## التجريد

**أكا أفساري فوتري، ٢٠١٦ م.** "تأثير التلعيب (*Gamification*) في ادارة الصفّ نحو ترقية دوافع الطلاب لتعلم اللغة العربية في الفصل السابع بالمدرسة المتوسطة الحكومية واحدة نجيمبانج لمنجان"

مفتاح الوموز: التلعيب (*Gamification*) في ادارة الصفّ، دوافع الطلاب

---

التعلم هو عملية يتّسم بتغيير السلوك والمعرفة بسببها. هناك كثير من عوامل الذي تأثر على عملية تعليم وتعلم، وعوامله هو الطلاب والمدرس والمدرسة. في العملية التلم، يحتاج الطلاب الدوافع لتحقيق أهداف التعلم يعني يكتسب معرفة. الدوافع نوعان، هو الدوافع الداخلية الذي يخرج من داخل الطلاب والدوافع التخرجية الذي يكتسب من البيئة. أما يشعرون الطلاب في الصف السابع بالمدرسة المتوسطة الحكومية واحدة نجيمبانج لمنجان مللا وناقص الدوافع، لأن ناقص الابتكار المدرس في ادارة الصف اللغة العربية. تصنيف الدوافع الطلاب في الصف السابع بالمدرسة المتوسطة الحكومية واحدة نجيمبانج لمنجان ناقص، بناء على هذه المشكلة، بحثت الباحثة عن تأثير التلعيب (*Gamification*) في ادارة الصفّ نحو ترقية دوافع الطلاب لتعلم اللغة العربية في الفصل السابع بالمدرسة المتوسطة الحكومية واحدة نجيمبانج لمنجان.

أما قضايا التي تبحث عنها الباحثة فهي: ١) كيف دوافع الطلاب لتعلم اللغة العربية في الفصل السابع المدرسة المتوسطة الحكومية واحدة نجيمبانج لمنجان؟ ٢)كيف تطبيق التلعيب (*Gamification*) في ادارة الصفّ نحو ترقية دوافع الطلاب لتعلم اللغة العربية في الفصل السابع بالمدرسة المتوسطة الحكومية واحدة نجيمبانج لمنجان ؟ ٣)كيف تأثير التلعيب (*Gamification*) في ادارة الصفّ نحو ترقية دوافع الطلاب لتعلم اللغة العربية في الفصل السابع بالمدرسة المتوسطة الحكومية واحدة نجيمبانج لمنجان ؟

أما نوع البحث هو البحث الكمي. ومجتمع هذا البحث هو الطلاب الصف السابع بالمدرسة المتوسطة الحكومية واحدة نجيمبانج لمنجان. أما عينة هذا البحث ٣٥



digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

طلاب. وطريقة جمع البيانات هي الملاحظة والمقابلات والوثائق والاستبيانات. وطريقة تحليل البيانات باستخدام الرموز المأوية وقيمة وقائدة "t-tes".

أما نتيجة من تحليل البيانات كما يلي، القيمة العلاقة قبل تطبيق التلعيب (*Gamification*) في ادارة الصف وبعده هي ٠,٦٠٤ وهذه تدل على وجود علاقة مهمة. نتيجة $t_0$ ١٣,٧١٣ أكبر من$t_t$٢،٠٣٢ هذه ترل على مردود الفرضي الصفري و مقبول الفرضية البدلية. فلذالك، أن هناك تأثير التلعيب في ادارة الصفّ نحو ترقية دوافع الطلاب لتعلم اللغة العربية في الفصل السابع بالمدرسة المتوسطة الحكومية واحدة نجيمبانج لمنجان. الفرق بين النتيجة المتوسطة عينتين هي ١٢,٧٧ونسبة مثوية على ترقية دوافع الطلاب لتعلم اللغة العربية في فصل السابع "E" بعد أن تطبيق تلعيب في ادارة الصف هي ٢٠,٦%.



digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

**Abstrak**

Aga Apsari Putri: 2017 "Pengaruh Gamifikasi Dalam Pengelolaan Kelas Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas Tujuh Sekolah Menengah Pertama Negeri1 Ngimbang Lamongan".
Kata Kunci: Gamifikasi, *Gamification*, Pengelolaan Kelas, Motivasi Belajar

Belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku dan pengetahuan sebagai hasil dari proses tersebut. Ada banyak faktor yang harus dipertimbangkan pada kelangsungan proses pembelajaran, diantaranya adalah siswa, guru dan sekolah. Dalam proses belajar siswa memerlukan motivasi sebagai pendorong untuk mencapai tujuan belajar, yaitu memperoleh pengatahuan. Motivasi memiliki dua jenis, yaitu: Motivasi internal yang muncul dari dalam diri siswa dan motivasi eksternal yang didapat dari luar diri siswa. Adapun siswa kelas tujuh di SMPN Ngimbang 1 merasa bosan dan kurang termotivasi dalam pembelajaran bahasa Arab karena kurangnya inovasi guru dalam mengelola kelas pada pembelajaran bahasa Arab. tingkat motivasi belajar bahasa Arab siswa dikategorikan masih kurang. Dari masalah tersebut, peneliti akan melakukan penelitian berupa penerapan gamifikasi dalam pengelolaan kelas bahasa arab SMPN 1 Ngimbang.

Masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah: (1) motivasi belajar bahasa Arab siswa kelas tujuh SMPN 1 Ngimbang Lamongan, (2) bagaimana penerapan gamifikasi dalam pengelolaan kelas bahasa Arab dan (3) bagaimana pengaruh gamifikasi dalam pengelolaan kelas terhadap motivasi belajar bahasa Arab siswa kelas tujuh E SMPN 1 Ngimbang Lamongan.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode analisis kuantitatif korelatif dengan menggunan empat teknik pemerolehan data, yakni: observasi, wawancara,dokumentasi dan angket.

Adapun hasil analisis dari penelitian ini adalah bahwa t hitung hasil dari perhitungan T-test adalah 13, 713 ini menunjukan bahwa nilai T-hitung ($t_0$) lebih besar daripada nilai yang ada pada T-tabel ($t_t$). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penerapan gamifikasi pada pengelolaan kelas terhadap motivasi belajar siswa. korelasi antara kedua data adalah 0,604. Sedangkan perbedaan nilai rata-rata angket motivasi belajar siswa antara sebelum dan sesudah penerapan gamifikasi pada pengelolaan kelas terhadap siswa kelas tujuh E SMPN 1 Ngimbang Lamongan adalah 20,6%.



digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id