LISANUNA): Jurnal Ilmu Bahasa Arab dan Pembelajarannya* 14, no. 2 (2024): 267–86.

Astuti, Enny Diah, Retno Setya Budiasningrum, Jajang Setiawan, Ali Satri Efendi, Rahmi Rosita, dan Dyan Yuliana. "Teknik Permainan Menyusun Kalimat Menggunakan English Card Siswa SMPI Darul Muminin Bekasi." *Jurnal kemitraan masyarakat* 1, no. 1 (2024).

Asty, Nazira Aprilia, Dika Sabilla, dan Sakholid Nasution. "ANALISIS PENERAPAN METODE BERBASIS TUGAS DALAM MENINGKATKAN KOMPETENSI

BERBAHASA ASING DI SEKOLAH MENENGAH: PERSPEKTIF LINGUISTIK TERAPAN." *Pediaqu: Jurnal Pendidikan dan Humaniora* 4 (2025).

CAHAYA NINGSIH, IIS. *MANFAAT PERMAINAN EDUKATIF DALAM MENGURANGI KECEMASAN AKADEMIK ANAK SEKOLAH DASAR*. UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu, 2025.

Damanik, Nia, Octo Laura Malau, Sanni Sinaga, Richard David, dan Targo Simanjutak. "Implementasi Pendekatan Zone of Proximal Development (ZPD) dalam Mengatasi Kesulitan pada Materi Struktur Aljabar." *As-Salam: Journal of Islamic Social Sciences and Humanities* 3, no. 1 (2025): 55–64.

Diana, Rzabayeva, Gulzhaina K. Kassymova, Saule Issaliyeva, Menkebanu Nursultan, dan Altynai Orynbayeva. "Assessing the Influence of Gamification on Student Motivation in English Language Acquisition." *Muallim Journal of Social Science and Humanities*, 2 Januari 2025, 1–11. https://doi.org/10.33306/mjssh/304.

Dinihari, Yulian, Zainal Rafli, dan Endry Boeriswati. "Inovasi Bahan Ajar Literasi: Pendekatan Gamifikasi dan Pedagogi Modern." *EDUPEDIA Publisher*, 2025, 1–191.

Firdausiyah, Arroyanah, dan Ida Miftakhul Jannah. "Analisis problematika peserta didik dalam menulis kalimat Bahasa Arab." *Al-Lahjah: Jurnal Pendidikan, Bahasa Arab, dan Kajian Linguistik Arab* 8, no. 1 (2025): 854–61.

Hartono, Roni. "DETERMINASI MOTIVASI BELAJAR SISWA DAN IMPLIKASINYA PADA PRAKTIK PEMBELAJARAN: SEBUAH SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW." *Integrative Perspectives of Social and Science Journal* 2, no. 06 November (2025): 8811–18.

Kementerian Pendidikan Nasional Republik Indonesia. "Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2007 tentang Standar Penilaian Pendidikan." Kementerian Pendidikan Nasional (Depdiknas), 2007. https://www.slideshare.net/slideshow/permen-20-2007-standar-penilaian/15075708.

Machmud Yunus, SS. "KOSAKATA (MUFRADAT)." *Bahasa Arab: Teori, Praktik, dan Konteks Pembelajaran Modern*, CV. Gita Lentera, 2025, 63.

Nasution, Zakiah Mardiah, Fahriza Ramadhan, Nur Azizah Putri, Aulia Marhamah, dan Sahkholid Nasution. "Urgensi Mahāratul Kitābah Dalam Pembelajaran Bahasa Arab." *Counselia; Jurnal Bimbingan Konseling Pendidikan Islam* 4, no. 2 (2023): 153–63. https://doi.org/10.31943/counselia.v4i2.115.

Naviantara, Denta, Tono Suwartono, dan Yaomal Romdona. "ENHANCING STUDENTS' MOTIVATION IN ENGLISH LANGUAGE LEARNING THROUGH GAMIFICATION." *Jurnal PTK Dan Pendidikan* 9, no. 2 (2024): 119–28. https://doi.org/10.18592/ptk.v9i2.11080.

Pandya, Ishan, dan Azim Saiyad. "From Struggle to Mastery: Writing as a Transformative Skill in Second Language Learning." *Journal of English Language Teaching* 67, no. 2 (2025): 32–37.

Pramesti, Selviana Dewi, Aurelya Andini Putri, dan Lintang Analisa Ekasari. "Manfaat Dan Tantangan Asesmen Berbasis Gamifikasi Dalam Pendidikan Dasar: A Systematic Literature Review." *Elementary School: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran ke-SD-an* 12, no. 2 (2025): 994–1005.

Purwowidodo, Agus, dan Muhamad Zaini. "Teori dan praktik model pembelajaran berdiferensiasi implementasi kurikulum merdeka belajar." *Yogyakarta: Penebar Media Pustaka* 65 (2023).

Purwowidodo, Agus, dan Muhamad Zaini. "Teori dan praktik model pembelajaran berdiferensiasi implementasi kurikulum merdeka belajar." *Yogyakarta: Penebar Media Pustaka* 65 (2023).

Rachmawati, Dwita Laksmita, dan Dian Fadhilawati. "Penggunaan platform pembelajaran berbasis game (gamification) untuk guru SD dalam meningkatkan kosakata bahasa Inggris siswa Kelas 2–4." *Community Empowerment Journal* 3, no. 4 (2025): 167–76.

Rizki, Zaenul, dan Annita Kastur. "Penerapan Pembelajaran Berbasis Permainan untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Bahasa Arab." *KOLEKTIF: Jurnal Pendidikan, Pengajaran, dan Pembelajaran* 1, no. 1 (2024): 59–67.

Saputra, I Gede Eka. "Pengaruh Game Edukasi Adventure Berbantuan Online Hots Test Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa." *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar* 5, no. 3 (2021): 715–36. https://doi.org/10.26811/didaktika.v5i3.301.

Siska, Petty. "Persepsi Guru Dalam Asesmen Gamifikasi Untuk Pengembangan Mata Pelajaran PAI pada Peserta Didik di MTSN 2 Bangka Barat." *AL-Ikhtiar: Jurnal Studi Islam* 2, no. 4 (2025): 555–68.

Widayanthi, Desak Gede Chandra, Putu Gede Subhaktiyasa, Hariyono Hariyono, Cok Istri Agung Sri Wulandari, dan Vera Septi Andrini. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024.