خطة البحث الجامعي

فعالية وسيلة (Wordwall) الألعاب التعليمية في تعليم المفردات بمدرسة سونان بونانج المتوسطة الإسلامية فوجون

إعداد :

أميراه سلمى خيرية

رقم القيد : ١٧١٥٠٠٥٦

المشرف:

الدكتور الحج سيف المصطفى الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٧٢٠٧٠٥٢٠٠٦٠٤١٠٣٢

قسم تعليم اللغة العربية

كلية علوم التربية والتعليم

جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج

٢٠٢١م

خطة البحث الجامعي

فعالية وسيلة (Wordwall) الألعاب التعليمية في تعليم المفردات بمدرسة سونان بونانج المتوسطة الإسلامية فوجون

مقدم لإكمال بعض شروط الحصول على درجة سرجانا (S-1)

لكيلة علوم التربية والتعليم قسم تعليم اللغة العربية

إعداد :

أميراه سلمى خيرية

رقم القيد : ١٧١٥٠٠٥٦

المشرف:

الدكتور الحج سيف المصطفى الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٧٢٠٧٠٥٢٠٠٦٠٤١٠٣٢

قسم تعليم اللغة العربية

كلية علوم التربية والتعليم

جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج

٢٠٢١م

استهلال

بسم اللہ الرحمن الرحیم

اْقْرَأْ وَرَبُّكَ الْاَكْرَمُ ۞ الَّذِيْ عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۞

(سورة العلق : ٣-٤)

الإهداء

أهدي هذا البحث الجامعي إلى:

والدي المحترين:

أبي يوسريجال إمام شافيعي وأمي دوي كورنيدى

الّذان حبه لا ينتهي ولن يتم تبادل خدماتهم أبدًا وكن دائما أسوة حسنة ودائما تقديم أفضل الدعم والفرص لأبنائهم وبناتهم والّذان بالطبع أن أكون وسيط وجودي في العالم

رب اغفرلي ولوالدي وارحمهما كما رباني صغيرا

عسى الله أن يبارك عمرهم ويسهّل أمورهم في الدنيا والآخرة

أخي الصغير : محمد حاليم أزهاري

عسى الله أن يرحمه في الدنيا والآخرة ويجعله طفلا الصالحا والنجاحا في المستقبل

صحابتي : ريسكا موليدى

عسى الله أن يرحمها في الدنيا والآخرة والنجاحا في المستقبل ويسهّل أمورها في الدنيا والآخرة

كلمة الشكر والتقدير

الحمدلله الذي أنزل كتابه فيه هدى ونور يهدي الناس إلى الأمان والسلامة للناس كافة. والصلاة والسلام على نبيه محمد صلى الله عليه وسلم إلى يوم القيامة.

الحمدلله بعونه تمت كتابة البحث الجامعي بموضوع " فعالية وسيلة الألعاب التعليمية (wordwall) في تعليم المفردات العربية في المدرسة سونان بونانج المتوسطة الإسلامية فوجون " هذا البحث أجمل الشكر والتقرير إلى الذين كان افضل في إتمام هذا البحث إلى خير الوجود ولم يبخلوا بشيء طلبت، منهم:

١. فضيلة الأستاذ الدكتور الحاج محمد زين الدين الماجستير، مدير جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية بمالانج.
٢. فضيلة الدكتور الحاج نور علي الماجستير، عميد كلية علوم التربية والتعليم جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية بمالانج.
٣. فضيلة الحاج بشري مصطفى الماجستير، رئيس قسم تعليم اللغة العربية جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية بمالانج.
٤. فضيلة الدكتور الحاج سيف المصطفى الماجستير، المشرف الذي قد أفادني علميا وعمليا ويوجه خطواته في كل مراحل إعداد هذا البحث منذ بداية فكرة البحث حتى الإنتهاء منه. فله من الله خير الجزاء ومن الباحثة عظيم الشكر والتقرير.
٥. جميع الأساتيذ والأستاذات في قسم تعليم اللغة العربية.
٦. فضيلة الأستاذ محمد أبراري، مدير المدرسة الثانوية سونان بونانج المتوسطة الإسلامية فوجون.
٧. فضيلة سوكمى ماوليا سلسابيلا، معلمة اللغة العربية في الفصل الثامن بمدرسة الثانوية سونان بونانج المتوسطة الإسلامية فوجون.
٨. جميع الأصدقاء خصوصا في الحجرة ريسكا موليدى التي دائما دعمني ومساعدتي.

٩. جميع الأصدقاء قطر الندى قسم تعليم اللغة العربية ٢٠١٧، خصوصا إلى ألفية الحكمة وبنت إسراء وآيكا يوليبا وإسمي الزهرى اللتاني دائما دعمني ومساعدتي.

عسى الله أن يمن علينا رحمته لاحد لها وأن يشيبنا بحسن الثواب. وأخيرا، أدركت الباحثة أن كتابة هذا البحث الجامعي وهناك بالتأكيد الضعف أو القصور، يتوقع التقرير انتقادات والقتلاحات بناءة من أى طرف لمزيد من التحسن، وهذا قد يكون البحث الجامعي مفيدة لنا جميعا. آمين يارب العالمين. جزاكم الله خيرا كثيرا أحسن الجزاء.

مالانج، ٩ ديسمبر ٢٠٢١م

الباحثة

أميراه سلمى خيرية

رقم القيد: ١٧١٥٠٠٥٦

قسم تعليم اللغة العربية

كلية علوم التربية والتعليم

جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية بمالانج

تقرير المشرف

بسم الله الرحمن الرحيم

تقدم إلى حضرتكم هذا البحث الجامعي الذي قدمته الباحثة:

الاسم : أميراه سلمى خيرية

رقم القيد : ١٧١٥٠٠٥٦

الموضوع البحث : فعالية وسيلة (Wordwall) الألعاب التعليمية في تعليم المفردات العربية في المدرسة سونان بونانج المتوسطة الإسلامية فوجون

وقد نظرنا فيه حق النظر، وادخلنا فيه بعض التعديلات والإصلاحات اللازمة ليكون علي الشكل المطلوب، لاستيفاء شروط المناقشة لإتمام الدراسة والحصول على درجة سرجانا (S-1) في قسم تعليم اللغة العربية كلية علوم التربية والتعليم جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية بمالانج العام الجامعي ٢٠٢١/٢٠٢٢م.

مالانج، ٨ ديسمبر ٢٠٢١

المشرف

الدكتور الحج سيف المصطفى الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٧٢٠٧٠٥٢٠٠٦٠٤١٠٣٢

قسم تعليم اللغة العربية

كلية علوم التربية والتعليم

جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية بمالانج

تقرير رئيس قسم تعليم اللغة العربية

لقد استلم رئيس قسم تعليم اللغة العربية كلية علوم التربية والتعليم بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية بمالانج البحث الجامعي التي أعدته الباحثة:

الاسم : أميراه سلمى خيرية

رقم القيد : ١٧١٥٠٠٥٦

الموضوع البحث : فعالية وسيلة (Wordwall) الألعاب التعليمية في تعليم المفردات العربية في المدرسة سونان بونانج المتوسطة الإسلامية فوجون

وقد نظرنا فيه حق النظر، وادخلنا فيه بعض التعديلات والإصلاحات اللازمة ليكون علي الشكل المطلوب، لاستيفاء شروط المناقشة لإتمام الدراسة والحصول على درجة سرجانا (S-1) في قسم تعليم اللغة العربية كلية علوم التربية والتعليم جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية بمالانج العام الجامعي ٢٠٢٠/٢٠٢١م. وتقبل الإحترام وجزيل الشكر.

مالانج، ديسمبر ٢٠٢١

رئيس قسم تعليم اللغة العربية

الحاج بشري مصطفى الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٧٢١٢١١٢٠٠٠٠٣١٠٠٣

قسم تعليم اللغة العربية

كلية علوم التربية والتعليم

جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية بمالانج

تقرير عميد كلية علوم التربية والتعليم

فنقدم بين يديكم هذا البحث الجامعي الذي أعدته الباحثة:

الاسم : أميراه سلمى خيرية

رقم القيد : ١٧١٥٠٠٥٦

الموضوع البحث : فعالية وسيلة (Wordwall) الألعاب التعليمية في تعليم المفردات العربية في المدرسة سونان بونانج المتوسطة الإسلامية فوجون

وقد نظرنا فيه حق النظر، وادخلنا فيه بعض التعديلات والإصلاحات اللازمة ليكون علي الشكل المطلوب، لاستيفاء شروط المناقشة لإتمام الدراسة والحصول على درجة سرجانا (S-1) في قسم تعليم اللغة العربية كلية علوم التربية والتعليم جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية بمالانج العام الجامعي ٢٠٢٠/٢٠٢١م. وتقبل من فائق الإحترام وجزيل الشكر.

مالانج، ديسمبر ٢٠٢١

عميد كلية علوم التربية والتعليم

الدكتور الحاج نور علي الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٦٥٠٤٠٣١٩٩٨٠٣١٠٠٢

قسم تعليم اللغة العربية

كلية علوم التربية والتعليم

جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية بمالانج

تقرير لجنة المناقشة

لقد تمت مناقشة هذا البحث الجامعي الذي قدمته الطالبة:

الاسم : أميراه سلمى خيرية

رقم القيد : ١٧١٥٠٠٥٦

الموضوع البحث : فعالية وسيلة (Wordwall) الألعاب التعليمية في تعليم المفردات العربية في المدرسة سونان بونانج المتوسطة الإسلامية فوجون

وقررت اللجنة بنجاحها واستحقاقها درجة سرجانا (S-1) في قسم تعليم اللغة العربية كلية علوم التربية والتعليم جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية بمالانج العام الجامعي ٢٠٢٠/٢٠٢١م. وتتكون لجنة المناقشة من:

١) الدكتورة زكية عارفة (.....)

رقم التوظيف : ١٩٨٠٠٤١٦٢٠٠٨٠١٢٠٢٠

٢) هاشم أمرالله الماجستير (.....)

رقم التوظيف : ١٩٨٣٠٥٠٤٢٠١٨٠٢٠١١١٥٠

٣) الدكتور الحاج سيف المصطفى الماجستير (.....)

رقم التوظيف : ١٩٧٦٠٧٠٥٦٠٠٦٠٤١٠٣٢

مالانج، ديسمبر ٢٠٢١

عميد كلية علوم التربية والتعليم

الدكتور الحاج نور حالي الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٦٥٠٤٠٣١٩٩٨٠٣١٠٠٢

قسم تعليم اللغة العربية

كلية علوم التربية والتعليم

جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية بمالانج

مواعيد الإشراف

الاسم : أميراه سلمى خيرية

رقم القيد : ١٧١٥٠٠٥٦

المشرف : الدكتور الحاج سيف المصطفى الماجستير

الموضوع : فعالية وسيلة الألعاب التعليمية (Wordwall) في تعليم المفردات العربية في المدرسة سونان بونانج المتوسطة الإسلامية فوجون

الرقم	التاريخ	الوصف	التوقيع
١	٩ أكتوبر ٢٠٢١	تقديم موضوع البحث	
٢	٣٠ يناير ٢٠٢١	تقديم خلفية البحث	
٣	١٥ فبراير ٢٠٢١	تقديم الفصل الأول	
٤	٢٢ فبراير ٢٠٢١	تقديم الفصل الثاني–الفصل الثالث	
٥	٥ أكتوبر ٢٠٢١	تصحيح الفصل الأول–الفصل الثالث	
٦	١٢ نوفمبر ٢٠٢١	تقديم الفصل الرابع–الفصل الخامس	
٧	١٦ نوفمبر ٢٠٢١	تصحيح الفصل الأول–الفصل الخامس	
٨	٧ ديسمبر ٢٠٢١	تقديم نص البحث الجامعي	

مالانج، ديسمبر ٢٠٢١

رئيس قسم تعليم اللغة العربية

الحاج بشري مصطفى الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٧٢١٢١١٢٠٠٠٠٣١٠٠٣

إقرار الطالبة

أنا موقعة أدناه:

الاسم : أميراه سلمى خيرية

رقم القيد : ١٧١٥٠٠٥٦

العنوان : سينجاجايا – بوغور

أقر بأن هذا البحث الجامعي حضرته لتوفير شروط النجاح لنيل درجة سرجانا (S-1) في قسم تعليم اللغة العربية كلية علوم التربية والتعليم جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية بمالانج، تحت الموضوع: فعالية وسيلة (Wordwall) الألعاب التعليمية في تعليم المفردات العربية في المدرسة سونان بونانج المتوسطة الإسلامية فوجون.

حضرت وكتبت بنفسي وما زورة من إبداع غيري أو تأليف الآخر. وإذا أدعى أحد استقبالا أنه من تأليف وتبين أنه فعل ليس من بحثي فأنا أتحمل المسؤولية على ذلك، ولن تكون المسؤولية على المشرف أو على مسؤولي قسم تعليم اللغة العربية كلية علوم التربية والتعليم جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية بمالانج.

مالانج، ديسمبر ٢٠٢١م

صاحبة الإقرار

اميراه سلمى خيرية

رقم القيد: ١٧١٥٠٠٥٦

مستخلص البحث

خيرية، أميراه سلمى.٢٠٢١م. فعالية وسيلة الألعاب التعليمية (wordwall) في تعليم المفردات العربية في المدرسة سونان بونانج المتوسطة الإسلامية فوجون. البحث الجامعى. قسم تعليم اللغة العربية. كلية علوم التربية والتعليم. جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.

المشرف: الدكتور الحج سيف المصطفى الماجستير

الكلمة الإشارية : وسائل التعليم، لعبة التعليمية (wordwall)، المفردات

وسائل التعليم هي أدوات أو وسطاء تستخدم لمساعدة عملية التدريس والتعلم في تحقيق أهداف التعلم. واحدة من ابتكارات التعلم باستخدام وسائل التعليم التي يتم تطويرها في هذا الوقت هي لعبة التعليمية (wordwall). هذا التطبيق عبارة عن وسيط تعليمي قائم على الألعاب، وفي هذا التطبيق يوجد العديد من أنواع الألعاب التي يمكن للطلاب الاختيار واللعب بها. باستخدام هذه الوسائل التعليمية التعليم القائمة على الألعاب، فإن التعلم ليس رتيبًا وليس مملًا بحيث يجعل الطلاب مهتمين بتعليم المفردات .

أهداف هذا البحث هي: (١) لمعرفة كيفية التعلم باستخدام وسائل الألعاب التعليمية (wordwall) و (٢) لمعرفة فعالية استخدام وسائل تعلم الألعاب التعليمية (wordwall) في تعلم مفردات مواد اللغة العربية للصف الثامن في مدرسة سونان بونانغ المتواسطة الإسلامية. المنهج في هذه الدراسة كمي مع أسلوب *quasy experimental design* .

نتائج البحث هي: (١) عملية التعلم باستخدام وسائل الألعاب التعليمية المبنية على نظام (wordwall) والتي حفزت الطلاب من خلال التدرب على تذكر المفردات وفهمها مع الألعاب جعلت من السهل على الطلاب تعلم المفردات، (٢) كانت هناك اختلافات في نتائج الاختبار البعدي للمجموعة التجريبية التي أظهر حصوله على درجات بمعايير ممتاز تصل إلى ٣٦٪ بينما في مجموعة الضابطة بمعيار ممتاز فقط ٨٪. في اختبار t للعينة المستقلة، كانت القيمة المعنوية ٠,٠٠٧ أقل من ٠,٠٥ ، مما يعني أن هناك فرقًا معنويًا بين متوسط قيمة الاختبار اللاحق للفئة التجريبية ٨٦,٥٣ ومتوسط فئة التحكم ٧٨,٧١. هذا يدل على قبول فرضية البحث ، وهناك فاعلية في تعليم باستخدام وسيلة الألعاب التعليمية لتحسين فهم المفردات اللغة العربية لطلاب الصف الثامن في مدرسة سونان بونانغ المتواسطة الإسلامية.

ABSTRACT

Khairiyah, Amirahusalma. 2021. *Effectiveness of Educational Game Learning Media Using Wordwall in Vocabulary Learning*. Thesis. Arabic Language Education Department. Faculty of Tarbiyah and Teacher Training. Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang.

Supervisor : Dr. H. Syaiful Mustofa, M.Pd

Keywords: Learning media, Educational games (Wordwall), vocabulary learning

Learning media are tools or intermediaries used to assist the teaching and learning process in achieving learning objectives. One of the learning innovations using learning media that is developing at this time is the word wall educational game. This application is a game-based learning media, in this application there are many kinds of games that students can choose and play. By using this educational game-based learning media, learning is not monotonous and not boring so that it makes students interested in learning vocabulary.

The aims of this study were: (1) to find out how to implement vocabulary learning using educational game media (wordwall) and (2) to prove the effectiveness of using educational game learning media (wordwall) in learning vocabulary for eighth grade Arabic subjects at Mts Sunan Bonang Pujon. The approach in this study is quantitative with a method *quasi experimental design*. Data analysis technique using t test.

The results showed that: (1) the learning process using word wall-based educational game media, practicing remembering and understanding vocabulary with games made it easier for students to learn vocabulary, (2) there were differences in the posttest results of the experimental class which showed that the score with the criteria was excellent as much as 36% while in the control class with excellent criteria only 8%. In the independent sample t test, the significance value of 0.007 is less than 0.05, which means that there is a significant difference between the post-test average value of the experimental class 86.53 and the control class average 78.71. This shows that the research hypothesis is accepted, there is effectiveness in learning using educational game media to improve the understanding of Arabic vocabulary for eighth grade students of Mts Sunan Bonang Pujon.

ABSTRAK

Khairiyah, Amirahusalma. 2021. *Efektivitas Media Pembelajaran Game Edukasi Menggunakan Wordwall Dalam Pembelajaran Mufrodat*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Bahasa Arab. Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan. Universitas Islam Negri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Pembimbing : Dr. H. Syaiful Mustofa, M.Pd

Kata Kunci : Media pembelajaran, Game edukasi (Wordwall), pembelajaran mufrodat

Media pembelajaran adalah alat bantu atau perantara yang digunakan untuk membantu proses belajar mengajar dalam mencapai tujuan pembelajaran. Inovasi pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang berkembang pada zaman ini salah satunya adalah game edukasi worwall. Aplikasi ini merupakan media pembelajaran berbasis permainan, dalam aplikasi ini banyak ragam permainan yang bisa dipilih dan dimainkan oleh peserta didik. Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis game edukasi ini maka pembelajaran menjadi tidak monoton dan tidak membosankan sehingga membuat peserta didik tertarik untuk belajar mufrodat.

Tujuan penelitian ini adalah: (1) mengetahui bagaimana implementasi dalam pembelajaran mufrodat menggunakan media game edukasi (wordwall) dan (2) membuktikan efektivitas penggunaan media pembelajaran game edukasi (wordwall) pada pembelajaran kosakata mata pelajaran bahasa arab kelas delapan di Mts Sunan Bonang Pujon. Pendekatan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan metode *quasy experimental design*. Teknik analisis data menggunakan uji t.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Proses pembelajaran menggunakan media game edukasi berbasis wordwall latihan mengingat dan memahami mufrodat dengan permainan lebih memudahkan siswa dalam pembelajaran mufrodat, (2) terdapat perbedaan dalam hasil posttest kelas eksperimen yang menunjukkan pemerolehan nilai dengan kriteria mumtaz sebanyak 36% sedangkan pada kelas kontrol dengan kriteria mumtaz hanya sebanyak 8%. Pada uji independent sample t test memiliki nilai signifikansi 0,007 lebih sedikit dari 0,05 yang berarti adanya perbedaan yang signifikan antara nilai rata-rata post test kelas eksperimen 86,53 dan rata-rata kelas kontrol 78,71. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis penelitian diterima, terdapat efektivitas dalam pembelajaran menggunakan media game edukasi untuk meningkatkan pemahaman kosakata bahasa arab siswa kelas delapan Mts Sunan Bonang Pujon.

محتويات البحث

استهلال ..... ج

الإهداء..... د

كلمة الشكر والتقدير.....هـ

تقرير المشرف ..... ز

مواعيد الإشراف .....ك

مستخلص البحث..... م

ABSTRACT.....ن

ABSTRAK ..... س

الفصل الأول

المقدمة

أ. خليفة البحث ١

ب. أسئلة البحث..... ٤

ج. أهداف البحث..... ٥

د. فوائد البحث..... ٥

هـ. فروض البحث.....٦

و. حدود البحث ٦

ز. تحديد المصطلحات ٦

ح. الدراسات السابقة ٧

الفصل الثاني

الإطار النظاري

المبحث الأول : وسائل تعليم اللغة العربية.....١٠

أ. تعريف وسائل تعليم اللغة العربية ١٠

ب. وظائف وأهداف وفوائد وسائل التعليم ١١

ج. أنواع الوسائل التعليم..... ١٦

د. وسائل التعليم الإلكتروني ١٩

المبحث الثاني : اللعبة التعليمية ٢١

أ. تعريف اللعبة..... ٢١

ب. اللعبة التعليمية ٢٤

المبحث الثالث : Wordwall ٢٤

أ. مفهوم Wordwall..... ٢٤

ب. خطوات استخدام تطبيق Wordwall ٢٥

ج. النقص والمزايا في تطبيق Wordwall..... ٢٨

المبحث الرابع :المفردات ٢٨

أ. عن تعليم اللغة العربية ٢٨

ب. مفهوم المفردات ٣٠
ج. تعليم المفردات ٣٢
د. أهمية وأهداف المفردات ٣٣
هـ. أنواع المفردات..... ٣٤

الفصل الثالث

منهجية البحث

أ. المدخل البحث والنوعه ٣٧
ب. مجتمع البحث وعينته ٣٨
ج. متغرياتالبحث..... ٣٩
د. البيانات ومصادرها ٣٩
هـ. طريقة جمع البيانات وأدواتها ٤١
و. أسلوب تحليل البيانات ٤٤

الفصل الرابع

عرض البيانات وتحليلها

أ. المبحث الأول : تطبيق وسيلة اللعبة التعليمية (Wordwall) في تعلم المفردات بمدرسة سونان بونانغ المتواسطة الإسلامية..... ٤٧

ب. المبحث الثاني : فعالية استخدام وسيلة اللعبة التعليمية (Wordwall) في تعلم المفردات بمدرسة سونان بونانغ المتواسطة الإسلامية ٥٧

الفصل الخامس

المناقشة نتائج البحث

المبحث الأول : المناقشة عن تطبيق وسيلة اللعبة التعليمية (Wordwall) في تعلم المفردات بمدرسة سونان بونانغ المتواسطة الإسلامية ٦٤

المبحث الثاني : فعالية استخدام وسيلة اللعبة التعليمية (Wordwall) في تعلم المفردات بمدرسة سونان بونانغ المتواسطة الإسلامية..... ٦٦

الفصل السادس

الاختتام

أ. **خلاصة**..... ٦٨

ب. **مقترحات** ٦٨

المراجع..... ٧٠

قائمة الجدول

الجدول ٣،١ : تطبيق المعاملة في المجموعة التجريبية والضابطة..... ٣٨

الجدول ٣،٢ : متغيرات البحث ٣٩

الجدول ٣،٣ : البيانات ومصادرها ٤٠

الجدول ٣،٤ : معيار نتيجة الإختبار للتلاميذ ٤٢
الجدول ٣،٥ : مقياس المعيار ليكيرت ٤٣
الجدول ٣،٦ : معيار استجانة التلاميذ ٤٣
الجدول ٤،١ : بيانات الاستبانة ٥٢
الجدول ٤،٢ : تحليل الوصفي الاستبانة لكل سؤل ٥٣
الجدول ٤،٣ : تحليل الوصفي لعدد إجابات التلاميذ في الاستبانة ٥٥
الجدول ٤،٤ : معيار استجابة التلاميذ ٥٧
الجدول ٤،٥ : معيار نتائج الاختبار البعدى من التلاميذ ٥٨
الجدول ٤،٦ : الإحصائي الوصفي في نتائج الاختبار القبلى والبعدى ٥٩
الجدول ٤،٧ : نتائج الاختبار حالة العادية ٦٠
الجدول ٤،٨ : نتائج الاختبار التجانس ٦١
الجدول ٤،٩ : نتائج الاختبار *Paired Sample t-Test* ٦٢
الجدول ٤،١٠ : نتائج الاختبار *Independent Sample t-Test* ٦٣
الجدول ٤،١١ : الإحصائي الوصفي في نتائج الاختبار البعدى للمجموعتين..... ٦٤
قائمة الملاحق ٧٩

الفصل الأول

المقدمة

خليفة البحث

التقدم التكنولوجي والمعلوماتي في جميع مجالات الحياة ينمو بسرعة ويبتكر باستمرار لتحسين قدرات الأداء في جميع جوانب الحياة. تكنولوجيا الكمبيوتر هي تقنية تنمو بسرعة اليوم. تعتمد جميع جوانب حياة الإنسان تقريبًا على استخدام تكنولوجيا الكمبيوتر.[1] يمكن رؤية أحد الآثار في عالم التعليم. هذا لأن التكنولوجيا تلعب دورًا في تطوير العلم. يعد التعليم أحد محركات تطوير العلوم والتكنولوجيا، لأنه يبدأ من عملية نقل المعرفة التي تتطور فيها الاكتشافات حول العلوم والتكنولوجيا.

التعليم هو عملية تعلم لكل فرد لديه القدرة على التفكير في أشياء معينة، معقدة ومحددة. يعمل التعليم الوطني على تطوير القدرات وتشكيل شخصية حضارة الأمة الكريمة من أجل تثقيف حياة الأمة. استنادًا إلى اللائحة الحكومية رقم ٣٢ لعام ٢٠٠٦ بشأن معايير التعليم الوطنية ، يُذكر أن" :عملية التعلم في الوحدات التعليمية تتم بشكل تفاعلي وملهم وممتع وتحدي وتحفيز الطلاب على المشاركة بنشاط وتوفير مساحة كافية للمبادرة والإبداع والاستقلالية بما يتناسب مع مواهب الطلاب واهتماماتهم ونموهم البدني والنفسي. يتم تنفيذ القانون من خلال تنفيذ مبادئ تنفيذ المناهج الدراسية باستخدام نهج متعدد الإستراتيجيات ووسائل الإعلام ومصادر التعلم المناسبة والتكنولوجيا واستخدام البيئة المحيطة كمصدر تعليمي.

[1] D. P. HERMAWAN, Efektivitas Penggunaan Game Edukasi Berjenis Puzzle, RPG dan Puzzle RPG Sebagai Sarana Pembelajaran Matematika, Surabaya: Journal INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER, 2017

في تعليم اللغة العربية، توجد أنواع مختلفة من طريق التعليم أو تقنيات العرض التي يمكن أن يستخدمها المعلمون في واجباتهم، وهي التدريس، ولكن يجب أن يكون مفهوماً أن كل نوع من طرق أو أسلوب العرض مناسب فقط لتحقيق هدف معين.

في عملية التعليم، هناك عنصران مهمان للغاية في عملية التعليم، وهما طريق التعليم ووسائل التعليم. هناك حاجة إلى الوسائل في عملية التعليم، حيث يتم استخدام الوسائل بشكل أساسي لتوضيح المعلومات أو الرسائل التعليمية والتأكيد على الأجزاء المهمة وتوفير الاختلافات في التدريس وتوضيح هيكل التدريس وتحفيز عملية تعلم الطلاب.[٢]

إن هدف التدريس في عملية التعليم والتعلم هو لمساعدة الطلاب في تزويدهم بالمعرفة وتشجيعهم بالمعرفة (الدين، ٢٠١٩ :١٢٣). اللغة العربية دورًا مهمًا في العالم الدولي وتستخدم في عالم التربية الإسلامية والتعليم غير الإسلامي، بل إنها أصبحت دراسة في كبرى الجامعات في العالم. تشمل أهداف تعلم اللغة العربية في المدارس ما يلي: يقدر الطلاب اللغة العربية ويفخرون بها كلغة وطنية موحدة ولغة الدولة، يفهم الطلاب اللغة العربية من حيث الشكل والمعنى والوظيفة ويستخدمونها بشكل مناسب وخلاق لأغراض واحتياجات وظروف مختلفة. الطلاب لديهم القدرة على استخدام اللغة العربية لتحسين القدرات الفكرية والنضج العاطفي والنضج الاجتماعي. الطلاب لديهم انضباط في التفكير واللغة (الكلام والكتابة). يمكن للطلاب الاستمتاع بالأدب والاستفادة منه لتنمية شخصيتهم وتوسيع آفاق حياتهم

[2] Abd. Wahab Rosyidi dan Mamlu'atul Ni'mah, Memahami Konsep Dasar Pembelajaran Bahasa Arab, 2012, Malang: UIN Maliki Press, hlm 101

وزيادة معرفتهم ومهاراتهم اللغوية. ويقدر الطلاب ويفخرون بالأدب العربي باعتباره كنزًا ثقافيًا وفكريًا للرجل العربي.[٣]

هناك اختلافات في الرأي حول هذه المهارات الأربع. لا يمكن فصل هذا عن وجهة نظر المرء للغة نفسها، بطبيعة الحال من خلال مراحل الاستماع والكلام والقراءة ثم الكتابة. من هناك يتعلم اللغة بالسمع، ثم يتعلم الكلام مما يسمعه ثم يتعلم القراءة والكتابة.

يمكن تقييم القدرة اللغوية للشخص من خلال أربعة مؤشرات للقدرة اللغوية، وهي: القدرة على الاستماع والقدرة على الكلام والقدرة على القراءة والقدرة على الكتابة. لدعم المهارات اللغوية الأربع المذكورة أعلاه، يلعب إتقان المفردات دورًا مهمًا للغاية. يتم تحديد القدرة على الاستماع والكلام والقراءة والكتابة للطالب من خلال مقدار مدخلات المفردات التي يمتلكها .المفردات هي جزء مهم من تعليم اللغة العربية. لأنه في تعليم اللغة العربية نحتاج إلى تعلم المفردات أولا.

وسائل التعليم هي وسيط يمكن استخدامه لنقل المعلومات أو الرسائل في التعلم لتحقيق نتائج تعلم الطلاب.[٤] بناءً على هذا التعريف، يوفر استخدام الوسائط في عملية التعلم فوائد للمدرسين والطلاب. ومن خلال وسائل التعليم يمكن أيضًا زيادة الفعالية ونتائج التعلم في تحقيق الأهداف. باستخدام وسائل التعلم يمكن التغلب على الملل من الطلاب عند تلقي الدروس. يتم استخدام العديد من أنواع الوسائط في عملية التعلم. من الوسائط المستخدمة في التعلم الألعاب التعليمية.

[3] Imam Makruf, Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Aliyah Kabupaten Sukoharjo, Arabi : Journal of Arabic Studies,5(1), 2020, hlm 81-82

[4] E. Prasetyo and N. Hardjono, "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak Terhadap Minat Belajar Matematika (Mtk) Siswa Sekolah Dasar," Jurnal Pendidikan Dasar Borneo, vol. 02, no. 01, pp. 2685-9645, 2020.

الألعاب التعليمية هي ألعاب يتم تشكيلها لصقل قوة التفكير، بما في ذلك زيادة التركيز وحل مشكلة ما.[٥] تم تصميم الألعاب التعليمية بهدف تمكين الطلاب من التعلم أثناء اللعب، لذلك يُتوقع من الطلاب فهم المادة بسهولة أكبر. استخدام الألعاب التعليمية سيسهل في عملية التدريس والتعلم على الطلاب فهم المواد التعليمية. لأن الألعاب يمكن أن تزيد من ذكاء الطلاب وفهمهم للتعلم. من خلال تطبيق الألعاب في أنشطة التعلم يمكن أن يزيد الدافع والنشاط والاهتمام بالتعلم ونتائج تعلم الطلاب.[٦]

تتفوق الألعاب التعليمية في عدة جوانب عند مقارنتها بالتعلم التقليدي. تتمثل إحدى الميزات المهمة في وجود الرسوم المتحركة التي يمكنها تحسين الذاكرة بحيث يمكن للطلاب تخزين المواد الدراسية لفترة أطول من طرق التعلم التقليدية.

من ملاحظات الباحثة في المدرسة، تتضمن دروس اللغة العربية دروسًا يصعب على الطلاب فهمها، ولم يكن كل الطلاب على دراية باللغة العربية من قبل. الكثير من الطلاب الذين لا يعرفون اللغة العربية ولا يعرفون كيف يجيبون على كلمة كيف حالك باللغة العربية وهو أمر أساسي تم تدريسه منذ المدرسة الابتدائية. لهذا السبب، هناك حاجة إلى عمل خاص في شكل ابتكار حتى يعرف الطلاب أساسيات تعلم اللغة العربية وتحديداً حول المفردات. حتى يتمكن الطلاب من فهم دروس اللغة العربية جيدًا. لهذا السبب، أجرى الباحثة بحثًا حول فعالية الألعاب التعليمية في زيادة فهم الطلاب.

ب. أسئلة البحث

[5] R. A. Rahman and D. Tresnawati, "Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dan Habitatnya Dalam 3 Bahasa Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia," Jurnal Algoritma Sekolah Tinggi Teknologi Garut , vol. 13, no. 1, pp. 2302-7339, 2016.

[6] S. Hidayatulloh, H. Praherdhiono and A. Wedi, "Pengaruh Game Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pemahaman Ilmu Pengetahuan Alam," Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan, vol. 3, no. 2, pp. 199-206, 2020.

نظر إلى خلفية البحث، وجدت الباحثة أسئلة البحث كما يلي:

١. كيف استخدام وسيلة اللعبة التعليمية في تعليم المفردات بمدرسة سونان بونانغ المتواسطة الإسلامية ؟
٢. ما مدى فعالية استخدام وسيلة اللعبة التعليمية في تعليم المفردات بمدرسة سونان بونانغ المتواسطة الإسلامية ؟

ج. أهداف البحث

نظر إلى أسئلة البحث فيما سبق ، يهدف هذا البحث إلى ما يلي :

١. لمعرفة استخدام وسيلة اللعبة التعليمية في تعليم المفردات بمدرسة سونان بونانغ المتواسطة الإسلامية
٢. لمعرفة فعالية استخدام وسيلة اللعبة التعليمية في تعليم المفردات بمدرسة سونان بونانغ المتواسطة الإسلامية

د. أهمية البحث

إن فوائد البحث في هذا البحث :

١. النظري : لزيادة المعرفة عن استخدام وسيلة اللعبة التعليمية في تعليم المفردات اللغة العربية، أن تكون هذا البحث باعتباره خزانة من وسائل تعلم اللغة العربية الأكثر ابتكارا وتوافقا مع تطور العلوم والتكنولوجيا.
٢. التطبيق :
   أ) للمدرسة : مرجع ليدافع الطلاب والمدرس في تعليم المفردات اللغة العربية
   ب) للمدرس : لذيادة المعرفة عن الوسائل التعليم اللغة العربية على عبر الإنترنت

ج) للطلاب : لتشجيع في تعليم اللغة العربية وكوسيلة لتعلم اللغة العربية في أي مكان في المدرسة أو في البيت

د) للبحث : لإعطاء المعرفة عن وسائل التعليم المختلفة وتعريف الفروق بيناهم

هـ. فروض البحث

تستخدم الباحثة في هذا البحث على الفروض الآتية:

١. Ho : لا يؤثر استخدام وسيلة اللعبة التعليمية في تعليم المفردات بمدرسة المتواسطة الإسلامية سونان بونانغ

٢. Ha : يؤثر استخدام وسيلة اللعبة التعليمية في تعليم المفردات بمدرسة المتواسطة الإسلامية سونان بونانغ

و. حدود البحث

الحدود الموضوعية :

تحدد الباحثة بوسيلة Wordwall تعليم اللغة العربية في هذا البحث عن موضوع الهواية في الباب الثالث

١. الحدود المكانية :

تحدد الباحثة مكان البحث بمدرسة سونان بونانغ المتواسطة الإسلامية في الفصل الثامن

٢. الحدود الزمانية :

تحديد الزمان في السنة الدراسة ٢٠٢١/٢٠٢٢ م.

ز. تحديد المصطلحات

١. وسيلة التعليمية : الوسائل هي أي شيء يمكن استخدامه لنقل الرسائل من المرسل إلى المتلقي بحيث يمكن أن تحفز الأفكار والمشاعر والانتباه واهتمامات الطلاب بطريقة تحدث عملية التعلم.[٧] يقتدر الأداة على نقل المعلومات وتحفير أفكار التلاميذ ومشاعرهم ودوافعهم حتى تستطيع أن تحسين أداء عملية التعليم.

٢. تعريف اللعبة التعليمية : الألعاب التي تستخدم لدعم عملية التعلم تسمى الألعاب التعليمية. تتفوق الألعاب التعليمية في عدة جوانب عند مقارنتها بالتعلم التقليدي.

٣. المفردات : المفردات هي جزء مهم من تعليم اللغة العربية. لأنه في تعليم اللغة العربية نحتاج إلى تعلم المفردات أولا.

ح. الدراسات السابقة

١. روماواتي، يوني (٢٠١٩) ، فعالية استخدام وسيلة كاهوت"Kahoot" لترقية استيعاب المفردات في المدرسة المعارف الثانوية كليغو فونورغو. واهداف هذا البحث يعني لوصف كيف استخدام وسيلة كاهوت ولقياس فعالية استخدام وسيلة كاهوت لترقية إستيعاب المفردات. نتائج البحث في هذا البحث يعني: يتضمن استخدام وسيلة كاهوت عدة مراحل مع نموذج التعليم من ASSURE والعديد من الخطوات فيه، وهي: أ. جعل السؤال، ب. الاستخدام، ج. شارك مع الآخر، د. تعزيز الطلاب. أن استخدم وسيلة كاهوت لترقية استيعاب المفردات في مدرسة المعارف الثانوية كليغو بفونوروغو فعالية. المعادة مع هذا البحث يعني تعليم المفردات بوسيلة والمنهج البحث. والمخالفة في هذا البحث هو أن البحث يستخديم بوسيلة

[7] Arief S Sadiman, dkk. (2002). Media Pendidikan. Jakarta: Raja Grafindo Persada. Hlm 6

كاهوت وعمل هذا البحث على الطلاب من فصل العاشر المدرسة الثانوية كليغو فونوروغو.

٢. سعدية، نور حليمة (٢٠٢٠)، تحت الموضوع تطوير وسيلة قويزيز " Quizziz " الدراسية في تعليم اللغة العربية في معهد سونان أمبيل العالي مالانج. والهداف هذا البحث هي لتطوير المنتجات على وسيلة قويزيز " Quizziz " الدراسية التي قائما على التكنولوجية الرقمية في تعليم اللغة العربية خاصة في مهارة القرائة ولوصف نتائج صلاحية وسيلة قويزيز " Quizziz " الدراسية التي قائما على التكنولوجية الرقمية ولمعرفة فعالية وسيلة قويزيز " Quizziz " الدراسية التي قائما على التكنولوجية الرقمية. تستخدم هذه الدراسة بمنهجية بحث وتطوير (Rnd) من قبل Hanaffin و Peck . في جمع البيانات، قامت الباحثة المقابلة والملاحظة والاختبارة والتقديم من صحة الخبراء. التحليل المستخدم من فبل الباحثة هو تحليل الوصفي والكمي. نتائج البحث يعني حسب النتائج يدل هذا على تطوير وسيلة قويزيز " Quizziz " الدراسية في تعليم اللغة العربية في معهد سونان أمبيل العالي مالانج أن في شكل كتاب إلكتروني وفقا لنتائج صلاخحية من الخبراء الذي تم تحليله باستخدام مقياس ليكرت وتمت وسيلة قويزيز " Quizziz " الدراسية المتقدمة بشكل فعال في التعليم. المعادة يعني مسابقة التفاعلية في تعليم اللغة العربية بسيلة التكنولوجي. والمخالفة بمنهجية الوصفي وتطوير (Rnd) من قبل Hanaffin و Peck . وأهداف البحث لتطوير المنتجات على وسيلة قويزيز " Quizziz " الدراسية التي قائما على التكنولوجية الرقمية في تعليم اللغة العربية.

٣. Sri Mulyani (٢٠٢٠)، Implementasi Game Edukasi dalam Pembelajaran. الموضوع الرئيسي في هذا البحث هو تطبيق الألعاب التعليمية في عملية التعلم. هداف هذا البحث يعني لمعرفة كيف تطبيق

الألعاب التعليمية في عملية تعليم..تستخدم الباحثة بمدخل الكيفي بمنهجية الوصفي. نتائج البحث في هذا البحث أن استخدام الألعاب التعليمية يحصل على استجابة جيدة إيجابية.. المعادة يعني تطبيق الألعاب التعليمية في عملية التعليم. والمخالفة في نتائج البحث والهداف البحث ومنهاج البحث.

أما الفرق بين البحث السابق والبحث الذي قامت به الباحثة فإن البحث السابق بحث عن تعليم اللغة العربية بوسيلة Quizziz و WhatsApp وKahoot . والاختلاف في أهداف ونتائج البحث. وأما هذا البحث يبحث عن تعليم اللغة العربية باستخدام وسيلة اللعبة التعليمية في تعلم المفردات بمدرسة المتواسطة الإسلامية سونان بونانغ.باستخدام وسيلة اللعبة التعليمية يرجو الطلاب أن يكون حماسا في عملية تعليم المفردات. وأهداف هذا البحث يعني لمعرفة فعالية استخدام وسيلة اللعبة التعليمية في تعليم المفردات.

الفصل الثاني
الإطار النظاري

المبحث الأول : وسائل تعليم اللغة العربية

أ. تعريف وسائل تعليم اللغة العربية

تأتي كلمة media من اللاتينية وهي صيغة الجمع لكلمة وسيط والتي تعني حرفياً وسيط أو مقدمة. الوسائل هي أي شيء يمكن استخدامه لنقل الرسائل من المرسل إلى المتلقي بحيث يمكن أن تحفز الأفكار والمشاعر والانتباه واهتمامات الطلاب بطريقة تحدث عملية التعلم.[٨] ينص Latuheru (١٩٨٨: ١٤) على أن وسائط التعلم عبارة عن مواد أو أدوات أو تقنيات مستخدمة في أنشطة التدريس والتعلم بهدف أن تتم عملية تفاعل الاتصال التعليمي بين المعلمين والطلاب بطريقة فعالة وفعالة.

بناءً على هذا التعريف، تتمتع وسائط التعلم بفوائد كبيرة في تسهيل تعلم الطلاب للمادة. يجب أن تكون وسائل التعليم المستخدمة قادرة على جذب انتباه الطلاب لأنشطة التدريس والتعلم وتحفيز أنشطة تعلم الطلاب بشكل أكبر. يمكن أن تكون وسائط التعليم أيضًا في شكل برامج (برامج) أو أجهزة (أجهزة). يحتوي البرنامج على رسائل أو معلومات تعليمية يتم تقديمها عادةً باستخدام المعدات، في حين أن الجهاز نفسه هو وسيلة لعرض الرسائل.[٩]

[8] Arief S Sadiman, dkk. (2002). Media Pendidikan. Jakarta: Raja Grafindo Persada. Hlm 6
[9] Umi Machmudah dan Abdul Wahab Rosyidi. 2008. Active Learning dalam Pembelajaran Bahasa Arab, (Malang: UIN Malang Press), hlm. 97

استنادًا إلى النظرية النظرية أعلاه، فإن المقصود بوسائل التعليم العربية هي جميع الأشياء التي يمكن استخدامها كوسيلة لإيصال المواد في عملية تعلم اللغة العربية في كل من التعليم الرسمي وغير الرسمي.

ب. وظائف وأهداف وفوائد وسائل التعليم

١. وظائف وسائل التعليم

بشكل عام، يكون استخدام الوسائل كوسيط في عملية التعلم في شكل أداة تعمل كدعم لحماس الطلاب في عملية التعلم وتسهل فهم المواد الصعبة و يمكن أن تساعد الطلاب على التفكير بشكل خلاق. تشمل وظائف وسائط تعلم اللغة العربية وفقًا لـ Asyar في نونوك سورياني:[١٠]

أ) الوظيفة الدلالية، وهي تسهيل فهم الطلاب لعلامة أو مصطلح صعب (رمز) في المادة التي يتم تدريسها. في هذه الوظيفة، يمكن للمدرس استخدام الوسائل المرئية والمسموعة (الصور ومقاطع الفيديو والرسوم البيانية والصور ورموز معينة) لتقليل سوء فهم الطلاب في فهم المواد. على سبيل المثال في تعلم المفرودات، عن طريق المعلم باستخدام بطاقات الصور أو الفيديو أو الوسائل الأخرى.

ب) الوظيفة المتلاعبة، وهي تسهل على الطلاب وصف المواد التي يقدمها المعلمون على الرغم من عدم توفرها في مكانها الصحيح. على سبيل المثال، في تعليم المفرودات في موضوع النقل (السفن والطائرات والقطارات والعربات والحافلات وما شابه) بواسطة المربين الذين يقومون بطباعة هذه الصور أو من خلال مشاهدة مقاطع

[10] Nunuk Suryani. 2018. Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. Hlm 10-12

الفيديو وعرضها. لذلك بدون إحضار الأشياء المذكورة، يمكن للطلاب فهمها.

ج) الوظيفة الثابتة، وهي وظائف الوسائل كأداة لبث وتسجيل وتخزين مراجعة الأشياء التي مرت. على سبيل المثال، في تعلم الكلام حيث يعطي المعلم مهمة على شكل دراما فيديو باللغة العربية والتي سيستخدمها المربي لاحقًا الفيديو كمثال في تعلم الكلام في العام الدراسي المقبل.

د) وظيفة التوزيع، والتي تعمل على توفير الحلول في المواقف المحدودة أو الحرجة في أنشطة التعلم. في هذه الحالة، تميل وسائل التعليم بشكل أكبر نحو استخدام الوسائل التكنولوجية، مثل نقاط القوة ومقاطع الفيديو التعليمية واستخدام الإنترنت. على سبيل المثال، في أنشطة تعلم اللغة العربية، يقوم المعلم بتدريس المواد باستخدام الوسائل في شكل نقاط قوة بحيث يمكن للطلاب أيضًا الاستماع والتركيز على المادة إذا كان صوت المعلم منخفضًا.

هـ) الوظيفة الاجتماعية والثقافية، والتي تعمل على توحيد الثقافات (خاصة من حيث اللغة) للطلاب المختلفين. على سبيل المثال في تدريس الحروف الهجائية وفي أحد مجالات الدراسة، عادة ما يكون هناك طلاب من مناطق مختلفة يختلفون بالتأكيد في نطق الأصوات (اللكنة) من الحروف الهجائية، على سبيل المثال الأحرف "ف" و "ذ" وما إلى ذلك. في هذه الحالة يمكن للمدرس استخدام وسائل الكتب على مخارج الحرف كدليل الطالب.

و) الوظيفة النفسية وتتكون هذه الوظيفة من ستة جوانب وهي:

١. الجوانب المعرفية: بمثابة فتح ومحسن لأفكار جديدة للطلاب في أنشطة تعليم اللغة العربية وتعلمها.

٢. الجانب العاطفي: بمثابة قوة دافعة للنشاط الطلابي وخاصة من وجهة نظر عاطفية في تعلم اللغة العربية.

٣. الوظيفة الحركية: تعمل كمحفز لإبداع الطالب في تعلم اللغة العربية.

بالإضافة إلى ذلك، فإن وظيفة وسائط تعلم اللغة العربية وفقًا للحكمة كما نقلتها أومي ماتشامبانج في كتابها، تنص على أن وظائف واستخدامات وسائط التعلم هي كما يلي:[١١]

أ. توضيح طريقة عرض الرسالة بحيث لا تكون مفرطة في اللفظية (في شكل كلمات مكتوبة أو منطوقة)

ب. التغلب على محدودية المكان والزمان والحواس مثل:

١. يمكن استبدال الأشياء الكبيرة بالواقع والصور وإطارات الأفلام والنماذج.

٢. يمكن مساعدة الأشياء الصغيرة باستخدام جهاز عرض دقيق أو فيلم أو صور.

٣. يمكن المساعدة في الحركة البطيئة جدًا أو السريعة عن طريق التصوير البطيء أو التصوير عالي السرعة.

٤. يمكن عرض الأحداث أو الأحداث التي وقعت في الماضي مرة أخرى من خلال التسجيلات والأفلام ومقاطع الفيديو وما إلى ذلك

[11] Umi Machmudah dan Abdul Wahab Rosyidi. 2008. Active Learning dalam Pembelajaran Bahasa Arab. Malang: UIN Malang Press, hlm. 100-101

٥. يمكن عرض الكائنات شديدة التعقيد مع النماذج والرسوم البيانية وغيرها.

ج. يمكن أن يتغلب استخدام وسائط التعلم المناسبة والمتنوعة على الموقف السلبي للطلاب. في هذه الحالة، تعمل الوسائل على توليد الحماس للتعلم وتسمح بمزيد من التفاعل المباشر بين الطلاب والبيئة والواقع وتسمح للطلاب بالتعلم بأنفسهم وفقًا لقدراتهم واهتماماتهم، مما يسهل عملية البحث عن المعلومات المطلوبة.

هذه هي وظيفة وسائل التعليم وهي مهمة للغاية في تقديم بيئة تعليمية نشطة ومبدعة وفعالة وممتعة.

٢. الغرض من وسائل التعليم

فيما يتعلق بأنشطة تدريس اللغة العربية التي يتم فيها تدريس العديد من المهارة مثل مهرة الكلام والكتاب والاستقامة والقرعة التي تتكرر وتحتاج إلى الكثير من التدريب حتى تسبب الملل بسرعة، لذلك فهي كثيرة جدًا. ضروري لتعلم الوسائل بحيث لا يكون فقط رتيبًا ومركّزًا فقط على المادة، بحيث يشعر التعلم بمزيد من الإثارة والمتعة ويمكن للطلاب بسهولة استيعاب المواد بسرعة أكبر، وسيشعر الفصل بمزيد من الحيوية ويبدو أكثر متعة. في هذه الحالة يمكن القول أن وجود وسائل الإعلام يمكن أن يزيد من اهتمام الطلاب بالتعلم وجودة أنشطة التدريس والتعلم.

وفقًا لسناكي في نونوك سورياني (٢٠١٨: ١٠-١٢) يرى أن أهداف وسائل الإعلام العربية هي:

أ. اجعلها سهلة لأنشطة التدريس والتعلم.

ب. الارتقاء بقدرات أنشطة التدريس والتعلم.

ج. الحفاظ على ملاءمة كل من المواد التعليمية وأهداف التعلم.

د. الحفاظ على تركيز الطلاب في أنشطة التدريس والتعلم.

يمكن أن نستنتج أن الغرض من وسائط تعلم اللغة العربية هو تسهيل تقديم المعلمين للمواد وزيادة حماس الطلاب في عملية تعلم اللغة العربية.

٣. فوائد وسائل التعليم

وسائل التعليم لها فوائد للمعلمين والطلاب، بما في ذلك:[١٢]

١. الفوائد للمعلمين:

أ. زيادة حماس الطلاب للتعلم

ب. أن يكون لديك أساس وهدف وترتيب في الأنشطة التعليمية.

ج. اجعل من السهل تقديم المواد التعليمية بالتفصيل.

د. تسهيل الأمر على المعلمين في تقديم مواد التدريس المنطقية، خاصة في المواد التعليمية العامة، مثل الفيزياء والرياضيات وما إلى ذلك.

[12] Afiffah Vinda Prananingrum dkk. Kajian Teoritis Media Pembelajaran Bahasa Arab, Konferensi Nasional Bahasa Arab VI (KONASBARA) 2020, hlm 310

هـ. لها طرق ووسائل إعلام متنوعة كأداة في أنشطة التدريس والتعلم حتى لا تتشبع.

و. خلق بيئة تعليمية أكثر حيوية

ز. يمكن تقليل الوقت من خلال تقديم مادة يسهل تدريسها وتنظيمها.

ح. بناء شعور بالتفاؤل لدى المعلمين.

٢. فوائد للطلاب:

أ. خلق شعور أكثر بالفضول لدى الطلاب أثناء أنشطة التدريس والتعلم.

ب. تعزيز الحماس لتعلم الطلاب أينما كانوا

ج. مساعدة الطلاب من حيث فهم المواد التعليمية التي قدمها المعلمون من خلال الوسائط المنظمة

د. خلق بيئة أكثر حيوية وغير مشبعة بحيث يمكن للطلاب التركيز بشكل أكبر على أنشطة التدريس والتعلم.

هـ. اجعل الطلاب على دراية باختيار وسائط التعلم المؤهلة بشكل أكبر كشكل من أشكال التنوع.

ج. أنواع الوسائل التعليم

يمكن تصنيف وسائط تعلم اللغة بشكل عام إلى مجموعتين رئيسيتين، وهما في شكل وسائط إلكترونية ووسائط غير إلكترونية. وبحسب سويانتو، فإن وسائط تعلم اللغة تنقسم إلى ثلاث فئات عريضة ويستند هذا التقسيم إلى هيمنة

الحواس التي يستخدمها الشخص في تعلم اللغة العربية. وتشمل فئات الوسائل السمعية والوسائل البصرية والوسائل السمعية البصرية.[١٣]

(١) الوسائل السمعية

ترتبط هذه الوسائط بالمعينات السمعية، حيث تكون المعلومات الواردة في شكل صوت أو صوت. هذه الوسيلة مناسبة جدًا للاستخدام في المواد العربية، وهي مهارة الاستقامة. عادة في مجال لغة الإعلام، فإنه يركز بشكل كبير على النطق (مخراج) والتدريب. وفقًا لموسفيقان يرى أن هناك علاقة بين وسائل التعليم (الوسائل السمعية) والطلاب من حيث تطوير المهارات في شكل السمع. تنمية المهارات التي يمكن تحقيقها في استخدام وسائل التعليم المسموعة وهي:[١٤]

أ) يركز على قوة التركيز والدفاع عن تركيز الطالب.

المثال، يستطيع الطلاب تحليل حدث يستمعون إليه.

ب) توفير التدريب على المهارات التحليلية للطلاب.

المثال، يمكن للطلاب ترتيب حدث ثم تقديم تفسير ، وهو سبب الحدث والتأثير على المعلومات التي تم سماعها.

ج) ماهر في تحديد الفكرة المناسبة وكذلك الأفكار غير المناسبة عند الاستماع إلى الصوت.

المثال، عند الاستماع إلى معلومتين مختلفتين، يمكن للطلاب التمييز بينهما.

---

[13] Umi Machmudah dan Abdul Wahab Rosyidi. 2008. Active Learning dalam Ppembelajaran Bahasa Arab, (Malang: UIN Malang Press), hlm. 102

[14] Afiffah Vinda Prananingrum dkk. Kajian Teoritis Media Pembelajaran Bahasa Arab, Konferensi Nasional Bahasa Arab VI (KONASBARA) 2020, hlm 311

د) قم بمراجعة الفكرة التي تم سماعها.

المثال، عندما ينتهي الطلاب من الاستماع إلى المعلومات، يمكنهم إعادة كتابتها بلغتهم الخاصة.

وفقًا لموسفيقان ، هناك عدة أنواع من وسائل التعليم اللغة العربية على شكل سمعية، مثل التسجيلات والراديو ومختبرات اللغة أو المعمل اللغة.

(٢) وسائل البصرية

هذه الوسائط مرتبطة بالأداة المرئية. ما هي المعلومات التي يتم الحصول عليها من خلال المشاهدة. تعد هذه الوسائط مهمة جدًا في عملية التعلم لأنها تسرع من فهم الطلاب والمواد يسهل تذكرها لأنه يمكن رؤيتها. يتم تجميع هذه الأنواع من الوسائط المرئية في جزأين، وهما عدم الإسقاط والإسقاط. أنواع الوسائط المرئية غير الإسقاطية هي الصورة واللوحات البيضاء

بالإضافة إلى الوظائف المذكورة أعلاه، يمكن أيضًا استخدام هذه الوسائل لتقديم الصور والمخططات وأماكن الخريطة. بينما كانت الوسائل المرئية على شكل إسقاطات وهي Slide وجهاز عرض علوي (OHP).

٣) الوسائل السمعية البصرية

هي وسائل يمكن رؤيتها أو سماعها. أنواع وسائل الإعلام ما يلي:

أ) الأفلام أو الفيديو

وسائل التي يستخدمها المعلمون عادة في تعلم اللغة العربية على شكل مواد الاستقامة والكلام والقرعة. يمكن تدريس جميع المهارة تقريبًا باستخدام هذه الوسائل، لأن هذه الوسائل يمكن أن تحفز انتباه الطلاب بشكل أكبر إلى الدروس التي يدرسها المعلم، بحيث يشعر الفصل بحيوية أكبر لأن الطلاب نشيطون ومتحمسون للممارسة.

ب) شريحة الصوت

استخدام هذه الوسائل هو نفسه تقريبًا مثل وسائل الأفلام أو الفيديو، يكمن الاختلاف في المواد التعليمية التي سيتم تسليمها. في هذه الوسائل، يمكن للمعلم أن يصنع المادة وفقًا لما يتم تدريسه. تستخدم عادة لتعليم مادة القرعة والاستقامة والكلام وشرح قواعد الشرفية.

د. وسائل التعليم الإلكتروني

وسائل التعليم عبر إنترنت (التعليم الإلكتروني)

في نموذج التعلم التقليدي، تتم عملية التدريس والتعلم عادةً في الفصل بحضور المعلم في الفصل وترتيبات الجدولة التي تم ترتيبها بطريقة تجعل التدريس ويمكن أن تتم عملية التعلم فقط في وقت ومكان محددين. دور المعلم مهيمن للغاية ومسؤول عن فعالية عملية التدريس والتعلم، كما أن المعلم هو المصدر المهيمن للتعلم.

في النموذج الحالي، مع نهج التعلم المتمحور حول الطالب (SCL)، يتم تقليل هيمنة المعلمين ويعمل معظمهم فقط كميسرين وليس كمصدر تعليمي وحيد. كميسر، يجب أن يكون المعلم قادرًا على تسهيل الطلاب أو الطلاب حتى يتمكنوا من التعلم في أي وقت وفي أي مكان وكلما شعر الطلاب أنهم

بحاجة إليه. ستعمل عملية التعليم والتعلم بفعالية وكفاءة إذا كانت مدعومة بتوافر الوسائط الداعمة. يعد توفير وسائل الإعلام والمنهجيات التعليمية الديناميكية والمفيدة والحوارية ضرورية للتنمية المثلى لإمكانات الطلاب. ويرجع ذلك إلى احتمالية أن يكون الطلاب أكثر إثارة إذا ساعدهم عدد من الوسائط أو المرافق والبنية التحتية التي تدعم عملية التفاعل التي يتم تنفيذها.

التعلم الإلكتروني هو أحد طرق حل المشكلات التعليمية، سواء في البلدان المتقدمة أو البلدان النامية. كثير من الناس يستخدمون مصطلحات مختلفة عن التعلم الإلكتروني، ولكن من حيث المبدأ، التعلم الإلكتروني هو التعلم الذي يستخدم الخدمات الإلكترونية كأداة. التعلم الإلكتروني هو بالفعل تقنية تعلم جديدة نسبيًا في إندونيسيا. لتبسيط المصطلح، يتم اختصار التعلم الإلكتروني إلى التعلم الإلكتروني. تتكون هذه الكلمة من جزأين ، هما "e" التي تعني "إلكترونيكا" و "التعليم". لذا فإن التعليم الإلكتروني يعني التعليم باستخدام خدمات مساعدة الأجهزة الإلكترونية.[١٥] وفقًا لرأي هارلي، الذي ينص على أن التعلم الإلكتروني هو نوع من التدريس والتعلم يسمح بتسليم المواد التعليمية للطلاب باستخدام الإنترنت أو وسائل شبكات الكمبيوتر الأخرى.[١٦]

في مفهوم التعليم الإلكتروني، لا يتم توفير الموضوع عبر الإنترنت فحسب، بل يتميز أيضًا بوجود نظام (في شكل برنامج) ينظم ويراقب التفاعل بين المعلمين والطلاب (المحاضرين والطلاب)، إما مباشر (متزامن) أو متأخر (غير متزامن).

[15] Numiek Sulistyo Hanum, Keefektifan E-Learning Sebagai Media Pembelajaran (Studi Evaluasi Model Pembelajaran E-Learning Smk Telkom Sandhy Putra Purwokerto), Jurnal Pendidikan Vokasi Vol 3, Nomor 1, Februari 2013, hlm 94

[16] Azhar Arsyad, 2011, Media Pembelajaran (Jakarta: Rajawali Press), hlm. 27

يُعرف هذا النظام في التعليم الإلكتروني باسم LMS / CMS (نظام إدارة التعلم / الدورة التدريبية). تتضمن برامج LMS التجارية الشهيرة WebCT و Blackboard و TopClass و eCollege. وفي الوقت نفسه، فإن أكثر المصادر المفتوحة شهرة هي Dokeos (التي تستخدمها UNEJ) و Moodle. لا يوفر LMS CMS / مساحة للمحاضرين لوضع مواد الدورة التدريبية فحسب، بل يوفر أيضًا مرافق أخرى مثل الاتصال المباشر (الدردشة والاجتماعات عن بُعد ومؤتمرات الفيديو)، والتواصل المتأخر (البريد الإلكتروني، والقائمة البريدية) وتتبع التقدم والدروس المادية (المنهج الدراسي والموضوع والمجموعة أسئلة وتمارين عبر الإنترنت). تستمر عملية التدريس بمساعدة الكمبيوتر هذه في التقدم نحو الكمال، ولكن بعبارات عامة، يمكن تصنيفها إلى قسمين، وهما التدريب القائم على الكمبيوتر (CBT) والتدريب المستند إلى الويب (WBT).[١٧]

المبحث الثاني : اللعبة التعليمية

أ. تعريف اللعبة

كلمة game مأخوذة من اللغة الإنجليزية مما يعني لعبة يمكن اعتبارها نشاطًا تم تنظيمه وعمومًا من أجل المتعة،[١٨] بحيث تصبح اللعبة ضرورة في الحياة. اللعبة يتم لعبها عادةً وفقًا لقواعد معينة بحيث يكون هناك رابحون وخاسرون، عادةً في نطاق غير جاد، لأغراض الترفيه.[١٩] الألعاب عبارة عن ألعاب تستخدم وسائل معينة في شكل وسائل متعددة يتم تصنيعها بأكبر قدر ممكن

[17] Saraswati, S., & Listiadi, A. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Computer Assisted Instruction (CAI) Menggunakan Adobe Captivate Pada Mata Pelajaran Komputer Akuntansi Untuk Kelas XI Akuntansi Smk Negeri 1 Surabaya. Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK), 7(2), 254- 262.

[18] H. F. Santi and . I. . A. Astuti , "Pembuatan Prototype Aplikasi Game Edukasi Sistem Tata Surya Untuk Siwa Sekolah Dasar," Jurnal Of Information System Management, vol. 1, no. 2, pp. 2715-3088, 2020

[19] R. A. Rahman and D. Tresnawati, "Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dan Habitatnya Dalam 3 Bahasa Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia," Jurnal Algoritma Sekolah Tinggi Teknologi Garut , vol. 13, no. 1, pp. 2302-7339, 2016

لجذب اهتمام المستخدمين بحيث يستمتع المستخدمون باللعبة.[٢٠] تم تصميم الألعاب بخيارات وإعدادات مختلفة. عند تطوير الألعاب ، يمكن أن يختلف مستوى صعوبة اللعبة باختلاف مستوى الصعوبة الذي يسهل فهمه وسهله وصعبه.[٢١]

يشار إلى اللعبة أيضًا على أنها لعبة تتكون من عدة قواعد تشكل الظروف التنافسية لشخصين أو أكثر عن طريق اختيار التقنيات التي تم إنشاؤها لتحسين النصر أو لتقليل فرص الفوز بالخصم.[٢٢] تكمن فائدة اللعبة في تحسين جوانب الذكاء وردود الفعل العصبية. إن تعلم استخدام الوسائط الممتعة والممتعة سيجعل الأطفال مهتمين برؤيتها وسيصبح حماس الأطفال للتعلم أكثر تحفيزًا ونشاطًا[٢٣].

بشكل عام، الألعاب مخصصة للترفيه. إن وجود الألعاب يمكن أن يساعد في زيادة الدافع التعليمي للأطفال الذين يعانون من انخفاض في الحماس في التعلم لأنه يوجد فيها أشياء معينة يمكن أن تجذب انتباه الأطفال للتعلم.[٢٤]

من الوصف أعلاه، يمكن استنتاج أن اللعبة هي أداة تستخدم للتسلية ويمكن أيضًا استخدامها لنقل التعلم. للألعاب فوائد مختلفة ،كما وصفها ريفا (٢٠١٢: ١٤)[٢٥] تشمل فوائد الألعاب (١) تدريب المهارات الحركية (٢) تركيز التدريب (٣) زيادة مهارات التنشئة الاجتماعية (٤) ممارسة المهارات اللغوية (٥) إضافة البصيرة. (٦) تنمية القدرة على حل المشكلات (٧) تنمية الروح

[20] M. R. Hamadi, A. . S. M. Lumenta and M. D. Putro, "Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Hafalan Doa Agama Islam," E-Jurnal Teknik Informatika, vol. 12, no. 1, pp. 2301-8364, 2017
[21] A. Wuryandari and M. Akmaliyah, "Game Interaktif Mencegah Terjadinya Pemanasan Global Untuk Anak," Jurnal Simetris, vol. 7, no. 1, pp. 2252-4983, 2016.
[22] N. I. Widiastuti1 and I. Setiawan, "Membangun Game Edukasi Sejarah Walisongo," Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika, vol. 1, no. 2, pp. 2089-9033, 2012.
[23] L. Segita , "Penggunaan Game Edukasi "Angry Birds " Untukmenciptakan Suasana Menyenangkan Dalam Konseling Kelompok Pada Siswa Kelas XII IPS," Jurnal Langsat, vol. 3, no. 2, p. 2016.
[24] Y. Efendi, "Rancangan Aplikasi Game Edukasi Berbasis Mobile Menggunakan App Inventor," Jurnal Intra-Tech, vol. 2, no. 1, pp. 2549-0222, 2018.
[25] Rifa, Iva. 2012. *Koleksi Games Di Alam Dan Luar Sekolah.* Solo : Flash Books

القيادية (٨) استعادة المعرفة بالمعايير والقيم (٩) زيادة الثقة بالنفس. يمكن تطبيق الفوائد العديدة لهذه اللعبة في التعليم والتعلم، التعلم يسهل لفهم ويمكن استخدمه كأداة تقويم وتدريب والأطفال يحصلون على الرضا والمرح.

للخصائص في الألعاب وفقًا لريفي (٢٠١٢: ١٣) أن تحفز الألعاب على تنمية قوة التفكير والإبداع ، ويمكن أن تكون اللغة قادرة على تنمية المواقف والعقلية والأخلاق الجيدة. تشبه الألعاب تقريبًا كما وصفها إسماعيل (٢٠٠٩: ١٣٩) الألعاب التعليمية ويمكن أن تعمل على توفير المعرفة للطلاب من خلال عملية التعلم من اللعب أثناء التعلم وخلق بيئة لعب ممتعة وتوفير الشعور بالأمان والمرح وتحسين الجودة لتعلم الأطفال.

قال Jason أن الغرض من صنع لعبة من بين أمور أخرى:

- تسلية. يهدف هذا النوع من الألعاب كترفيه بديل ، وهناك أيضًا ألعاب تجلب اللاعبين لدخول عالم مختلف حتى يتمكنوا من إنعاش ذهنهم المتوتر. مثال.TwinBee :
- توسيع المهارات. هذه اللعبة مكرسة أكثر لتدريب براعة وسرعة تفكير اللاعبين. مثال: Tetris.
- تعليم. سيتم إعطاء الأولوية لهذه اللعبة لدعم عملية التعلم بمفهوم اللعب أثناء التعلم. تتضمن هذه اللعبة تعلم يتكون من مفردات ، منطق ، رياضيات ، فيزياء ، كيمياء ، أحياء ، تمييز بيئي وغيرها. مثال: Edu Game Learning Ladder
- تضمين الرسائل. صُممت هذه اللعبة لنقل رسائل معينة ، على سبيل المثال" الحقيقة دائمًا تنتصر على الشر "،" لا تستسلم بسهولة في مواجهة مشكلة "وما إلى ذلك.

ب. اللعبة التعليمية

هي لعبة تركز على المعرفة أكثر من الترفيه لتحفيز قوة تفكير الأطفال وتدريب الأطفال على حل مشكلة ما. بحيث يتوقع من الطلاب الاستفادة من الألعاب التعليمية. تشمل الفوائد تقوية الأطفال وعرضهم وتنمية الشخصية وتقريب العلاقات بين مقدمي الرعاية والأطفال وتوجيه أنشطة الأطفال. الألعاب لها وظائف وفوائد إيجابية للأطفال من بينها، الأطفال على دراية بتكنولوجيا الكمبيوتر ، ودروس لاتباع التوجيهات والقواعد ، وممارسة حل المشكلات والمنطق وتدريب الأعصاب الحركية والمهارات المكانية ، وإنشاء التواصل بين الوالدين والطفل عند اللعب معًا وتقديم تسلية. (ديان ٦١ :٢٠١٦)

الألعاب التي تستخدم لدعم عملية التعلم تسمى الألعاب التعليمية. تتفوق الألعاب التعليمية في عدة جوانب عند مقارنتها بالتعلم التقليدي. تتمثل إحدى الميزات المهمة في وجود الرسوم المتحركة التي يمكنها تحسين الذاكرة بحيث يمكن للطلاب تخزين المواد الدراسية لفترة أطول من طرق التعلم التقليدية.

المبحث الثالث : Wordwall

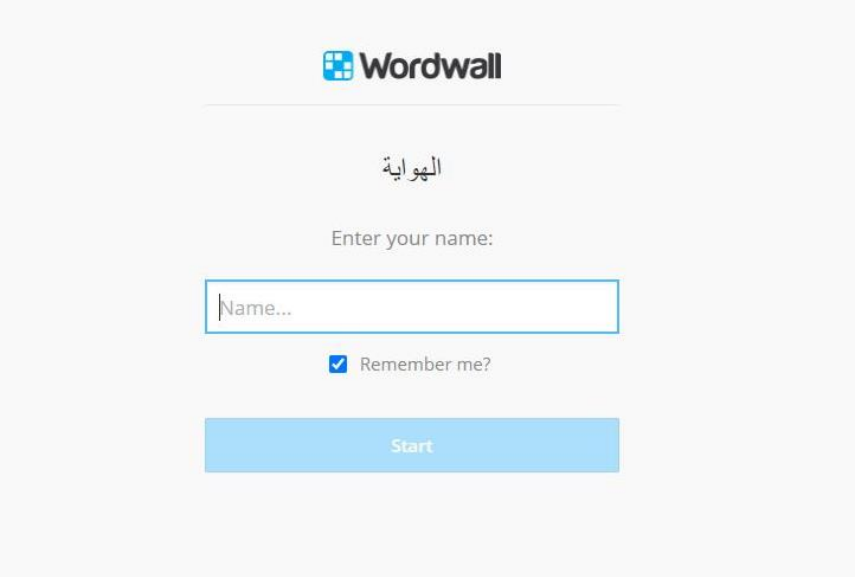
أ. مفهوم Wordwall

Wordwall هو تطبيق مثير للاهتمام في المتصفح. يهدف هذا التطبيق على وجه التحديد إلى أن يكون مصدرًا تعليميًا ممتعًا ووسائل وأداة تقييم للطلاب. توفر صفحة Wordwall أيضًا أمثلة على إبداعات المعلم حتى يحصل المستخدمون الجدد على فكرة عن نوع الإنشاء.

يمكن تفسير Wordwall على أنه تطبيق ويب نستخدمه لإنشاء ألعاب ممتعة تعتمد على الاختبارات. يعد تطبيق الويب هذا مناسبًا لتصميم ومراجعة تقييم التعلم.

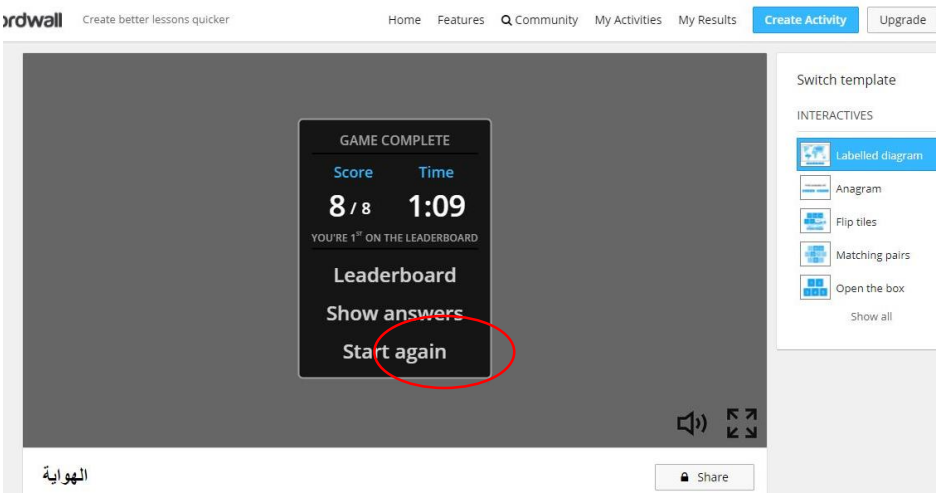
ب. خطوات استخدام تطبيق Wordwall

١. للاختبار ، يمكننا فتح الرابط الذي تم إنشاؤه، عن طريق كتابة الاسم ثم البدء.

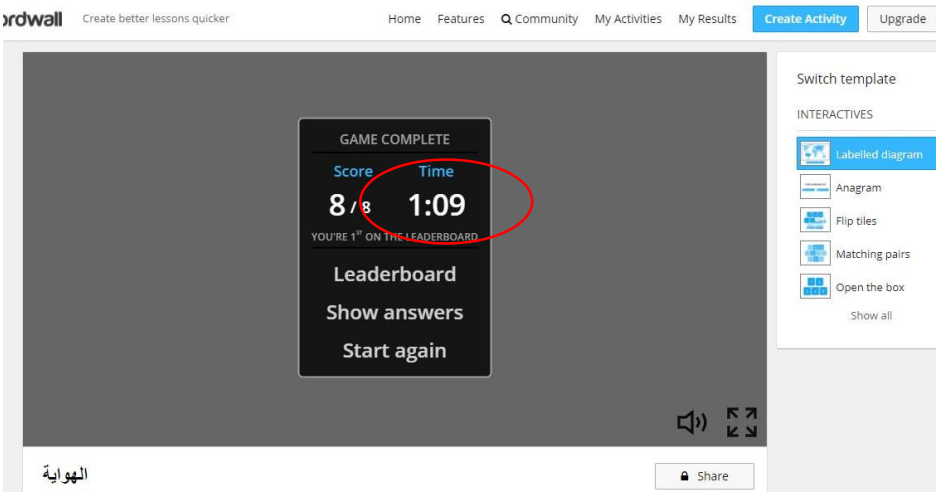


٢. املأ وفقًا لمطالبات الأسئلة باستخدام مؤقت يستمر في العمل.

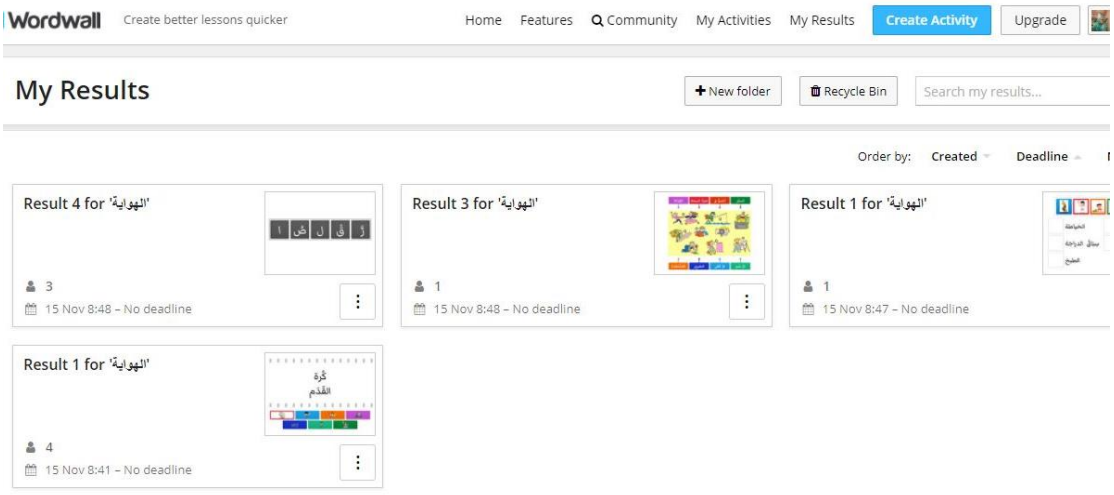
٣. إذا كان لا يزال هناك العديد من الأخطاء في القيام بذلك ، يمكنك المحاولة مرة أخرى بالنقر فوق ابدأ مرة أخرى.

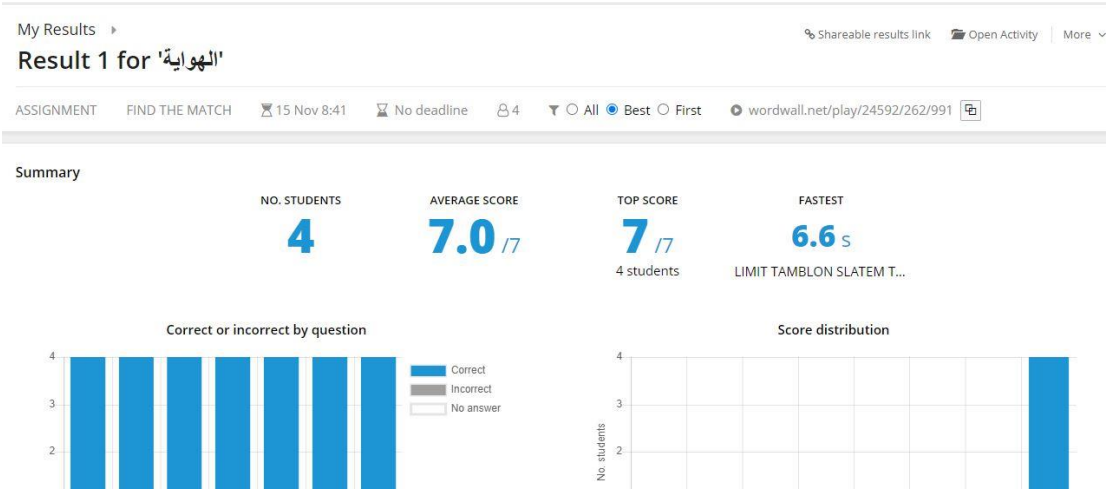


٤. يمكننا أن نرى أن النتيجة تعني العداد.



٥. كمدرس ، لمشاهدة ملخص الطلاب الذين عملوا على النتيجة والمؤقت التاليين ، يمكننا فتح جدار الكلمات ، والنقر فوق النتيجة الخاصة بي.يعمل والقيمة / النتيجة والوقت للقيام بذلك





ج. النقص والمزايا في تطبيق Wordwall

Wordwall يمكن أن توفر مزايا ألعاب wordwall تعلماً أكثر أهمية ويسهل متابعته من قبل طلاب المدارس الابتدائية ، وخاصة الصف المنخفض يمكن تخصيص الطلاب والموضوع باستخدام أنماط التعلم وجعل التعلم أكثر تشويقًا وليس مملاً. يمكن تنفيذ وضع التخصيص في برنامج wordwall، بحيث يمكن للطلاب الوصول إلى أنفسهم من خلال أجهزة الهواتف الذكية الخاصة بهم في المنزل.

ضعف لعبة wordwall، في استخدامها على المستوى الأساسي عرضة للاحتيال ، ولا يمكن تغيير حجم الخط ولا يمكن أيضًا تغيير حجم كتابة المستخدم في حجم النص.

المبحث الرابع :المفردات

أ. عن تعليم اللغة العربية

تعليم يأتي من كلمة علم. التعليم هو تفاعل ذهابًا وإيابًا بين طرفين يحتاجان إلى بعضهما البعض، وهما المدرسون والطلاب. في هذا التفاعل، يوجد

اتصال مكثف وموجه نحو هدف محدد مسبقًا. معنى التعلم وفقًا لبعض الخبراء هو نفسه أنشطة التعلم والتعليم ، وهذا يعتمد على مفهوم أنه لا يمكن فصل أنشطة التدريس والتعليم عن أنشطة التعلم.

اللغة جملة أو كلمة يستخدمها الشخص لإلقاء قلبه وعقله على محاوره. اللغة هي الأداة الرئيسية للبشر للتفاعل مع الآخرين. اللغة شيء مهم جدا في حياة الإنسان. يختلف معنى اللغة باختلاف المنظور الذي يعطي هذا المعنى. اللغة مصطلح يشير إلى عنصر ثقافي معين يعيش في مجتمع له جانب واسع جدًا. اللغة حسب قاموس الحديث هي رمز صوتي يستخدمه الناس للتعبير عن أهدافهم (الأفكار والمشاعر التي تعبر قلوبهم).[٢٦]

وبحسب الغلايين، فإن اللغة العربية هي الجمل التي يستخدمها العرب للتعبير عن أهدافهم (أفكارهم ومشاعرهم). ساهمت اللغة العربية كثيرًا في إعطاء مفردات للغات أخرى. خلال العصور الوسطى، كانت اللغة العربية أيضًا الأداة الثقافية الرئيسية، خاصة في العلوم والرياضيات والفلسفة مما دفع العديد من اللغات الأوروبية إلى استعارة الكثير من المفردات من اللغة العربية.

يعرّف الشيخ مصطفى الغلاييني في كتابه "جامع الدورس العربية" اللغة العربية على النحو التالي: اللغة العربية هي الكلمات التي يعبر بها العرب عن أغراضهم. وقد وصلت إلينا من طريق النقل. وحفظها لنا القرآن الكريم والأحاديث الشريفة، وما رواه الثقات من منثور العرب ومنظومهم.[٢٧] لذا فإن تعلم اللغة العربية هو أحد الموضوعات النشطة والأساسية التي تتفاعل مع مختلف المكونات المترابطة من أجل تحقيق أهداف التعلم في عملية تعلم الطلاب.

---

[26] Ulin Nuha, M.Pd.I (2016), Ragam Metodelogi dan Media Pembelajaran Bahasa Arab, Yogyakarta: DIVA Press, hal 24

[٢٧] الشيخ مصطفى الغلاييني، (٢٠١٧) ، جامع الدورس العربية، بيروت : دار الكتب العلمية ، صفحة ٧

اللغة العربية هي أكبر لغة من حيث عدد المتحدثين في عائلة اللغات السامية. ترتبط اللغة العربية ارتباطًا وثيقًا بالعبرية والآرامية. تم تصنيف اللغة العربية الحديثة على أنها لغة ماكرو مع ٢٧ ترجمة في ISO 639-3.[٢٨] يتم التحدث بهذه اللغات في جميع أنحاء العالم العربي، بينما تُعرف اللغة العربية الفصحى في جميع أنحاء العالم الإسلامي. تأتي اللغة العربية الحديثة من اللغة العربية الفصحى التي كانت لغة الأدب والإسلام منذ القرن السادس تقريبًا، للأبجدية العربية المكتوبة من اليمين إلى اليسار. للغة العربية سماتها الخاصة مقارنة باللغات الأخرى، لأن اللغة العربية لها قيمة أدبية عالية الجودة لمن يتقنها، كما أن اللغة العربية مقدرة أيضًا أن تكون لغة القرآن التي توصل كلمة الله. يوجد فيه نادي مستخدم للغة رائع للبشر ولا يمكن لأحد أن يضاهيه.[٢٩]

اللغة العربية مادة هامة في عالم التربية. على وجه الخصوص ، مؤسسات التعليم الإسلامي العامة والخاصة في مستويات وبرامج معينة، يجب تعليم اللغة العربية لطلابها. يشمل نطاق تعلم اللغة العربية العناصر اللغوية، والمهارات اللغوية، والجوانب الثقافية. حيث تتكون العناصر اللغوية نفسها من القواعد (النحو والصرف) والمفردات والنطق والتهجئة (أصوات العربية). بينما تشمل المهارات اللغوية مهارة الإستماع ومهارة الكلام ومهارة القراءة ومهارة الكتابة. الجانب الثقافي هو المعنى الوارد في النصوص الشفوية والمكتوبة.

ب. مفهوم المفردات

[28] Rahmat Iswanto, Pembelajaran Bahasa Arab Dengan Pemanfaatan Teknologi, Arabiyatuna : Jurnal Bahasa Arab, Vol. 1, No. 2, 2017, hlm 141

[29] Ulin Nuha, M.Pd.I (2016), Ragam Metodelogi dan Media Pembelajaran Bahasa Arab, Yogyakarta: DIVA Press, hal 26

المفردات هي جزء مهم من تعليم اللغة العربية. لأنه في تعليم اللغة العربية نحتاج إلى تعلم المفردات أولا، وكان أيضا في تعليم مهارة الكتابة ومهارة القراءة ومهارة الإستماع ومهارة الكلام نحتاج لنفهم المفردات أولا.

بالإضافة إلى المهارات الأربع، هناك عنصرين للغة العربية، وهما القواعد والمفردات. يعتبر إتقان المفردات أحد العناصر المهمة في المهارات اللغوية. تعتمد جودة المهارات اللغوية للشخص على كمية ونوعية المفردات التي يمتلكها. كلما كانت مفردات الشخص أكثر ثراءً، زادت احتمالية إتقانه للغة.[٣٠] لاكتساب الكفاءة، يجب على الطلاب الممارسة بشكل مستمر من خلال إثراء إتقان وتطوير المفردات العربية.

وفي الوقت نفسه، يعرف Soemargono ا لمفردات على أنها عدد الكلمات التي يحبها المستخدم. في الترجمة العربية، وهي عنصر من عناصر اللغة يجب أن يتقنه كل متعلم للغة الأجنبية (العربية) ليتمكن من اكتساب مهارات الاتصال باستخدام اللغة بشكل جيد. ذكر الخولي ومحمود علي في المصطفى أن المفردات هي مجموعة من الكلمات المعينة التي يمكن أن تشكل لغة. ينص Tariganعلى أن المفردات هي كلمات يمكن تغييرها بسهولة ويقل احتمال أخذها من لغات أخرى. وبالتالي فإن تعلم المفردات لا يتعلم فقط عدد الكلمات ، بل يتذكرها ويستخدمها أيضًا. علاوة على ذلك ، في إتقان المفردات العربية ، يجب تنفيذ الوسائط بحيث تميل إلى أن تكون ممتعة ويمكن أن تسهل المعلم في التعلم.[٣١]

[30] Thityn Ayu Nengrum, Muh. ArifSiti Nurfaizah, Efektivitas Media Pembelajaran dalam Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab, 'A Jamiy: Jurnal Bahasa dan Sastra Arab, Vol. 9, No. 1, Juni 2020, h. 5.

[31] Muhammad Luqman Hakim dkk, Efektivitas Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Mata Pelajaran Bahasa Arab Siswa Kelas VIII SMP IT alHuda Wonogiri, Jurnal Prosiding Seminar Nasional Geotik, 2019, h. 113.

الشرائح ثلاث لنمو المفردات:[٣٢]

أ) الشريحة الأولى: هي الكلمات اليومية الشائعة التي يعرفها معظم الأطفال عند دخولهم المدرسة.

ب) الشريحة الثانية: تتكون هذه الشريحة من الكلمات التي تستخدم في مختلف المواد الدراسية ومن المهم يالنسبة للطلاب أن يعرفوها وأن يفهموها.

ج) الشريحة الثالثة: تتكون هذه الشريحة من المفردات الخاصة بالمحتوى الدراسي. الكلمات التي غالبا ما يقدم تعريفات لها في المفردات الدراسية أو في الفهارس اللغوية الخاصة بالمصطلحات.

ج. تعليم المفردات

تعليم المفردات هو تعليم فرع من فروع المعرفة، من الواضح أم الإتقان في الأفكار والمعلومات الخاصة، بأي فرع من فروع المعرفة هو مسألة إتقان مفرداته إلى حد كبير. إلى أنه بنيت بعض الطرق لتعلم المفردات على أسس خاطئة وعلى افتراضات ذات حد أدنى حول تعلم الكلمات، وفشلت في الإمشاك بهذا الكم الهائل من قدرة الدماغ البشري الفطرية على تعلم الكلمات.

تعليم المفردات هو توجيه الطلاب لأن تكون لديهم القدرة على نطق الحروف المفردات وفهم معنها ومعرفة طريقة الإشتقاق منها ووصفها في تركيب لغوي صحيح والقدرة على إستخدام الكلمات المناسبة في المكان المناسبة.

الغرض العام من تعليم المفردات اللغة العربية هو كما يلي:

---

[32] ماريلي سبرنجر، تعليم المفردات: كيف أعلم المفردات بفاعلية رغم محدودية الوقت؟، (دار الكتاب التربوي للنشر والتوزيع : ٢٠١٨)، الصفحة ٣

١) معرفة المفردات الجديدة على التلميذ أو الطلاب، وإما من خلال قراءة النص وكذلك فهم المسموع
٢) تدريب التلميذ أو الطلاب لتكون قادرة على نطق المفردات بنطق صحيح، لأن النطق الصحيح هو يجعل ويفهم إلى كفاءة الكلام والقراءة بحسن وصحيح أيضا
٣) فهم معنى المفردات، إما الدلالات أو المعجمية، أو عند استخدامها في سياق جملة معينة.
٤) قادرة على تقدير ووضع مفردات بالتعبير الشفهي (الكلام) والكتابة (الإنشائي) وفقا لسياقها الصحيح.

د. أهمية وأهداف المفردات

المفردات عنصر مهم في إتقان اللغة العربية. ويعتمد نحاح المعلم في تعليم المفردات على عدة عوامن منها مفهومه للمقصود بتعليم المفردات، وكيفية تقديمها وفهمه للدارسين.[٣٣]

في تعليم اللغة العربية على مستوى المبتدئين، يعد تعليم المفردات أمرا مهما للغاية، إلى جانب حفظها وتكرارها أيضا وكتابتها وتلاوتها ثم استخدامها كتطبيق للكتاب أو الخبراء في مجال العلوم.[٣٤]

[33] رشيد أحمد طعيمة. المراجع في تعليم اللغة العربية للناطقين بلغات أخرى. دور المطبع: جامعة أم القرى. ص: ٢١٦-٢١٨

[34] Nurul Isnaini dan Nurul Huda, "Pengembangan Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Berbasis Permainan My Happy Route", *Al Mi'yar* , 3.1 (2020), 5

الفوزان وآخرون. يؤكد في كتابه "دروس الدورة التدريبية لمعلمي اللغة العربية لغيري الناطقين بيبهها" أن هناك ثلاث كفاءات يجب تحقيقها في تعلم اللغة العربية. الكفاءات الثلاث هي:[٣٥]

١. الكفاءة اللغوية، والمعنى أن المتعلمين يتقنون النظام الصوتي للغة العربية جيدًا، وكيفية تمييزها ونطقها والتعرف على بنية اللغة وجوانب القواعد الأساسية للنظرية والوظيفة ؛ معرفة المفردات واستخداماتها.
٢. كفاءة الاتصال، مما يعني أن المتعلمين قادرون على استخدام اللغة العربية تلقائيًا والتعبير عن الأفكار والتجارب بطلاقة وقادرون على استيعاب ما تم إتقانه من اللغة بسهولة.
٣. الكفاءة الثقافية، وتعني فهم ما هو موجود في اللغة العربية من الناحية الثقافية والقدرة على التعبير عن أفكار المتحدث والقيم والعادات والأخلاق والفن.

من الكفاءات الثلاث المذكورة أعلاه، يمكن ملاحظة أن أهداف تعلم اللغة العربية موجهة إلى: ١) التمكن من عناصر اللغة التي تمتلكها اللغة العربية، وهي جوانب الأصوت والمفردات والتعبيرات والبنية. ٢) استخدام اللغة العربية في الاتصال الفعال. ٣) فهم الثقافة العربية في شكل أفكار وقيم وعادات وأخلاق وفن.

هـ. أنواع المفردات

تنقسم المفردات إلى أربعة أقسام، وهي تقسيمها حسب المهارات اللغوية وحسب المعنى وحسب التخصص وحسب الاستخدام كما يلى:

[35] Ahmad Muradi, M. Ag, 2013, Tujuan Pembelajaran Bahasa Asing (Arab) Di Indonesia, AL-MAQOYIS Vol. I. No. 1, hlm. 130

١. تقسيمها حسب المهارات اللغوية

حسب المهارات اللغوية، تنقسم المفردات إلى أربعة أقسام، منها:

أ. مفردات للفهم (*Understanding vocabularies*)، وهي تنقسم إلى قسمين هما مفردات الاستماع ومفردات القراءة. فالأول هو مجموعة الكلمات التي يستطيع الفرد التعرف عليها وفهمها عندما يتلقها من أحد المتحدثين. وأما الثاني هو مجموعة الكلمات التي يستطيع الفرد التعرف عليها وفهمها عندما يتصل بها على صفحة مطبوعة.

ب. مفردات الكلام (*Speaking vocabularies*)، وهي تنقسم إلى قسمين هما عادية (*Informal*)، وموقية (*Formal*)، فالأول هو مخموعة الكلمات التي يستخدمها الفرد في حياته اليومية. أما الثاني هو مجموعة الكلمات التي يحتفظ بها الفرد ولا يستخدمها إلا في موقف معين أو عندما تكون له مناسبة.

ج. مفردات الكتابة (*Writing vocabularies*)، وهي تنقسم إلى فسمين هما عادية وموقفية. فالأول هو مجموعة الكلمات التي يستخدمها في موقف الاتصال الكتابي الشخص مثل مذكرات أو كتابة يوميات. أما الثاني هو مجموعة الكلمات التي يستخدمها الفرد في موقف الاتصال الكتابي الرسمي مثل تقديم طلب العمل أو كتابة التقرير.

د. مفردات كامنة (*Potensial vocabularies*)، وهي كذلك تنقسم قسمين هما سيقية (*Context*) وتحليلية (*Analysis*)، فالأول هو مجموعة الكلمات التي يمكن تفسيرها من السياق الذي وردت فيه. وأما الثني هو مجموعة الكلمات التي يمكن

تفسيرها استناد إلى خصائصها الصرقية. أو في ضوء الإلماء بلغات أخرى.

الفصل الثالث

منهجية البحث

أ. المدخل البحث والنوعه

كان في هذا البحث تستخدم الباحثة المدخل الكمي. أما المنهج البحث الذي تستخدمها الباحثة في هذا البحث هو المنهج التجريبي، وهو دراسة يتم فيها التلاعب بالمتغيرات بحيث يمكن العثور على تأثير هذه المتغيرات على المتغيرات الأخرى التي تم فحصها أو ملاحظتها. وفي هذا البحث هناك مجموعتين وهما المجموعة الضابطة والمجموعة التجربية.

يستخدم الباحثة في هذا البحث هو شبه التجريبية (Quasi Eksperiment Design) حيث شكل التصميم من هذه التجريبية هو تقدير الظروف التجريبية البحتة في حالة لا يمكن فيها التحكم في جميع المتغيرات ذات الصلة والتعامل معها، للكشف عن العلاقات السببية من خلال إشراك المجموعة الضابطة بالإضافة إلى المجموعة التجريبية وشرح العلاقات، وتوضيح أسباب حدث أو كليهم وتطوير من بالنوع على الإختبار القبلي والإختبار البعدي.

وفقًا لـ Sugiono (2003: 77) أن هناك تصميمين في هذا النوع من أبحاث التصميم شبه التجريبية ، وهما تصميم السلسلة الزمنية (Time Series Design) وتصميم مجموعة التحكم (Nonquivalent Control Group design) غير المتكافئة (Furqon 2015) ، ولكن ما يتم استخدامه هو تصميم مجموعة التحكم (Nonquivalent Control Group design) غير المتكافئة لأنه في تنفيذ البحث يقسم موضوع البحث إلى مجموعتين هما المجموعة الضابطة والمجموعة التجريبية.

تصميم مجموعة التحكم غير المتكافئ هو تصميم يحتوي على موضعين لموضوعات البحث، حيث يتم إعطاء هذه المجموعة اختبارًا مسبقًا لتحديد القدرة الأولية للمجموعة. تكون النتائج الأولية جيدة إذا لم يكن هناك فرق معنوي للمجموعة التجريبية (فرقون ٢٠١٥).

المنهج التجريبي بتصميم المجموعتين مع الإختبار القبلي والإختبار البعدي، والجدوال كما يلي:

الجدول (٣,١)

تطبيق المعاملة في المجموعة التجريبية والضابطة

المجموعة	الاختبار القبلي	التجريبية	الاختبار البعدي
المجموعة التجريبية	O_1	X	O_2
المجموعة الضابطة	O_3	-	O_4

وفي يلي توضيح ما في الجدوال السابقة:

O_1 : الاختبار البعدي للمجموعة التجريبية

O_2 : الاختبار البعدي للمجموعة التجريبية

O_3: الاختبار القبلي للمجموعة الضابطة

O_4: الاختبار البعدي للمجموعة الضابطة

X: تطبيق التجريبية

ب. مجتمع البحث وعينته

إن المجتمع في هذا البحث هم الطلاب في الفصل الثامن في المدرسة سونان بونانج المتوسطة الإسلامية فوجون. تأخذ الباحثة مجموعتين من فصل الثامن منهم عشرون الطلاب للمجموعة التجريبية وعشرون الطلاب للمجموعة الضابطة.

ج. متغيراتالبحث

في هذا البحث متغيران، يعني:

١. المتغير المستقل (*Independence variable*) هو المتغيرة الذي يأثر أو يسبب ظهور المتغير التابع. والمتغير المستقبل في هذا البحث هو تطبيق لعبة تعليمية.

٢. المتغير التابع (*Dependence variable*) هو المتغير المتأثر من المتغير المستقبل. والمتغير التابع هنا لتعليم المفردات نتيجة الطلاب في تعليم المفردات.

الجدول (٣,٢)

متغيرات البحث

المتغير المستقل	المتغير التابع
تطبيق لعبة تعليمية	تعليم المفردات

د. البيانات ومصادرها

أما مصادر البيانات من هذا البحث هي:

١. البيانات الأساسية

هي البيانات التي تجمع وتقدم وتعد الباحثة من مصادر الأول. وفي هذا البحث المصادرها يعني التلاميذ في مدرسة

٢. البيانات الثانوية

هي البيانات التي تجمع وتقدم وتعد الباحثة من الأخرين كالمعلومات إلى المدرسة من الملاحظة والمقابلة ونتائج الإجتبار من الطلاب.

الجدول (٣,٣)

البيانات ومصادرها

الرقم	البيانات	مصادر البيانات
١.	نتائج إختبار القبلي والبعدي تعليم المفردات بتطبيق وسيلة لعبة تعليمية	الطلاب
٢.	أراء المعلم في تعليم اللغة العربية في المدرسة المتوسطة الإسلامية عن التعليم المفردات بوسيلة لعبة تعليمية	معلم اللغة العربية

هـ. طريقة جمع البيانات وأدواتها

تعد طريقة جمع البيانات خطوة المهمة في البحث، لأن الغرض الرئيسي من البحث هو الحصول على البيانات التي تلبي المعايير المحددة مسبقًا. طريقة جميع البيانات التي تستخدم الباحثة في هذا البحث هو:

١. الملاحظة

في هذا البحث، ستقوم الباحثة بإجراء ملاحظات تشاركية. تقول سوزان ستينباك، في الملاحظة التشاركية أن الباحثين يلاحظون ما يقولونه ويشاركون في أنشطتهم. في هذه الملاحظة، تشارك الباحثة في الأنشطة اليومية للشخص الذي تتم ملاحظته أو الذي يتم استخدامه كمصدر لبيانات البحث. أثناء إجراء الملاحظات، يقوم الباحث بما يفعله. من خلال ملاحظة المشارك هذه، ستكون البيانات التي تم الحصول عليها أكثر اكتمالاً وحادة ومعرفة مستوى معنى كل سلوك مرئي.

أما ستفعل الباحثة في هذه الملاحظاة يعني: ١) أراد الباحثة أن ينال البيانات عن عملية تعليم المفردات . ٢) ليعرف المشكلات عن التعليم وتتضمن عملية التعلم عبر الإنترنت، وكيف يقوم المعلم بالتدريس، وكيف يفهم الطلاب عن التعلم.

٢. الإختبار

الإختبار هو أسلوب أو طريقة مستخدمة في تنفيذ أنشطة القياس، حيث توجد أسئلة أو عبارات متنوعة أو سلسلة من المهام التي يجب على الطلاب القيام بها أو الإجابة عليها لقياس جوانب سلوك الطالب. تستخدم الباحثة في هذا البحث هو نوعان من الإختبار يعني الإختبار القبلي والإختبار البعدي في

المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة. أما معيار نجاح الطلاب في الإختبار ومؤشراتها كما الرسم المعاير الآتي:

الجدول (٣,٤)

معيار نتيجة الإختبار للطلاب

الرقم	فئة النتائج	التقدير	النسبة المؤية (%)
١	٩٠ -١٠٠	ممتاز	%٩٠ - %١٠٠
٢	٨٠ – ٨٩	جيد جدا	%٨٠ - %٨٩
٣	٧٠ – ٧٩	جيد	%٧٠ - %٧٩
٤	٦٠ – ٦٩	مقبول	%٦٠ - %٦٩
٥	٠ – ٥٩	ضعيف	%٠ - %٥٩

٣. الاستبانة

وفقا برأي حجار بأن الاستبيان هو قائمة من الأسئلة أو العبارات حول موضوع معين يُعطى للموضوع، سواء بشكل فردي أو في مجموعات للحصول على معلومات معينة، مثل التفضيلات والمعتقدات والاهتمامات والسلوك. الاستبيان المستخدم هو استبيان مغلق أو منظم. هذا الاستبانات للطلاب في الفصل الثامن، واستخدام هذا البحث الإستبانة لمعرفة الإجابة الطلاب في الفصل الثامن عن التعليم اللغة العربية بالستخدام وسيلة لعبة تعليمية.

الجدول (٣،٥)

مقياس المعيار ليكيرت

الإجابة	النتيجة	الدرجة
SS	٥	مواقف جدا
S	٤	مواقف
N	٣	محايد
TS	٢	غير مواقف
STS	١	غير مواقف جدا

أما لتحليل البيانات من الاستبانة فاستخدامت الباحثة بالرموز بما يالي:

$$\text{القيمة} = \frac{\Sigma\, skor}{\Sigma\, skor\ maksimum} \times \%١٠٠$$

أما نتيجة البيانات فتحليلتها الباحثة باستخدام مقياس الاستحقاق ليكرت في الدوا الآتي:

الجدول (٣،٦)

معيار استجابة الطلاب

معيار استجابة الطلاب	القيمة
لائق جدا	٨٥% ≤ قيمة ≤ ١٠٠%
لائق	٧٠% ≤ قيمة ≤ ٨٥%
كفاية لائق	٥٠% ≤ قيمة ≤ ٧٠%
نقصان لائق	٣٠% ≤ قيمة ≤ ٥٠%
غير لائق	٠% ≤ قيمة ≤ ٣٠%

٤. وثائق

الوثائق هي سجلات الأحداث الماضية. يمكن أن تكون المستندات في شكل كتابات أو صور أو أعمال ضخمة لشخص ما. تعد دراسة الوثيقة مكملاً لاستخدام أساليب المراقبة والمقابلة في البحث. ستكون نتائج البحث من الملاحظات أو المقابلات أكثر مصداقية أو جديرة بالثقة إذا كانت مدعومة بالوثائق. جمع الوثائق المتعلقة بموضوع البحث، وتحديداً في شكل كتب الملف المدرسي، ومعلومات قائمة الحضور الطلاب والمعلمين ومناهج الدروس وأدوات التعلم وأدلة المقابلات مع والمعلمين والطلاب.

و. أسلوب تحليل البيانات

يستخدم الباحثة الأسلوب التحليل البيانات في هذا البحث الكمي هو الإحصائي الإستدلالي (Statistik Inferensial). وبهذا الإخصاء الإستدلالي تطلب الباحثة البيانات عن نتيجة تعليم التلاميذ، ولتحليل الفرق عن نتيجة التعليم بين المجموعتين تستخدم الباحثة الرموز التائي (*t-test*). استخدم هذا الرموز ليعرف فرق النتيجة بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة التي تتجلى من فروق المقياس المعدلي لنتيجة التلاميذ حتى تختبر فروض البحث تؤخذ دلالة الفروق في المائة. ولتحليل مستوى فرق نتيجة التعليم بين المجموعتين تقام الرموز التأئي (*t-test*) وتحسب باستخدام *"SPSS Statistics 20"*

أ. تحليل الوصفي (*Descriptive Analysis*)

يهدف هذا التحليل الإحصائي الوصفي لعرض البيانات البحث ووصفها، مثل عدد البيانات ونتيجة الأقصى ونتيجة الأقل ونتيجة المتعدلة وغيرها. وأما الرموز نتيجة المتعدلة:

$$\bar{x} = \frac{\Sigma xi}{n}$$

ب. Uji Normalitas

قبل تحسب بيانات النتيجة البحث، قامت الباحثة باختبار الحالة العادية (*Normality test*) لتعريف البيانات البحث بتوزيع عادي أم لا. البيانات العادية هي شرط قبل إجراء تحليل إحصائي معلمي باختبار t . استخدم الباحثة Uji Shapiro Wilk لتحديد الحالة العادية للبيانيت النتيجة الطلاب. هي البيانات بمساعدة *SPSS* التي تأتي من السكان ويتم توزيعها عادة عند قيمة Asyim. Sig (2-tailed) > Alpha (5%)

ج. اختبار التجانس (Uji Homogenitas)

يهدف اختبار التجانس (Uji Homogenitas) لتعريف هل نوع البيانات من مجموعتين أو أكثر متجانسة أو غير متجانسة. حتى تعريف الباحثة التجانس التباين في العينات المأخوذة من نفس السكان. استخدام المستوى (*Sig. (2-tailed)*) ٠،٠٥ إذا تجاوزت النتائج التي تم الحصول على ٠،٠٥ البيانات متجانسة.

د. اختبار الفرضيات (Uji Hipotesis)

استخدام الباحثة الأسلوب *Paired Sample t-test* هو الاختبار لمقارنة الفرق بين نتيجتين متعدلتين لعينتين متزاوجتين بافتراض أن البيانات بتوزيع العادي. واستخدام الباحثة *Paired Sample t-test* لمعوفة

فعالية وتأثير من وسيلة اللعب التعليمية في تعليم المفردات في الفصل الثامن.

أما تحديد نتائج في *Paired Sample t-test* كما يلي:

١. نتيجة الأهمية (*Sig. (2-tailed)*) > ٠،٠٥ بمعنى H0 مرفوض و Ha مقبول
٢. نتيجة الأهمية (*Sig. (2-tailed)*) < ٠،٠٥ بمعنى H0 مقبول و Ha مرفوض

الفصل الرابع
عرض البيانات وتحليلها

أ. المبحث الأول : تطبيق وسيلة اللعبة التعليمية (Wordwall) في تعلم المفردات بمدرسة سونان بونانغ المتواسطة الإسلامية

لإجراء باحثة في هذه المدرسة، قامت الباحثة بملاحظات بالتشاور مع مدرسة اللغة العربية في المدرسة، لمعرفة كيفية حدوث عملية التدريس والتعلم والحصول على إذن لإجراء الباحثة. بعد نظر وإذن المدير المدرسة، تسمح للباحثة بإجراء البحث.

تتم عملية التعلم في المدرسة وجهاً لوجه بشرط أن يتم تطعيم جميع الطلاب والامتثال الصحية. يستمر تعلم اللغة العربية لمدة ساعتين من الدروس أو ما يعادل ٤٠ دقيقة. التعلم المحدود بسبب الوباء. في عملية التعلم تستخدم الباحثة مادة في الدرس الثالث بعنوان "الهواية". درس الباحث في الصف الثامن ب و ج. الفصل الثامنة (ب) باعتبارها المجموعة الضابطة والفصل الثامنة (ج) باعتبارها المجموعة التجريبية. في اللقاء الأول قامت الباحثة الاختبار القبلى في كل المجموعتين تحت الموضوع "الهواية". وفي اللقاء الثاني قامت الباحثة الأنشطة التجريبية أو التعليمية باستخدام وسيلة الألعاب التعليمية في المجموعة التجريبية. ثم في اللقاء الثالث قامت الباحثة الاختبار البعدى لتحديد فعالية من وسيلة الألعاب التعليمية في تعليم المفردات.

أما بالنسبة لعملية التعليم التي نفذت في الفصل التجريبي وهي:

أ. قامت الباحثة اللقاء الأول في يوم الاثنين في تاريخ ١ نوفامبير ٢٠٢١ في الفصل الثامن (ج) وهي من الساعة التاسعة إلا نصف حتى الساعة العاشرة. أجرى الباحث الاختبار القبلي مباشرة في وقت اليوم الأول من البحث. يتم إعطاء هذا الاختبار القبلي لقياس قدرات الطلاب قبل تلقي العلاج. أعطت الباحثة حول

٣٠ دقيقة للتلاميذ للإجابة على أسئلة الاختبار القبلى بإجمال ٢٠ سؤالا. ويتم استخدام باقي الوقت للمناقشة المفردات عن الاختبار.

ب. قامت الباحثة اللقاء الثاني في يوم الخامس في تاريخ ٤ في نوفامبير ٢٠٢١ في الفصل الثامن (ج). في اللقاء الثاني دخلت الباحثة إلى الفصل في الحصة الدراسية السابعة إلى الحصة الدراسية الثامنة وهي من الساعة التاسعة إلا نصف حتى الساعة العاشرة إلى عشرين دقيقة. في اللقاء الثاني، قدمت الباحثة العلاج، وهو تطبيق وسائل Wordwallعلى الطلاب. في تنفيذ تطبيق وسائل wordwall ، أعدت الباحثة أولاً الأدوات التي تدعم تنفيذ استخدام وسائل wordwall. الأدوات التي يتم تجهيزها هي كمبيوتر محمول وشبكة إنترنت وصوت.

تتضمن خطوات عملية استخدام وسائل wordwallما يلي:

١. بدأت الباحثة عملية تعليمها بالسلام ثم دعت الباحثة التلاميذ لقراءة الدعاء معا فبل بدأت الدراسة.

٢. سألت الباحثة كيف حال التلاميذ بتحيات كمثل "صباح الخير" و "كيف حالكم".

٣. تبينت الباحثة من انضباط التلاميذ بكتبت في كشف الحضور التلاميذ التي تم توفيرها.

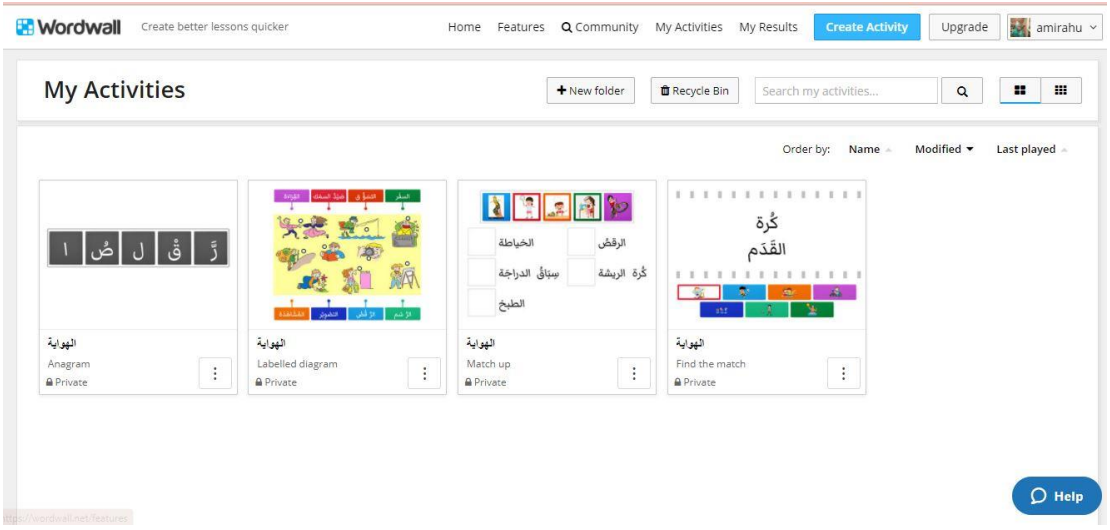
٤. شرحت الباحثة الموضوع العام وهو "الهواية " و أهداف التعليم التي يتعين تنفيذها للتلاميذ.

٥. طلبت الباحثة التلاميذ ليذكرين أي نوع من الهواية باستخدام اللغة العربية ومعنها التي تمت مناقشة في الاجتماع السابق. ثم طلبت الباحثة متابعة ما قال الباحثة وثم ترجمتها للتلاميذ.

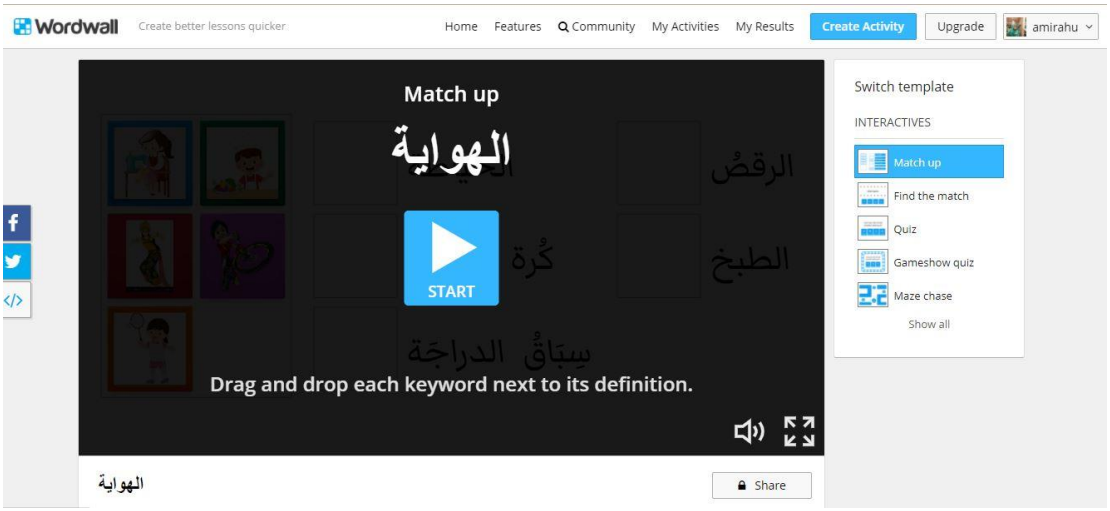
٦. يسجل الباحث الدخول إلى تطبيق wordwall ويفتح اختبارًا تم إعداده بواسطة الباحثة.

٧. تستخدم الباحثة أجهزة الكمبيوتر المحمولة لفتح صفحات wordwall، سيكون من الأفضل استخدام جهاز عرض. لكن هذه المدرسة لا توفر جهاز عرض لذلك يستخدم الباحثة أجهزة الكمبيوتر المحمولة فقط.

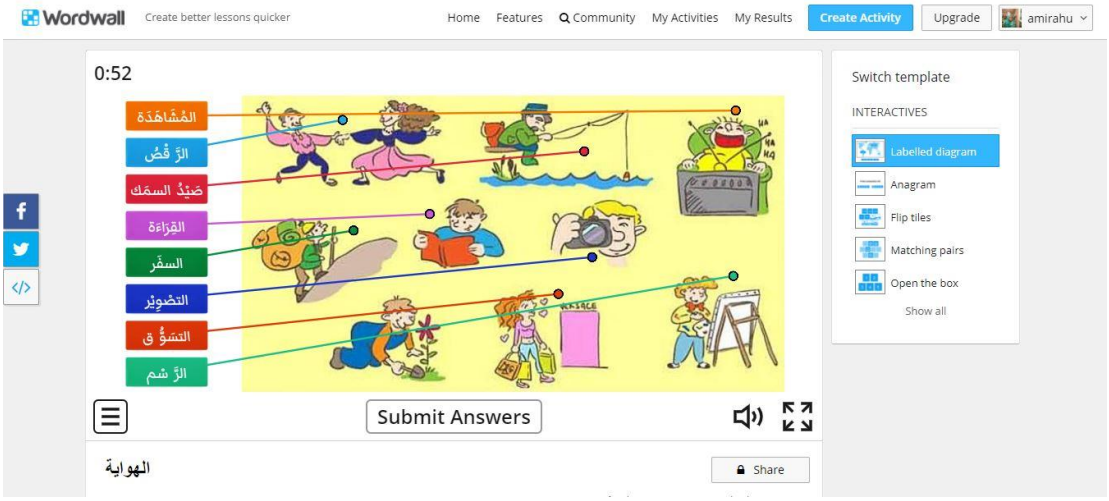
٨. يمكن وصول إلى wordwall بسهولة باستخدام الرابط المتاح، ويمكن تعلم خطوات إنشاء اللعبة على صفحة wordwall مباشرة من خلال قراءة التعليمات الموجودة في كل من القوالب المتوفرة.



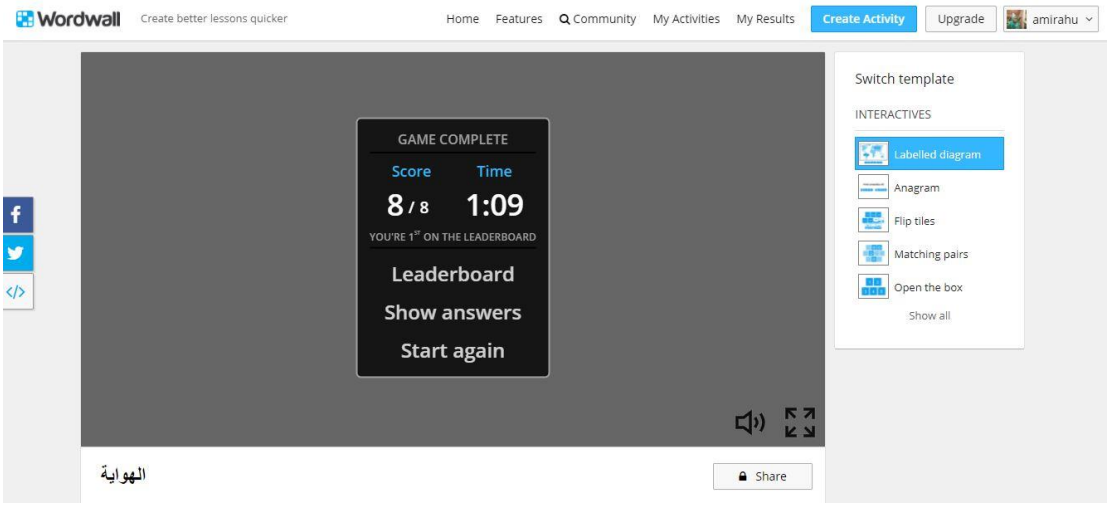
٩. طلبت الباحثة من ثلاثة طلاب أن يحاولوا أولاً استخدام الكمبيوتر المحمول الخاص بالباحث كمثال. بعد إدخال اسم الطالب ، يمكن للطلاب النقر فورًا فوق" بدء "للعمل على الألعاب المتوفرة.



١٠. تبدأ اللعبة ويكون المشاركون على استعداد لاختيار الإجابات من الاختبار بسرعة وبشكل صحيح. الألعاب المتاحة هي مطابقة الصورة بالمفردات وترجمة المفردات بالصورة وترتيب الحروف إلى الجملة.



١١. بعد الانتهاء من العمل على اللعبة ، ستظهر نتائج اللعبة على الفور ويمكن للطلاب على الفور معرفة عدد الإجابات الصحيحة وغير الصحيحة ومعرفة عدد درجاتهم.



١٢. كررت الباحثة قراءة المفردات التي تعلمها وتقليدها التلاميذ وأعطت الباحثة التلاميذ الفرصة لطرح أسئلة حول المواد وأعطت الباحثة التلاميذ الفرصة للعب الألعاب التعليمية في المنزيل.

ج. في الاجتماع التالي ، أجرى الباحث اختبارًا بعديًا. يتم إجراء هذا الاختبار البعدي لقياس قدرات الطلاب بعد تلقي العلاج. قامت الباحثة اللقاء الأول في يوم الاثنين في تاريخ ١ نوفامبير ٢٠٢١ في الفصل الثامن (ج) وهي من الساعة التاسعة إلا نصف حتى الساعة العاشرة. أجرى الباحث الاختبار القبلي مباشرة في وقت اليوم الأول من البحث. يتم إعطاء هذا الاختبار القبلي لقياس قدرات الطلاب قبل تلقي العلاج. أعطت الباحثة حول ٣٠ دقيقة للتلاميذ للإجابة على أسئلة الاختبار القبلى بإجمال ٢٠ سؤالا. ويتم استخدام باقي الوقت للمناقشة المفردات عن الاختبار.

بعد ملأ التلاميذ في المجموعة التجريبية الأسئلة الاختبار البعدى، أعطت الباحثة استبانة بحثية لمعرفة إجابات التلاميذ عن استخدام وسيلة العاب التعليمية في تعليم المفردات العربية في الفصل الثامن بمدرسة سونان بونانغ المتواسطة الإسلامية فوجون.

أما البيانات من الاستبانة كما يلي:

الجدول ٤،١

بيانات الاستبانة

الرقم	اسم	١	٢	٣	٤	٥	٦	٧	٨	٩	١٠	مجموع نتيجة
١	ألفيا دوي وحيو ماي زاهرى	٤	٣	٥	٥	٣	٤	٤	٤	٤	٤	٤٠
٢	أسري رسمياتي	٥	٥	٥	٥	٥	٥	٥	٥	٥	٥	٥٠
٣	إلي موتيا ساري	٤	٤	٥	٤	٣	٤	٥	٤	٤	٥	٤٢
٤	فاندي أنديكو	٥	٥	٥	٥	٥	٥	٥	٥	٥	٥	٥٠
٥	فريديريكو	٥	٤	٤	٤	٣	٣	٤	٣	٤	٤	٣٨
٦	هاماندا سلاميت فيرمانشاة	٤	٥	٤	٣	٣	٣	٣	٤	٤	٤	٣٧
٧	إنداه يوانيتا ساري	٤	٤	٤	٤	٤	٤	٣	٤	٣	٤	٣٨
٨	كايشا أديليا ستيفاني	٤	٤	٤	٥	٣	٣	٣	٣	٣	٤	٣٦
٩	خافيفاة مايلا سونيا	٤	٤	٤	٣	٣	٣	٤	٤	٤	٤	٣٧
١٠	محمد فارحان	٢	٤	٤	٤	٣	٣	٣	٣	٣	٣	٣٢
١١	نيتي سيلفارا سلسبيلا	٢	٣	٢	٢	١	٣	١	٢	٣	٢	٢١
١٢	نوفا إنتان الزهرة	٥	٤	٤	٤	٣	٣	٤	٣	٤	٤	٣٨
١٣	نور فاللح فهروني راحنشة	٤	٥	٤	٤	٥	٤	٤	٥	٥	٥	٤٥
١٤	رافيانشه راما فوترى	٤	٥	٤	٤	٤	٤	٥	٤	٤	٤	٤٢
١٥	رحماة أنديني	٥	٢	٥	٤	٤	٥	٤	٤	٤	٤	٤١
١٦	راندى سافوترى	٤	٤	٢	٣	٣	٣	٤	٣	٤	٣	٣٣

١٧	ريفي إنداهساري	٤	٥	٤	٤	٤	٤	٤	٤	٥	٤	٤٢
١٨	رفقي أهياء الفاريسي	٥	٥	٤	٤	٣	٤	٥	٤	٣	٤	٤١
١٩	ريسا إنجلينا	٥	٤	٤	٤	٢	٤	٤	٤	٤	٢	٣٧
٢٠	ريزقي راماداني	٤	٤	٤	٣	٤	٣	٤	٤	٤	٣	٣٧
٢١	شافى لونا أزوى خيرالنساء	٢	٣	٣	٣	٢	٣	٣	٣	٢	٢	٢٦
٢٢	تيو دوي بريليان أرافات	٤	٤	٤	٤	٣	٤	٣	٤	٤	٥	٤٠
	مجموع											

أما تحليل الوصفي من الاستبانة باستخدام *SPSS Statistics 20* كما يلي:

الجدول ٤،٢

تحليل الوصفي الاستبانة لكل سؤل

PERTANYAAN 1

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	3	13.6	13.6	13.6
	Setuju	12	54.5	54.5	68.2
	Sangat Setuju	7	31.8	31.8	100.0
	Total	22	100.0	100.0	

PERTANYAAN 2

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	1	4.5	4.5	4.5
	Netral	3	13.6	13.6	18.2
	Setuju	11	50.0	50.0	68.2
	Sangat Setuju	7	31.8	31.8	100.0
	Total	22	100.0	100.0	

PERTANYAAN 3

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	2	9.1	9.1	9.1
	Netral	1	4.5	4.5	13.6
	Setuju	14	63.6	63.6	77.3

	Sangat Setuju	5	22.7	22.7	100.0
	Total	22	100.0	100.0	

PERTANYAAN 4

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	1	4.5	4.5	4.5
	Netral	5	22.7	22.7	27.3
	Setuju	11	50.0	50.0	77.3
	Sangat Setuju	5	22.7	22.7	100.0
	Total	22	100.0	100.0	

PERTANYAAN 5

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tidak Setuju	1	4.5	4.5	4.5
	Tidak Setuju	1	4.5	4.5	9.1
	Netral	10	45.5	45.5	54.5
	Setuju	7	31.8	31.8	86.4
	Sangat Setuju	3	13.6	13.6	100.0
	Total	22	100.0	100.0	

PERTANYAAN 6

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	1	4.5	4.5	4.5
	Netral	11	50.0	50.0	54.5
	Setuju	7	31.8	31.8	86.4
	Sangat Setuju	3	13.6	13.6	100.0
	Total	22	100.0	100.0	

PERTANYAAN 7

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tidak Setuju	1	4.5	4.5	4.5
	Netral	5	22.7	22.7	27.3
	Setuju	11	50.0	50.0	77.3
	Sangat Setuju	5	22.7	22.7	100.0
	Total	22	100.0	100.0	

PERTANYAAN 8

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	2	9.1	9.1	9.1
	Netral	6	27.3	27.3	36.4
	Setuju	11	50.0	50.0	86.4
	Sangat Setuju	3	13.6	13.6	100.0
	Total	22	100.0	100.0	

PERTANYAAN 9

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	1	4.5	4.5	4.5
	Netral	5	22.7	22.7	27.3
	Setuju	12	54.5	54.5	81.8
	Sangat Setuju	4	18.2	18.2	100.0
	Total	22	100.0	100.0	

PERTANYAAN 10

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	2	9.1	9.1	9.1
	Netral	4	18.2	18.2	27.3
	Setuju	11	50.0	50.0	77.3
	Sangat Setuju	5	22.7	22.7	100.0
	Total	22	100.0	100.0	

وأما تحليل الوصفي لعدد إجابات التلاميذ في الاستبانة بمقياس المعيار ليكيرت التالي:

الجدول ٤،٣

تحليل الوصفي لعدد إجابات التلاميذ في الاستبانة

	N	Minimum	Maximum	Sum	Std. Deviation
Skor_Total					
Valid N	22	21	50	843	6.586
(listwise)	22				

ظهرت النتيجة الاستبانة في الجدول بمقياس المعيار ليكيرت كما يلي:

١) عدد التلاميذ في المجموعة التجريبية يعني ٢٢ من التلاميذ.
٢) عدد الأقل من إجابات كل تلميذ يعني ٢١.
٣) عدد الأقصى من إجابات كل تلميذ يعني ٥٠.
٤) مجموع الإجابات من التلاميذ في المجموع التجريبية يعنني ٨٤٣.

استخدامت رموز لمعريفة نتيجة الاستبانة بمقياس المعيار ليكيرت من التلاميذ في مجموعة التجريبية وهي:

أ. النتيجة الأقصى

النتيجة الأقصى = مجموعة الأسئلة × النتيجة المقياس العلي × مجموعة التلاميذ

٢٢ × ٥ ×١٠ =

١١٠٠ =

ب. النتيجة الأقلى

النتيجة الأقلى = مجموعة الأسئلة × النتيجة المقياس الأقلى × مجموعة التلاميذ

٢٢ × ١ × ١٠ =

٢٢٠ =

أما نسبة مثوية لقيمة استجابة الطلاب من الستبانة كما يالي:

$$\text{القيمة} = \frac{\Sigma\, skor}{\Sigma\, skor\ maksimum} \times \%١٠٠$$

$$\frac{843}{1100} \times \%١٠٠ =$$

$$\% \ ٧٦ =$$

أما نتيجة البيانات من الستبانة فتحللتها الباحثة ليكرت كما يلي:

الجدول ٤،٤

معيار استجابة الطلاب

معيار استجابة الطلاب	القيمة
لائق جدا	٨٥% ≤ قيمة ≤ ١٠٠%
لائق	٧٠% ≤ قيمة ≤ ٨٥%
كفاية لائق	٥٠% ≤ قيمة ≤ ٧٠%
نقصان لائق	٣٠% ≤ قيمة ≤ ٥٠%
غير لائق	٠% ≤ قيمة ≤ ٣٠%

قد اتضع قيمة الاستبانة هي ٧٢% فلذلك أنها في المستوى لائق.

ب. المبحث الثاني : فعالية استخدام وسيلة اللعبة التعليمية (Wordwall) في تعلم المفردات بمدرسة سونان بونانغ المتواسطة الإسلامية

استخدمت الباحثة على نتائج الاختبار من المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة لتعريف فعالية استخدام وسيلة العاب التعليمية في تعليم المفردات العربية في الفصل الثامن بمدرسة سونان بونانغ المتواسطة الإسلامية فوجون بعدد التلاميذ هي ٤٧ تلميذا. وقد أجرى التلاميذ اختبارين هما الاختبار القبلى والاختبار البعدى.

أما معيار نجاح الطلاب في الإختبار ومؤشراتها كما الرسم المعاير الآتي:

الجدول (٤,٥)

معيار نتيجة الإختبار البعدى للطلاب

الرقم	فئة النتائج	التقدير	مجموع (التجريبية)		مجموع (الضابطة)	
			F	%	F	%
١	٩٠ – ١٠٠	ممتاز	٨	% ٣٦	٢	% ٨
٢	٨٠ – ٨٩	جيد جدا	٨	% ٣٦	١٠	% ٤٠
٣	٧٠ – ٧٩	جيد	٥	% ٢٣	٩	% ٣٦
٤	٦٠ – ٦٩	مقبول	١	% ٥	٤	% ١٦
٥	٠ – ٥٩	ضعيف	–	–	–	–

بناءً على نتائج الدراسة ودرجات الاختبار البعدى لتعليم المفردات اللغة العربية بين المجموعة الضابطة والمجموعة التجريبية التي تم علاجها ، كانت هناك فروق بين المجموعتين. زادت الطبقة التجريبية من المعايير بشكل ممتاز قدرها ٣٦% قيمة المسند جيد جدًا وصلت أيضًا إلى ٣٦% ، واكتساب بشكل جيد ٢٣% والطلاب الذين يجدون شكل مقبول قدرها ٥%.

وفي مجموعة الضابطة يتحكمون في اكتساب ممتاز نسبيًا ٨% من قيمة جيد جدا ٤٠% والدرجات مع المسند الجيد يعني ٣٦% والطلاب الذين يحتاجون إلى مزيد من التوجيه ١٦%.

وبناء على المعطيات الموصوفة أظهرت النتائج المتحصل عليها من الاختبار البعدي فروقا بين المجموعة التجريبية والضابطة. اختلفت معايير الحصول على الدرجات أيضًا كثيرًا عن مجموعة الضابطة، والتي كانت الحصول على درجة ممتاز تبلغ ٣٦٪.

وأما تحليل البيانات الاختبار القبلى والبعدى للمجموعتين كما يلي :

أ. تحليل الوصفي (*Descriptive Analysis*)

يهدف هذا التحليل الإحصائي الوصفي لعرض البيانات البحث ووصفها، مثل عدد البيانات ونتيجة الأقصى ونتيجة الأقل ونتيجة المتعدلة وغيرها. وأما تحليل الوصفي من نتائج الاختبار القبلى والبعدى للمجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة كما يالي:

الجدول ٤،٦

الإحصائي الوصفي من نتائج الاختبار القبلى والبعدى

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest_Eksperimen	22	47	81	63.32	9.829
Postest_Eksperimen	22	66	100	86.18	8.489
Pretest_Kontrol	25	39	78	61.84	9.159
Postest_Kontrol	25	62	95	78.68	8.716
Valid N (listwise)	22				

ظهرت بيانات في الجدول، عدد التلاميذ في المجموعة التجريبية هي ٢٢ تلميذا وفي المجموعة الضابطة هي ٢٥ تلميذا. وأما نتيجة الأقل في الاختبار القبلى للمجموعة التجريبية هي ٤٧ وللمجموعة الضابطة هي ٣٩ ، ثم نتيجة الأقل في الاختبار البعدى للمجموعة التجريبية هي ٦٦ وللمجموعة الضابطة هي ٦٢. نتيجة الأقصى في الاختبار القبلى للمجموعة التجريبية هي ٨١ وللمجموعة الضابطة هي ٧٨، ثم نتيجة الأقصى في الاختبار البعدى للمجموعة التجريبية هي ١٠٠ وللمجموعة الضابطة هي ٩٥.

وأما في الجدول التالي نتيجة المتعدلة الاختبار القبلى للمجموعة التجريبية هي ٦٣،٣٢ وللمجموعة الضابطة هي ٦١،٨٤ ، ثم نتيجة المتعدلة الاختبار البعدى للمجموعة التجريبية هي ٨٦،١٦ وللمجموعة الضابطة هي ٧٨،٦٨.

ب. *Normality test*

أما تحليل البيانات باستخدم الباحثة Uji Shapiro Wilk بمساعدة *SPSS* كما يلي:

الجدول ٤،٧

نتائج الاختبار حالة العادية

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pretest_Eksperimen	.120	22	.200*	.959	22	.469
Postest_Eksperimen	.122	22	.200*	.956	22	.415
Pretest_Kontrol	.151	22	.200*	.951	22	.325
Postest_Kontrol	.087	22	.200*	.966	22	.629

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

أما أساس لإتخاذ القرارات من الاختبار يعني إذا نتيجة يتم توزيعها عادة عند قيمة Asyim. Sig (2-tailed) > Alpha (5%) وفي الجدول نتيجة الأهمية = أكثر من ٠،٠٠٥ بمعنى بيانات البحث بتوزيع العادي.

ج. اختبار التجانس (Uji Homogenitas)

يهدف اختبار التجانس (Uji Homogenitas) لتعريف هل نوع البيانات من مجموعتين أو أكثر متجانسة أو غير متجانسة. حتى تعريف الباحثة التجانس التباين

في العينات المأخوذة من نفس السكان. استخدام المستوى (*Sig. (2-tailed)*) ٠،٠٥ إذا تجاوزت النتائج التي تم الحصول على ٠،٠٥ البيانات متجانسة.

الجدول ٤،٨

نتائج الاختبار التجانس

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	.011	1	41	.918
	Based on Median	.005	1	41	.945
	Based on Median and with adjusted df	.005	1	40.999	.945
	Based on trimmed mean	.004	1	41	.949

ظهرت في الجدول التالي نتيجة الأهمية أكثر من ٠،٠٥ وهي بمعنى نوع البيانات الاختبار البعدى للمجموعة التجريبية وللمجموعة الضابطة متجانسة.

د. اختبار الفرضيات (Uji Hipotesis)

استخدام الباحثة الأسلوب *Paired Sample t-test* أما تحديد نتائج في *Paired Sample t-test* كما يلي:

١. نتيجة الأهمية (*Sig. (2-tailed)*) > ٠،٠٥ بمعنى H0 مرفوض و Ha مقبول

٢. نتيجة الأهمية (*Sig. (2-tailed)*) < ٠،٠٥ بمعنى H0 مقبول و Ha مرفوض

الجدول ٤،٩

نتائج الاختبار

Paired Samples Test

		Paired Differences					T	Df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference Lower	Upper			
Pair 1	Pretest_Eksperimen - Postest_Eksperimen	-22.864	5.249	1.119	-25.191	-20.536	-20.431	21	.000
Pair 2	Pretest_Kontrol - Postest_Kontrol	-16.840	4.964	.993	-18.889	-14.791	-16.963	24	.000

ظهرت النتيجة في هذا الجدول الأهمية (*Sig. (2-tailed)*) في المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة = ٠،٠٠٠ وهذا أقل من ٠،٠٥ بمعنى موجود فرق كبير بين نتيجة المتعدلة الختبار القبلى ونتيجة المتعدلة الاختبار البعدى. استنتاج من هذا البيانات هي موجود تأثير من استخدام وسيلة اللعب التعليمية.

الخطوة الأخيرة لمعرفة فعالية استخدام وسيلة اللعب التعليمية هي *Uji Independent Sample t-Test* مستخدم لتعريف الفرق في نتيجة المتعدلة بين عينتين غير متزاوجتين. الشرط في *Uji Independent Sample t-Test* هي البيانات التي بتوزيع العادي ومتجانسة. استخدمت الباحثة *Uji Independent Sample t-Test* في هذا البحث لتعريف الفرق في نتيجة المتعدلة في الاختبار البعدى بين المجموعة الضابطة والتجريبية ثم لتعريف استخدام وسيلة (Wordwall) اللعب التعليمية فعال أم لا في تعليم المفردات.

الجدول ٤،١٠

نتائج الاختبار *Uji Independent Sample t-Test*

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
									95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Hasil	Equal variances assumed	,011	,918	2,840	41	,007	7,818	2,752	2,260	13,376
	Equal variances not assumed			2,835	38,495	,007	7,818	2,757	2,238	13,398

ظهرت في الجدول التالي، أن نتيجة الأهمية لنوع البيانات التجانسة هي ٠،٠٠٧ يعني أقل من ٠،٠٥ بمعنى موجود الفرق بين نتيجة المتعدلة الاختبار البعدى للمجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة. أما الفرق في نتيجة المتعدلة الاختبار البعدى بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة كما يلي:

الجدول ٤،١١

الإحصائي الوصفي في نتائج الاختبار البعدى للمجموعتين

Group Statistics

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil	Kelas Eksperimen	19	86.53	9.039	2.074
	Kelas Kontrol	24	78.71	8.903	1.817

في الجدول التالي نتيجة المتعدلة الاختبار البعدى للمجموعة التجربية هي ٨٦،٥٣ وأكثر من نتيجة المتعدلة الاختبار البعدى للمجموعة الضابطة هي ٧٨،٧١. وبهذا استنتاج من هذه البيانات هي استخدام طريقة التقليد والتحفيظ فعال ومناسب في تعليم المفردات في الفصل الثامن. ولذلك بمعنى فروض هذا البحث مقبول.

الفصل الخامس

المناقشة نتائج البحث

المبحث الأول : المناقشة عن تطبيق وسيلة اللعبة التعليمية (Wordwall) في تعلم المفردات بمدرسة سونان بونانغ المتواسطة الإسلامية

تعد وسائل التعلم أحد مكونات نظام التعلم، وتتنوع وسائل التعلم بشكل كبير، اعتمادًا على المواد التي سيتم تقديمها ومزودة بوسائل داعمة. والغرض من الوسائل التي تدعم إتقان المفردات العربية هو عدم رتابة الطلاب وتمكن الطلاب من حفظ المفردات العربية التي تم تدريسها.[٣٦] واحدة من وسائل التعلم المثيرة للاهتمام التي يجب على الباحثين دراستها هي وسائل الألعاب التعليمية في تطبيق wordwall . يمكن أن يكون استخدام هذا التطبيق عبر الإنترنت ويمكن أن يكون غير متصل بالإنترنت ومرنًا للغاية وسهل الاستخدام .

في تطبيق وسائل التعليم القائمة على الألعاب التعليمية ، يُلاحظ أن الطلاب متحمسون للمشاركة في التعلم. في اللعبة ، هناك أربع ألعاب ابتكرها الباحثون. من بين الألعاب الأربع قدم الباحثة لعبتين للمجموعة ولعبتين أخريين يتم تأديتها بشكل مستقل. الألعاب المستخدمة في حجرة الدراسة هي ألعاب جماعية، وهي الرسوم البيانية المعنونة (*labelled diagram*) والجناس الناقصة (*anagram*). الرسوم البيانية المصنفة هي ألعاب تقدم بعض الصور والمفردات بشكل عشوائي، ويطلب من الطلاب مطابقة المفردات بالصور المناسبة. الجناس الناقص هي لعبة تقوم بترتيب الحروف في مفردات واحدة حقيقية وذات مغزى. إنهم متحمسون وسعداء للغاية لأنه يختلف عن

[36] Elaine Johnson, *Contextual Teaching and Learning*: Menjadikan Kegiatan Belajar Mengajar Mengasyikan Bermakna, Terj. Ibnu Setiawan, (Bandung: Mizan Learning Center, 2007). Hlm 15

التعلم الذي يتبعونه عادةً. وذلك لأن الألعاب التعليمية توفر أنواعًا مختلفة من الألعاب لتدريب ذاكرة الطلاب وتركيزهم وقدراتهم المعرفية.

بناءً على نتائج البحث التي تم وصفها في الفصل الرابع ، تنص على أن نتائج تحليل حساب الاستبيان المعطى لطلاب الصف التجريبي أشارت إلى أن ما يصل إلى ٧٢% من الطلاب اتفقوا على استخدام الوسائل التعليمية. أثرت وسائط الألعاب على الاهتمام بالتعلم ونتائج تعلم الطلاب. قد اتضع قيمة الاستبانة هي ٧٢% فلذلك أنها في المستوى لائق.

في وقت البحث، كان الطلاب متحمسين للغاية وأرادوا محاولة إكمال جميع أنواع الألعاب التي قدمها الباحثة. هذا أيضًا يسهل على الطلاب لفهم المفردات التي تم تعلمها للتو بحيث يكون لها تأثير على زيادة الفهم ونتائج تعلم الطلاب في تعليم المفردات. كانت العقبات التي واجهها الباحثة أثناء العملية التعليمية هي عدم وجود جهاز عرض وقلة المرافق المدرسية بحيث استخدم الباحثون أجهزة الكمبيوتر المحمولة فقط وطلبوا من الطلاب التقدم في مجموعات لتجربة اللعبة بدورهم. بعد ذلك، شارك الباحث رابطًا لمجموعة الطلاب عبر تطبيق *whatsapp* حتى يتمكن الطلاب من المحاولة مرة أخرى في منازلهم.

يتم إجراء المهام عبر *whatsapp* لتعميق المفردات التي تعلمها الطلاب في الفصل. أعطى الباحث رابطًا للطلاب عبر*whatsapp* ويمكن للطلاب اللعب في منازلهم من خلال النقر على الرابط الذي أرسله الباحث. بعد ذلك يمكن للباحث مراقبة نتائج تعلم الطلاب في المنزل على صفحة تطبيق wordwall ، ويمكن للباحثين معرفة من قام بالمهمة بشكل جيد ومن لم يقم بالمهمة. بهذه الطريقة يكون تطبيق wordwall مرنًا في التعلم عبر الإنترنت وغير المتصل. بينما بالنسبة للألعاب الفردية التي قدمها الباحثة عبر تطبيق *whatsapp* ، هناك لعبتان أيضًا. أي العثور على المباراة (*find the match*) والمباراة

(*match up*). العثور على المباراة هي لعبة توفر مجموعة مختارة من عدة صور ويتعين على الطلاب مطابقة مفردات التمرير مع الصور المتوفرة بالفعل. والمطابقة هي لعبة تطابق الصور في مربعات معدة مسبقًا وفقًا للمفردات الصحيحة.

المبحث الثاني : فعالية استخدام وسيلة اللعبة التعليمية (Wordwall) في تعلم المفردات بمدرسة سونان بونانغ المتواسطة الإسلامية

يلعب وجود وسائل التعلم دورًا مهمًا في عملية التعلم المستمر. فعالية وسيلة الألعاب التعليمية في تحسين فهم الطلاب لتعليم المفردات. التعلم المتنوع وغير الرتيب سيساعد الطلاب على تذكر وفهم الأشياء الجديدة بسهولة أكبر. التعلم الذي يستخدم المفاهيم الصحيحة ويضبط خصائص الطلاب يمكن أن يسهل فهم المادة. ليس من المستغرب في هذا الوقت أن يفضل الأطفال ممارسة الألعاب على التعلم ، لذلك يريد الباحث تضمين الأشياء التي يحبها الأطفال في عملية التعليم والتعلم بحيث يكون التعلم ممتعًا ويسهل تذكره وفهمه.

أحد العوامل في تحسين فهم الطلاب للمفردات هو تكوين المواد المرئية ، بشكل عام سيفضل الطلاب ويهتمون بشيء مثل الصور أو التصورات أو مقاطع الفيديو أو الأشياء التي يتم مواجهتها بشكل مباشر. وبالتالي يمكن للطلاب فهم الدروس التي يتم تدريسها بسهولة أكبر.

يعد التعلم باستخدام وسائل الألعاب التعليمية أحد الجهود التي تساعد الطلاب في فهم تعلم اللغة العربية. يتم التطبيق على مراحل وبعد العلاج يقوم الباحث بعمل اختبار لتحديد الفهم الذي تم تحقيقه من قبل الطلاب.

بناءً الجدول ٣،٩ على نتائج الدراسة ودرجات الاختبار البعدى لتعليم المفردات اللغة العربية بين المجموعة الضابطة والمجموعة التجريبية التي تم علاجها ، كانت هناك فروق

بين المجموعتين. زادت الطبقة التجريبية من المعايير بشكل ممتاز قدرها ٣٦% قيمة المسند جيد جدًا وصلت أيضًا إلى ٣٦% ، واكتساب بشكل جيد ٢٣% والطلاب الذين يجدون شكل مقبول قدرها ٥%.

وفي مجموعة الضابطة يتحكمون في اكتساب ممتاز نسبيًا ٨% من قيمة جيد جدا ٤٠% والدرجات مع المسند الجيد يعني ٣٦% والطلاب الذين يحتاجون إلى مزيد من التوجيه ١٦%.

وبناء على المعطيات الموصوفة أظهرت النتائج المتحصل عليها من الاختبار البعدي فروقا بين المجموعة التجريبية والضابطة. اختلفت معايير الحصول على الدرجات أيضًا كثيرًا عن مجموعة الضابطة، والتي كانت الحصول على درجة ممتاز تبلغ ٣٦%.

يمكن تفسير أن فعالية التعلم باستخدام وسيلة الألعاب التعليمية يمكن القول إنها مؤثرة للغاية في تعلم المفردات العربية. نتائج درجات الاختبار البعدي إذا استنتجت من الفئتين هي أن هناك فرقًا معنويًا مع الاختلاف في النتيجة مع المسند المثالي مع الفئة التجريبية بنسبة تصل إلى ٣٦% والفئة الضابطة تصل إلى ٨%. تظهر النتائج التي تم الحصول عليها وتحليلها أن تعلم المفردات باستخدام وسيلة الألعاب التعليمية له تأثير فعال.

الفصل السادس

الاختتام

أ. خلاصة

في إجراء البحث حول فعالية استخدام وسائل Wordwall في تعليم المفردات، تم إجراؤه. مع نتائج تحليل البيانات والمناقشة، يمكن أن نختتم على النحو التالي:

١. مع استخدام وسائل Wordwall في النشاط الختامي لتعلم المفردات في الباب الثالث بعنوان هواية الصف الثامن بمدرسة سونان بونانغ المتواسطة الإسلامية ذهب على نحو مفهومة ومسهولة ومساهم جيد.
٢. في استخدام وسائل Wordwall ، يمكن ملاحظة ذلك من نتائج الإنجازات التعليمية التي تم إجراؤها بفعالية مع إتقان الطلاب لنتائج الاختبار اللاحق بنسبة ٨٩,٥٪ وأولئك الذين حصلوا على معايير درجة مثالية في الفصل التجريبي يصلون ٣٦٪ بينما تصل فئة الضبط إلى ٨٪ فقط وكانت نتائج اختبار t-test في اختبار البعدى أقل من ٠,٠٥ ، وبالتالي فإن استخدام وسيلة الألعاب التعليمية له تأثير كبير على فهم المفردات اللغة العربية.

ب. مقترحات

بعد انتهاء البحث قدمت الباحثة مقترحات التالية:

١. ترجو الباحثة أن يكون مفيدا، خاصة في تعليم المفردات اللغة العربية.
٢. للباحثين في المستقبل يمكنهم تطوير هذه وسيلة التعليم، ينبغي توسيع نطاقه من حيث الاستبيان والأسئلة. وأيضًا في استخدام وسيلة تطبيق، يوصى به للمدارس

/ الطلاب الموجودين في المناطق الحضرية، ولا يوصى به لمن يعيشون في المناطق النائية لأنهم يحتاجون إلى شبكة إنترنت جيدة ومستقرة.

٣. للمعلمين أن يكون هذه البحث مرجعا في تعليم المفردات اللغة العربية.

٤. للباحثة أن تقدم بحوث أخرى تستخدم وسيلة التعليمية الأخرى لتعليم مهارات اللغة العربية.

المراجع

يويك سوريادارما، التدريبات اللغوية المشوقات في تعليم اللغة العربية على ضوء المهارة الكتابة. Vol. 03 No. 02, Desember 2016 Jurnal Lisanudhad

الشيخ مصطفى الغلاييني، (٢٠١٧) ، جامع الدورس العربية، بيروت : دار الكتب العلمية

نورحبيبة، خالص. فعالية استخدام طريقة التقليد والتحفيظ (Mim-Mem Method) في تعليم المفردات في عصر الجائحة فيروز كورونا (Covid 19). البحث الجامعي (جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج، ٢٠٢١)

Abd. Wahab Rosyidi dan Mamlu'atul Ni'mah, Memahami Konsep Dasar Pembelajaran Bahasa Arab, 2012, Malang: UIN Maliki Press

Abdul Latip, Peran Literasi Teknologi Informasi Dan Komunikasi Pada Pembelajaran Jarak Jauh Di Masa Pandemi Covid-19, EduTeach : Jurnal Edukasi dan Teknologi Pembelajaran, Volume 1, No. 2 Edisi Juni 2020

Acep Hermawan, 2011 , Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab, Bandung: Remaja Rosdakarya

Adam, steffi dan Muhammad T.S. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X Sma Ananda Batam." CBIS Journal 3 No 2, no. ISSN 2337-8794 (2015): 78–90.

Afiffah Vinda Prananingrum dkk. Kajian Teoritis Media Pembelajaran Bahasa Arab, Konferensi Nasional Bahasa Arab VI (KONASBARA) 2020

Ahmad Muradi, M. Ag, 2013, Tujuan Pembelajaran Bahasa Asing (Arab) Di Indonesia, AL-MAQOYIS Vol. I. No. 1

Andri Anugrahana, Hambatan, Solusi dan Harapan: Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi Covid-19 Oleh Guru Sekolah Dasar, Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, Vol. 10 No. 3, September 2020: 282-289

Anwar Abd. Rahman, Keterampilan Membaca Dan Teknik Pengembangannya Dalam Pembelajaran Bahasa Arab, Jurnal Diwan Vol. 3 Nomor 2/2017

Arief S Sadiman, dkk. (2002). Media Pendidikan. Jakarta: Raja Grafindo Persada

Asmuni, Problematika Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19 dan Solusi Pemecahannya, Jurnal Paedagogy: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan, Oktober 2020. Vol. 7 No. 4

Azhar Arsyad, 2011, Media Pembelajaran (Jakarta: Rajawali Press)

Bilfaqih, Yusuf. Esensi Pengembangan Pembelajaran Daring. Yogyakarta: Deepublish, 2015.

Farhatul Atiqoh, Teknik Maudhu' Usbu'iy Sebagai Alternatif Untuk Meningkatkan Penguasaan Keterampilan Reseptif Dan Produktif Bahasa Arab, Seminar Nasional Bahasa Arab Mahasiswa II Tahun 2018, ISSN 2598-0637

Husamah, Dkk. Belajar Dan Pembelajaran. Malang: Universitas Muhamadiyah Malang, 2018.

I Ketut Sudarsana dkk, (2020), COVID-19: Perspektif Pendidikan, Bali: Yayasan Kita Menulis

Imam Makruf, Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Aliyah Kabupaten Sukoharjo, Arabi : Journal of Arabic Studies,5(1), 2020

Mahnun, Nunu. "Implementasi Pembelajaran Online Dan Optimalisasi Pengelolaan Pembelajaran Berbasis Online Di Perguruan Tinggi Islam Dalam Mewujudkan World Class University." IJEM: Kajian Teori dan Hasil Penelitian Pendidikan 1, no. 1 (2018): 29–36.

Nandang Sarip Hidayat, 2012, Problematika Pembelajaran Bahasa Arab, Jurnal Pemikiran Islam; Vol. 37, No. 1

Numiek Sulistyo Hanum, Keefektifan E-Learning Sebagai Media Pembelajaran (Studi Evaluasi Model Pembelajaran E-Learning Smk Telkom Sandhy Putra Purwokerto), Jurnal Pendidikan Vokasi Vol 3, Nomor 1, Februari 2013

Rahmat Iswanto, Pembelajaran Bahasa Arab Dengan Pemanfaatan Teknologi, Arabiyatuna : Jurnal Bahasa Arab, Vol. 1, No. 2, 2017

Saraswati, S., & Listiadi, A. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Computer Assisted Instruction (CAI) Menggunakan Adobe Captivate Pada Mata Pelajaran Komputer Akuntansi Untuk Kelas XI Akuntansi Smk Negeri 1 Surabaya. Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK), 7(2)

Ulin Nuha, M.Pd.I (2016), Ragam Metodelogi dan Media Pembelajaran Bahasa Arab, Yogyakarta: DIVA Press

Umi Machmudah dan Abdul Wahab Rosyidi. 2008. Active Learning dalam Pembelajaran Bahasa Arab. Malang: UIN Malang Press

Yata Yasinta dan Reno Fernandes, Pengaruh Penggunaan Jejaring Sosial Geschool terhadap Minat Belajar Siswa di SMP Negeri 11 Padang, Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pembelajaran Vol. 1 No. 3 Maret 2020

الملاحق

UJI VALIDITAS

Correlations

		Item_1	Item_2	Item_3	Item_4	Item_5	Item_6	Item_7	Item_8	Item_9	Item_10	Skor_Total
Item_1	Pearson Correlation	1	.303	.552**	.562**	.445*	.529*	.647**	.617**	.591**	.459*	.751**
	Sig. (2-tailed)		.170	.008	.007	.038	.011	.001	.002	.004	.032	.000
	N	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22
Item_2	Pearson Correlation	.303	1	.144	.303	.493*	.140	.391	.534*	.476*	.414	.547**
	Sig. (2-tailed)	.170		.523	.171	.020	.534	.072	.010	.025	.055	.008
	N	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22
Item_3	Pearson Correlation	.552**	.144	1	.719**	.545**	.656**	.620**	.695**	.452*	.656**	.788**
	Sig. (2-tailed)	.008	.523		.000	.009	.001	.002	.000	.035	.001	.000
	N	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22
Item_4	Pearson Correlation	.562**	.303	.719**	1	.543**	.520*	.482*	.515*	.283	.444*	.701**
	Sig. (2-tailed)	.007	.171	.000		.009	.013	.023	.014	.203	.038	.000
	N	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22
Item_5	Pearson Correlation	.445*	.493*	.545**	.543**	1	.528*	.650**	.719**	.534*	.744**	.817**
	Sig. (2-tailed)	.038	.020	.009	.009		.012	.001	.000	.010	.000	.000
	N	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22
Item_6	Pearson Correlation	.529*	.140	.656**	.520*	.528*	1	.483*	.767**	.664**	.444*	.742**
	Sig. (2-tailed)	.011	.534	.001	.013	.012		.023	.000	.001	.038	.000
	N	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22
Item_7	Pearson Correlation	.647**	.391	.620**	.482*	.650**	.483*	1	.667**	.627**	.660**	.822**
	Sig. (2-tailed)	.001	.072	.002	.023	.001	.023		.001	.002	.001	.000
	N	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22
Item_8	Pearson Correlation	.617**	.534*	.695**	.515*	.719**	.767**	.667**	1	.737**	.706**	.907**
	Sig. (2-tailed)	.002	.010	.000	.014	.000	.000	.001		.000	.000	.000

	N	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22
Item_9	Pearson Correlation	.591**	.476*	.452*	.283	.534*	.664**	.627**	.737**	1	.525*	.765**
	Sig. (2-tailed)	.004	.025	.035	.203	.010	.001	.002	.000		.012	.000
	N	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22
Item_10	Pearson Correlation	.459*	.414	.656**	.444*	.744**	.444*	.660**	.706**	.525*	1	.797**
	Sig. (2-tailed)	.032	.055	.001	.038	.000	.038	.001	.000	.012		.000
	N	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22
Skor_Total	Pearson Correlation	.751**	.547**	.788**	.701**	.817**	.742**	.822**	.907**	.765**	.797**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.008	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

No. Angket	Validitas		Keterangan
	Pearson Correlation	r tabel (n-2) 22-2	
1.	0.751	0.423	Valid
2.	0.547	0.423	Valid
3.	0.788	0.423	Valid
4.	0.701	0.423	Valid
5.	0.817	0.423	Valid
6.	0.742	0.423	Valid
7.	0.822	0.423	Valid
8.	0.907	0.423	Valid
9.	0.765	0.423	Valid
10.	0.797	0.423	Valid

UJI RELIABILITAS

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.921	10

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	22	100.0
	Excluded[a]	0	.0
	Total	22	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Item_1	34.27	34.874	.677	.914
Item_2	34.23	38.184	.452	.925
Item_3	34.32	35.561	.734	.911
Item_4	34.41	36.539	.629	.916
Item_5	34.86	33.933	.759	.909
Item_6	34.77	36.184	.680	.914
Item_7	34.45	34.069	.766	.909
Item_8	34.64	34.052	.880	.903
Item_9	34.45	36.165	.709	.912
Item_10	34.45	34.831	.739	.911

نتائج الاختبار القبلى من المجموعة التجريبية

الرقم	الاسم	النتيجة	التقدير
١	ألفيا دوي وحيو ماي زاهرى	٦٢	مقبول
٢	أسري رسمياتي	٥٧	ضعيف

٣	إلي موتيا ساري	٦٦	مقبول
٤	فاندي أنديكو	٥٤	ضعيف
٥	فريديريكو	٥٨	ضعيف
٦	هاماندا سلاميت فيرمانشاة	٦٥	مقبول
٧	إنداه يوانيتا ساري	٧٨	جيد
٨	كايشا أديليا ستيفاني	٥٢	ضعيف
٩	خافيفاة مايلا سونيا	٦٠	مقبول
١٠	محمد فارحان	٥٨	ضعيف
١١	نيتي سيلفارا سلسبيلا	٥١	ضعيف
١٢	نوفا إنتان الزهرة	٥٠	ضعيف
١٣	نور فاللح فهروني راحنشة	٤٧	ضعيف
١٤	رافيانشه راما فوترى	٧٨	جيد
١٥	رحماة أنديني	٧٢	جيد
١٦	راندى سافوترى	٦٣	مقبول
١٧	ريفي إنداهساري	٦١	مقبول
١٨	رفقي أهياء الفاريسي	٦٦	مقبول
١٩	ريسا إنجلينا	٧٠	جيد
٢٠	ريزقي راماداني	٧٨	جيد
٢١	شافى لونا أزوى خيرالنساء	٨١	جيد جدا
٢٢	تيو دوي بريليان أرافات	٦٦	مقبول

نتائج الاختبار القبلى من المجموعة الضابطة

الرقم	الاسم	النتيجة	التقدير
١	أديتيا يوليان سافوترا	٦٦	مقبول
٢	أحماد ريزقي أفاندي	٥٧	ضعيف
٣	أحماد عومار بترافي	٥٨	ضعيف
٤	ألفيانا ويدياواتي	٦٢	مقبول
٥	أيسا جيكا جولي زهرى أنابل	٥٣	ضعيف
٦	جاريسا فوتري أفريليا	٦٥	مقبول
٧	جايسا أوررا إزهيقا خير النساء	٧٢	جيد
٨	دانيا ورداني	٣٩	ضعيف
٩	إريكا سوفيا لستاري	٥٣	ضعيف
١٠	غالانغ سافوترى أغوستينو	٤٩	ضعيف
١١	هاني رحمة وهيوني	٧٢	جيد
١٢	إنتان دوى ماحاراني	٦٣	مقبول
١٣	كيلا فوتري فطيمة الزهرى	٧٨	جيد
١٤	خلمه موفيدة	٧٠	جيد جدا
١٥	محمد مولانا ماليك	٥٧	ضعيف
١٦	فاندو ويناتا جاتي	٦٦	مقبول
١٧	رافي فاجار سفتيان أديتيا	٥٢	ضعيف
١٨	رنغا فراسيتيو	٧٢	جيد
١٩	ريفكا أميرا الناشيفا فراديلا	٧٠	جيد
٢٠	رومي دياس فوترى	٦٦	مقبول
٢١	ستريا ئيكا فراستيا	٧٠	جيد
٢٢	شيلا أوالونا ميا ألزورى	٦٥	مقبول

٢٣	صوفي أغونغ مولانا	٦٠	مقبول
٢٤	يوغي أدي فوترى	٤٩	ضعيف
٢٥	زاينا لاراساتي نوذولية	٦٢	مقبول

نتائج الاختبار البعدى من المجموعة التجريبية

الرقم	الاسم	النتيجة	التقدير
١	ألفيا دوي وحيو ماي زاهرى	٨٨	جيد جدا
٢	أسري رسمياتي	٨١	جيد جدا
٣	إلي موتيا ساري	٨٤	جيد جدا
٤	فاندي أنديكو	٧٩	جيد
٥	فريديريكو	٨٠	جيد جدا
٦	هاماندا سلاميت فيرمانشاة	٨٧	جيد جدا
٧	إنداه يوانيتا ساري	٩٥	ممتاز
٨	كايشا أديليا ستيفاني	٧٨	جيد
٩	خافيفاة مايلا سونيا	٩٠	ممتاز
١٠	محمد فارحان	٧٩	جيد
١١	نيتي سيلفارا سلسبيلا	٨٣	جيد جدا
١٢	نوفا إنتان الزهرة	٧٩	جيد
١٣	نور فاللح فهروني راحنشة	٦٦	مقبول
١٤	رافيانشه راما فوترى	٩٦	ممتاز
١٥	رحماة أنديني	٩٢	ممتاز
١٦	راندى سافوترى	٨٧	جيد جدا

١٧	ريفي إنداهساري	٩١	ممتاز
١٨	رفقي أهياء الفاريسي	٨٨	جيد جدا
١٩	ريسا إنجلينا	١٠٠	ممتاز
٢٠	ريزقي راماداني	٩٦	ممتاز
٢١	شافى لونا أزوى خيرالنساء	١٠٠	ممتاز
٢٢	تيو دوي بريليان أرافات	٧٨	جيد

نتائج الاختبار البعدى من المجموعة الضابطة

الرقم	الاسم	النتيجة	التقدير
١	أديتيا يوليان سافوترا	٧٨	جيد
٢	أحماد ريزقي أفاندي	٦٦	مقبول
٣	أحماد عومار بترافي	٧٤	جيد
٤	ألفيانا ويدياواتي	٨٣	جيد جدا
٥	أيسا جيكا جولي زهرى أنابل	٧٨	جيد
٦	جاريسا فوتري أفريليا	٨٨	جيد جدا
٧	جايسا أوررا إزهيقا خير النساء	٨٤	جيد جدا
٨	دانيا ورداني	٦٦	مقبول
٩	إريكا سوفيا لستاري	٧٥	جيد
١٠	غالانغ سافوترى أغوستينو	٦٥	مقبول
١١	هاني رحمة وهيوني	٩١	ممتاز
١٢	إنتان دوى ماحاراني	٨١	جيد جدا
١٣	كيلا فوتري فطيمة الزهرى	٩٥	ممتاز

١٤	خلمه موفيدة	٨٨	جيد جدا
١٥	محمد مولانا ماليك	٧٣	جيد
١٦	فاندو ويناتا جاتي	٧٠	جيد
١٧	رافي فاجار سفتيان أديتيا	٧٢	جيد
١٨	رنغا فراسيتيو	٨٨	جيد جدا
١٩	ريفكا أميرا الناشيفا فراديلا	٨٥	جيد جدا
٢٠	رومي دياس فوترى	٨١	جيد جدا
٢١	ستريا ئيكا فراستيا	٨٧	جيد جدا
٢٢	شيلا أوالونا ميا ألزورى	٧٨	جيد
٢٣	صوفي أغونغ مولانا	٨٠	جيد جدا
٢٤	يوغي أدي فوترى	٦٢	مقبول
٢٥	زاينا لاراساتي نوذولية	٧٩	جيد

تصريح البحث

LEMBAGA PENDIDIKAN MAARIF NU

MADRASAH TSANAWIYAH SUNAN BONANG

STATUS : TERAKREDITASI B

NSM : 121235070110 / NPSN : 20518020

Jl. Raya Ngabab No.07 Pujon Malang 65391 ☎ 085 100 555 805

http://mtssunanbonang.wordpress.com/email: mtssunanbonang01@gmail.com

SURAT KEPUTUSAN KEPALA MADRASAH TSANAWIYAH SUNAN BONANG

Nomor: /27.578 /A1/VII/2021

Yang bertanda tangan dibawah ini , Kepala MTs. Sunan Bonang menerangkan bahwa :

Nama : Amirahusalma Khairiyah

NIM : 17150056

Jurusan : Pendidikan Bahasa Arab

Universitas : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Telah melakukan penelitian di Madrasah kami dengan Judul Penelitian " Efektivitas Media Game Edukasi (Wordwall) untuk Meningkatkan Pemahaman Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas VII MTs. Sunan Bonang" pada bulan November 2021

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagai mana mestinya.

Pujon, 22 November 2021

Kepala MTs. Sunan Bonang

M. ABRORI, S.Pd

خطة تنفيد التعليم

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

(Kelas Eksperimen)

Nama Sekolah : MTs Sunan Bonang Pujon

Mata Pelajaran : Bahasa Arab

Kelas / Semester : VIII/ Ganjil

Tahun Ajaran : 2021/2022

Alokasi Waktu : 2 x 20 menit

A. Standar Kompetensi

Memahami wacana tertulis dalam bentuk paparan atau dialog sederhana tentang الهواية

B. Kompetensi Dasar

1. Menemukan informasi dari wacana tulis sederhana tentang الهواية dengan menggunakan *fi'il mudari* dan *masdar sharih*.

C. Indikator

1. Mampu menggunakan mufrodat dalam kalimat-kalimat yang disediakan dengan tepat.
2. Mampu menangkap makna, gagasan, atau ide dalam bacaan tentang الهواية

D. Materi Pembelajaran

Materi pembelajaran yang akan disampaikan adalah tentang الهواية dengan struktur kalimat yang meliputi *fi'il mudari* dan *masdar sharih*.

E. Metode Pembelajaran Metode , Ceramah dan Penugasan.

F. Langkah-Langkah Pembelajaran

1. **Kegiatan Awal 8 menit**

   a) Guru mengkondisikan kelas, membuka pertemuan dan apersepsi.
   b) Guru memberikan mufrodat baru yang berhubungan dengan materi
   c) Guru menyampaikan tujuan dan penjelasan secara singkat tentang materi yang akan dipelajari.

2. **Kegiatan Inti 30 menit**

   a) Guru meminta siswa membaca teks qira'ah dalam hati.
   b) Guru mengartikan mufrodat baru di papan tulis dan siswa mencatatnya.
   c) Guru meminta siswa untuk mencoba game edukasi secara berkelompok yang telah disediakan oleh guru
   d) Siswa maju bergantian dengan kelompoknya
   e) Guru memeriksa pemahaman siswa dengan mengarahkan siswa menjawab pertanyaan.
   f) Guru meminta siswa menjawab pertanyaan atau latihan seputar materi mufrodat.
   g) Guru memberikan latihan individual dirumah dengan link yang dikirimkan melalui wa

3. **Kegiatan Akhir 2 menit**

   a) Melakukan refleksi tentang proses dan hasil kegiatan belajar.
   b) Pengkondisian kelas kemudian bersama siswa membaca hamdalah.

G. Sumber/ Bahan/ Alat

1. Buku *Modul Bahasa Arab* untuk kelas VIII Madrasah Tsanawiyah
2. Laman Wordwall

H. Penilaian/ Bentuk Evaluasi

1. Teknik: tes
2. Bentuk instrumen: soal pilihan ganda dan soal menjodohkan

Pujon, 02 November 2021

Guru Mata Pelajaran

Sukma Maulia Salsabila Khairiyah

Peneliti

Amirahusalma

NIM : 1715056

الاستباناة

INSTRUMEN ANGKET PENELITIAN

PERCOBAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME EDUKASI MENGGUNAKAN WORDWALL DALAM PEMBELAJARAN MUFRODAT DI MTs SUNAN BONANG

Identitas Responden

1. Nama :
2. Kelas :

Petunjuk pengisian:

Beri tanda check (✓) pada kolom yang paling sesuai dengan penilaian anda.

1= Sangat tidak setuju, 2= Tidak Setuju, 3= Biasa, 4= Setuju, 5= Sangat setuju

No	Penilaian	Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Adanya penggunaan media pembelajaran mempengaruhi kamu dalam pembelajaran mufradat					
2.	Model pembelajaran media game membuat pembelajaran mufradat dikelas menjadi lebih efektif					
3.	Penerapan media game edukasi meningkatkan pemahaman kamu dalam pembelajaran mufrodat					
4.	Dengan adanya penerapan media game edukasi menambah kosakata bahasa arab kamu					
5.	Adanya penerapan media game edukasi membuat pembelajaran kosakata bahasa Arab menjadi tidak membosankan					
6.	Adanya penerapan media game edukasi membuat pembelajaran kosakata bahasa Arab menjadi lebih aktif					
7.	Model pembelajaran game edukasi membuat kamu senang dalam pembelajaran bahasa arab					

8.	Adanya penerapan media game edukasi membuat kamu lebih mudah mengingat kosakata yang diajarkan					
9.	Pembiasaan mengulang-ngulang atau menghafal kosakata dalam Model pembelajaran game edukasi sama dengan membantu memperlancar berbicara dalam bahasa arab					
10.	Adanya penerapan media game edukasi membuat guru dan siswa saling berinteraksi dan pembelajaran lebih hidup					

أسئلة الاختبار القبلى والبعدى

Mata Pelajaran: Bahasa Arab Nama Siswa :

Sekolah : MTs Sunan Bonang Kelas :

Materi Pokok : الهواية

التدريب ١ : إستمع ثم إختر المفردة المناسبة بما سمعت !

الرقم	الإختيار			الإجابة
	أ	ب	ج	
١	كُرَةُ السَّلَة	قُرَةُ السَّلَة	كُرَةُ الشَلَة	
٢	الطَّسْوِيْر	التَّشْوِيْر	التَّصْوِيْر	
٣	السِّنَاحَة	السِّبَاحَة	السِّبَاهَة	
٤	صَيِّدُ السَّمَك	شَيِّدُ السَّمَك	صَيِّدُ السَّنَك	
٥	حِوَايَاتُكَ	هِوَايَاتُكَ	خِوَايَاتُكَ	

التدريب ٢ : إختر عن الإجابة الصحيحة !

١. قَالَ الأُسْتَاذُ، " مَا هِوَايَاتُكُمْ أَيُّهَا التَّلاَمِيْذُ؟" مَعْنَى كَلِمَةِ "هِوَايَاتُكُمْ" فِي هَذِهِ الْجُمْلَةِ هي؟

أ. Hobby kalian ج. Pekerjaan kalian

ب. Guru kalian

د. Sekolah kalian

٢. مَا يَفْعَلُ التِلْمِيْذ فِي هَذِه الصُّوْرَة؟

أ. كُرَةُ السَّلَة

ب. رُكُوْبُ الدَّرَّاجَة

ج. الطَّبْخ

د. صَيِّدُ السَّمَك

٣. مَا يَفْعَلُ التِلْمِيْذ فِي هَذِه الصُّوْرَة؟

أ. السِّبَاحَة

ب. الطَّبْخ

ج. صَيِّدُ السَّمَك

د. رُكُوْبُ الدَّرَّاجَة

٤. مَا يَفْعَلُ التِلْمِيْذ فِي هَذِه الصُّوْرَة؟

أ. التَّصْوِيْر

ب. كُرَةُ السَّلَة

ج. كُرَةُ القَدَم

د. الطَّبْخ

٥. مَا يَفْعَلُ التِلْمِيْذ فِي هَذِه الصُّوْرَة؟

أ. صَيِّدُ السَّمَك

ب. السِّبَاحَة

ج. التَّصْوِير

د. الرَسْم

٦. مَا يَفْعَلُ التِلْمِيْذان فِي هَذِه الصُّوْرَة؟

أ. كُرَةُ القَدَم

ب. رُكُوْبُ الدَّرَّاجَة

ج. التَّصْوِيْر

د. قِرَاءَة الكُتُب

٧. مَا يَفْعَلُ التَّلامِيْذ فِي هَذِه الصُّوْرَة؟

أ. التَّصْوِيْر

ب. الطَّبْخ

ج. الرَسْم

د. كُرَةُ السَّلَة

٨. مَا يَفْعَلُ التِلْمِيْذ فِي هَذِه الصُّوْرَة؟

أ. الخيَّاطَة

ب. رُكُوْبُ الدَّرَّاجَة

ج. التَّصْوِيْر

د. قراءة الكتب

٩. مَا يَفْعَلُ التِلْمِيْذ فِي هَذِه الصُّوْرَة؟

أ. التَّصْوِيْر

ب. كُرَةُ السَّلَة

ج. كُرَةُ القَدَم

د. الطَّبْخ

١٠. مَا يَفْعَلُ التِلْمِيْذ فِي هَذِه الصُّوْرَة؟

أ. صَيِّدُ السَّمَك

ب. السِبَاحَة

ج. التَّصْوِير

د. الرَسْم

التدريب ٣ : إملأ الفراغات التي في القطعة بالكلمة المناسبة !

السِّبَاحَة – الطَّبْخ – التَّصْوِيْر – كُرَةُ القَدَم – رُكُوْبُ الدَّرَّاجَة

١. هِوَايَتِي ..... أَرْكَبُهَا إِلَى بَيْتِ صَدِيْقِي

٢. عندما كنت صَغِيْراً ، علَّمَني والدي السِّبَا حة، والآن أصبحَت ..... هِوَايَتِي

٣. أنا أُحِب أن ألتقط الصُّوَر، فَهِوَايَتِي .....

٤. أهوي ..... أنا أَصْنَعُ الكَثِيْر مِنَ الأَطْعِمَة مِثْلَ الأُرُزّ

٥. أَلْعَبُ ..... فِي نِهَايَةِ الأُسْبُوْعِ

الصور حول البحث

MADING

السير الذاتية

أ. المعلومات الشخصية

ب. الإسم : أميراه سلمى خيرية

المكان / تاريخ الولادة : بایاکومبوه، ١٠ ماريس ١٩٩٩

الجنسية : إندونيسية

الوالد : يوسريجال إمام شافيعي

الوالدة : دوي كورنيدى

العنوان : جيترى إنداه سيتي رقم ٠٠ جيبينونغ بوغور

رقم الهاتف : ٠٨١٣٧٨٣٢٥٧٨٥

البريد الإليكتروني : amirahu.salma01@gmail.com

ت. المستوى الدراسي

النمرة	المدرسة	السنة
١	روضة الأطفل عيشة	٢٠٠٣ -٢٠٠٥
٢	المدرسة الإبتدائية الإسلامية الحكومية ٠٦ بينتان	٢٠٠٥- ٢٠١١
٣	المدرسة المتوسطة لوقمان الحكيم الإسلامية باتام	٢٠١١- ٢٠١٤
٤	المدرسة الثناوية الإسلامية الحكومية ٢ بایاکومبوه	٢٠١٤ — ٢٠١٧
٥	بكالوريوس (سرجانا) بقسم تعليم اللغة العربية كلية علوم التربية والتعليم بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج	٢٠١٧ — الآن