

**EFEKTIVITAS PENDEKATAN PEMBELAJARAN *JOYFUL LEARNING*
BERBASIS *GAME* TERHADAP MOTIVASI DAN KEAKTIFAN BELAJAR PAI
SISWA KELAS IX SMP NEGERI 2 SUMBER KABUPATEN CIREBON**

TESIS

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat
Untuk Memperoleh Gelar Magister Pendidikan (M.Pd)
Program studi Pendidikan Agama Islam (PAI)



Disusun Oleh:
NUR WAKHDATUN MAOLLA
NIM. 2486030009

**PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) SIBER
SYEKH NURJATI CIREBON
2026 M / 1447 H**

LEMBAR PERSETUJUAN

EFEKTIVITAS PENDEKATAN PEMBELAJARAN *JOYFUL LEARNING* BERBASIS *GAME* TERHADAP MOTIVASI DAN KEAKTIFAN BELAJAR PAI SISWA KELAS IX SMP NEGERI 2 SUMBER KABUPATEN CIREBON

Disusun Oleh:

Nur Wakhdatur Maolla

NIM. 2486030009

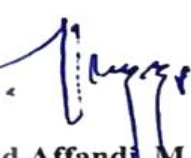
Telah disetujui pada tanggal : 31 Maret 2026

Menyetujui,

Pembimbing I

Pembimbing II


Prof. Dr. H. Jamali, M.Ag.
NIP. 19680408 199403 1 003


Dr. Akhmad Affandi, M.Ag.
NIP. 19721214 200312 1 003

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Bismillahirrahmanirrahim

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Nur Wakhdatur Maolla

NIM 2486030009

Jenjang Program : Magister

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Dengan ini saya menyatakan bahwa Tesis dengan judul :

“EFEKTIVITAS PENDEKATAN PEMBELAJARAN *JOYFUL LEARNING* BERBASIS *GAME* TERHADAP MOTIVASI DAN KEAKTIFAN BELAJAR PAI SISWA KELAS IX SMP NEGERI 2 SUMBER KABUPATEN CIREBON”, ini secara keseluruhan adalah ASLI hasil penelitian saya, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka

Pernyataan ini dibuat dengan sejujurnya dan penuh dengan kesungguhan hati disertai kesiapan untuk bertanggung jawab atas segala resiko yang mungkin diberikan sesuai dengan peraturan yang berlaku, apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan atau klaim terhadap keaslian karya saya ini.

UINSSC
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER
SYEKH NURJATI CIREBON

Cirebon, 02 februari 2026
Yang membuat pernyataan



Nur Wakhdatur Maolla

NIM. 2486030009

Prof. Dr. H. Jamali, M. Ag.
Program Pascasarjana Universitas Islam Negeri
(UIN) Siber Syekh Nurjati Cirebon

NOTA DINAS

Lamp. : (Empat) Lembar
Hal : Penyerahan Tesis

Kepada Yth,
Direktur Program Pascasarjana
UIN Siber Syekh Nurjati
Di
CIREBON

Assalamualaikum Wr. Wb.

Setelah membaca, meneliti, dan merevisi seperlunya, kami berpendapat bahwa tesis saudara Nur Wakhdatur Maolla yang berjudul: **"Efektivitas Pendekatan Pembelajaran Joyful Learning Berbasis Game Terhadap Motivasi dan Keaktifan Belajar PAI Siswa Kelas IX SMP Negeri 2 Sumber Kabupaten Cirebon"** telah dapat diujikan.

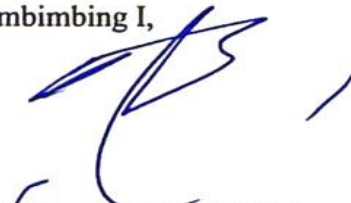
Bersama ini kami kirimkan naskahnya untuk diujikan dalam sidang ujian tesis Program Pascasarjana UIN Syekh Nurjati Cirebon.

Atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Cirebon, 31 Maret 2026

Pembimbing I,



Prof. Dr. H. Jamali, M. Ag.
NIP. 19680408 199403 1 003

Dr. Akhmad Affandi, M. Ag.
Program Pascasarjana Universitas Islam Negeri
(UIN) Siber Syekh Nurjati Cirebon

NOTA DINAS

Lamp. : 5 (Lima) Lembar

Hal : Penyerahan Tesis

Kepada Yth,
Direktur Program Pascasarjana
UIN Siber Syekh Nurjati
Di
C I R E B O N

Assalamualaikum Wr. Wb.

Setelah membaca, meneliti, dan merevisi seperlunya, kami berpendapat bahwa tesis saudara Muhammad Fitriadi Saefuddin yang berjudul: **“Efektivitas Pendekatan Pembelajaran *Joyful Learning* Berbasis *Game* Terhadap Motivasi dan Keaktifan Belajar PAI Siswa Kelas IX SMP Negeri 2 Sumber Kabupaten Cirebon”** telah dapat diujikan.

Bersama ini kami kirimkan naskahnya untuk diujikan dalam sidang ujian tesis Program Pascasarjana UIN Syekh Nurjati Cirebon.

Atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Cirebon, 31 Maret 2026
Pembimbing II,


Dr. Akhmad Affandi, M. Ag
NIP. 19721214 200312 1 003

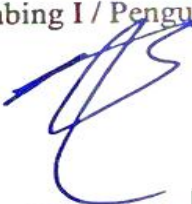
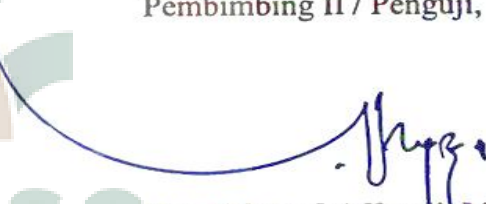
LEMBAR PENGESAHAN

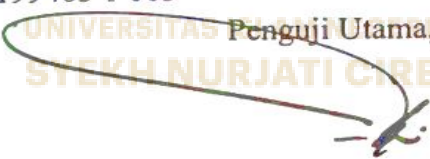
EFEKTIVITAS PENDEKATAN PEMBELAJARAN *JOYFUL LEARNING* BERBASIS *GAME* TERHADAP MOTIVASI DAN KEAKTIFAN BELAJAR PAI SISWA KELAS IX SMP NEGERI 2 SUMBER KABUPATEN CIREBON

Diajukan Oleh:
NUR WAKHDATUN MAOLLA
NIM. 2486030009

Telah diajukan pada tanggal 11 Mei 2026 dan dinyatakan memenuhi syarat untuk
memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd)

Dewan Penguji

Ketua/Anggota	Sekertaris/Anggota
 <u>Prof. Dr. H. Ilman Nafi'a, M.Ag</u> NIP. 19721220199803 1 004 Pembimbing I / Penguji,	 <u>Dr. Akhmad Affandi, M.Ag</u> NIP. 19721214 200312 1 003 Pembimbing II / Penguji,
 <u>Prof. Dr. H. Jamali, M.Ag</u> NIP. 19680408 199403 1 003 Penguji Utama,	 <u>Dr. Akhmad Affandi, M.Ag</u> NIP. 19721214 200312 1 003


Prof. Dr. H. Ilman Nafi'a, M.Ag
NIP. 19721220199803 1 004
Direktur,

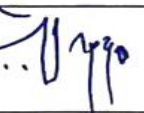

Prof. Dr. H. Ilman Nafi'a, M.Ag
NIP. 19721220199803 1 004

LEMBAR PERSETUJUAN

HASIL SIDANG MUNAQOSAH TESIS PROGRAM STUDI : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

Judul Tesis
**EFEKTIVITAS PENDEKATAN PEMBELAJARAN *JOYFUL LEARNING*
BERBASIS *GAME* TERHADAP MOTIVASI DAN KEAKTIFAN BELAJAR PAI
SISWA KELAS IX SMP NEGERI 2 SUMBER KABUPATEN CIREBON**

MENYETUJUI

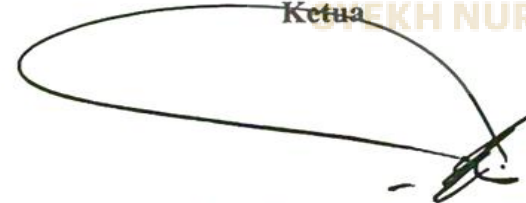
DOSEN	NAMA DOSEN	TANGGAL	TANDA TANGAN
Pengujian Utama	Prof. Dr. H. Ilman Nafi'a, M.Ag	25/5/2026	
Penguji I	Prof. Dr. H. Jamali, M.Ag	25/5/2026	
Penguji II	Dr. Akhmad Affandi, M.Ag	25/5/2026	

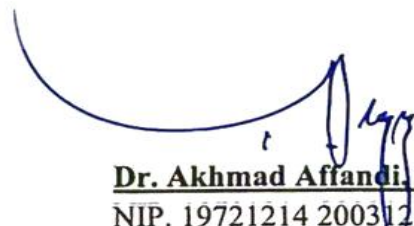
Mengetahui,

Pimpinan Sidang

Sekretaris

Ketua


Prof. Dr. H. Ilman Nafi'a, M.Ag
NIP. 19721220199803 1 004


Dr. Akhmad Affandi, M.Ag
NIP. 19721214 200312 1 003

BIODATA PENULIS

A. Identitas



Nama : Nur Wakhdatun Maolla
Tempat Tgl. Lahir : Cirebon, 06 Juni 2000
Agama : Islam
Alamat : Jl. Fatahillah Kel. Perbutulan Blok Atas
Angin RT 09 / RW 03 Sumber – Cirebon
Email : nurwakhdatunmaolla@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan

1. SDN 1 Perbutulan Sumber - Kabupaten Cirebon (2006 - 2012).
2. SMPN 2 Sumber Kabupaten Cirebon (2012 - 2015).
3. SMAN 1 Sumber Kabupaten Cirebon (2015 - 2018).
4. IAIN Syekh Nurjati Cirebon (2018 – 2022).
5. UIN Siber Syekh Nurjati Cirebon (2024 - sekarang).



MOTTO

Al-Ummu Madrasatul Ula

Ibu adalah madrasah (sekolah) pertama
bagi anaknya.



PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas Rahmat dan Karunia-Nya sehingga penulis yang tak memiliki daya dan upaya atas seizin-Nya dapat menyelesaikan tesis ini. Serta shalawat dan salam penulis sampaikan kepada junjungan alam, Nabi Muhammad SAW.

Tesis ini penulis persembahkan kepada orang-orang terkasih:

1. Kedua Orangtua Abdul Rozak dan Sofiah yang selalu memberikan dukungan tanpa kenal lelah serta lantunan do'a yang terus terucap dari keduanya untuk penulis.
2. Kakakku, Intan Minkhatul Maola dan Sirojudin yang telah membimbing dan membantu dalam segala hal.
3. Ponakan tersayang, Muhammad Alkhalifi meski masih balita namun telah memberikan semangat, pengalihan perhatian ketika penat menyusun tesis.
4. *Support system* terbaik, Aldi Wahyu yang tidak henti-hentinya memberikan dukungan moril, motivasi, dan selalu menyemangati penulis dalam menyusun tesis ini.
5. Teman-teman Pendidikan Agama Islam (PAI) angkatan 2024, terkhusus PAI-A yang saling tolong-menolong dan memberi semangat satu sama lain.
6. Dosen jurusan Pendidikan Agama Islam (PAI) yang telah membimbing, memberikan ilmu dan mendidik penulis selama perkuliahan.
7. Semua pihak yang telah memberikan dukungan yang besar sehingga tesis ini bisa diselesaikan, semoga kalian semua selalu dalam lindungan Allah SWT.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT. atas Rahmat dan Karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul **“Efektivitas Pendekatan Pembelajaran *Joyful Learning* Berbasis *Game* Terhadap Motivasi dan Keaktifan Belajar PAI Siswa Kelas IX SMP Negeri 2 Sumber Kabupaten Cirebon”**. Tesis ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Program Pascasarjana UIN Siber Syekh Nurjati Cirebon.

Shalawat beserta salam semoga tetap tercurah limpahkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW, kepada keluarganya, para sahabatnya, dan sampai kepada umat yang mengikuti ajaran-Nya. Penulis menyadari bahwa tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, sangatlah sulit untuk bisa menyelesaikan tesis ini. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih banyak kepada:

1. Prof. Dr. H. Aan Jaelani, M. Ag., sebagai Rektor UIN Siber Syekh Nurjati Cirebon
2. Bapak Prof. Dr. H. Ilman Nafi’a, M. Ag., sebagai Direktur Program Pascasarjana UIN Siber Syekh Nurjati Cirebon
3. Bapak Dr. Akhmad Affandi, M. Ag., dan Dr. H. Rosidi Rido, M.A., M.Pd. sebagai Ketua dan Sekretaris Program Studi Pendidikan Agama Islam Program Pascasarjana UIN Siber Syekh Nurjati Cirebon.
4. Bapak Prof. Dr. H. Jamali, M. Ag., sebagai Dosen Pembimbing I yang telah ikhlas meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, pengarahan serta masukan juga motivasi bagi penulis.
5. Bapak Dr. Akhmad Affandi, M. Ag., sebagai Dosen Pembimbing II yang telah ikhlas meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, pengarahan serta masukan juga motivasi bagi penulis.
6. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Magister Pendidikan Agama Islam (PAI) Program Pascasarjana UIN Siber Syekh Nurjati Cirebon yang telah memberikan ilmu serta pengalaman yang berharga bagi penulis. Penulis berdoa semoga bantuan, dukungan, dan bimbingan tersebut diterima sebagai amal baik oleh Allah SWT. Aamiin.
7. Semua Pihak yang telah memberikan dukungan, membantu, dan memberi semangat kepada penulis sehingga penyusunan tesis ini dapat terselesaikan.

Penulis menyadari bahwa tesis ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk perbaikan tesis ini.

Akhir kata, penulis berharap semoga tesis ini dapat memberikan manfaat kepada semua pihak, khususnya bagi para pembaca dan kemajuan pendidikan Islam.

Cirebon, Februari 2026

Penulis

Nur Wakhdatur Maolla

NIM. 2486030009



DAFTAR ISI

COVER.....	
LEMBAR PERSETUJUAN	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
NOTA DINAS	iii
LEMBAR PENGESAHAN.....	v
LEMBAR PERSETUJUAN	vi
BIODATA PENULIS	vii
MOTTO.....	viii
PERSEMBAHAN	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xivv
DAFTAR BAGAN	xv
ABSTRAK.....	xvvi
BAB I PENDAHULUAN	xvi
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	8
BAB II KAJIAN TEORI.....	10
A. Kajian Teori	10
1. Motivasi Belajar	10
a. Pengertian Motivasi Belajar	10
b. Landasan Teoritis Motivasi Belajar	12

c. Faktor-Faktor Motivasi Belajar	13
d. Indikator Motivasi Belajar	15
e. Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Melalui Pendekatan Pembelajaran...	16
2. Keaktifan Belajar	18
a. Pengertian Keaktifan Belajar.....	18
b. Landasan Teoritis Keaktifan Belajar.....	21
c. Indikator Keaktifan Belajar	21
d. Upaya Peningkatan Keaktifan Belajar Melalui Pendekatan Pembelajaran .	24
3. Pendekatan Pembelajaran <i>Joyful Learning</i>	25
a. Pengertian Pendekatan Pembelajaran <i>Joyful Learning</i>	25
b. Landasan Teoritis <i>Joyful Learning</i>	28
c. Tahapan <i>Joyful Learning</i> Pada Pembelajaran PAI.....	30
d. Pendekatan <i>Joyful Learning</i> Pada Pembelajaran PAI.....	34
e. Kelebihan dan Kekurangan Pendekatan <i>Joyful Learning</i> Pada Pelajaran PAI	35
4. <i>Game</i> pada Pelajaran Pendidikan Agama Islam	37
a. Pengertian <i>Game</i> pada Pelajaran Pendidikan Agama Islam	37
b. Macam-Macam <i>Game</i> pada Pelajaran PAI.....	40
c. Penerapan <i>Game</i> pada Pelajaran PAI.....	45
5. Efektivitas Pembelajaran.....	47
B. Penelitian Relevan.....	48
C. Kerangka Berpikir.....	51
D. Hipotesis.....	577
BAB III METODE PENELITIAN.....	58
A. Tempat Penelitian.....	58
B. Waktu Penelitian	59
C. Desain Penelitian.....	59

D. Sumber Data dan Jenis Data	63
1. Sumber Data	63
2. Jenis Data	63
E. Variabel Penelitian	63
1. Variabel Independen (Bebas, X).....	63
2. Variabel Dependen (Terikat, Y).....	63
F. Populasi dan Sampel Penelitian	63
1. Populasi Penelitian.....	63
2. Sampel Penelitian.....	63
G. Teknik Pengumpulan Data.....	64
H. Prosedur Penelitian.....	65
1. Persiapan Penelitian	65
2. Pelaksanaan Penelitian	65
3. Analisis Data.....	65
I. Instrumen Penelitian.....	65
J. Teknik Analisis Data.....	71
1. Analisis Uji Instrumen.....	71
a. Uji Validitas	71
b. Uji Reliabilitas.....	71
2. Analisis Data Penelitian	77
a. Statistik Deskriptif.....	77
b. Uji Kesetaraan Pretest.....	77
c. Uji Persyaratan Analisis.....	78
d. Uji Hipotesis	79
BAB IV PEMBAHASAN	81
A. Pelaksanaan Pendekatan Pembelajaran <i>Joyful Learning</i> Berbasis <i>Game</i>	81
B. Deskripsi Data Motivasi Belajar Siswa pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	84
C. Deskripsi Data Keaktifan Belajar Siswa pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	87
D. Uji Prasyarat Analisis.....	90
1. Uji Normalitas	90

2. Uji Homogenitas	91
E. Uji Hipotesis Penelitian	82
1. Uji Multivariat Manova.....	92
2. Uji Univariat.....	93
F. Pembahasan Hasil Penelitian	95
1. Pengaruh Pendekatan <i>Joyful Learning</i> Bernasis <i>Game</i> Terhadap Motivasi Belajar....	95
2. Pengaruh Pendekatan <i>Joyful Learning</i> Bernasis <i>Game</i> Terhadap Keaktifan Belajar ..	97
3. Pengaruh Pendekatan <i>Joyful Learning</i> Bernasis <i>Game</i> Terhadap Motivasi dan Keaktifan Belajar Secara Stimultan	98
BAB V PENUTUP	101
DAFTAR PUSTAKA	102
LAMPIRAN	111



DAFTAR TABEL

Tabel 1 Tahapan <i>Joyful Learning</i>	33
Tabel 2 Penelitian Relevan.....	49
Tabel 3 Kerangka Pemikiran.....	53
Tabel 4 Waktu Penelitian	59
Tabel 5 Desain Penelitian.....	60
Tabel 6 Angket Motivasi Belajar PAI (Y1)	65
Tabel 7 Bobot Penilaian Motivasi Belajar PAI (Y1)	67
Tabel 8 Angket Keaktifan Belajar PAI (Y2).....	67
Tabel 9 Bobot Penilaian Keaktifan Belajar PAI (Y2).....	69
Tabel 10 Angket Pendekatan Pembelajaran <i>Joyful Learning</i> Berbasis <i>Game</i> (X).....	69
Tabel 11 Bobot Penilaian Pendekatan Pembelajaran <i>Joyful Learning</i> Berbasis <i>Game</i> (X).....	70
Tabel 12 Lembar Observasi Pendekatan Pembelajaran <i>Joyful Learning</i> Berbasis <i>Game</i> (X)	70
Tabel 13 Validitas Y1	72
Tabel 14 Validitas Ulang Y1.....	73
Tabel 15 Reliabilitas Y1.....	74
Tabel 16 Validitas Y2	74
Tabel 17 Reliabilitas Y2.....	75
Tabel 18 Validitas X	76
Tabel 19 Reliabilitas Y.....	76
Tabel 20 Interval Nilai	83
Tabel 21 Deskriptif Variabel X.....	83
Tabel 22 Deskriptif Variabel Y1	69
Tabel 23 Deskriptif Variabel Y2.....	87
Tabel 24 Uji Normalitas Variabel Y1	90
Tabel 25 Uji Normalitas Variabel Y2	90
Tabel 26 Uji Homogenitas Variabel Y1 dan Y2	91
Tabel 27 Hasil Uji Multivariat Manova	92
Tabel 28 Hasil Uji Univariat.....	94

DAFTAR BAGAN

Bagan 1 Desain Penelitian.....	62
--------------------------------	----



ABSTRAK

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) masih menghadapi permasalahan, khususnya terkait rendahnya motivasi dan keaktifan belajar siswa yang disebabkan oleh penerapan metode pembelajaran yang cenderung konvensional dan kurang variatif. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya inovasi pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar aktif, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik melalui pendekatan *Joyful Learning* berbasis *game*.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas pendekatan *Joyful Learning* berbasis *game* terhadap motivasi dan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMP Negeri 2 Sumber Kabupaten Cirebon. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi experimental design* melalui desain *Nonequivalent Control Group Design*. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket, observasi, dan wawancara. Data penelitian dianalisis menggunakan uji *Multivariate Analysis of Variance* (MANOVA).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan *Joyful Learning* berbasis *game* berpengaruh secara signifikan terhadap motivasi dan keaktifan belajar siswa, dengan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Selain itu, diperoleh nilai *Partial Eta Squared* sebesar 0,859 yang termasuk dalam kategori pengaruh sangat kuat. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan pendekatan *Joyful Learning* berbasis *game* mampu menciptakan proses pembelajaran PAI yang lebih aktif, menyenangkan, dan partisipatif. Dengan demikian, pendekatan tersebut dapat dijadikan sebagai alternatif inovasi pembelajaran yang relevan dengan karakteristik peserta didik di era digital.

Kata Kunci: *Joyful Learning*, *Game*, Motivasi Belajar, Keaktifan Belajar.

ABSTRACT

Islamic Religious Education (PAI) learning still faces several challenges, particularly related to students' low learning motivation and participation, which are caused by the implementation of conventional and less varied teaching methods. This condition indicates the need for learning innovations that are capable of creating an active, enjoyable, and student-centered learning environment through a game-based Joyful Learning approach.

This study aims to analyze the effectiveness of the game-based Joyful Learning approach on students' learning motivation and participation in Islamic Religious Education subjects at SMP Negeri 2 Sumber, Cirebon Regency. This research employed a quantitative approach using a quasi-experimental design with the Nonequivalent Control Group Design. Data were collected through questionnaires, observations, and interviews. The data were analyzed using the Multivariate Analysis of Variance (MANOVA) test.

The results showed that the game-based Joyful Learning approach had a significant effect on students' learning motivation and participation, with a significance value of $0.000 < 0.05$. In addition, the Partial Eta Squared value obtained was 0.859, which is categorized as a very strong effect. These findings indicate that the implementation of the game-based Joyful Learning approach is able to create a more active, enjoyable, and participatory PAI learning process. Therefore, this approach can be considered an alternative learning innovation that is relevant to the characteristics of students in the digital era.

Keywords: Joyful Learning, Game, Learning Motivation, Learning Participation.

المُلخَص

لَا يَزَالُ تُعَلَّمُ التَّرْبِيَةُ الدِّينِيَّةُ الْإِسْلَامِيَّةُ يُوَاجِهْ عِدَّةَ مُشْكَلَاتٍ، خَاصَّةً فِيمَا يَتَعَلَّقُ بِانْخِفَاضِ دَافِعِيَّةِ التَّعَلُّمِ وَنَشَاطِ الطُّلَّابِ، وَذَلِكَ بِسَبَبِ تَطْبِيقِ أَسَالِيبِ تَعْلِيمِيَّةٍ تَقْلِيدِيَّةٍ وَغَيْرِ مُتَنَوِّعَةٍ. وَتُشِيرُ هَذِهِ الْحَالَةُ إِلَى ضَرُورَةِ وُجُودِ ابْتِكَارَاتٍ تَعْلِيمِيَّةٍ قَادِرَةٍ عَلَى خَلْقِ بِيئَةٍ تَعَلَّمُ نَشِطَةٍ وَمُمْتِنَةٍ وَمُرَكَّزَةٍ عَلَى الطَّالِبِ مِنْ خِلَالِ مُقَارَنَةِ التَّعَلُّمِ الْمُتَمَنِّعِ الْقَائِمِ عَلَى الْأَلْعَابِ.

يَهْدَفُ هَذَا الْبَحْثُ إِلَى تَحْلِيلِ فَعَالِيَّةِ مُقَارَنَةِ التَّعَلُّمِ الْمُتَمَنِّعِ الْقَائِمِ عَلَى الْأَلْعَابِ فِي تَخْفِيزِ دَافِعِيَّةِ التَّعَلُّمِ وَنَشَاطِ الطُّلَّابِ فِي مَادَّةِ التَّرْبِيَةِ الدِّينِيَّةِ الْإِسْلَامِيَّةِ بِالْمَدْرَسَةِ الْمُتَوَسِّطَةِ الْحُكُومِيَّةِ الثَّانِيَةِ سُومْبِيرُ بِمِنْطَقَةِ شِيرِينُونَ. وَاسْتُخْدِمَ الْبَحْثُ الْمَنْهَجَ الْكَمِّيَّ بِطَرِيقَةٍ شَبَّهَ التَّجْرِبِ مِنْ خِلَالِ تَصْمِيمِ *Nonequivalent Control Group Design*. وَجُمِعَتِ الْبَيِّنَاتُ بِاسْتِخْدَامِ الْإِسْتِثْنَانِ وَالْمَلَاخِطَةِ وَالْمُقَابَلَةِ، ثُمَّ حُلِلَتْ بِاسْتِخْدَامِ اخْتِبَارِ *Multivariate Analysis of Variance (MANOVA)*.

أُظْهِرَتْ نَتَائِجُ الْبَحْثِ أَنَّ مُقَارَنَةَ التَّعَلُّمِ الْمُتَمَنِّعِ الْقَائِمِ عَلَى الْأَلْعَابِ لَهَا تَأْثِيرٌ مَعْنَوِيٌّ فِي دَافِعِيَّةِ التَّعَلُّمِ وَنَشَاطِ الطُّلَّابِ، بِقِيَمَةِ دَلَالَةٍ إِحْصَائِيَّةٍ بَلَغَتْ 0,000 < 0,05، كَمَا بَلَغَتْ قِيَمَةُ *Partial Eta Squared* مَقْدَارَ 0,859، وَهِيَ تُصَنَّفُ ضِمْنَ فِتْنَةِ التَّأْثِيرِ الْقَوِيِّ جِدًّا. وَتُبَيَّنَ هَذِهِ النَّتَائِجُ أَنَّ تَطْبِيقَ مُقَارَنَةِ التَّعَلُّمِ الْمُتَمَنِّعِ الْقَائِمِ عَلَى الْأَلْعَابِ قَادِرٌ عَلَى خَلْقِ عَمَلِيَّةٍ تَعَلَّمُ أَكْثَرَ نَشَاطًا وَمُتَمَنِّعَةً وَمُشَارَكَةً. وَبِنَاءٍ عَلَى ذَلِكَ، يُمَكِّنُ اعْتِبَارُ هَذِهِ الْمُقَارَنَةِ بَدِيلًا ابْتِكَارِيًّا فِي التَّعْلِيمِ يَتَنَاسَبُ مَعَ خُصَائِصِ الطُّلَّابِ فِي الْعَصْرِ الرَّقْمِيِّ.

الكَلِمَاتُ الْمِفْتَاحِيَّةُ: التَّعَلُّمُ الْمُتَمَنِّعُ، الْأَلْعَابُ، دَافِعِيَّةُ التَّعَلُّمِ، نَشَاطُ التَّعَلُّمِ.