

فعالية التعليم على أساس اللعبة (Game Based Learning) باستخدام وسيلة
"ووردوال" لاستيعاب المفردات ومهارة القراءة في المدرسة الثانوية الإسلامية
الحكومية الثانية هولو سونغي تنغاه

رسالة الماجستير

إعداد :

لؤلؤ عارفة رحمة

رقم التسجيل : ٢٢٠١٠٤٢١٠٠٩٨



قسم تعليم اللغة العربية

كلية الدراسات العليا

جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج

٢٠٢٤

فعالية التعليم على أساس اللعبة (Game Based Learning) باستخدام وسيلة
“ووردوال” لاستيعاب المفردات ومهارة القراءة في المدرسة الثانوية الإسلامية
الحكومية الثانية هولو سونغي تنغاه

رسالة الماجستير

مقدمة إلى جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج لاستيفاء شرط من
شروط الحصول على درجة الماجستير في تعليم اللغة العربية

إعداد :

لؤلؤ عارفة رحمة

رقم التسجيل : ٢٢٠١٠٤٢١٠٠٩٨

إشراف :

د. دانيال حلمي الماجستير د. نور إيلا إيغاواقي الماجستير

١٩٨٤١٢١١٢٠٢٣٢١٢٠٣١ ١٩٨٢٠٣٣٠٢٠٠٧١٠١٠٠٣



قسم تعليم اللغة العربية

كلية الدراسات العليا

جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج

٢٠٢٤

استهلال

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ
لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

“Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu pun dan Dia menjadikan bagi kamu pendengaran, penglihatan, dan hati nurani agar kamu bersyukur.” (Q.S An-Nahl :78)

عَنْ عَائِشَةَ قَالَتْ قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ: إِنَّ اللَّهَ لَمْ يَبْعَنِي مُعْتَبًا وَلَا مُتَعَتِّيًا
وَلَكِنْ بَعَثَنِي مُعَلِّمًا مُبْسِرًا (رواه مسلم)

Aisyah meriwayatkan bahwa Rasulullah SAW. bersabda kepada ‘Aisyah:
“Sesungguhnya Allah tidak mengutusku sebagai orang yang menyusahkan dan merendahkan orang lain. Akan tetapi, Allah mengutusku sebagai seorang pengajar (guru) dan pemberi kemudahan.”

(H.R Muslim Nomor 2703)

إهداء

أهدي هذا البحث الجامعي إلى:

أبي المحبوب : سيف الرحمي

عسى الله أن يوسع عليه في الدنيا والآخرة ويعطيه طول العمر والصحة دائما
الذي رباني منذ صغاري وساعدني في كل حال

أمي المحبوبة : ستي زكية

عسى الله أن يوسع عليها في الدنيا والآخرة ويعطيها طول العمر والصحة دائما
التي قد ربنتني منذ صغاري وعلمتني كل شيء

أختي الصغيرة : خالصة الرحمة

عسى الله أن يوفقها في الدنيا والآخرة ويعطيها طول العمر والصحة دائما وتكون
امرأة سعيدة ولطيفة وناجحة في المستقبل.

وإلى جميع أعضاء أسرتي المحبوبين وإلى جميع المشايخ الأعزاء وأساتيدي الكرماء ومن قد
علمني وأرشدني بالجهد والصبر، وزملائي وأصحابي الذين يساعدوني

ويرافقوني في مسيرة تعليمي

(عسى الله أن يحفظهم في الدنيا والآخرة ويعطيهم طول العمر بالصحة والبركة)

كلمة شكرًا وتقدير

بسم الله الرحمن الرحيم

الحمد لله، الحمد لله بنعمة الإيمان والإسلام، والصلاة والسلام على رسوله وحببيه وصفيّة، أفصح من نطق بالضاد في تبين كتاب ربه، وعلى آله وصحبه. اللهم صل على سيدنا محمد مفتاح باب رحمة الله عددا في علم الله صلاة وسلاما دائمين في دوام ملك الله. أمّا بعد.

أقول حمدا لله وشكرا إلى الله بعونة وتمت كتابة هذا البحث الجامعي بموضوع :
"فعالية التعليم على أساس اللعبة (Game Based Learning) باستخدام وسيلة
"ووردوال" لاستيعاب المفردات ومهارة القراءة في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية
الثانية هولو سونغي تنغاه". وتقدم الباحثة أجمل الشكر والتقدير والعرفان على مناسبة
نهاية كتابة البحث الجامعي ولا يمكن إتمامه بدون مساعدة الآخر، منهم :

١. فضيلة أ. د. الحاج محمد زين الدين الماجستير، مدير جامعة مولانا مالك إبراهيم
الإسلامية الحكومية مالانج.

٢. فضيلة د. واحد مرني الماجستير، عميد كلية لدراسات العليا بجامعة مولانا مالك
إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.

٣. فضيلة أ. د. شهداء الماجستير، رئيس قسم تعليم اللغة العربية في كلية الدراسات
العليا بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.

٤. فضيلة د. دانيال حلمي الماجستير، بصفته المشرف الأول

٥. فضيلة د. نور إيلاوإفاواتي الماجستير، بصفته المشرفة الثانية

٦. فضيلة مدير المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثانية هولو سونغني تنغاه
٧. فضيلة أساتيد وأستاذات قسم تعليم اللغة العربية بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.
٨. جميع الأساتيد والأستاذات في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثانية هولو سونغني تنغاه
٩. جميع الموظفين في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثانية هولو سونغني تنغاه قد أعطيتني الفرصة لإقامة البحث.
١٠. وشكرا جزيلاً لجميع الزملاء والزميلات في قسم تعليم اللغة العربية، عسى الله يعطينا علينا رحمة لا حد لها وأن يثيبنا بحسن الثواب.
- جزاكم الله أحسن الجزاء وعسى الله أن يمن علينا برحمة لا حد لها. وأخيراً أن هذه الكتابة أثر من الآثار الإنسانية المائلة بالأخطاء والنقصان. فلذلك ترجو الباحثة من القراء النقد والاقتراح على سبيل الإصلاح.

مالانج، ٤ يوليو ٢٠٢٤

الباحثة

لؤلؤ عارفة رحمة

الرقم الجامعة : ٢٢٠١٠٤٢١٠٠٩٨

مواقفة المشرف

بعد الإطلاع على رسالة الماجستير التي أعدتها الطالبة :

الاسم : لولو عارفة رحمة

الرقم الجامعي : ٢٢٠١٠٤٢١٠٠٩٨

العنوان : فعالية أسلوب التعليم على أساس اللعبة (Game Based Learning)

باستخدام وسيلة "ووردوال" لتعليم مهارة القراءة في المدرسة الثانوية الإسلامية

الحكومية الثانية هولو سونغي تنغاه

ملانج، ٣٠ مايو - ٢٠٢٤ م
المشرف الأول،


د. هانيال حلمي الماجستير

رقم التوظيف : ١٩٨٢٠٣٣٠٢٠٠٧١٠١٠٠٣

ملانج، ٣٠ مايو - ٢٠٢٤ م
المشرفة الثانية،



د. نور إيلا إيفاواتي الماجستير

رقم التوظيف : ١٩٨٤١٢١١٢٠٢٣٢١٢٠٣١

ملانج، ٣١ مايو - ٢٠٢٤ م

اعتماد

رئيس قسم تعليم اللغة العربية

الدكتور الحاج شهداء الماجستير

رقم التوظيف : ١٩٧٢٠١٠٦٢٠٠٥٠١١٠٠١

اعتماد لجنة المناقشة

إن رسالة الماجستير بعنوان: فعالية التعليم على أساس اللعبة (Game Based Learning) باستخدام وسيلة "ووردوال" لاستيعاب المفردات ومهارة القراءة في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثانية هولوسونغي تنغاد، التي أعدها الطالبة:

الاسم : لؤلؤ عارفة رحمة

الرقم الجامعي : ٢٢٠١٠٤٢١٠٠٩٨

قد قدمتها الطالبة أمام لجنة المناقشة وقررت قبولها شرطا للحصول على درجة الماجستير في تعليم اللغة العربية، وذلك في يوم الخميس، بتاريخ ٤ يوليو سنة ٢٠٢٤ م.

و تتكون لجنة المناقشة من السادة:

د. مملوة الحسنة، الماجستير

رقم التوظيف : ١٩٧٤١٢٠٥٢٠٠٠٠٣٢٠٠٠

د. فيصل، الماجستير

رقم التوظيف : ١٩٨٤١١١١٤٢٠٢٣٢١١٠١٥

د. دانيال حلمي الماجستير

رقم التوظيف : ١٩٨٢٠٣٣٠٢٠٠٧١٠١٠٠٣

د. نور إيلا إيفاواي الماجستير

رقم التوظيف : ١٩٨٤١٢١١٢٠٢٣٢١٢٠٣١

مناقشا أساسيا
رئيسا مناقشا
مشرفا ومناقشا
مشرفا ومناقشا

اعتماد



عميد كلية الدراسات العليا

د. واحد موروثي الماجستير

رقم التوظيف : ١٩٨٤١٢١١٢٠٢٣١٠٠٢

إقرار أصالة البحث
بسم الله الرحمن الرحيم

أنا الموقع أدناه و بيانتي كالاتي :

الاسم : لولو عارفة رحمة

الرقم الجامعي : ٢٢٠١٠٤٢١٠٠٩٨

موضوع البحث: فعالية أسلوب التعليم على أساس اللعبة (*Game Based Learning*) باستخدام وسيلة "ووردوال" لتعليم مهارة القراءة في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثانية هولو سونغي

أقر بأن هذا البحث الذي حضرته لتوفير شرط للحصول على درجة الماجستير قسم تعليم اللغة العربية كلية الدراسات العليا بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج تحت العنوان : فعالية أسلوب التعليم على أساس اللعبة (*Game Based Learning*) باستخدام وسيلة "ووردوال" لتعليم مهارة القراءة في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثانية هولو سونغي.

حضرته وكتبته بنفسي وما زورته من إبداع غيري أو تأليف الآخر، فأتحمل المسؤولية إذا كان عكس ذلك، ولن تكون المسؤولية على المشرف أو على قسم تعليم اللغة العربية في كلية الدراسات العليا بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. حررت هذا الإقرار بناء على رغبتي الخالصة و لا يجبرني أحد على ذلك.

مالانج،

الباحثة


لؤلؤ عارفة رحمة

الرقم الجامعي : ٢٢٠١٠٤٢١٠٠٩٨

مستخلص البحث

لؤلؤ عارفة رحمة. ٢٠٢٤. فعالية التعليم على أساس اللعبة (*Game Based Learning*) باستخدام وسيلة "ووردوال" لاستيعاب المفردات ومهارة القراءة في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثانية هولو سونغي. قسم تعليم اللغة العربية، كلية الدراسات العليا، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشرف الأول : د. دانيال حلمي الماجستير والمشرفة الثانية : د. نور إيلا إيفاواقي الماجستير.

الكلمة الأساسية : التعليم على أساس اللعبة، وسيلة "ووردوال"، المفردات، مهارة القراءة.

واجه بعض معلمي اللغة العربية صعوبات في التعامل مع نقاط الضعف لدى الطلاب في فهم المفردات، خاصة عند تدريس مهارات القراءة. عدت القدرة على القراءة من المهارات الأساسية المهمة جدًا في تعلم اللغة العربية. وكانت المفردات عنصرًا مهمًا جدًا في اللغة بحيث لم يتمكن الطلاب من التواصل مع الآخرين إلا إذا كانت لديهم مفردات كثيرة. وبعد إجراء البحث، وجدت الباحثة المشكلات التي واجهها الطلاب في تعليم اللغة العربية، خاصة مهارة القراءة في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثانية هولو سونغي تنغاه، وهي أن بعض الطلاب شعروا بالصعوبة والملل والضعف في قراءة وفهم النصوص العربية وقلة التفاعل بين الطلاب والمواد التعليمية. لذلك استخدمت الباحثة أسلوبًا تعليميًا مبتكرًا ومثيرًا للاهتمام لتحسين نتائج تعلم الطلاب، هما التعليم على أساس اللعبة باستخدام وسيلة "ووردوال".

يهدف هذا البحث إلى: (١) وصف التعليم على أساس اللعبة (*Game Based Learning*) باستخدام وسيلة "ووردوال" لاستيعاب المفردات ومهارة القراءة في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثانية هولو سونغي. (٢) لقياس فعالية التعليم على أساس اللعبة (*Game Based Learning*) باستخدام وسيلة "ووردوال" لاستيعاب المفردات ومهارة القراءة في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثانية هولو سونغي. ومنهج البحث المستخدم في هذا البحث هو المنهج التجريبي من نوع التصميم التجريبي الحقيقي مع تصميم المجموعة الضابطة للاختبار القبلي والبعدي. وأما مصادر البيانات في هذا البحث فهم معلمة وطلاب في الصف العاشر، والعينات المستخدمة في هذا البحث هي العينات العشوائية البسيطة التي تتكون من ٣٠ طالبة في الفصل العاشر "أ" (كفصل تجريبي) و ٣٠ طالبة في الفصل العاشر "ز" (كفصل ضابط). ولجمع البيانات استخدمت الباحثة الاختبارات (الاختبار القبلي والبعدي) والاستبيانات والملاحظة. واستخدمت تقنية تحليل البيانات اختبار التطبيق واختبار التجانس، يليه اختبار الفرضيات باستخدام اختبار *N-Gain* واختبار *Mann Whitney* لأن البيانات لا يتم توزيعها بشكل طبيعي.

والنتائج التي حصل عليها البحث هي: (١) استخدام التعليم على أساس اللعبة (*Game Based Learning*) باستخدام وسيلة "ووردوال" لاستيعاب المفردات ومهارة القراءة هو سهل وممتع لأنه عملي ومتنوع و تحسن المفردات ومهارة القراءة للطلاب فهو مراحل استخدام هذا التعليم على أساس اللعبة لتعليم مهارة القراءة واستيعاب المفردات فهو ستة مراحل، وهي: (أ) اختيار الألعاب حسب الموضوع، (ب) شرح المفهوم، (ج) شرح

خطوات الألعاب، د) ممارسة الألعاب، و ه) منح النقاط والجوائز، و) التقييم. ٢) وأما نتائج افتراضية باستخدام هذا التعليم على أساس اللعبة (*Game Based Learning*) بوسيلة "ووردوال" اختبار *N-Gain* لاستيعاب المفردات ومهارة القراءة في الفصل التجريبي فهي ٦٩,٥٤١٦، وفي الفصل الضابطة بنتيجة ٤٨,٤١٨٨. بناءً على القيمة المذكورة أعلاه، تدل على أن استخدام التعليم على أساس اللعبة باستخدام وسيلة "ووردوال" له فرق كبير جداً بين الفصل التجريبي والفصل الضابط. وأن نتائج اختبار *Mann Whitney* لاستيعاب المفردات ومهارة القراءة لها دلالة. $0,000 > 0,05$ ، ومن هذه القيمة يوجد فرق كبير. وهذا تؤكد أيضاً آراء الطلاب أن استخدام التعليم على أساس اللعبة بوسيلة "ووردوال" لاستيعاب المفردات ومهارة القراءة، تدل على استجابة بنسبة ١٠٪، و "معتدلة" بنسبة ١٨٪ و "مرتفعة" بنسبة ٦٠٪. وانطلاقاً من قاعدة الاختبار، يتم رفض H_0 ويتم قبول H_a . لذلك الاستنتاج من هذا البحث أن استخدام التعليم على أساس اللعبة (*Game Based Learning*) بوسيلة "ووردوال" فعالاً لاستيعاب المفردات ومهارة القراءة في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثانية هولوسونغي تنغاه.

ABSTRACT

Lulu Arifah Rahmah. 2024. The Effectiveness of Game-Based Learning Using WordWall Media for Vocabulary Understanding and Reading Skills at MAN 2 Hulu Sungai Tengah. Thesis. Postgraduate Arabic Language Education Study Program, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University, Malang. Supervisor : (1) Dr. Danial Hilmi, M.Pd (2) Dr. Nur Ila Ifawati, M.Pd

Keywords : Game Based Learning (GBL), WordWall, Vocabulary, Reading Skills.

After encountering difficulties with learners' vocabulary comprehension and teaching reading skills, Arabic language teachers found that reading ability and vocabulary were crucial for effective communication. However, research conducted at MAN 2 Hulu Sungai Tengah has revealed several challenges students faced in learning Arabic, particularly in reading skills. These challenges included difficulties, boredom, and limited interaction with Arabic texts and learning materials. Therefore, researchers applied an innovative and interesting learning technique to improve student learning outcomes, namely the Game-Based Learning using WordWall media.

This research aimed to: 1) Describe of Game-Based Learning (GBL) using Wordwall media for vocabulary understanding and reading skills at MAN 2 Hulu Sungai Tengah. 2) Measure the effectiveness of Game-Based Learning (GBL) using Wordwall media for vocabulary understanding and reading skills at MAN 2 Hulu Sungai Tengah. The research method used in this study was an experimental method with the True Experimental Design type, specifically the Pretest-Posttest Control Group Design. The data sources in this research were teachers and students of class X at MAN 2 Hulu Sungai Tengah. The samples used in this research were selected through random sampling, which resulted in class X A, totaling 30 students (as the experimental class), and class X G, totaling 30 students (as the control class). Data collection involved tests (pre-test and post-test), questionnaires, and observations. The data analysis technique used included the normalization test and homogeneity test, followed by hypothesis testing using the N-Gain test and the Mann-Whitney test because the data were not normally distributed.

After analyzing the data, several results were obtained in the research, namely: 1) Using Game-Based Learning with WordWall media for vocabulary understanding and reading skills was found to be an easy and enjoyable because it was practical and engaging, and it improved students' comprehension. The implementation of Game-Based Learning using the WordWall media had six stages: a) selecting a game based on the topic, b) explaining the concept, c) explaining the rules, d) playing the game, and e) Awarding of grades and prizes, and f) Evaluation. 2) Game-Based Learning using WordWall media for vocabulary understanding and reading skills, based on hypothesis testing using the N-Gain test, showed results with a score of 69.5416 for the experimental class and 48.4188 for the control class. These values indicated a significant difference between the experimental class and the control class in the use of Game-Based Learning with WordWall media. Additionally, the Mann-Whitney test results for reading skills showed a significance value of $0.000 < 0.05$, indicating a significant difference between the use of Game-Based Learning with WordWall media. Furthermore, students' opinions on Game-Based Learning using WordWall media for vocabulary understanding and reading skills showed that 10% of students rated it as low, 18% as medium, and 60% as high. Thus, according to the testing criteria, H_0 was rejected, and H_a was accepted. Therefore, it could be concluded that Game-Based Learning using WordWall media was effective for vocabulary understanding and reading skills at MAN 2 Hulu Sungai Tengah.

ABSTRAK

Lulu Arifah Rahmah. 2024. Efektivitas Game Based Learning Menggunakan Media Wordwall untuk Pemahaman Mufradat dan Keterampilan Membaca di MAN 2 Hulu Sungai Tengah. Tesis. Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Pascasarja Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing : (1) Dr. Danial Hilmi, M.Pd (2) Dr. Nur Ila Ifawati, M.Pd

Kata Kunci : Game Based Learning (GBL), Media Wordwall, Mufradat, Keterampilan Membaca.

Beberapa pengajar bahasa Arab mengalami kesulitan ketika menghadapi kelemahan pembelajar dalam memahami mufradat, terutama ketika mengajarkan keterampilan membaca. Keterampilan membaca (maharah qiraah) adalah salah satu keterampilan dasar yang sangat penting dalam pembelajaran bahasa Arab. Dan Mufradat merupakan unsur yang sangat penting dalam bahasa sehingga pembelajar tidak dapat berkomunikasi dengan orang lain kecuali jika mereka memiliki mufradat yang banyak. Namun setelah melakukan penelitian, ditemukan beberapa problematika yang dialami siswa dalam pembelajaran bahasa arab khususnya maharah qiraah di MAN 2 Hulu Sungai Tengah yaitu beberapa siswa merasa kesulitan, bosan, lemah untuk membaca dan memahami teks bahasa Arab dan minimnya interaksi antara siswa dan materi pembelajaran. Sehingga peneliti menerapkan teknik pembelajaran yang inovatif dan menarik yang diperlukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa yaitu Game-Based Learning menggunakan media wordwall.

Penelitian ini bertujuan untuk : 1) Untuk mendeskripsikan *Game Base Learning (GBL)* menggunakan media wordwall untuk pemahaman mufradat dan keterampilan membaca di MAN 2 Hulu Sungai Tengah. 2) Untuk mengukur efektivitas *Game Base Learning (GBL)* menggunakan media wordwall untuk pemahaman mufradat dan keterampilan membaca di MAN 2 Hulu Sungai Tengah. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan jenis *True Experimental Design* dengan *Pretest-Posttest Control Group Design*. Dengan sumber data dalam penelitian ini adalah guru dan siswa kelas X di MAN 2 Hulu Sungai Tengah, pengambilan sampel menggunakan teknik *random sampling* diperoleh kelas X A yang berjumlah 30 siswa (sebagai kelas eksperimen) dan kelas X G berjumlah 30 siswa (sebagai Kelas Kontrol). Dan untuk pengumpulan data menggunakan tes (pre-test dan post-test), angket dan observasi. Sedangkan untuk teknik analisis data menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas di lanjutkan dengan uji hipotesis menggunakan uji N-Gain dan uji man whitney karena data tidak berdistribusi normal.

Setelah melakukan analisis data, diperoleh beberapa hasil dalam penelitian, yaitu: 1) Menggunakan game based learning dengan media WordWall untuk pemahaman mufradat dan keterampilan membaca merupakan cara yang mudah dan menyenangkan karena praktis dan menarik serta meningkatkan pemahaman siswa. Adapun penerapan Game Based Learning dengan menggunakan media Wordwall mempunyai enam tahapan yaitu: a) memilih game berdasarkan topik, b) penjelasan konsep c) penjelasan aturan, d) memainkan game, dan e) Pemberian nilai dan hadiah, dan f) Evaluasi. 2) Game based learning menggunakan media wordwall untuk pemahaman mufradat dan keterampilan membaca dengan hasil hipotesis menggunakan uji N-Gain untuk pembelajaran keterampilan membaca dan pemahaman mufradat pada kelas eksperimen dengan nilai 69.5416 dan pada kelas kontrol dengan nilai 48.4188. Berdasarkan nilai di atas memiliki arti bahwa Penggunaan game based learning berbasis media wordwall memiliki perbedaan yang sangat signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sedangkan hasil uji mann whitney pemahaman mufradat dan keterampilan membaca memiliki nilai sig. 0,000<0,05, dari nilai tersebut terdapat perbedaan yang signifikan antara penggunaan game based learning menggunakan media wordwall. Dan dikuatkan juga dengan pendapat siswa dalam game based learning menggunakan media wordwall untuk pemahaman mufradat dan keterampilan membaca menunjukkan bahwa hasil kuesioner kategori rendah sebesar 10%, dan kategori sedang sebesar 18% dan kategori tinggi sebesar 60%. Maka sebagaimana kaidah pengujian bahwa H0 ditolak dan Ha diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa bahwa *Game Base Learning (GBL)* menggunakan media wordwall efektif untuk pemahaman mufradat dan keterampilan membaca di MAN 2 Hulu Sungai Tengah.

محتويات البحث

ج	استهلال
د	إهداء
هـ	كلمة شكرًا وتقدير
ز	مواقفة المشرف
ح	اعتماد لجنة المناقشة
ط	إقرار أصالة البحث
ي	مستخلص البحث العربية
ل	مستخلص البحث الإنجليزية
م	مستخلص البحث الإندونيسية
ن	محتويات البحث
ص	محتويات الجدول
ر	محتويات الصور
١	الفصل الأول: الإطار العام
١	أ- خلفية البحث
٩	ب- أسئلة البحث
١٠	ج- أهداف البحث

١٠	د- فوائد البحث
١٢	هـ- حدود البحث
١٣	و- فرضية البحث
١٣	ز- تحديد المصطلحات
١٥	ح- الدراسات السابقة
٢٢	الفصل الثاني: الإطار النظري
٢٢	المبحث الأول : التعليم على أساس اللعبة
٢٢	أ) مفهوم التعليم على أساس اللعبة
٢٣	ب) أنواع التعليم على أساس اللعبة
٢٥	ج. خطوات التعليم على أساس اللعبة
٢٧	ج. مزايا التعليم على أساس اللعبة وعيوبه
٢٨	المبحث الثاني : "ووردوال"
٢٨	أ. مفهوم "ووردوال"
٢٩	ب. أنواع الألعاب على "ووردوال"
٣١	ج. خطوات استخدام "ووردوال"
٣٧	د. مزايا "ووردوال" وعيوبه
٣٨	المبحث الثالث : المفردات
٣٨	أ. مفهوم المفردات

أ. أهداف تعليم المفردات	٣٩
ج. أنواع المفردات.....	٤٠
المبحث الرابع : مهارة القراءة	٤١
أ. مفهوم مهارة القراءة.....	٤١
ب. أهداف مهارة القراءة.....	٤٢
ج. أنواع مهارة القراءة.....	٤٤
د. مستويات تدريس مهارة القراءة.....	٤٧
٢. الإطار الفكري	٤٩
الفصل الثالث: منهجية البحث	٥١
أ- مدخل البحث ومنهجه	٥١
ب- متغيرات البحث	٥٣
ج- مجتمع البحث وعينته	٥٤
د- البيانات ومصادرها.....	٥٥
هـ- أسلوب جمع البيانات	٥٦
و- أدوات البحث	٥٨
ز- اختبار الصلاحية والموثوقية	٦٢
ح- تحليل البيانات	٦٥
الفصل الرابع: عرض البيانات وتحليلها	٧١

المبحث الأولى :تنفيذ التعليم على أساس اللعبة (Game Based Learning) باستخدام وسيلة "ووردوال" لاستيعاب المفردات ومهارة القراءة في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثانية هولو سونغي تنغاه..... ٧١

المبحث الثاني : فعالية التعليم على أساس اللعبة (Game Based Learning) باستخدام وسيلة "ووردوال" لاستيعاب المفردات ومهارة القراءة في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثانية هولو سونغي تنغاه..... ٨٥

١١١ الفصل الخامس: مناقشة نتائج البحث.

المبحث الأولى : تنفيذ التعليم على أساس اللعبة (Game Based Learning) باستخدام وسيلة "ووردوال" لاستيعاب المفردات ومهارة القراءة في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثانية هولو سونغي تنغاه..... ١١١

المبحث الثاني: فعالية التعليم على أساس اللعبة (Game Based Learning) باستخدام وسيلة "ووردوال" لاستيعاب المفردات ومهارة القراءة في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثانية هولو سونغي تنغاه..... ١١٩

١٢٢ الفصل السادس: الاختتام.

١. الخلاصة..... ١٢٣

٢. الاقتراحات..... ١٢٤

قائمة المراجع..... ١٢٥

قائمة الملاحق..... ١٣٢

محتويات الجدول

الجدول ٢ . ١ الإطار التفكري.....	٥٢
الجدول ٣ . ١ تصميم البحث.....	٥٤
الجدول ٣ . ٢ تفسير نتائج التعلم.....	٦٢
الجدول ٣ . ٣ مخطط تطبيق "ووردوال" ونتائج التعلم.....	٦٤
الجدول ٣ . ٤ تفسير القيمة r	٦٦
الجدول ٣ . ٥ معايير موثوقي الصك.....	٦٧
الجدول ٣ . ٦ معايير نتائج.....	٦٩
الجدول ٣ . ٧ معايير.....	٦٩
جدول ٣ . ٨ فئة الحصول على قيم $N-Gain$	٧١
جدول ٤ . ١ نتائج الإحصاء الوصفي.....	٩٣
جدول ٤ . ٢ نتائج اختبار الحياة الطبيعية.....	٩٤
جدول ٤ . ٣ نتائج اختبار التجانس.....	٩٦
جدول ٤ . ٤ نتائج اختبار $N-Gain$	٩٨
جدول ٤ . ٥ نتائج اختبار مان ويتني.....	١٠٠
جدول ٤ . ٦ نتائج اختبار صدق البناء من استبيان.....	١٠٤
جدول ٤ . ٧ النتائج اختبار موثوقية البناء من استبيان.....	١٠٥
جدول ٤ . ٨ النتائج الإحصائية الوصفية لآراء الطالب.....	١٠٥

جدول ٩.٤ : أن تشعروا الطالب التعليم باستخدام على أساس اللعبة (<i>Game Based Learning</i>) باستخدام وسيلة " ووردوال "	١٠٦
جدول ١٠.٤ : أن تشعروا الطالب التعليم باستخدام على أساس اللعبة (<i>Game Based Learning</i>) باستخدام وسيلة " ووردوال "	١٠٧
جدول ١١.٤ : أن تشعروا الطالب التعليم باستخدام على أساس اللعبة (<i>Game Based Learning</i>) باستخدام وسيلة " ووردوال "	١٠٧
جدول ١٢.٤ : أن تشعروا الطالب التعليم باستخدام على أساس اللعبة (<i>Game Based Learning</i>) باستخدام وسيلة " ووردوال "	١٠٨
جدول ١٣.٤ : أن تشعروا الطالب التعليم باستخدام على أساس اللعبة (<i>Game Based Learning</i>) باستخدام وسيلة " ووردوال "	١٠٨
جدول ١٤.٤ : أن تشعروا الطالب التعليم باستخدام على أساس اللعبة (<i>Game Based Learning</i>) باستخدام وسيلة " ووردوال "	١٠٩
جدول ١٥.٤ : أن تشعروا الطالب التعليم على أساس اللعبة (<i>Game Based Learning</i>) باستخدام وسيلة " ووردوال "	١٠٩
جدول ١٦.٤ : أن تشعروا الطالب التعليم على أساس اللعبة (<i>Game Based Learning</i>) باستخدام وسيلة " ووردوال "	١١٠
جدول ١٧.٤ : أن تشعروا الطالب التعليم على أساس اللعبة (<i>Game Based Learning</i>) باستخدام وسيلة " ووردوال "	١١٠
جدول ١٨.٤ : أن تشعروا الطالب التعليم على أساس اللعبة (<i>Game Based Learning</i>) باستخدام وسيلة " ووردوال "	١١١
جدول ١٩.٤ نتائج توزيع الاستبانات	١١٢
جدول ١.٥ الكفاءة و نتائجه	١١٧

محتويات الصور

- الصورة ٢ . ١ شاشة عرض جوجل و عرض " ووردوال " الأولي..... ٣٣
- الصورة ٢ . ٢ شاشة على شبكة " ووردوال " لإنشاء مواد/أسئلة..... ٣٣
- الصورة ٢ . ٣ شاشة قوالب لعبة قابلة للاستخدام..... ٣٤
- الصورة ٢ . ٤ شاشة على صفحة " ووردوال " لإنشاء عنوان للمادة أو السؤال..... ٣٥
- الصورة ٢ . ٥ شاشة إذا تم نشر السؤال..... ٣٦
- الصورة ٢ . ٦ الشاشة على " ووردوال " لبدء العمل على الأسئلة..... ٣٧
- الصورة ٢ . ٧ تعرض الشاشة الموجودة على صفحة " ووردوال " نتائج الطلاب..... ٣٨
- الصورة ٤ . ١ أنواع سؤال من " ووردوال "..... ٧٥
- الصورة ٤ . ٢ شرح المادة من قبل المعلمة..... ٧٧
- الصورة ٤ . ٣ إدخال المواد والمحتوى..... ٧٩
- الصورة ٤ . ٤ تشفيد الطلاب على الحاسوب..... ٨٢
- الصورة ٤ . ٥ عرض درجات الطلاب وتعطي الهادية على الفائزين في اللعبة..... ٨٥

الفصل الأول

الإطار العام

أ- خلفية البحث

إعداد أنشطة التعلم من قبل أعضاء هيئة التدريس كأنشطة مخططة حتى يتمكن الطلاب من التعلم وتحقيق الكفاءات المتوقعة.¹ يهدف تعلم اللغة العربية في المدرسة العالية إلى تكوين فهم الطلاب للغة باعتبارها المفتاح الرئيسي لفهم التعاليم الإسلامية، بما في ذلك إتقان المفردات والقواعد وفهم النصوص الدينية ومهارات الاتصال اليومية. وفقاً لقرار وزير الشؤون الدينية بجمهورية إندونيسيا رقم ٣٤٧ لعام ٢٠٢٢: "اللغة العربية في المدرسة العالية والمدرسة المهنية العليا؛ التواصل باللغة العربية، الشفهية والمكتوبة، والتي تتضمن أربع مهارات لغوية، وهي الاستماع والكلام والقراءة والكتابة لإعداد الطلاب ليكون لديهم القدرة على استخدام اللغة العربية كأداة لدراسة الدين والتواصل اليومي داخل الأسرة والحي والوطن. المستويات العالمية." ولذلك، من المؤمل أن يقوم أعضاء هيئة التدريس بتوجيه الطلاب، حتى يتمكنوا من تحقيق أهداف التعلم بشكل أكثر فعالية وشمولية.

اختبار كفاءة اللغة العربية هو أداة تقييم مصممة لقياس قدرة الفرد على فهم اللغة العربية واستخدامها في سياقات مختلفة. يغطي اختبار الكفاءة هذا عادةً عدة جوانب رئيسية لإتقان اللغة، مثل فهم الاستماع، وفهم القراءة، والتحدث،

¹ Widiyanto, I. P., & Wahyuni, E. T. (2020). Implementasi Perencanaan Pembelajaran. Satya Sastraharing: Jurnal Manajemen, 4(2), 16-35.

² Republik Indonesia. 2022. Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 347 Tahun 2022, hal.29 tentang Pedoman Implementasi Kurikulum Merdeka pada Madrasah.

والكتابة، بالإضافة إلى إتقان المفردات والقواعد.^٣ ومع ذلك، في هذه الدراسة استخدم الباحثون جانبين فقط، وهما إتقان المفردات وفهم القراءة. استيعاب المفردات، والذي يقيس معرفة المشاركين بالمفردات والقواعد العربية. يمكن أن يأخذ هذا الاختبار شكل أسئلة الاختيار من متعدد، أو ملء الفراغات، أو غيرها من المهام التي تختبر فهم المشاركين للاستخدام الصحيح للكلمات والتراكيب النحوية في اللغة العربية.^٤ و يقيس فهم مهارة القراءة قدرة الفرد على فهم النصوص المكتوبة باللغة العربية عري. يتعرض المشاركون لأنواع مختلفة من النصوص، مثل المقالات أو المقالات أو القصص القصيرة أو التقارير، ثم يجيبون على الأسئلة التي تختبر فهمهم لمحتوى النص وسياقه وتفاصيله. يعد فهم القراءة أمرًا مهمًا بالطبع ولا يمكن فصله عن أنشطة القراءة والكتابة. تساعد مهارات القراءة الجيدة على فهم المعلومات، سواء تم نقلها شفهيًا أو كتابيًا.^٥ وفي سياق التدريس، يركز أعضاء هيئة التدريس بشكل أساسي على تنمية وتشجيع اهتمام الطلاب بالقراءة، وهذا له تأثير فعال وواضح على مهارات القراءة لدى الطلاب.^٦

تتضمن مهارات القراءة استنتاج المعنى من السياق، وتحديد الأفكار المركزية، وتحديد الأفكار، واستنتاج المعنى الضمني، والتمييز بين الأفكار المتشابهة، والتمييز

³ Fauzi, A. (2022). Efektivitas Uji Kompetensi Bahasa Arab Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Arab*, 7(2), 98-112. doi:10.15408/jipba.v7i2.742

⁴ Aini, N. (2019). Evaluasi Keterampilan Bahasa Arab di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Al-Lisan*, 4(2), 120-135. doi:10.30829/al-lisan.v4i2.484

^٥ محمودي، و نوراها. "مهارات القراءة باللغة العربية وتطبيقه على طلاب المعززة رياضية". المدرسة: مجلة المدرسة الابتدائية التعليمية، ٢٠٢٣(٤)٧ ص ١٦٠٦-١٦٢٠.

^٦ مقداد. "طرق وأساليب تدريس مهارة القراءة وتنميتها لدى المتعلم في المرحلة الابتدائية". التعليمية، ١٢ (٢) ٢٠٢٢، ص ٣٨-٥١.

بين الحقائق والآراء، وتحديد العلاقات بين السبب والنتيجة، وتحديد موقف ما يقرأ. تشير مهارة القراءة إلى القدرة على قراءة اللغة العربية بشكل جيد وصحيح.^٧ تعد مهارة قراءة جزءاً مهماً من عملية تعلم اللغة العربية الشاملة وتساهم في التطوير الشامل لمهارات اللغة العربية. تعلم مهارة القراءة في المدرسة الثانوية في الوقت الحاضر، يجب على أعضاء هيئة التدريس الاهتمام بالأساليب الفعالة التي تتكيف مع مستوى قدرات الطلاب، حتى يتمكن الطلاب من متابعة التعلم بشكل جيد حتى نهاية الدرس.^٨ من خلال أخذ ذلك في الاعتبار، فإن تعلم مهارة القراءة في المدرسة العالية قادر على التكيف مع التطورات الحالية في تطوير مهارات مهارة القراءة لدى طلاب المدرسة العالية.

إحدى المشكلات التي غالباً ما يواجهها أعضاء هيئة التدريس والطلاب هي الخلفية التعليمية للطلاب الذين أتوا سابقاً من المدارس الحكومية ولم يدرسوا اللغة العربية مطلقاً، فضلاً عن عدم اهتمام الطلاب بالتعلم.^٩ وبعيداً عن ذلك، في تعلم اللغة العربية، يجد الطلاب صعوبة في العثور على محاورين لممارسة التحدث باللغة العربية بالإضافة إلى صعوبة وضع المفردات وعوامل مواد التدريس التي لا تبدأ من المواد الأساسية. لكي يكون تعلم اللغة العربية فعالاً في المواقف المختلفة، يجب بذل

^٧ محمود السعيد عراقي، السعيد، عفت مصطفى قرشم، أحمد، أحمد عيسى، محمد & محمد أبو المعاطي، وليد. برنامج مقترح في ضوء التقنيات الحديثة لعلاج صعوبات تعلم الرياضيات واللغة العربية لدى طلاب المرحلة المتوسطة بمدينة الطائف بالملكة العربية السعودية. مجلة بحوث التربية النوعية، ١٦، ٢٠١٠، ص ٨١-١٢٨. doi: 10.21608/mbse.2010.143692

^٨ Mustika, D., Fitriyanti, E. N., & Azizah, I, "Pengaruh Pembelajaran Bahasa Arab Maharah Qira'ah Untuk Siswa Madrasah Aliyah Terhadap Pemahaman Budaya Arab," . *Prosiding Semnasbama IV UM JILID 1, 1*, (2020) : 62-67

^٩ Yunisa, M. "Problematika Pembelajaran Bahasa Arab dalam Aspek Ilmu Nahwu dan Sharaf pada Siswa Kelas X Madrasah Aliyah Laboratorium Jambi," *Ad-Dhuha*, 03(2) (2022) : 1-15. <https://online-journal.unja.ac.id/Ad-Dhuha/article/view/19985/13945>

جهود إبداعية ومبتكرة من خلال استخدام وسائل الإعلام.¹⁰ ولذلك يوصى أعضاء هيئة التدريس بتطبيق الأساليب المناسبة واستخدام الوسائط لتسهيل شرح المواد التعليمية.

بناءً على نتائج مقابلة مع أحد مدرسي اللغة العربية في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثانية هولو سونغي تنغاه في ٨ يناير ٢٠٢٤. أن معظم معلم اللغة العربية في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثانية هولو سونغي تنغاه ما زالوا يستخدمون الأساليب التقليدية في عملية اللغة العربية، بحيث في استخدام التعلم هناك العديد من الطلاب الذين يفتقرون إلى الاهتمام أو عدم التركيز في تعلم اللغة العربية. ووسائل التعلم التي يستخدمها معلمو اللغة العربية في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثانية هولو سونغي تنغاه كافية لدعم التعلم، لكن المعلمين لم يستخدموا مطلقاً وسائل تعليمية متنوعة في شكل اللعبة، واختبارات، وتطبيقات/شبكات، وما إلى ذلك. لذلك غالباً ما يتم تقديم التعلم شفهيًا دون الحاجة إلى ذلك. أي وسائط داعمة يمكنها جذب اهتمام الطلاب عندما يشرح المعلمون المادة، ويميل المعلمون إلى أن يكونوا مركز التعلم (*teacher centered*) ويستمتع الطلاب فقط إلى المادة.¹¹ ولذلك، فهم بحاجة إلى مرافق تدعمهم ليكونوا متحمسين ومتحمسين للتعلم، لذلك من الضروري استخدام أساليب ووسائل إعلامية شيقة ومتنوعة.

كان سبب اختيار الباحثة المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثانية هولو سونغي تنغاه كموقع للبحث هو قبول المدير والمعلمين للأنشطة البحثية التي سيتم

¹⁰ Danial Hilmi and Nur Ila Ifawati, "Using The Blended Learning As An Alternative Model Of Arabic Language Learning In The Pandemic Era," *Arabi: Journal of Arabic Studies* 5, no. 2 (December 31, 2020): 117.

¹¹ معلمة اللغة العربية، المقابلة، كاليمنتان الجنوبية، ٨ يناير ٢٠٢٤.

تنفيذها في المدرسة. كان هذا البحث هو الأول من نوعه الذي تم إجراؤه فيما يتعلق بفعالية التعليم على أساس اللعبة (*Game Based Learning*) باستخدام وسيلة "ووردوال" لاستيعاب المفردات والمهارة القراءة. سبب آخر هو أن المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثانية هولوسونغي تنغاه عند منبع نهر تنغاه يحتوي على مرافق وبنية تحتية كافية مثل مختبر اللغات، وخدمة الواي فاي المدرسية التي يمكنها دعم تعلم اللغة العربية عبر الإنترنت.

في العصر الرقمي كما هو الحال الآن، يتم دمج اختيار الطريقة مع التكنولوجيا. إن استخدام التعليم على أساس اللعبة له أثر إيجابي كبير على نتائج تعلم الطلاب. وفي سياق تعلم اللغة العربية، فإن تطبيق الأساليب المناسبة يمكن أن يحسن جودة التعلم ويحقق نتائج تعليمية عالية.¹² إن التعليم على أساس اللعبة تعليمي يستخدم مرافق الألعاب عبر الإنترنت وغير المتصلة بالإنترنت والتي يمكن أن تزيد من اهتمام الطلاب بالتعلم.¹³ في التعليم على أساس اللعبة، يكون الطلاب أكثر نشاطاً في حل المشكلات وإيجاد الحلول، بينما يعمل المعلم كدليل أو يقدم تعليمات حول كيفية حل المشكلة.¹⁴ يمكن أن يكون لتطبيق التعليم على أساس اللعبة تأثير على فهم الطلاب للمفاهيم مقارنة بفهم المفاهيم باستخدام طرق التعلم

¹² M. Sohibul Anwar, Wildana Wargadinata, and Nurhadi, "Implementasi Metode Pembelajaran Bahasa Arab: Studi Kasus Di PAI IAIN Syekh Nurjati Cirebon," *Al-Jawhar : Journal of Arabic Language* 1, no. 1 (February 25, 2023): 54–69.

¹³ Siagian, C. B., Silaban, G. C., Marbun, E. M. Y.dkk. "Penggunaan "Fun With English" Dengan Metode Game Based Learning Untuk Melatih Kemampuan Kosakata Di Smp Negeri 3 Pematangsiantar," *Pengabdian Masyarakat Sumber Daya Unggul*, 1(2) (2023) : 75–84. <https://doi.org/10.37985/pmsdu.v1i2.54>

¹⁴ Nofitasari, Y., Murtini, S., & Rohmah, R. R. "Meningkatkan Prestasi dan Motivasi Belajar Siswa dengan Pengajaran Berbasis Game-Based Learning pada Siswa Kelas X-2 SMA Negeri 13 Surabaya," *Jurnal Pendidikan Tambusa*, 7(2023) : 6381–6386.

التقليدية.^{١٥} مع عناصر التحدي والإثارة المتضمنة في اللعبة، يميل الطلاب إلى أن يكونوا أكثر نشاطاً ويشاركون بنشاط في تعلم اللغة العربية. من خلال مواقف اللعبة المختلفة، يمكن للطلاب التفاعل مع النصوص في السياقات ذات الصلة، وتعميق فهمهم للكلمات والعبارات العربية. وبالتالي، فإن *Game Based Learning* لاستيعاب المفردات ومهارة القراءة لا يغير عملية التعلم لتكون أكثر متعة فحسب، بل يثري أيضاً تجارب الطلاب في تطوير مهارات القراءة العربية بشكل فعال.

عدا عن ذلك فإن وسائل تعلم اللغة العربية في هذا العصر الذي يتسم بالتقدم التكنولوجي المتطور يجب أن تقوم بالكثير من الابتكارات الإبداعية وتطوير منتجات إعلامية أكثر تأثيراً في زيادة فعالية التعلم.^{١٦} هو تطبيق يمكن استخدامه كوسيلة تعليمية أو مصدر تعليمي أو أداة تقييم عبر الإنترنت.^{١٧} في "ووردوال"، وجود الألعاب في الإجابة على الأسئلة يجعل الطلاب أكثر جاذبية في عملية التعلم ويمكن أيضاً رؤية صعوبة كل سؤال ومقارنتها من قبل أعضاء هيئة التدريس.^{١٨} يعد اختيار الوسائط التعليمية "ووردوال" لاستيعاب المفردات ومهارة القراءة خطوة مهمة جداً وذات صلة. من خلال منصة تفاعلية ومحتوى متنوع وتعليقات فورية، تعمل

¹⁵ Medila, S., Suryani, M., & Hamdunah. "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Game Based Learning (GBL) terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa," *Jurnal Sekolah Dasar*, 2(1) (2017) : 29458–29466. <https://doi.org/10.36805/jurnalsekolahdasar.v2i1.203>

¹⁶ Elly Miftahul Rohmah and Abdul Wahab Rosyidi, "The Importance of Learning Media Utilizing (Internet-Based Arabic Lessons in Online Learning) in the Global Pandemic Era," *Shaut al Arabiyyah* 11, no. 2 (December 29, 2023): 270–277.

¹⁷ Sari, P. M., & Yarza, H. N. "Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Dan ووردوال Pada Pembelajaran Ipa Bagi Guru-Guru Sdit Al-Kahfi," *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(2) (2021) : 195. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i2.4112>

"ووردوال" على زيادة تحفيز الطلاب ومشاركتهم. إن مرونة التعلم الذاتي وتكامل التكنولوجيا تجعله أداة حديثة وفعالة. يعمل موقع "ووردوال" على تبسيط عملية تعلم الاستيعاب المفردات ومهارة القراءة ، مما يجعلها أكثر جاذبية وتفاعلية وكفاءة.

يعد برنامج "ووردوال" والتعليم على أساس اللعبة (*Game Based Learning*) فعالين في تحسين استيعاب المفردات ومهارة القراءة في المدرسة العالية. يوفر "ووردوال" مجموعة متنوعة من الأنشطة التفاعلية وقوالب الألعاب، مما يؤدي إلى إنشاء عملية تعليمية جذابة. يؤدي استخدام "ووردوال" في التعليم على أساس اللعبة إلى زيادة مشاركة الطلاب من خلال الألعاب الصعبة مع التعليقات الفورية. تدعم مرونة "ووردوال" وإمكانية الوصول عبر الإنترنت التعلم المستقل وفقاً لمبادئ (*Game Based Learning*). يؤدي دمج التعليم على أساس اللعبة (*Game Based Learning*) و "ووردوال" إلى إنشاء تجربة تعليمية ديناميكية وفعالة لتطوير استيعاب المفردات ومهارة القراءة لدى الطلاب في العصر الحالي.

استناداً إلى بحث من فضيلة ناثا أدرياني، وأنجراي أنجراي، ودياه براسيتياني، وشيرا سيلفيا سيريجار بعنوان "فعالية استخدام التعلم على أساس اللعبة باستخدام وسيلة "ووردوال" لتحسين لاستيعاب المفردات ومهارة القراءة الماندرين للفصل العاشر في مدرسة 2 SMKN سيمارانج" مع نتائج البحث تظهر نتائج البحث أن استخدام الأساليب الرقمية للتعلم المبني على الألعاب المستندة إلى برنامج "ووردوال" له تأثير على نتائج تعلم الطلاب في الفصل من خلال نتائج الاستبيان، وكان هناك اختلاف كبير في حماس الطلاب، حيث وافق ٤١,٧٪ من الطلاب بشدة على استخدام برنامج "ووردوال" طريقة التعلم المبنية على الألعاب الرقمية، أو ٤٧,٢٪ اختاروا الموافقة، و ١١,١٪ كان لهم رأي محايد.

البحث الذي كتبه إنداه رحماياني، بعنوان "فعالية استخدام "ووردوال" كوسيلة لتقييم تعلم اللغة العربية لطلاب الصف العاشر في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية باتو"، والأهداف من هذا البحث هي : تحديد مدى فعالية "ووردوال" كوسيلة لتقييم تعلم اللغة العربية في ماني، مدينة باتو. نتائج البحث يعني الاستبيان الذي قدمته الباحثة لطلاب الصف العاشر في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية باتو فعالا. ويبين برنامج كوسيلة لتقييم تعلم اللغة العربية أن متوسط درجات الاستبيان هو ٣٢,١، وهو من ضمن المجموعة الفعالة للغاية. وفي الوقت نفسه، وفقاً لنتائج البحث من الاختبار القبلي والاختبار البعدي لطلاب الصف العاشر المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الألى باتو. تم قبول نتائج HI لأنه بعد اختبار تحليل الفرضيات إحصائيا حصل اختبار العينة المقترنة على قيمة دلالة (٢- tail) قدرها ٠,٠٠٠ > ٠,٠٥، لذلك تم استنتاج أن استخدام "ووردوال" كوسيلة لتقييم تعلم اللغة العربية في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية باتو فعالا.

هناك أوجه تشابه واختلاف في الدراستين أعلاه مع البحث الذي سيجريه الباحثة، التشابه هو دراسة مدى فعالية التعليم على أساس اللعبة (*Game Based Learning*) باستخدام وسيلة "ووردوال" في عالم التعليم، والفرق هو المتغير التابع وهو زيادة نتائج تعلم لغة الماندرين، في حين يزيد هذا البحث من مهارة القراءة. فضلا عن تقنيات جمع البيانات، إذا استخدمت في البحوث السابقة الاختبارات فقط، فقد تم تزويد هذا البحث بالاستبيانات والاختبارات. ولذلك فإن موقف هذا البحث هو بمثابة تعديل للبحث السابق. سبب اهتمام الباحثين بإجراء البحوث في المدارس هو أنه بعد رؤية التقدم في المرافق والبنية التحتية المقدمة، هناك أسباب أخرى تدفع الباحثين إلى إجراء هذا البحث. يمكن أن يؤدي التعليم على أساس اللعبة (*Game Based Learning*) باستخدام وسيلة "ووردوال" إلى تحسين

نتائج تعلم الطلاب لأنه تم تحسينها من خلال نتائج الأبحاث من الدراسات السابقة.

بعد الاطلاع على العديد من الدراسات التي توضح نجاح التعليم على أساس اللعبة (*Game Based Learning*) باستخدام وسيلة "ووردوال"، اهتم الباحثة بالبحث في هذا الأمر. يتم ذلك لتبسيط عملية تعلم استيعاب المفردات ومهارة القراءة، مما يجعلها أكثر تشويقاً وتفاعلية وكفاءة. يؤدي التعليم على أساس اللعبة (*Game Based Learning*) ووسيلة "ووردوال" إلى إنشاء تجربة تعليمية ديناميكية وفعالة لتطوير استيعاب المفردات ومهارة القراءة لدى الطلاب في العصر الحالي.

ولذلك يرى الباحثة أنه من المهم إجراء دراسة حول التعليم على أساس اللعبة باستخدام وسيلة "ووردوال" لاستيعاب المفردات ومهارة القراءة. اختارت الباحثة عنوان "فعالية التعليم على أساس اللعبة (*Game Based Learning*) باستخدام وسيلة "ووردوال" لاستيعاب المفردات ومهارة القراءة في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثانية هولوسونغي تنغاه".

ب- أسئلة البحث

في هذا البحث وجدت الباحثة عدة مشكلات حددها في الخلفية، والتي أظهرت وجود تداخل في تعليم مهارة القراءة للتغلب على هذه المشكلات، وجه هذا البحث الاهتمام إلى للمشكلتين، وهما:

١. كيف تنفيذ التعليم على أساس اللعبة (*Game Based Learning*) باستخدام وسيلة "ووردوال" لاستيعاب المفردات ومهارة القراءة في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثانية هولوسونغي تنغاه؟

٢. ما فعالية التعليم على أساس اللعبة (*Game Based Learning*) باستخدام وسيلة "ووردوال" لاستيعاب المفردات ومهارة القراءة في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثانية هولو سونغي تنغاه؟

ج- أهداف البحث

في محاولة لتحسين جودة التعليم وفهم الطلاب، يركز هذا البحث على استكشاف طرق مبتكرة في تعليم مهارة القراءة. وعلى هذه الخلفية فإن أهداف هذا البحث هو كما يلي:

١. لوصف التعليم على أساس اللعبة (*Game Based Learning*) باستخدام وسيلة "ووردوال" لاستيعاب المفردات ومهارة القراءة في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثانية هولو سونغي تنغاه.

٢. لقياس فعالية التعليم على أساس اللعبة (*Game Based Learning*) باستخدام وسيلة "ووردوال" لاستيعاب المفردات ومهارة القراءة في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثانية هولو سونغي تنغاه.

د- فوائد البحث

ومن المتوقع تقدم هذا نتائج البحث فوائد لزيادة البصيرة والمعلومات، وهنا بعض الفوائد المتوقعة مع هذا البحث:

١. النظرية

- أ. زيادة البصيرة والمعرفة لأعضاء هيئة التدريس باستخدام تكنولوجيا التعلم في شكل تطبيقات قائمة على الألعاب مع مرور الوقت.
- ب. يمكن استخدام هذا البحث كمرجع لكل من يريد معرفة المزيد حول استخدام وسائط جدار الكلمات في زيادة فهم الطلاب.

٢. التطبيقية

أ) للباحث

تقديم خبرة مباشرة للباحثين فيما يتعلق بالجهود المبذولة لزيادة فهم الطلاب بوسائل الإعلام المبتكرة والتفاعلية والممتعة وسهلة الفهم للطلاب.

ب) للطلاب

بحيث يشعر الطلاب بمزيد من الراحة والألفة في دراسة العلوم باستخدام الوسائط المبتكرة والتفاعلية والممتعة، ويمكن للطلاب فهم المواد التعليمية بسهولة أكبر.

ج) للمعلمين

كمرجع إضافي واعتبار في اختيار أساليب التعلم وتطوير وسائل التعلم باستخدام وسائل مبتكرة وتفاعلية وممتعة للطلاب

د) للمدرسة

بالنسبة للمدارس، وخاصة المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثاني حولو ثنغي تنغاج هولو سونغي تنغاه ، من أجل زيادة فهم الطلاب للقراءة، نأمل أن يوفر هذا البحث مدخلات واقتراحات، لأن استخدام التعلم على أساس اللعبة مع وسائط

جدار الكلمات كوسيلة تعليمية مفيد لتحديد مدى فهم الطلاب للغة. دروس اللغة العربية وكيفية استخدام هذه الوسائط كوسيلة تعليمية في مواد اللغة العربية باستخدام التكنولوجيا القائمة على التعليم.

هـ - حدود البحث

حدود البحث مفيدة بحيث يمكن إجراء البحث أكثر تركيزًا والكمال وتمعقة. ثم الباحثة تعتبر مشاكل البحث التي أثرت تحتاج إلى أن تكون متغيرات محدودة. لذلك هناك العديد من المواضيع المفيدة لزيادة تركيز البحث الذي يتعين القيام به، بما في ذلك ما يلي:

١. الحدود الموضوعية

في هذه البحث، أرادت الباحثة معرفة استخدام التعليم على أساس اللعبة (Game Based Learning) باستخدام وسيلة "ووردوال" لاستيعاب المفردات ومهارة القراءة. لاختبار الكفاءة لاستيعاب المفردات يستخدم وضع المفردات حسب السياح، ترجمة المفردات في الجملة، و ترتيب المفردات في الجملة. وبالنسبة لاختبار مهارة القراءة يستخدم فهم القراءة في النص، و تحليل ماورد في النص. بالنسبة للألعاب المستخدمة، قم بضبط اختبار الكفاءة والموضوع. الموضوع الذي تم اختياره في كتاب دروس اللغة العربية لباب الخامس بموضوع "الهاوية" والذي سيتم تدريسه ستة مرات. أربعة مرات في الفصل التجريبي و ثلاثة مرات في الفصل الضابط. مستوى المواد والأسئلة التي سيتم تناولها هو المستوى المبتدأ لأنه بالنظر إلى نتائج تعلم اللغة العربية السابقة للطلاب، كان لا يزال منخفضًا وكان معظم الطلاب يأتون من المدارس الحكومية المتوسطة (SMP) حيث لا يزال لديهم الحد الأدنى لتعلم اللغة العربية.

٢. الحدود العينة

إن عينة البحث في هذا البحث هي ٦٠ طالباً وطالبة تنقسم إلى فصلين هما الفصل العاشر "أ" (A) للمجموعة التجريبية والفصل العاشر "ز" (G) للمجموعة الضابطة.

٣. الحدود المكانية

تم تنفيذ هذا البحث يعني في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثانية هولو سونغي تنغاه كاليمنتان الجنوبية.

٤. الحدود الزمنية

تم إجراء هذا البحث في شهر فبراير إلى أبريل للفصل الدراسي الثاني للعام الأكاديمي ٢٠٢٣/٢٠٢٤.

و- فرضية البحث

الفرضية الصفرية (Ho): التعلم على أساس اللعبة (*Game Based Learning*) باستخدام وسيلة "ووردوال" ليس فعالاً لاستيعاب المفردات ومهارة القراءة في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثانية هولو سونغي تنغاه.

الفرضية البديلة (Ha): التعلم على أساس اللعبة (*Game Based Learning*) باستخدام وسيلة "ووردوال" فعالاً لاستيعاب المفردات ومهارة القراءة في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثانية هولو سونغي تنغاه.

بناءً على البحث الذي إجراؤه في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثانية هولو سونغي تنغاه ، يمكن استنتاج أن التعلم على أساس اللعبة (*Game Based Learning*) باستخدام وسيلة "ووردوال" فعالاً. وأظهرت نتائج البحث زيادة في مهارات القراءة لدى الطلاب بعد تطبيق هذا الأسلوب، مما تقبل الفرضية البديلة (Ha) التي تنص على أن هذا الأسلوب ووسائل ترقية لاستيعاب المفردات ومهارة القراءة لدى الطلاب.

ز- تحديد المصطلحات

بعض الجهود لتجنب الأخطاء في فهم المصطلحات الرئيسية المستخدمة في هذا البحث، ثم تحتاج إلى تفسير ثم على النحو التالي:

(١) التعليم على أساس اللعبة (*Game Based Learning*): التعليم على أساس اللعبة لزيادة مشاركة الطلاب وتحفيزهم. في إندونيسيا، يُظهر البحث الذي أجراه كوسوما أن التعلم القائم على الألعاب يعمل على تحسين نتائج التعلم من خلال جعل التعلم أكثر تفاعلية وسياقيًا.^{١٩} وتسمح هذه الطريقة بالمشاركة النشطة من خلال التحديات والمهام في الألعاب، مما يجعل المواد التعليمية أكثر تشويقًا ومتعة. تعمل الألعاب التعليمية على تطوير مهارات مثل التفكير النقدي وحل المشكلات والتعاون.

(٢) "ووردوال": عبارة عن منصة تعليمية تفاعلية تتيح للمدرسين إنشاء أنشطة رقمية متنوعة مثل الاختبارات وألعاب الكلمات والمطابقة. يؤدي استخدام "ووردوال" إلى زيادة مشاركة الطلاب وتحفيزهم على التعلم، ويجعل التعلم أكثر تفاعلية ومتعة.^{٢٠} يدعم "ووردوال" التعلم التعاوني ويسمح للطلاب بالإبداع المحتوى التعليمي الخاص بهم، وتعميق الفهم، وتطوير المهارات مثل الإبداع وحل المشكلات.

(٣) استيعاب المفردات: إن المفردات هي أدوات حمل المعنى كما في وقت آخر كوسيلة للتفكير. لأن المتكلم يستطيع أن يفكر ثم يعبر ما خطر في باله و

¹⁹ Kusuma, W. (2017). Efektivitas Pembelajaran Berbasis Game Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(1), 23-35.

²⁰ Nurfadhilah, L., & Anugrah, R. (2020). Pengaruh Penggunaan Wordwall Terhadap Motivasi dan Partisipasi Belajar Siswa. *Inovasi Pendidikan*, 12(3), 89-98.

فكره بكلمات ما يريد.^{٢١} الكلمات والمصطلحات التي تُستخدم في التواصل والتعبير في اللغة العربية. تشمل هذه الكلمات الأسماء والأفعال والصفات والحروف التي تشكل الأساس في بناء الجمل والتعبير عن الأفكار والمفاهيم. ويشمل هذا الإتقان وضح المفردات حسب السياب، وترجمة المفردات في الجملة، و ترتيب المفردات في الجملة.

(٤) مهارة القراءة : وتشمل مهارات القراءة القدرة على تحديد وفهم مواد القراءة، سواء من خلال النطق اللفظي أو عن طريق حفظها بصمت. وفي سياق العالم العربي، ترتبط مهارات القراءة أيضاً ارتباطاً وثيقاً بفهم النصوص الكلاسيكية والحديثة باللغة العربية، والتي تحتوي على هياكل وأساليب لغوية معقدة. أن تحسين مهارات القراءة لا يؤدي إلى تحسين فهم الأدب فحسب.^{٢٢} كما أنها تثري قدرات الطلاب المعرفية والتحليلية، وتنطوي هذه العملية على عدة جوانب مهمة مثل فهم القراءات في النص، وتحليل ما ورد في النص.

ح- الدراسات السابقة

هذا البحث السابقة لها وظيفة كأداة ربط لمشكلة تصبح بعد ذلك مصدر مرجعي للدراسة بعمق أكبر. دراسة سابقة كمقارنة بين البحوث السابقة التي لها موضوع مماثل والبحاث التي تجري حالياً. يرتبط هذا البحث بالأبحاث السابقة. وتشمل الدراسات السابقة ما يلي :

^{٢١} محمود كامل الناقة، تعليم اللغة العربي بلغات الأخرى: أساس-مداخله-طرق تدريسه، (مكة المكرمة : جامعة أم القرى، ١٩٨٥)، ص. ١٦١.

^{٢٢} الحسن بن عبد الله. (٢٠٢٠). مهارات القراءة والفهم وتأثيرها على التحصيل الدراسي. مجلة القراءة والمعرفة ٣. (١٥)، ١١٢ -

١. البحث الذي كتبه فضيلة ناثا أدرياني، أنجراي أنجراي، دياه براسيتياني، شيرا سيلفيا سيريجار من لوندجا شيوكان: مجلة تعلم وتدرّيس لغة الماندرين المجلد. تم نشره في ٥ نوفمبر ٢٠٢٢ بعنوان "فعالية استخدام التعلم القائم على الألعاب الرقمية المبني على برنامج "ووردوال" لتحسين نتائج تعلم لغة الماندرين للصف العاشر SMKN 2 سيمارانج"، والأهداف من هذا البحث هي: هو وصف تطبيق تعلم مفردات لغة الماندرين ووصف فعالية طريقة التعلم المستندة إلى الألعاب الرقمية المستندة إلى "ووردوال" في تحسين نتائج تعلم لغة الماندرين الأساسية لطلاب الصف العاشر في مدرسة SMKN 2 سيمارانج.

نتائج البحث يعني يوضح أن استخدام أسلوب التعلم القائم على الألعاب الرقمية المبني على برنامج "ووردوال" له تأثير على نتائج التعلم لطلاب الصف العاشر في مدرسة SMKN 2 سيمارانج. في المجموعة الضابطة، كان متوسط نتائج تعلم الطلاب ٨٩,٠، في المجموعة التجريبية، كان متوسط نتائج تعلم الطلاب ٩٠,٤. وبناءً على نتائج الاستبيان، كان هناك اختلاف كبير في حماسة الطلاب، حيث وافق ٤١,٧٪ من الطلاب بشدة على استخدام أسلوب التعلم القائم على الألعاب الرقمية المبني على برنامج "ووردوال"، أو اختار ٤٧,٢٪ الموافقة، و ١١,١٪ كان لهم رأي محايد.

٢. البحث الذي كتبه ساكيناتا ماوليدينا مينارتا وهيني بوروا بامونجكاس من أويكوس: مجلة دراسة التعليم الاقتصادي والعلوم الاقتصادية، ISSN على الإنترنت: ٢٥٤٩-٢٢٨٤ المجلد السادس العدد ٢، يونيو ٢٠٢٢ بعنوان "فعالية الوسائط الجدارية في تحسين نتائج التعلم الاقتصادي لطلاب مدرسة مان ١ لامونجان"، والأهداف من هذا البحث هي: إلى تحليل تأثير وسائط التعلم "ووردوال" في تحسين نتائج التعلم الاقتصادي لطلاب الصف الحادي عشر IPS 1 المدرسة الثانوية الإسلامية

الحكومية الأولى لامونجان. نتائج البحث يعني تحليل اختبار ويلكوكسون على بيانات الاختبار القبلي والبعدي. من المجموعة التجريبية، أظهرت قيمة $(2 - \text{sig}) < 0.05$ (tail) 0.001، مما يعني أن هناك فرقا كبيرا بين قبل وبعد العلاج. ويمكن استنتاج أن وسائل التعلم "ووردوال" (X) لها تأثير كبير على نتائج التعلم لطلاب الفصل الحادي عشر المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الأولى لامونجان (Y).

٣. البحث الذي كتبه إنداه رحماياني، منير العابدين من المجلة المستدامة المجلد ٦

العدد ٢ ٢٠٢٣، ٣٥٨-٣٤٩، DOI: <https://doi.org/10.32923/kjmp.v6i2.3413> E-ISSN: 2655-0695

بمعنوان "فعالية استخدام "ووردوال" كوسيلة

لتقييم تعلم اللغة العربية لطلاب الصف العاشر في المدرسة الثانوية الإسلامية

الحكومية الأولى باتو"، والأهداف من هذا البحث هي : تحديد مدى فعالية

"ووردوال" كوسيلة لتقييم تعلم اللغة العربية في ماني، مدينة باتو. نتائج البحث

يعني الاستبيان الذي قدمه الباحثون لطلاب الصف العاشر في جامعة ماني، مدينة

باتو فيما يتعلق بالفعالية. ويبين برنامج "ووردوال" كوسيلة لتقييم تعلم اللغة

العربية أن متوسط درجات الاستبيان هو ٣٢,١، وهو من ضمن المجموعة الفعالة

للغاية. وفي الوقت نفسه، وفقاً لنتائج البحث من الاختبار القبلي والاختبار البعدي

لطلاب الصف العاشر المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الأولى باتو. تم قبول

نتائج H1 لأنه بعد اختبار تحليل الفرضيات إحصائياً حصل اختبار العينة المقترنة

على قيمة دلالة (٢-tail) قدرها $0,000 > 0,05$ ، لذلك تم استنتاج أن استخدام

"ووردوال" كوسيلة لتقييم تعلم اللغة العربية في كانت مدينة مان باتو فعالة.

٤. البحث الذي كتبه فريدريك، باتريشيا آن. "استخدام التعلم الرقمي القائم على

اللعبة لدعم تعليم المفردات لطلاب القراءة التنموية". NSUWorks، ٢٠١٠.

http://nsuworks.nova.edu/gscis_etd/154. والأهداف من هذا البحث هي :

تطوير تصميمات تعليمية مختلطة لدمج التصميم التعليمي وممارسات التصميم المختلط لدعم وتحسين التعلم لإتقان مفردات قراء التنمية. نتائج البحث يعني أن الطلاب يعتبرون الألعاب الرقمية أساليب تعليمية محفزة ؛ ومع ذلك ، لا توجد ميزة في تحسين الإنجازات التي تم العثور عليها باستخدام ألعاب نصية أو فيديو مقارنةً بأسلوب ورقة العمل التقليدي القائم على الورق.

٥. البحث الذي كتبه موسلي، فالديز لامونت. "تصورات المتعلم والنتائج المعرفية للتعلم القائم على الألعاب الرقمية في الرياضيات". Diss. ، Virginia Tech ، ٢٠٢١ <http://hdl.handle.net/10919/103635> . والأهداف من هذا البحث هي : (أ) تحديد ما إذا كانت DGBL أداة لائقة في مساعدة الطلاب على تحسين إنجازات الرياضيات في المدارس المتوسطة و (ب) قياس فيما يتعلق باستخدام DGBL. نتائج البحث يعني أن متوسط طالب حصل على درجة بريدية أكثر من الاختبار القبلي ، على الرغم من أنه لم يكن أعلى من القطع البريدية TTEST. أظهرت النتائج أيضًا أن تصورات الطلاب لاستخدام DGBL Mininwar طالما دراسة ٥ أسبوع. توصي هذه الدراسة بأن يجادل قادة المدارس والأقسام بتقديم DGBL في سحر الرياضيات.

الرقم	الموضوع	التشابه	الفرق	الابتكار
١	فعالية استخدام التعلم القائم على الألعاب الرقمية المبني على برنامج "ووردوال" لتحسين نتائج تعلم	البحث عن فعالية استخدام التعلم على الألعاب	موضوع البحث، مواقف البحث	فعالية أسلوب التعلم على أساس اللعبة (Game Based Learning) باستخدام وسيلة

<p>"ووردوال" لاستيحاب المفردات ومهارة القراءة في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثاني هولو سونغي تنغاه</p>		<p>الرقمية المبني على برنامج "ووردوال"</p>	<p>لغة الماندرين للصف العاشر 2 SMKN سيمارانج</p>	
<p>فعالية أسلوب التعلم على أساس اللعبة (Game Based Learning) باستخدام وسيلة "ووردوال" لاستيحاب المفردات ومهارة القراءة في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثاني هولو سونغي تنغاه</p>	<p>موضوع البحث، مواقف البحث</p>	<p>البحث عن فعالية "ووردوال"</p>	<p>فعالية الوسائط "ووردوال" في تحسين نتائج التعلم الاقتصادي لطلاب مدرسة مان ١ لامونجان</p>	<p>٢</p>

<p>فعالية أسلوب التعليم على أساس اللعبة (Game Based) (Learning) باستخدام وسيلة " ووردوال " لاستيعاب المفردات ومهارة القراءة في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثاني هولو سونغي تنغاه</p>	<p>موضوع البحث، مواقف البحث</p>	<p>البحث عن فعالية استخدام " ووردوال "</p>	<p>فعالية استخدام " ووردوال " كوسيلة لتقييم تعلم اللغة العربية لطلاب الصف العاشر في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الألى باتو</p>	<p>٣</p>
<p>فعالية أسلوب التعليم على أساس اللعبة (Game Based) (Learning) باستخدام وسيلة " ووردوال " لاستيعاب المفردات ومهارة القراءة في المدرسة</p>	<p>موضوعات البحث ومواقع البحث والمغيرات التابعة.</p>	<p>البحث عن القائم على اللعبة</p>	<p>استخدام التعلم الرقمي القائم على اللعبة لدعم تعليم المفردات لطلاب القراءة التنموية</p>	<p>٤</p>

الثانوية الإسلامية الحكومية الثاني هولو سونغني تنغاه				
فعالية أسلوب التعليم على أساس اللعبة (Game Based Learning) باستخدام وسيلة " ووردوال " لاستيعاب المفردات ومهارة القراءة في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثاني هولو سونغني تنغاه	موضوعات البحث ومواقع البحث والتغيرات التابعة.	القائم على اللعبة للتعليم القائم على الألعاب	تصورات المتعلم والنتائج المعرفية للتعليم القائم على الألعاب الرقمية في الرياضيات	٥

من خلال العديد من نتائج الأبحاث التي تم وصفها أعلاه، يتضح أن هناك أوجه تشابه واختلاف مع البحث الذي سيتم إجراؤه. وكانت أوجه التشابه من حيث المتغيرات، وهي فحص فعالية التعليم على أساس اللعبة (Game Based Learning) باستخدام وسيلة " ووردوال " لنتائج التعلم، بينما كانت الاختلافات في المتغيرات التابعة والعينات وتحليل

البيانات. تم إجراء هذا البحث لأن البحث باستخدام وسيلة "ووردوال" لتحسين لاستيعاب المفردات ومهارة القراءة نادر، لذلك من المأمول أن يضيف هذا البحث نظرة ثاقبة حول استخدام وسائل تعليمية أكثر تنوعًا يمكن استخدامها لتحسين تعلم اللغة العربية.

الفصل الثاني

الإطار النظري

المبحث الأول : التعليم على أساس اللعبة

(أ) مفهوم التعليم على أساس اللعبة

التعليم على أساس اللعبة (GBL) أو ما يسمى *Serious Game* هو لعبة لها غرض يتجاوز العناصر الترفيهية للألعاب العادية.^{٢٣} لدى التعليم على أساس اللعبة أيضًا عنصر من التعلم باستخدام تطبيقات الألعاب التي تم تصميمها خصيصًا للمساعدة في عملية التعلم للاعبين.^{٢٤} بالإضافة إلى ذلك، يعد طريقة على أساس اللعبة شكلاً من أشكال التعلم يتركز على التعلم الذي يستخدم الألعاب الإلكترونية أو الرقمية لأغراض التعلم. تحدد Annie Pho و Amanda Dinscore التعلم القائم على اللعبة كمفهوم لمبادئ الاقتراض في لعبة معينة وتطبيقها على الحياة الحقيقية كمشاركة مستخدم.^{٢٥} التعليم على أساس اللعبة لا يجعل الألعاب للعب من قبل الطلاب فحسب، بل هو تصميم تعليمي نشط يمكنه تقديم المفاهيم وتوجيه الطلاب لتحقيق أهداف التعلم.

لذلك، بناءً على بعض الفهم أن التعليم على أساس اللعبة هي خطة تعليمية باستخدام وسائط اللعبة الرقمية كوسيلة لتسهيل على الطلاب فهم مواد التعلم التي يمكن أن تثير جو

²³ Samuel Henry, *Cerdas Dengan Game* (Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2010). Hlm. 170.

²⁴ D.D., Sakti, W., Patmanthara, S Prasetya, "Digital Game-Based Learning Untuk Anak Usia Dini," *TEKNO* 2, no. 20 (2013): 45–50.

²⁵ Annie Pho and Amanda Dinscore, *Game-Based Learning Spring 2015 Overview and Definition*, n.d.

التعلم لتكون ممتعة وممتعة بحيث يكون هناك تفاعل إيجابي بين الطلاب والمعلمين وأهداف التعلم يمكن تحقيقها.

ب) أنواع التعليم على أساس اللعبة

التعليم على أساس اللعبة (GBL) هو عملية تعليمي يدمج عناصر اللعبة لتحسين عمليات تعلم الطلاب. لا توفر الأنواع المختلفة من الألعاب في التعليم على أساس اللعبة تجربة تعليمية ممتعة فحسب، ولكنها فعالة أيضاً في تطوير المهارات المعرفية والاجتماعية المختلفة. أمثلة التعليم على أساس اللعبة كما يلي^{٢٦} :

أ) ألعاب المحاكاة

تحاكي الألعاب المحاكاة العمليات أو المواقف في العالم الحقيقي على جهاز كمبيوتر. وفي الفصول الدراسية، يستخدمها المعلمون لإظهار الأنظمة أو الأحداث المعقدة، مثل أنماط الطقس أو النماذج الاقتصادية. توفر هذه الأدوات للطلاب بيئة خالية من المخاطر لاستكشاف وتجربة ورؤية عواقب أفعالهم، مما يجعل المفاهيم المجردة ملموسة.

ب) الألعاب الهجينة

تجمع الألعاب الهجينة بين عناصر ألعاب الطاولة والمكونات الرقمية. في الفصول الدراسية، تقدم مزيجاً من التجارب اللمسية والرقمية. قد تحتوي اللعبة على لوحة مادية، ولكنها تستخدم جهازاً لوحياً لإجراءات معينة. يمكن لهذا المزيج إشراك المتعلمين المتنوعين، والاستفادة من فوائد كل من ميكانيكا الألعاب التقليدية والرقمية.

²⁶ "Game-Based Learning," Teachfind, diakses pada 3 Juli 2024, dari <https://teachfind.com/teaching-strategies/game-based-learning/>

ج) الألعاب الرقمية

تُلعب الألعاب الرقمية على أجهزة مثل أجهزة الكمبيوتر أو الأجهزة اللوحية أو الهواتف. يمكن للألعاب الرقمية التعليمية أن تغطي مواضيع من الرياضيات إلى اللغات. على سبيل المثال، يستخدم "Duolingo" ميكانيكا الألعاب لتدريس اللغات. إنها شائعة في الفصول الدراسية لأنها يمكن الوصول إليها بسهولة، ويمكنها التكيف مع وتيرة التعلم الفردية، ويمكنها تقديم ملاحظات فورية.

د) ألعاب المراجعة

ألعاب المراجعة، مثل "Classroom Jeopardy!" أو "Mystery Box"، مصممة لمساعدة الطلاب على مراجعة وتعزيز ما تعلموه. في الفصول الدراسية، يستخدم المعلمون هذه الألعاب لجعل جلسات المراجعة تفاعلية وتنافسية. تزيد هذه الألعاب من المشاركة والاحتفاظ بالطلاب من خلال تحويل المراجعات إلى تحدٍ ممتع.

ح) ألعاب الورق

تستخدم ألعاب الورق مجموعة من البطاقات بقواعد للعب. قد تعلم ألعاب الورق التعليمية مهارات الرياضيات أو المفردات أو الأحداث التاريخية. في الفصول الدراسية، تقدم طريقة عملية وتفاعلية للتعلم. يمكن لألعاب مثل "Math Flash Cards" أن تجعل ممارسة الحساب ممتعة وتنافسية.

و) ألعاب الطاولة

ألعاب الطاولة هي ألعاب مادية تُلعب على لوحة. يمكن أن يعزز التعلم باستخدام ألعاب الطاولة التعليمية مواضيع مثل التاريخ أو الاستراتيجية أو الرياضيات. يمكن لألعاب مثل "Risk" أن تعلم عن الاستراتيجية والجغرافيا

السياسية، بينما تعزز "Scrabble" المفردات. إنها تعزز التفكير النقدي والعمل الجماعي والصبر بين الطلاب.

ز) ألعاب الكلمات

ألعاب الكلمات رائعة لتعلم اللغة. إنها تركز على المفردات والتهجئة ومهارات اللغة. "Boggle" أو "Scrabble" هي أمثلة تُستخدم في الفصول الدراسية لتعزيز مهارات المفردات والتهجئة. فهي تتحدى الطلاب للتفكير بسرعة وبناء مفردات غنية وفهم هياكل الكلمات.

ي) ألعاب لعب الأدوار

تتمثل ألعاب لعب الأدوار في قيام اللاعبين بتولي أدوار شخصيات في بيئات خيالية. يمكن للمعلمين تعليم مواد مثل التاريخ من خلال جعل الطلاب يلعبون دور شخصيات تاريخية. من خلال ألعاب لعب الأدوار، يمكن للطلاب تعلم التعاطف واتخاذ القرار والتعمق في الموضوعات من خلال "عيشها". يقدم التعليم على أساس اللعبة نهجًا مبتكرًا وقد أثبتت فعاليته في زيادة تحفيز الطلاب ومشاركتهم، مع تطوير مجموعة متنوعة من المهارات المهمة ذات الصلة بالمستقبل. من خلال دمج التكنولوجيا وتصميم الألعاب الذكية، توفر التعليم على أساس اللعبة الفرصة لإنشاء بيئة تعليمية ديناميكية وقوية للتعليم الحديث.

ج. خطوات التعليم على أساس اللعبة

يتيح التعليم على أساس اللعبة في أنشطة التعلم للطلاب التفاعل في أنشطة التعلم. وذلك لأن التعليم على أساس اللعبة يمكن أن تؤثر على التحفيز وتجعل الطلاب يشعرون بالسعادة والحماس والتحمدي والتعاون مع الأصدقاء.

التعليم على أساس اللعبة في عملية التعلم هناك ست خطوات ، المراحل التالية من التعلم على أساس اللعبة في عملية التعلم:^{٢٧}

أ. اختيار لعبة وفقا للموضوع. يختار المعلم اللعبة وفقاً للموضوع الذي سيتم تسليمه. كلما زادت أهمية اللعبة، كانت نتائج التعلم أفضل.

ب. شرح المفهوم. يقدم المعلم تفسيراً/مفهوماً أولياً يتعلق باللعبة التي سيتم لعبها. في هذه المرحلة، يمكن للمعلم أيضاً شرح المادة الأساسية أو المقدمة للمواد الأساسية التي سيتم تقديمها أثناء اللعبة.

ج. قاعدة. في هذه المرحلة، يشرح المعلم تقنياً ومتعلقاً بالقواعد حتى يتفق الطلاب على القواعد المقدمة من المعلم.

د. يلعب ألعابا. يلعب طلاب الألعاب باستخدام أداة محددة مسبقاً.

هـ. لخص المعرفة. يلخص الطلاب المعرفة أو كتابة المواد التي يحصلون عليها من اللعبة.

و. يعكس. يفكر الطلاب في نتائج التعلم.

ولذلك، فإن التعليم على أساس اللعبة في أنشطة التعلم له أثر إيجابي على تفاعل الطلاب. تؤدي هذه الطريقة إلى إثارة الدافع والإثارة والحماس والتحمدي والتعاون بين الطلاب. تشكل المراحل الست لتنفيذ التعلم المبني على الألعاب في عملية التعلم، بدءاً من اختيار الألعاب ذات الصلة وحتى التفكير في نتائج التعلم، سلسلة منهجية من العمليات.

²⁷ Hardianto, Irwan, "Model Pembelajaran Berbasis Game" (Diunduh dari https://sibatik.Kemdikbud.go.id/inovatif/assets/file_upload/pengantar/pdf/pengantar_6.pdf pada 21 Desember 2023, pukul 12.55 wib)

ج. مزايا التعليم على أساس اللعبة وعيوبه

عند فهم تنفيذ التعليم على أساس اللعبة، من الضروري الانتباه إلى المزايا والعيوب. سيساعدنا الشرح المتعمق لهذه الجوانب على فهم إلى أي مدى يمكن أن يكون التعلم القائم على الألعاب تعليميًا فعالاً. تمامًا مثل التعلم الأخرى، فإن التعليم على أساس اللعبة هذه لها مزايا وعيوب في عملية التعلم. تمامًا مثل التعلم الأخرى، فإن التعليم على أساس اللعبة لها مزايا وعيوب في عملية التعلم.

فيما يلي بعض مزايا وعيوب استخدام التعليم على أساس اللعبة:²⁸

مزايا التعليم على أساس اللعبة هي:

(١) يمكن للألعاب كطرق التعلم زيادة النشاط الطلاب في عملية التعليم والتعلم.

(٢) في هذه الطريقة، تكون جميع الأنشطة البدنية والنفسية دائمًا تشارك في عملية التعلم.

(٣) يمكن إيقاظ الطلاب في التعلم.

(٤) قدرة على تعزيز التماسك والعمل الجماعي والمشاركة في الدراسة.

(٥) مع التعلم القائم على اللعبة يمكن أن يسهل على الطلاب فهم المواد التي يصعب فهمها ومملة.

نقاط ضعف التعليم على أساس اللعبة هي:

(١) أقل فعالية عند تطبيقها على الطبقات الكبيرة.

(٢) لا يمكن تنفيذ جميع المواد من خلال الألعاب.

²⁸ Syofnida Ifrianti, "Implementasi Metode Bermain Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Di Madrasah Ibtidaiyah," *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, no. 2 (2015): 159–169.

٣) تحتوي اللعبة على العديد من عناصر التكهينات لذلك من الصعب ذلك

تستخدم كتدبير موثوق به

لذلك، يمكن أن يكون التعلم على أساس اللعبة حلاً يمكن أن يدعم اهتمامات الطلاب ونتائج تعلم الطلاب، على الرغم من وجود العديد من نقاط الضعف، إلا أن الحد الأقصى من الإعدادات والعمليات مطلوب من المعلمين في إعداد التعليم على أساس اللعبة بحيث يمكن تجنب نقاط الضعف هذه.

المبحث الثاني : "ووردوال"

أ. مفهوم "ووردوال"

يقدم "ووردوال"، وهو تطبيق جذاب داخل المتصفح، تجربة تعليمية ممتعة وتفاعلية. تم تصميم "ووردوال" خصيصاً كمصدر تعليمي ممتع ووسائط وأداة تقييم للطلاب، وهو عبارة عن منصة لا تدعم التعلم فحسب، بل توفر أيضاً الإلهام من خلال الأمثلة الإبداعية من المعلمين ذوي الخبرة والتي يمكن الوصول إليها على صفحة التطبيق.

"ووردوال" تطبيق جذاب في المتصفح. يهدف هذا التطبيق على وجه التحديد كمصدر للتعلم، والوسائط، وأدوات التقييم المرح للطلاب. على صفحة "ووردوال"، توفر أيضاً أمثلة على نتائج إنشاء المعلمين بحيث يكون لدى المستخدمين الجدد صورة عن نوع الإنشاء.^{٢٩} يمكن تفسير "ووردوال" على أنه تطبيق ويب نستخدمه لإجراء الألعاب بناءً على اختبار ممتع. تطبيق الويب هذا مناسب لتصميم ومراجعة تقييم التعلم.^{٣٠}

²⁹ Sherianto, Wordwall , Aplikasi Bermain Sambil Belajar,

(<http://www.cocokpedia.net/2020/07/wordwall-aplikasi-bermain-sambil-belajar.html> , diakses pada 20 Desember 2023 pukul 22.55)

³⁰ Irham Halik, Membuat Games Edukasi dengan Wordwall (<https://irhamhalik.com/membuat-games-edukasi-dengan-word-wall/> diakses pada 20 Desember 2023 pukul 23.00)

بشكل عام، "ووردوال" ليس مجرد تطبيق مثير للاهتمام داخل المتصفح، ولكنه أيضًا تجربة تعليمية ممتعة وتفاعلية. تم تصميم "ووردوال" خصيصًا كمصدر تعليمي ممتع ووسائط وأداة تقييم للطلاب، ولا يوفر الدعم في التعلم فحسب، بل يلهم أيضًا من خلال الأمثلة الإبداعية من المعلمين ذوي الخبرة والتي يمكن الوصول إليها على صفحة التطبيق.

ب. أنواع الألعاب على "ووردوال"

"ووردوال" عبارة عن منصة تعليمية تفاعلية توفر أنواعًا مختلفة من الألعاب التعليمية للمساعدة في جعل عملية التعلم أكثر تشويقًا وممتعة. فيما يلي بعض أنواع الألعاب التي يمكن العثور عليها على "ووردوال":³¹

١. مطابقة الأزواج

يقوم الطلاب بمطابقة عنصرين مرتبطين، مثل الكلمات مع تعريفاتها أو الصور مع الكلمات المقابلة. هذه اللعبة فعالة جدًا في تحسين ذاكرة الطلاب وفهمهم.

٢. اختبار

يمكن للمعلمين إنشاء سلسلة من الأسئلة التي يمكن للطلاب الإجابة عليها في خيارات متعددة أو صواب أو خطأ أو إجابة قصيرة. هذا الاختبار مفيد جدًا لاختبار فهم الطلاب للمادة التي تم تدريسها.

٣. البحث عن الكلمات

يجب على الطلاب العثور على الكلمات المخفية في الشبكة. تساعد هذه اللعبة على تحسين مهارات التعرف على الكلمات والتهجئة لدى الطلاب.

³¹ Clark, D. B., Tanner-Smith, E. E., & Killingsworth, S. S. (2016). Digital games, design, and learning: A systematic review and meta-analysis. *Review of Educational Research*, 86(1), 79-122.

٤. التلاعب بالألفاظ
- يجب على الطلاب إعادة ترتيب الحروف العشوائية لتكوين الكلمة الصحيحة. هذه اللعبة مفيدة لتدريب مهارات التفكير النقدي والإبداع لدى الطلاب.
٥. الرسم التخطيطي المسمى
- يجب على الطلاب إضافة تسميات مناسبة لأجزاء الرسم التخطيطي. هذا مفيد جدًا لدروس العلوم والجغرافيا، حيث يكون فهم البنية والوظيفة مهمًا جدًا.
٦. فك رموز الكلمات
- يرتب الطلاب الحروف العشوائية في كلمات ذات معنى. تساعد هذه اللعبة على تحسين مهارات التهجئة وفهم الكلمات.
٧. فك رموز الجمل
- يرتب الطلاب الكلمات العشوائية في جمل صحيحة. يساعد هذا الطلاب على فهم بنية الجملة والقواعد النحوية.
٨. ترجمة الكلمة
- يترجم الطلاب الكلمات من لغة إلى أخرى. هذا مفيد جدًا في تعلم لغة أجنبية.
٩. صواب أو خطأ
- يحدد الطلاب ما إذا كانت عبارة معينة صحيحة أم خاطئة. يساعد هذا في اختبار معرفة الطلاب وفهمهم.
١٠. ملء الفراغات
- يملأ الطلاب الفراغات في جملة أو فقرة. هذه اللعبة مفيدة لاختبار فهم الطلاب للسياق والمفردات.

ج. خطوات استخدام "ووردوال"

في تحسين استخدام وسائط "ووردوال" كأداة تعليمية تفاعلية، هناك عدة مراحل يمكن اتباعها لتحقيق نتائج فعالة ومثيرة للاهتمام.

خطوات لاستخدام تطبيق "ووردوال":^{٣٢}

(١) بالنسبة للتجارب، يمكننا فتح الرابط الذي تم إنشاؤه ، من خلال كتابة الاسم ثم ابدأ

(٢) المحتويات وفقاً لترتيب السؤال مع مؤقت يستمر في العمل.

(٣) إذا كان لا يزال هناك الكثير ممن مخطئون في القيام بذلك، فيمكنك تجربته مرة أخرى من خلال النقر على البدء مرة أخرى.

(٤) يمكننا أن نرى النتيجة التي تهدف إلى الموقت.

(٥) كمدرس، لرؤية إعادة تلخيص الطلاب الذين يعملون على الدرجات التالية والموقت يمكننا فتح "ووردوال"، انقر على نتيجتي. سوف يرى أي شخص يعمل على القيمة/النتيجة والوقت في القيام بذلك

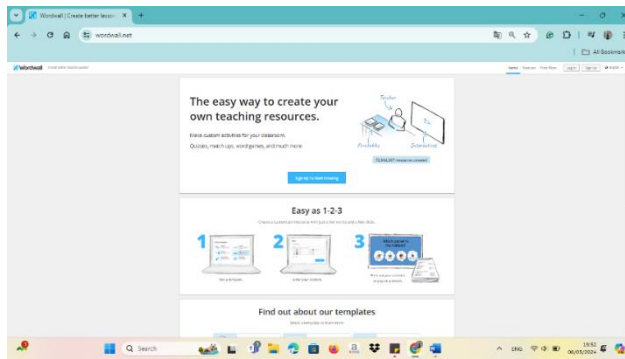
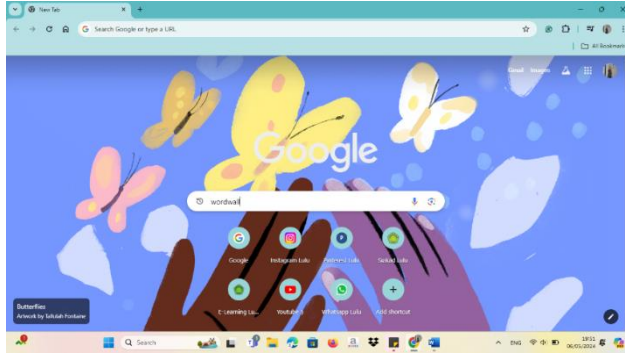
أما خطوات الاستخدام وسيلة "ووردوال" كما يلي :

أ. افتح كمبيوتر/ هاتف متصل بالإنترنت، واكتب "ووردوال"، ثم سيظهر *sign*

up.

³² Yayah Rokayah, Game Pembelajaran Via Aplikasi Wordwall

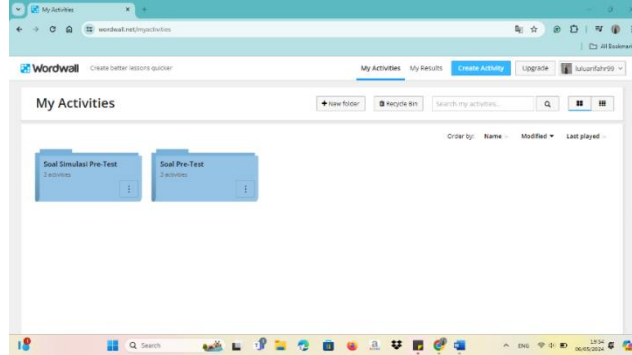
(<https://yayahrokayah.gurusiana.id/article/2020/07/game-pembelajaran-via-aplikasi-> , diakses pada 20 Desember 2023, pukul 23.24)



الصورة ٢. ١ شاشة عرض جوجل و عرض "وردوال" الأولي

إن خطوات فتح جهاز كمبيوتر أو هاتف محمول متصل بالإنترنت، وكتابة "وردوال"، والتسجيل لها استخدامات وأهداف ووظائف مهمة للطلاب والمعلمين. ويتم استخدامه للوصول إلى منصة "وردوال"، التي توفر أدوات تعليمية تفاعلية مثل الاختبارات والألعاب التعليمية، لدعم عملية التدريس والتعلم. الهدف هو أن يقوم الطلاب والمعلمون بإنشاء أنشطة تعليمية جذابة وفعالة والمشاركة فيها، بالإضافة إلى زيادة المشاركة وفهم المادة. وتتمثل وظيفته في إنشاء حساب مستخدم يسمح بتخزين الأنشطة وإدارتها، وتتبع أداء التعلم، وتوفير الوصول الكامل إلى الميزات والدعم الفني من "وردوال"، بحيث يصبح التعلم أكثر ديناميكية وتنظيمًا.

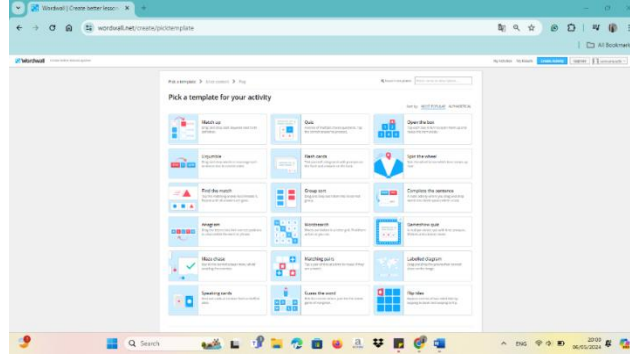
ب. كليك *Sign up* ، ثم اختار *Create Activity*



الصورة ٢.٢ شاشة على شبكة "ووردوال" لإنشاء مواد/أسئلة

خطوات النقر فوق تسجيل الدخول في تطبيق "ووردوال" ثم النقر فوق إنشاء نشاط لها استخدامات وأهداف ووظائف مهمة للطلاب والمعلمين. والغرض منه هو توفير الوصول إلى منصة "ووردوال"، مما يسمح للمستخدمين بالاستفادة من جميع الميزات المتاحة. الهدف هو البدء في إنشاء أنشطة تعليمية تفاعلية، مثل الاختبارات أو الألعاب التعليمية، التي يمكن تكييفها لتناسب احتياجات التعلم وأهدافه. تتمثل وظيفة هذه الخطوة في مساعدة المعلمين في تصميم مواد مثيرة للاهتمام وتفاعلية، والتي يمكن أن تزيد من مشاركة الطلاب وفهمهم، وتمكن الطلاب من المشاركة بنشاط في عملية التعلم، بحيث تصبح تجربة التعلم أكثر ديناميكية وفعالية.

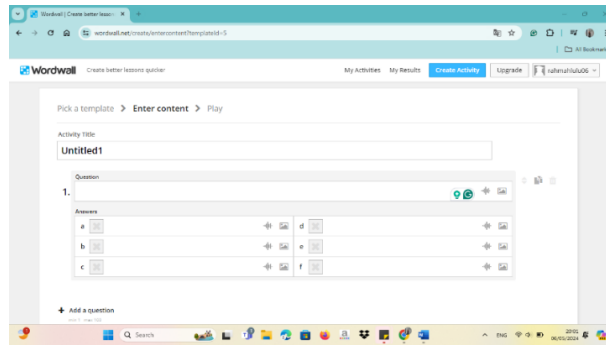
ج. يوجد الكثير من المحتوى في *Create Activity* لاختيار لعبة، هل يريد فتح الصندوق أو شيء آخر.



الصورة ٣.٢ شاشة قوالب لعبة قابلة للاستخدام

الخطوات الموجودة على صفحة "ورردوال" لتحديد الأنشطة أو نماذج الأسئلة/الاختبارات لها استخدامات وأهداف ووظائف مهمة للمعلمين والطلاب. استخدامه هو توفير أنواع مختلفة من أنشطة التعلم التفاعلية التي يمكن تكييفها مع المواد وأهداف التعلم. الهدف هو تسهيل قيام المعلمين باختيار وإنشاء محتوى تعليمي مثير للاهتمام ويتوافق مع المنهج الدراسي، بالإضافة إلى زيادة مشاركة الطلاب وتحفيزهم في عملية التعلم. وتتمثل مهمتها في تمكين المعلمين من خلق تجارب تعليمية أكثر ديناميكية ومتنوعة، وكذلك تمكين الطلاب من المشاركة في الأنشطة التي تطور التفكير النقدي وحل المشكلات ومهارات التعاون من خلال أساليب أكثر متعة وتفاعلية.

د. ثم اكتب في *Activity Title*

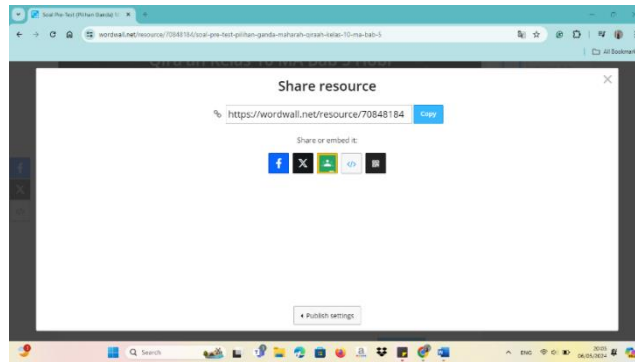


الصورة ٤.٢ شاشة على صفحة "ورردوال" لإنشاء عنوان للمادة أو السؤال

الخطوات الموجودة على صفحة "ووردوال" لإنشاء عناوين للمواد أو الأسئلة لها استخدامات وأهداف ووظائف مهمة للمعلمين والطلاب. استخدامه هو إعطاء هوية واضحة ومحددة لكل نشاط أو سؤال، مما يسهل التنظيم والبحث في وقت لاحق. الهدف هو التأكد من أن كل نشاط أو مشكلة لها سياق وتركيز واضح، مما يمكن أن يساعد الطلاب على فهم الموضوع أو المهارة التي تتم دراستها. وتتمثل وظيفتها في مساعدة المعلمين في تصميم المواد التعليمية وتجميعها بشكل منهجي، بالإضافة إلى تقديم إرشادات واضحة للطلاب فيما يتعلق بما هو متوقع من النشاط أو المشكلة، وذلك لزيادة فعالية التعلم وفهم المادة.

هـ. ثم محتوى الأسئلة والأجوبة، واكتب *keyword*، ثم *definition* محتوى وفق بموضوع التعليم

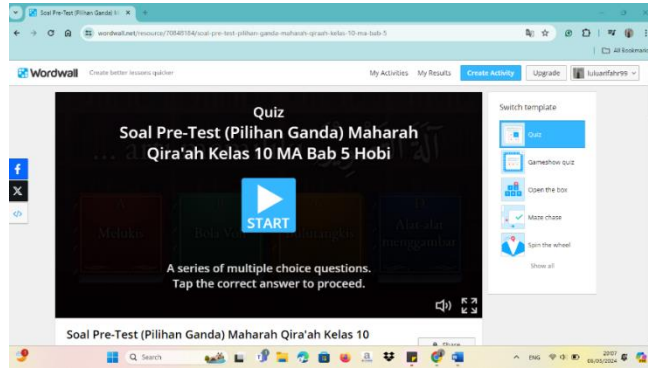
و. بعد الانتهاء من كتابة الأسئلة والأجوبة، كليك *share* إلى *my student*
ز. سيظهر عنوان ارتباطه منفرداً، ثم انسخه وشاركه كرابط أرشيف للعبة التعليمية، يمكن أيضاً مشاركتها على *Google* لتسهيل العثور الطالب على المهام باستخدام هذا الرابط.



الصورة ٢.٥ شاشة إذا تم نشر السؤال

تحتوي الخطوات الموجودة على صفحة "ووردوال" لإرسال روابط الأسئلة إلى الطلاب على استخدامات وأهداف ووظائف مهمة. استخدامه هو السماح للطلاب بالوصول إلى الأسئلة أو أنشطة التعلم بسهولة وبشكل مباشر عبر أجهزتهم. الهدف هو التأكد من أن جميع الطلاب يمكنهم المشاركة في أنشطة التعلم التي صممها المعلم، دون عوائق فنية أو لوجستية. وتتمثل وظيفتها في زيادة المرونة والكفاءة في عملية التعلم، مما يسمح للمعلمين بنشر المواد بسرعة والتأكد من قدرة الطلاب على إكمال الواجبات أو الاختبارات في الوقت الذي يناسبهم، وبالتالي دعم التعلم الأكثر تنظيمًا وتنسيقًا.

ح. للاختبار، يمكننا فتح ارتباط الذي صنع ابلفعل ، بطريق كتابة اسم ثم البدء



الصورة ٦.٢ الشاشة على "ووردوال" لبدء العمل على الأسئلة

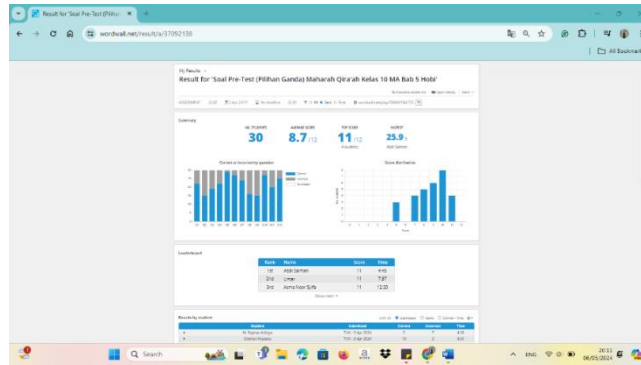
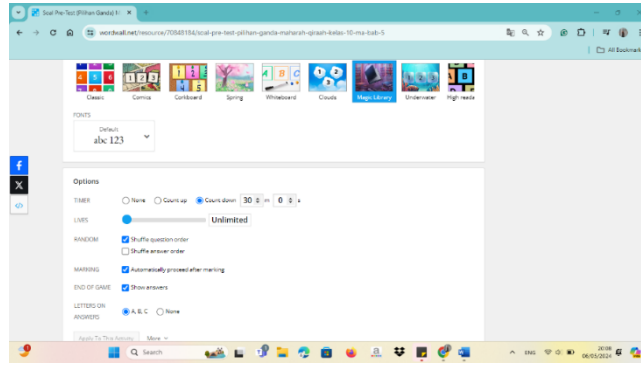
تحتوي الخطوات الموجودة على صفحة شاشة "ووردوال" لبدء العمل على الأسئلة على استخدامات وأهداف ووظائف مهمة للطلاب. استخدامه هو منح الطلاب إمكانية الوصول المباشر إلى الأسئلة أو أنشطة التعلم التفاعلية التي تم إعدادها من قبل المعلم. الهدف هو بدء عملية تقييم أو تمرين يسمح للطلاب بتطبيق معرفتهم وقياس فهم المادة التي يتم تدريسها. وتتمثل وظيفتها في توفير تجارب تعليمية تفاعلية ومليئة بالتحديات، ومساعدة الطلاب في تطوير التفكير النقدي ومهارات حل المشكلات، وتزويد المعلمين

بيانات مباشرة عن أداء الطلاب وفهمهم والتي يمكن استخدامها لتقديم التغذية الراجعة وإجراء المزيد من تعديلات التعلم.

ط. تمتلئ اللعبة بالصور والأعمدة وفق مبروقت التشغيل المستمر

ي. يمكننا رؤية وضبط املؤقته

كمدرس، لينظر على ملخص للطلاب الذين يعملون على النتيجة والمؤقت، يمكننا فتح "ووردوال"، كليك *my result* هناك منظور من يعمل على اللعبة والقيمة / النتيجة والوقت يف العمل على اللعبة.



الصورة ٧.٢ تعرض الشاشة الموجودة على صفحة "ووردوال" نتائج الطلاب

في هذه الحالة، وسيلة الويب "ووردوال" في فئة أنواع الوسيلة المتعددة النشطة لأنها تستخدم على الويب و مشاركتها من خلال رابط ويب في نفس الوقت. في عملية التعلم في نفس الوقت بين المعلمين والطالب. تمكننا هذا بالتعامل المباشر بين المعلمين والطالب من خلال الإنترنت.

د. مزايا "ووردوال" وعيوبه

تتمتع وسيلة التعلم بمزايا وعيوب يجب مراعاتها في سياق عملية التعلم. من خلال الفهم الشامل لمزايا وعيوب وسائل التعلم، يمكن للمعلمين تصميم استخدامها بحكمة، والاستفادة من المزايا والتعامل مع العقبات بفعالية لتحقيق أهداف التعلم المثلى. مزايا وسائط الجدار الكلمة وفقاً ل³³ Wagstaff ، هناك العديد من المزايا والعيوب في وسائل الإعلام الجدارية هذه ، بما في ذلك:

(١) وسائل الإعلام مرنة ، ويمكن استخدامها لمستويات مختلفة في الطلاب

(٢) مثيرة للاهتمام وليس رتيب

(٣) كن مبدعاً وقادراً على زيادة اهتمام الطلاب بتعلم المفردات العربية.

أما بالنسبة لبعض أوجه القصور في وسائط الجدار هذه، وهي:

(١) يستغرق الأمر المزيد من الوقت لجعله

(٢) لا يمكن رؤية هذه الوسائط إلا لأنها وسائط مرئية

لذلك، يمكن أن تكون وسائط "ووردوال" أداة فعالة في التعلم، ولكن يجب إدارتها بحكمة وفقاً لاحتياجات التعلم وأهدافه. وبصرف النظر عن ذلك، بشكل عام، فإن تقييم

³³ Janiel M Wagstaff, Teaching Reading and Writing With Word Walls (U.S.A: Schol-astic inc, 1999), hal. 7-11

Wagstaff لمزايا الوسائط المثبتة على الحائط يفتح نظرة ثاقبة على الخصائص والقيود الإيجابية لهذه الوسائط.

المبحث الثالث : المفردات

أ. مفهوم المفردات

يقصد بالمفردة أو الكلمة مجموعة الأصوات اليت تكون وحدة كاملة مستقلة دالة مفردا على معنى محدد، أو كما يعبر بومفيلد بأنها الصيغة الحرة المرتبطة في بناها الكامل بمدلول محدد، ويمكن إفرادها بالنطق وحذفها من الكالم أو إقحامها فيه، أو الاستعاضة عنها بأخرى، وبهذا تخرج الضمائر وأدوات التعريف وحروف الجر وغير ذلك من الأدوات والحروف ولقواطع الصوتية الأخرى مما لا يمكن استقلاله بنفسه في الدلالة على معنى نام، أو لا يمكن استبداله بغيره أو لا يمكن إفراده^{٣٤}. والتعريف الآخر من المفردات هي مجموعة الوحدات المعجمية التي تشكل اللغة^{٣٥}.

فامفردات اللغوية هي مجموعة أو قائمة من الكلمات مع شرح مختصر لمعانيها، خاصة تلك التي تعطى في القواعد الابتدائية أو كتب القراءة للغة الأجنبية، وهي كذلك نوع اللغة الخاصة بشخص معين أو فئة معينة أو مهنة أو ما شابه، أو هي جمل الكلمات التي تؤلف اللغة باعتبارها أصغر وحدة مستقلة ذات معنى^{٣٦}. أما مفهوم التعليم أنه النشاط الذي يهدف إلى المعرفة والقيم الروحية والفهم والإدراك الذي يحتاج إليه الفرد في كل مناحي الحياة الحاية أنه إضافة إلى المعرفة ولمهارات ذات

^{٣٤} سليمان، تعليم المفردات في ضوء نظرية الحقول الدلالية، ص ١١

^{٣٥} السويقي، مهارات القراءة والكتابة للطفولة المبكرة، ص ٨٣.

^{٣٦} شحاتة، النجار، معجم المصطلحات التربوية والنفسية، ص ٢٨٧.

العلاقة تجعل بحقل أو جمال محدد، وأيضا أنه تفاعل معقد بين المدرس والمتعلمي لتحقيق الأهداف التربوية^{٣٧}.

إذن، المفردات هي الوحدات التي تترتب أفقيا وفقا نظام نحوي خاص لتكوين الجملة وحدة لغوية حرة، و هي تختلف عن الصوت الذي هة أصغر وحدة لغوية ذات معنى و هذا يعنى أن الكلمة قد تكون صوتا واحدا . أيضا، ولكنه قد يكون حرا أو غية حر أو أكثرا.

أ. أهداف تعليم المفردات

الهدف العام لتعلم المفردات العربية هو على النحو التالي:^{٣٨}

- ١- إدخال مفردات جديدة للطلاب سواء من خلال القراءة وفهم المسمو
- ٢- تدريب الطلاب على أن يكونوا قادرين على نطق المفردات بشكل جيد وصحيح، لأن النطق الجيد والصحيح يؤدي إلى القدرة على التحدث والقراءة بشكل جيد وصحيح
- ٣- فهم معنى المفردات، سواء الدلالية أو المعجمية عندما تستخدم في سياق جملة معينة.
- ٤- قادر على تقدير المفردات واستخدامها في التعبير نطقا أو كتابة وفقا للسياق

ج. أنواع المفردات

تنقسم المفردات إلى أربعة أقسام، وهي تقسيمها حسب المهارات اللغوية، وحسب المعنى و حسب التخصص وحسب الاستخدام. يأتي بيانها يلي:^{٣٩}

^{٣٧} زاير، سماء، اتجاهات حديثة في تدريس اللغة العربية، ص ٩٩.

^{٣٨} Syaiful Mustofa, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovativ*, (UIN-Maliki Press, 2011). Hal. 63.

^{٣٩} رشدي أحمد طعيمة، المرجع في تعليم اللغة العربية للناطقين بغيرها (مكة المكرمة: جامعة أم القرى، ١٩٨٦)، ص ٦١٦-٦١٨.

١- تقسيمها حسب المهارت اللغوية

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

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

ب- مفردات الكلام (*speaking vocabulary*) وهي تنقسم إلى قسمين هما عادية (*informal*) وموقية (*formal*) فالأول هو مجموعة الكلمات التي يستخدمها الفرد في حياته اليومية. أما الثاني هو مجموعة الكلمات التي يحتفظ الفرد ولا . مية الفرد في حياته اليو يستخدمها إلا في موقف معين أو عندما تكون له مناسبة.

ج- المفردات للكتابة (*writing vocabularies*)، وهي تنقسم إلى قسمين هما عادية و موقفة. فالأول هو مجموعة الكلمات التي يستخدمها في موقف الاتصال الكتابي الشخصي 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- فردات كامنة (*potential vocabularies*)، وهي كذلك تنقسم هما، سيقية و تحليلية، فالأول هو مجموعة الكلمات التي يمكن تفسيرها من السياق الذي وردت فيه. وأما الثاني هما هو مجموعة الكلمات التي يمكن تفسيرها استنادا إلى خصائصها الصرفية، أو في ضوء الإلمام بلغات أخرى.

المبحث الرابع : مهارة القراءة

أ. مفهوم مهارة القراءة

كما ذكرنا سابقا، فإن مهارة القراءة هي إحدى من المهارات اللغوية الأربعة. وفقا للغة، مهارة القراءة مشتق من الكلمات العربية "مهارة" و "قراءة". كلمة مهارة هي مصدر من أصل كلمة "مهر - يمهر" التي لها معنى ماهر أو إتقان.

كلمة القراءة مشتق من كلمة "قرأ - يقرأ" معناه "قراءة".^{٤٠} كانت القراءة نشاط عام يقوم به الانسان كل يوم، كقراءة الجريدة و قراءة المجلة وقراءة الرسالة وهلم جرا. ومتى كان المقروء باللغة الأجنبية فصار مفهوم القراءة معقدا مركبا ولم يقتصر نشاط القراءة بعملية ميكانيكية بسيطة أو محدودة على تهجي كلمة بعد أخرى ولكن القراءة قد أصبحت نشاطا فكريا يستلزم أن تدخل إلى جميع شخصية الفرد. ومن كتب محمود كامل الناقة ورشدي أحمد طعيمة أن تعلم القراءة ينبغي أن يقوم على أساس من أربع عمليات هي التعرف والفهم والنقد وحل المشكلات.^{٤١} مهارات القراءة هي ترى وتفهم محتويات ما هو مكتوب في التعبير في القلب وتقرأ ما هو مكتوب. حتى تشمل مهارات القراءة اثنين من المهارات، وهي تعرف الرموز المكتوب فيها وتفهم محتويات.^{٤٢}

⁴⁰ Ahmad Fuad Effendy, Metodologi Pengajaran Bahasa Arab, (Malang : Misykat, 2012), hlm. 137.

^{٤١} محمود كامل الناقة رشدي أحمد طعيمة، طرائق تدريس اللغة العربية لغير الناطقين بها. (ايسيسكو، منشورات المنظمة الاسلامية للتربية العلوم والثقافة، ٢٠٠٣) ص. ١٥١.

⁴² Abd Wahab Rosyidi dan Mamlu'atul Ni'mah, Memahami Konsep Dasar Pembelajaran Bahasa Arab, (Malang : UIN-MALIKI PRESS, 2012), hlm. 95.

إذن، في الحقيقة أن مهارة القراءة هي فن التواصل ثنائي الاتجاه بين القارئ والمؤلف. في مقام تعلم اللغة العربية (مهارة القراءة) يقدر القارئ أن يلفظ قراءته بوضوح وطلاقة وقادر على ترجمة مع أن يتطور مراد المؤلف بشكل صحيح وصواب.

ب. أهداف مهارة القراءة

بشكل عام، الهدف من تعليم القراءة هو أن يتمكن الطلاب من القراءة بسهولة وطلاقة وفهم المعنى دون الاستعانة بالقاموس. يغطي هذا الهدف جوانب مختلفة، بدءًا من ربط الرموز المكتوبة بالأصوات، والقراءة بصوت عالٍ والنطق الصحيح، إلى القدرة على القراءة على نطاق واسع دون استخدام القاموس. يتضمن ملخص الأهداف هذا نقاطاً أساسية مثل التعرف على معنى المفردات، وفهم علاقة المعنى بين الجمل، والقدرة على القراءة بفهم دون إعاقه القواعد النحوية.

وبالخصوص، ينقسم الغرض من مهارات القراءة ثلاثة مستويات، المستوى الأساسي (الابتدائية)، والمستوى المتوسط، والمستوى العالي (المقدم).⁴³ ويختلف الأهداف من كل المستوى. في المستوى الأساسي يكون الهدف فهم الرموز اللغوية وجوهر القراءة، بينما في المستوى المتوسط يكون الهدف هو التعبير عن الأفكار الأساسية وشرح محتوى القراءة. وفي الوقت نفسه، وعلى مستوى عالٍ، يكون الهدف الرئيسي هو شرح محتوى القراءة والتعبير عن الأفكار الرئيسية والداعمة.

وبالتالي، هناك هدف ما يسمى بالهدف العام من تعليم القراءة هو أن يكون الطلبة قادرين على القراءة بالسهولة والطلاقة وفهم المعنى بدون استخدام المعجم وأما الأهداف الخلصة فمنها :

⁴³ Anwar Abd. Rahman "Keterampilan Membaca Dan Teknik Pengembangannya Dalam Pembelajaran", *Jurnal Diwan*, 3 no. 2 (2017).

(١) أن يتمكن الدارس من ربط الرموز المكتوبة بالأصوات التي تعبر عنها في اللغة العربية

(٢) أن يتمكن من قراءة نص قراءة جهرية بنطق صحيح

(٣) أن يتمكن من استنتاج المعنى العام مباشرة من الصفحة المطبوعة وإدراك تغيّر المعنى بتغيير التراكيب.

(٤) أن يتعرف معاني المفردات من معاني السياق والفرق بين مفردات الحديث ومفردات الكتابة

(٥) أن يفهم معاني الجمل في الفقرات وإدراك علاقات ٥ المعنى التي تربط بينها

(٦) أن يقرأ بفهم وانطلاق دون أن تعوق ذلك قواعد اللغة وصرفها

(٧) أن يفهم الافكار الجزئية والتفاصيل وأن يدرك العلاقات المكونة للفكرة الرئيسية

(٨) أن يتعرف علامات الترقيم ووظيفة كل منها.

(٩) أن يقرأ بطلاقة دون الاستعانة بالمعاجم أو قوائم مفردات مترجمة إلى اللغتين.

(١٠) أن يقرأ قراءة واسعة ابتداء من قراءة الصحيفة إلى قراءة الأدب والتاريخ والعلوم

والأحداث الجارية مع إدراك الأحداث وتحديد النتائج وتحليل المعاني ونقدها

وربط القراءة الواسعة بالثقافة العربية الاسلامية.^{٤٤}

لوطالعنا بدقة إلى أهداف تعليم مهارة القراءة السابقة يمكننا الاستنباط منها أن

تعليم مهارة القراءة عملية نمو متدرجة حتى تصل مهارة الطلبة لقراءة أنواع النصوص

وفهمها فهما جيدا دون فتح المعاجم التي تحتاج إلى وقت وفير أو حفظ قوائم المفردات

العديدة التي قد تكون مكلفة لديهم وتؤدي إلى تأثير سلبي بظهور السامة

والملل للقراءة فيهم.

^{٤٤} محمود كامل الناقة رشدي أحمد طعيمة، مرجع سابق، ص ١٥١-١٥٢.

ج. أنواع مهارة القراءة

لا تقتصر القراءة على تحديد الكلمات الموجودة على الصفحة فحسب، بل تتضمن مجموعة متنوعة من المهارات المتعمقة لفهم النص وتفسيره. تعد مهارات القراءة المختلفة عنصراً أساسياً في تطوير معرفة القراءة والكتابة، حيث تمكن القراء من استكشاف واستيعاب أنواع مختلفة من المعلومات بشكل فعال. تتضمن هذه المهارات فهم النص، وتحليل السياق، والقدرة على صياغة الاستدلالات، وبناء أساس متين للقراء للتفاعل مع النصوص بشكل منتج.

تنقسم القراءة مخططاً تفصيلياً إلى قسمين ، وهما القراءة بصوت والقراءة بصمت

١) القراءة بصوت (القراءة الجهرية). القراءة بصوت هي القراءة بتلاوة أو التعبير عن الرموز المكتوبة في لبيكلمات أو الجمل المقروءة. ^{٤٥} وتمارين القراءة أنسب للطلاب المبتدئين .

والغرض من القراءة الجهرية هو كي الطلاب قادرون على تلاوة القراءة جيداً وفقاً لجهاز الصوت باللغة العربية، ما عدا ذلك هناك بعض المزايا من للقراءة الجهرية ، بما في ذلك:

أ) زيادة ثقة الطلاب.

ب) استطاع على تصحيح الأخطاء في التلاوة من قبل المعلم على الفور.

ج) تعزيز الانضباط في الفصل، لأن يساهم الطلاب دوراً مشغلاً في الفصل.

⁴⁵ Abdul Hamid, Uril Baharudin, Bisyr Mustofa. *Pembelajaran Bahasa Arab*. (Malang: UIN Malang Press). h. 48. dan M.Ali Al-Khauili. *Ilmu Al-Lughoh*. (Amman : Daar Al-Falah), hlm. 39.

د) إعطاء الفرص للطلاب لربط النطق مع الكتابة.

ما عدا مزايا القراءة بصوت جهري، هناك العلل منها. وجانب السلبي للقراءة بصوت جهري مما يأتي :

- القراءة بصوت جهري تستغرق كثيرة من الطاقة، ويسبب سرعة التعب هند الطلاب.
- مستوى فهم القراءة الجهرية أقل منخفض من مستوى القراءة الصامتة. لأن الطلاب أكثر اشتغالا بنطق الكلمات من هضم المحتوى القراءة.
- القراءة بصوت جهري يسبب إلى الضوضاء، وعاقبته يوسوس فصول الأخرى.

٢) القراءة الصامتة. القراءة بصمت أو يسمى مرارا باسم القراءة في القلب، أي القراءة بعدم تلاوة الرموز المكتوبة، وهي الكلمات أو الجمل المقروءة.^{٤٦} فالغرض من القراءة الصامتة هو إتقان وإستيلاء محتوى القراءة في وقت سريع. القراءة الصامتة أكثر فعالية في فهم محتوى القراءة مقارنة بالقراءة الجهرية، بجانب ذلك، يمكن إجراؤها في أي مكان وأكثر اقتصادا.

يتم تحقيق فعالية القراءة من أربعة أشياء، وهي :

أ. توسيع النطاق البصري للكلمات في القراءة.

ب. تقليل على تكرار من اكتشاف الكلمات.

⁴⁶ Acep hermawan. *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*, (Bandung : PT.Remaja Rosdakarya, 2011, hlm. 148

ج. تجنب اكتشاف الكلمات لمدة طويلة.

د. تجنب الراحة أثناء القراءة قبل انتهاءها. ولذلك، تصبح القدرة على الاستكشاف البصري وسرعة القراءة ناحية أساسية في تعليم مهارات القراءة الصامتة.

حيث أن القراءة عند النظر إلي شكلها، تنقسم مهارة القراءة إلى نوعين⁴⁷:

أ. القراءة المكثفة (قراءة الكثيفة) أما الشيمة من هذا النوع فهي له الهدف في إثراء المفردات وإتقان الطلاب على القواعد حسب احتياجاتهم و عملية التعلم التي راقبواه المربين لمعرفة مدى تطور الطلاب.

ب. القراءة الموسعة (قراءة الشاسعة أو القراءة السريعة أما الشيمة من هذا النوع فهي له الهدف فهي لترقية فهم النص المقروء وقبل تحقيق الأنشطة، يقوم المعلم بإعطاء التوجيهات وتعيين نص القراءة ومناقشته.

في تدريس مهارات القراءة، هناك حاجة إلى اتباع نهج متوازن بين القراءة بصوت عالٍ والقراءة الصامتة، وكذلك بين القراءة المكثفة والقراءة المكثفة، لتحقيق أهداف التعلم المثلى. وهذا يمكن الطلاب من تطوير مهارات القراءة الشاملة والمتنوعة، مما يدعم قدرتهم على فهم وتفسير أنواع مختلفة من النص بشكل جيد.

⁴⁷ Sri dahlia, "Urgensi Metode Qiroah Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di PTAI," *Arabia* 5, no. 1 (2013)

د. مستويات تدريس مهارة القراءة

مراحل تعلم مهارات القراءة هي عملية تتضمن خطوات حاسمة لبناء فهم الطلاب للنص. من خلال فهم هذه المراحل، يمكنك إنشاء نهج تعليمي فعال لتحسين مهارات القراءة والكتابة لدى الطلاب. تنقسم مراحل تعلم مهارة القراءة إلى ثلاث مراحل وهي:

١. المستوى الابتدائي

أ. قراءة نص من اليمين إلى اليسار بشكل سهل ومريح (لم تحصب إحصائيا في هذا المستوى).

ب. ربط الرموز المكتوبة بأصواتها بسهولة ويسر.

ج. تعرف الكلمات عن طريق تحليل الكلمة إلى أصواتها.

د. التعرف على الحروف الهجائية في أوضاعها المختلفة.

ح. التمييز بث خصائص الكتابة العربية (المدة، الشدة، التنوين، ال الشمسية كالقمرية.. إلخ) عند قراءة نص معين.

٢. المستوى المتوسط

أ. قراءة نص من اليمين إلى اليسار بشكل سهل ومريح.

ب. معرفة كلمات جديدة لمعنى كاحد (مرادفات).

ج. تصنيف الكلمات على أساس المترادفات والمتضادات (المتقابلات).

د. متابعة ما يشتمل عليه النص من أفكار كالاحتفاظ بها حية في ذهنه فترة القراءة.

هـ. استنتاج المعنى العام من النص المقروء.

- و. متابعة الأحداث التي ترد في قصة قصيرة.
- ز. التعرف على إشارات الطباعة وتفسيرها وعلامات الوقف والوصل.
- ح. معرفة استخدام الإشارة إلى المرجع في أسفل الصفحة.
- ط. تركيز الانتباه في محتويات المقروء.
- ي. القدرة على ربط الرموز بالأفكار التي تدل عليها.
- ك. مراعاة حركات الإعراب عند القراءة الجهرية.
- ل. دقة النطق وإخراج الحروف إخراجاً صحيحاً عند القراءة الجهرية.

٣. المستوى المتقدم

- أ. معرفة معاف جديدة لكلمة كاحدة (الدشت اللغوم).
- ب. الحضور على الدعرفة من خلاف القراءة الخاطئة.
- ج. تصفح كتاب بسرعة كإدراى أم الدوضوعات التي يشتمل عليها.
- د. استخلاص الأفكار من النص الدقرؤ.
- هـ. تحليل النص الدقرؤ إلى أجزاء ك معرفة علاقتها بعضها ببعض.
- و. التمييز بث الأفكار الرئيسية كالأفكار الثانوية في النص الدقرؤ.
- ز. إدراك ما حدث من تغير في المعنى في ضوء ما حدث من تغير في التركيب.
- ح. اختيار التفصيلات التي تؤدي رأيا من الآراء أو تبرهن على صحة

قضية معينة.^{٤٨}

بالإضافة إلى ذلك، إذا تم تعديلها على مستوى مدرسة المتوسطة، فإنها تسمى بالرحالة الأعدادية. على هذا المستوى هو نفسه مدرسة التساوية في إندونيسيا. تم إعطاء الطلاب مواد للقراءة يمكنها ذلك زيادة معرفتهم مثل الأخلاق النبي، يستخدم وقت الفراغ، مكرس لكليهما الأبوين. مادة القراءة هذه مصحوبة بأسئلة لمزيد من المعلومات فهمته.^{٤٩}

٢. الإطار الفكري

إطار يشرح خطوات إجراء البحث. يحتوي هذا البحث على متغير مستقل واحد وهو استخدام التعليم على أساس اللعبة (*Game Based Learning*) بوسائل التعليم "ووردوال" ومتغير تابع اثنين وهما استيعاب المفردات مهارة القراءة. ويمكن رؤية الإطار النظري في هذا البحث في الصورة أدناه.

^{٤٨}مدكور، علي أحمد. (٢٠٠٦). المرجع في منهج تعليم اللغة العربية لي التتقين بالغة أخرى. القاهرة: دار الفكر العربي. مجمع اللغة العربية. ص. ٦٧-٦٩.

^{٤٩} عبد الحليم الإبراهيم. (٢٠٠٧). المواجهة الفن لمدرس اللغة العربية. مصر: دار المعارف. ص. ٧٨.

الجدول ٢ . ١ الإطار التفكري



الفصل الثالث

منهجية البحث

أ- مدخل البحث ومنهجه

المدخل الذي استخدمت الباحثة هو المدخل الكمي، وتم استخدام هذا المدخل لاختبار النظرية من خلال قياس المتغيرات بالأرقام، ثم تحليلها بإجراءات إحصائية، كما ذكر في كتاب "طرق البحث الكمي"، قال سوجيونو إن طرق البحث الكمي هي "طرق بحث تستند إلى فلسفة الوضعية، تستخدم لفحص مجموعات سكانية أو عينات معينة، وتقنيات أخذ عينات البيانات تتم بشكل عشوائي وباستخدام أدوات البحث، وتحليل البيانات كمي أو الإحصائيات النوعية بهدف اختبار فرضيات محددة سلفاً.⁵⁰

استخدمت الباحثة على بحث تجريبي، والبحث التجريبي هو بحث كمي يتعامل فيه الباحثون مع واحد أو أكثر من المتغيرات المستقلة (independent variable)، ويتحكمون في المتغيرات الأخرى ذات الصلة، ويلاحظون تأثير التلاعب على المتغيرات التابعة (dependent variable).⁵¹ بالإضافة إلى ذلك، يعد البحث التجريبي أيضاً شكلاً من أشكال البحث الذي يتطلب شروطاً أكثر صرامة نسبياً من أنواع البحث الأخرى، مما يعني أن الباحثة تريد اليقين للحصول على معلومات حول التغيرات التي تسببت في حدوث شيء.

استخدمت الباحثة في هذه البحث التصميم التجريبي الحقيقي *True Experimental Design*، وهو البحث الذي يمكنه التحكم في جميع المتغيرات الخارجية

⁵⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Bandung: Alfabeta, cetakan kedua 2019) hlm. 15.

⁵¹ Rukminingsih, Gunawan Adnan, and Mohammad Adnan Latief, "Metode Penelitian Pendidikan. Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas," *Journal of Chemical Information and Modeling*, vol. 53, 2020, hlm. 38.

التي تؤثر على سير التجربة.⁵² السمة الرئيسية هي أن العينات المستخدمة في المجموعتين التجريبية والضابطة تم أخذها بشكل عشوائي من مجتمع معين. بالنسبة لتصميم البحث التجريبي المستخدم هو تصميم المجموعة الضابطة للاختبار القبلي والاختبار البعدي *Pretest-Posttest Control Group Design*، أي كما أوضح سوجيونو، تصميم مجموعة التحكم للاختبار القبلي والاختبار البعدي، أي "هناك مجموعتان يتم اختيارهما عشوائياً، ثم يتم إجراء اختبار قبلي لمعرفة ما إذا كانت هناك فروق بين الظروف الأولية بين المجموعتين التجريبية والمجموعة الضابطة". وتأثيرات المعالجة في هذا التصميم هي (O2 – O1) – (O4 – O3).

تصميم البحث المستخدم في هذا البحث هو مجموعة الاختبار القبلي والبعدي. في هذا التصميم، يتم إجراء الملاحظات مرتين، أي قبل التجربة (الاختبار القبلي) وبعد التجربة (الاختبار البعدي). سيتم إجراء اختبار قبلي لفصلي البحث أولاً لمعرفة مدى معرفتهم الأولية بمهارة تعلم القراءة، وأيضا لمعرفة الفروق في القدرات الأولية للفصلين. وبصرف النظر عن ذلك، فقد تم إعطاء تعلم مختلف، حيث تم التعامل مع الفصل التجريبي التعليم على أساس اللعبة (*Game Based Learning*) بوسيلة "ووردوال"، في حين لم يتم إعطاء الفصل الضابط مثل هذه المعاملة. وفي المرحلة النهائية، تمت مقارنة الفرق في متوسط درجات الاختبار البعدي في الفصل التجريبي والفصل الضابط لتحديد ما إذا كان هناك فرق كبير في تحسين نتائج التعلم بين الفصلين. يصف الجدول ٣،١ تصميم البحث الذي استخدمه المؤلف.

الجدول ٣.١ .١ تصميم البحث

O1	X	O2
O3	X	O4

⁵² Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. (Alfabeta. Bandung. 2012). Cet. 22. Hlm. 75

معلومات :

O1 = الاختبار الأولي الفصل التجري لمعرفة الحالة الأولية

O3 = الاختبار الأولي الفصل الضابط لمعرفة الحالة الأولية

O2 = الاختبار الأخير الفصل التجري بعد استخدام التعليم على أساس اللعبة
(*Game Based Learning*) بوسيلة "ووردوال"

O4 = الاختبار الأخير الفصل الضابط بعد التعلم

X = العلاج

ب- متغيرات البحث

١- المتغير المستقل

المتغيرات المستقلة هي المتغيرات التي يمكن أن تؤثر على المتغير التابع، ويمكن أن تكون العلاقة بين المتغير المستقل والمتغير التابع إما إيجابية أو سلبية^{٣٥}، والمتغير المستقل في هذه البحث هما التعليم على أساس اللعبة (*Game Based Learning*) بوسيلة "ووردوال".

٢- المتغير التابع

المتغير التابع هو المتغير المتأثر أو كنتيجة للمتغير المستقل^{٣٤}، فأما المتغير التابع في هذه البحث هما استيعاب المفردات ومهارة القراءة.

⁵³ MM. Dr. Garaika Darmanah, S.E., *Metodologi Penelitian*, ed. Tim Hira Tech (Lampung Selatan: CV. HIRA TECH, 2019), hlm. 20.

⁵⁴ Ibid, hlm. 20.

ج- مجتمع البحث وعينته

١. المجتمع

المجتمع هو عبارة عن مجموعة من الأشياء التي سيتم البحث عنها أو قيد البحث للحصول على استنتاجات من البحث المطلوب، وقال أيضا أن المجتمع هو عبارة عن مجموعة من الوحدات التي ستقوم الدراسة عنها حول خصائصها، وإذا كان عدد السكان كبيرًا جدًا يجب على الباحث أخذ عينة (جزء من المجتمع) ليتم دراستها^{٥٥}.

من هنا يمكننا الإستنتاج بأن المقصود بالمجتمع هو الكائن بأكمله الذي يجب دراسته، و من هذا المجتمع سيتم تطبيق نتائج البحث. ويمكن أيضًا تفسير المجتمع على أنه مجموعة من الكائنات قيد الدراسة، وأما الكائن المجتمعي في هذه الدراسة هو الفصل العاشر في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثانية هولوسونغي تنغاه السنة الدراسية ٢٠٢٣/٢٠٢٤، والتي عددها الإجمالي ٢٧٦ طالبًا.

٢. العينة

العينة هي جزء من السكان الذي هو موضوع البحث (العينة لغة هي النموذج أو المثال)^{٥٦}، وهناك قواعد في تحديد أو أخذ عينة من المجتمع، وهي أن العينة تمثل المجتمع. واستخدمت طريقة أخذ العينات في هذه البحث هي أخذ العينات العشوائية البسيطة (*Simple Random Sampling*)، عبارة عن عينة عشوائية بسيطة، أي أخذ أفراد العينة من المجتمع بشكل عشوائي دون الاهتمام بالطبقات في المجتمع. بناءً على رأي

⁵⁵ Ma'ruf Abdullah, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, ed. Igbal, Aswaja Pressindo, Cetakan I (Yogyakarta, 2015), hlm. 226.

⁵⁶ Syahrums & Salim, *Metodologi Penelitian Kuantitatif.Pdf*, ed. Rusydi Ananda (Bandung: Citapustaka Media, 2014), hlm 113.

سوهارسمي أريكونتو، تُسمى هذه التقنية بالعينة العشوائية لأنه عند أخذ العينة، يقوم الباحث "بخلط" الموضوعات في المجتمع، بحيث تعتبر جميع الموضوعات متماثلة.^{٥٧}

وكانت العينة في هذا البحث من طلاب الصف العاشر وذلك باختيار الصفوف بطريقة عشوائية أو يتم ذلك عن طريق القرعة. إن عينة البحث في هذا البحث هو ٦٠ طالباً وطالبة تنقسم إلى فصلين هما الفصل العاشر "أ" (A) للمجموعة التجريبية وعددهم ٣٠ طالباً وعددهم ١٤ طالبا ١٦ طالبات، والفصل العاشر "ز" (G) للمجموعة الضابطة وعددهم ٣٠ طالباً وعدد الطلاب الذكور ١٤ طالباً ١٦ طالبات.

د- البيانات ومصادرها

تتطلب جميع الأبحاث بيانات أو معلومات من مصادر موثوقة بحيث يمكن استخدام البيانات والمعلومات للإجابة على مشكلات البحث أو لاختبار الفرضيات. هناك نوعان من البيانات، وهي البيانات الأساسية وهي نتائج الاختبار القبلي للمجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة، وبيانات الاختبار البعدي للمجموعة التجريبية والضابطة، ونتائج الاستبيان والبيانات غير الأساسية وهي البيانات الداعمة مثل المراجع من الكتب والإنترنت والمجلات. في هذا البحث تستخدم الباحثة مصدرين للحصول على البيانات، هما:

١. مصدر أساسية

مصادر البيانات في هذه الدراسة في شكل نتائج تعلم الطلاب و استجابات الطلاب وبعض مشاكل التعلم. مصدر البيانات هو الطلاب وأحد معلمي اللغة العربية في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثانية هولو سونغي تنغاه .

⁵⁷ Neliwati. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif (Kajian Teori dan Praktek)*. Medan: CV Widya Puspita. Hlm. 217.

٢. مصادر ثانوية

الحصول على مصادر بيانات ثانوية في هذا البحث في النموذج الذي تم إجراؤه، مثل البيانات التي تم الحصول عليها من وجود الطالب، ومجلات البحث، والأدب، والمكتبات، والمواقع الإلكترونية والبيانات الثانوية الأخرى.

هـ- أسلوب جمع البيانات

طريقة جمع البيانات هي الطريقة التي يتبعها الباحث في عملية جمع بيانات البحث، وبناءً على منهج البحث الذي تم إجراؤه، فإن طريقة جمع البيانات المستخدمة في هذه البحث هي كما يلي:

أ. الملاحظة

الملاحظة هي طريقة صحيحة لاستخدامها لمعرفة السلوك البشري مباشرة⁰². قبل إجراء الملاحظة في المدرسة المتوسطة دار الأخوة، تجب على الباحث أن تفهم الكائن الذي تم بحثها. إذا ل تتم ذلك فنتائج البحث التي ستتم تنفيذها ليس علي نحو المرجوة. في هذه الحالة، تنفيذ الباحث ملاحظة مباشرة إلى الموقع. البحث في منطقة هولوا سونغني تنغاه، كاليمنتان الجنوبية. وتركز الملاحظة علي العملية النتائج تم الحصول عليها من أنشطة التعليم. الملاحظة التي أجراها الباحث وهي فعالية أسلوب التعليم على أساس اللعبة (*Game Based Learning*) باستخدام وسيلة "ووردوال" لتعليم مهارة القراءة.

ب. المقابلة

المقابلة هي إحدى طرق جمع البيانات البحثية التي يتم إجراؤها مباشرة (وجهاً لوجه) بين الباحثين والمستجيبين^{٥٨}. وأما في هذه البحث فقد استخدمت الباحثة مقابلات غير منظمة لجمع البيانات، وكانت المقابلات التي أجرتها الباحثة مجانية وهي لعدم استخدام إرشادات المقابلات المنظمة. تعتبر المقابلات غير المنظمة أكثر مرونة وانفتاحاً لأن تنفيذها أكثر حرية ولا يستخدم المبادئ التوجيهية^{٥٩}.

وقد تم استخدام طريقة المقابلة غير المنظمة لمقابلة معلمي المادة اللغة العربية وهو أستاذ زينال علمي حول كل ما يتعلق بعملية التعلم التي كانت جارية، وهي بدءاً من الأساليب والنماذج والاستراتيجيات ووسائل التعليم المستخدمة في عملية التعلم اللغة العربية في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثانية هولو سونغي تنغاه ، وأيضاً الحوار حول ما شعر بها المعلمون والطلاب. باستخدام هذه الطريقة جمع البيانات، حصلت الباحثة على معلومات أو بيانات حول حالة الطلاب وبعض المشكلات المتصورة.

ب. الاختبار (الاختبار القبلي (Pres-Test) والاختبار البعدي (Post-Test))

يمكن أن تكون الاختبارات في شكل أسئلة أو أوراق عمل أو ما شابه ذلك الذي يمكن استخدامه لقياس المعرفة والمهارات والمواهب وقدرات موضوع البحث^{٦٠}. ويكون الاختبار الذي سيتم إجراؤه من قبل الباحثة في شكل أسئلة

⁵⁸ Abdullah, Ma'ruf . *Metode Penelitian Kuantitatif*. (Aswaja Pressindo, Yogyakarta, 2010) hlm. 250.

⁵⁹ Imam Gunawan, S.Pd., M.Pd., *Metode Penelitian Kualitatif Teori & Praktik*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), 163.

⁶⁰ Sandu Siyoto, *Dasar Metodologi Penelitian*. (Yogyakarta: Literasi Media Publishing, Juni 2019), hlm. 78.

مكتوبة تُستخدم للحصول على معلومات حول مدى استيعاب الطلاب للمواد التي تم إعطاؤها وتدريسها من خلال أنشطة التعلم، ومن خلال هذه تقنية جمع البيانات ستحصل الباحثة على البيانات حول نتائج تعلم الطلاب قبل التعلم وما بعده.

ج. الاستبيان

الاستبيان هو الطريقة أو التقنية لجمع البيانات التي يتم إجراؤها عن طريق إعطاء مجموعة من الأسئلة أو البيانات المكتوبة للمستجيبين^{٦١}.

يحتوي الاستبيان المقدم في هذه البحث على العديد من الأسئلة التي يتم الإجابة عليها من قبل المستجيبين بناءً على مستوى موافقتهم، باستخدام هذه التقنية يمكن للباحثة الحصول على بيانات حول كيفية استجابة الطلاب بعد متابعة التعلم باستخدام وسائل "ووردوال". وخبراتهم بعد استخدام وسائل "ووردوال"، ومن هذه البيانات ستحصل الباحثة على بيانات حول دوافع تعلم الطلاب بعد استخدام وسائل التعليم "ووردوال"، ولأن الدافع للتعلم هي التي تؤثر على نتائج تعلم الطلاب.

و- أدوات البحث

إن الأدوات هي أهم خطوة في البحث للحصول على البيانات، فبدون أدوات البحث لن يحصل الباحثون على البيانات التي تلي المعايير المطلوبة، ومن الناحية الوظيفية تتمثل فائدة أداة البحث في الحصول على البيانات اللازمة عندما يكون الباحث في مرحلة جمع المعلومات في الميدان^{٦٢}.

⁶¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*, hlm. 219.

⁶² Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan (Komptensi dan Praktiknya)* (Jakarta: Bumi Aksara, 2019), hlm. 96.

وفي إعداد أدوات الاختبار، يُطلب من الباحثين أولاً تلبية متطلبات أداة بالصحيح وهي من خلال وجود جدوى بحيث يمكن استخدامها لأخذ البيانات من عينات البحث، أي بإجراء اختبار الصلاحية واختبار الموثوقية، وقد تستخدم الباحثة في هذه البحث على استخدام نوعين من أدوات البحث، وهما الاختبارات والاستبيانات.

١. اختبار نتائج التعلم (الاختبار القبلي (Pre-test) والاختبار البعدي (Post Test))

((

إن اختبار النتائج التعلم هو أداة تستخدم لتحديد نتائج لاستيعاب المفردات ومهارة القراءة، والاختبار المستخدم هو اختبار في شكل أسئلة الاختيار من متعدد مع المواد التي قدمها الباحث. والاختبار هو إجراء محدد ومنهجي لقياس سلوك شخص ما أو مجموعة موضوعية لسلوك الشخص بحيث يمكن وصف السلوك بمساعدة الأرقام أو المقاييس أو بنظام الفئات⁶³.

بالنسبة لاختبار استيعاب المفردات ومهارة القراءة الذي سيتم تحليله من خلال طلاب الصف العاشر من المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية كاليمانان الجنوبية فهو الاختبار بعد استخدام وسيلة "ووردوال" للوسائل التعليم على أساس اللعبة.

يحتوي الاختبار القبلي على أسئلة الاختيار من متعدد من الموضوع الذي سيتم طرحه قبل إجراء التعلم، ويهدف إلى تحديد القدرة الأولية للطلاب قبل المشاركة في التعلم. أما الإختبار البعدي وهو يحتوي على أسئلة الاختيار من متعدد من الموضوع الذي سيتم طرحه بعد إجراء التعلم، ويهدف إلى قياس القدرة النهائية للطلاب.

يتم قياس نتائج تعلم الطلاب من خلال اختبارات يتم إجراؤها مرتين، اختبار قبل العلاج واختبار بعد العلاج. الأسئلة المقدمة هي نفسها، قبل وبعد، وتتكون من أسئلة اختيار من متعدد و ٥ أسئلة ترتيب، و ٥ أسئلة صحيحة خاطئة.

⁶³ Rudiana Elis Ratnawulan, *Evaluasi Pembelajaran* (Bandung: Pustaka Setia, 2014), hlm. 176.

يستخدم إعطاء الدرجات الأولية لأسئلة الاختبار الصيغة التالية:

$$Skor = B - \frac{S}{n - 1}$$

معلومة :

B : عدد الإجابات الصحيحة

S : عدد الإجابات الخاطئة

n : عدد الخيارات (الإجابات البديلة)^{٦٤}

الحد الأقصى للدرجة الأولية التي قد يحصل عليها الطالب هي ١٠٠، وتعرف الدرجة الأولية التي يحصل عليها الطالب من خلال جمع الدرجات من الإجابات الصحيحة بين الاختبارات، ولمعرفة درجة الطالب يمكن حسابها باستخدام المعايير التالية:

يتم تفسير القيمة النهائية لنتائج تعلم الطلاب باستخدام الإرشادات التالية:

الجدول ٣ . ٢ تفسير نتائج التعلم

الرقم	النتيجة	تفسير
١	٩٠ - ١٠٠	ممتاز
٢	٨٠ - ٨٩	جيد جدا
٣	٧٠ - ٧٩	جيد
٤	٦٠ - ٦٩	مقبول
٥	٥٠ - ٥٩	ضعيف
٦	٠ - ٤٩	ضعيف جدا

⁶⁴ M. Chabib Thoah, *Teknik Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2003), hlm. 92

بعد ذلك، ستم معالجة الدرجات التي تم الحصول عليها باستخدام الاختبارات الإحصائية لتحديد ما إذا كانت هناك اختلافات في نتائج التعلم للفصلين المدروسين والتي سيتم شرحها في تقنيات تحليل البيانات.

٢. الاستبيان

إن أداة البحث التي تستخدم الاستبيان تحتوي على تقييم الطلاب بعد استخدام التعليم اللعبة بوسائل "ووردوال" ، ويحتوي هذا الاستبيان على تقييم لسهولة استخدام التعليم على أساس اللعبة بوسائل "ووردوال". واهتمام الطلاب بتطبيق التعليم على أساس اللعبة بوسائل "ووردوال"، وعرض تطبيق طريقة على أساس اللعبة بوسائل "ووردوال" وتستخدم هذه الأداة أداة مقياس ليكرت (*Skala Likert*)، ويستخدم مقياس ليكرت لقياس اتجاهات وآراء وتصورات شخص أو مجموعة من الناس حول الظواهر الاجتماعية^{٦٥}.

تم معالجة البيانات باستخدام مقياس ليكرت مع إجابات للأسئلة، وهي القيمة من ١ إلى ٥، والقيمة المعنية هي الدرجة على إجابة المستفتي، حيث تكون القيمة التي يستخدمها الباحث كالتالي:

٥	بدرجة	=	موافق جدا	SS (١)
٤	بدرجة	=	موافق	ST (٢)
٣	بدرجة	=	مشكوك	RG (٣)
٢	بدرجة	=	غير موافق	TS (٤)
١	بدرجة	=	غير موافق جدا	STS (٥)

⁶⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*, hlm. 152.

ومن خصائص مقياس ليكرت أنه كلما زادت الدرجة التي حصل عليها المستفتى فهي دليل على أن موقف المستفتى أكثر إيجابية تجاه الكائن الذي يريد الباحث دراسته.

وللحصول على البيانات المطلوبة في هذه البحث استخدمت الباحثة أدوات كما يلي:

الجدول ٣,٣ مخطط تطبيق "ووردوال" ونتائج التعلم

المتغيرات	المؤشرات	الأدوات	الرقم
استخدام التعليم على أساس اللعبة (Game Based Learning) بوسيلة "ووردوال"	١. سهولة الاستخدام ٢. مؤشر اهتمام الطالب ٣. مؤشر العرض	الاستبيان	١،٢،٣،٤، ٥،٦،٧،٨، ٩،١٠
استيعاب المفردات ومهارة القراءة	النتائج من اختبار الطالب	الاختبار القبلي والبعدي	

ز- اختبار الصلاحية والموثوقية

١. الاختبار الصلاحية

الصلاحية هي مقياس يوضح مستويات الصلاحية أو صحة الصك. يقال إن الأداة صالحة إذا تمكنت من قياس ما هو مطلوب.^{٦٦} تُظهر الصلاحية العالية والمنخفضة للأداة مدى لا تنحرف البيانات التي تم جمعها عن وصف الصلاحية المقصودة. يهدف اختبار الصلاحية إلى ضمان نتائج القياس وفقاً لما تم قياسه.^{٦٧} يمكن أن يتم حساب الصلاحية باستخدام صيغة لحظة المنتج. ستم مقارنة نتائج حساب SPSS 22.0 بقيمة *rtabel* بأهمية ٥ ٪. لتسهيل حساب الباحثين باستخدام SPSS 22.0 لنظام التشغيل Windows. الخطوات التالية لحساب اختبار الصلاحية مع SPSS 22.0 لنظام التشغيل Windows:

الخطوة ١: تنشيط SPSS 22.0 لبرنامج Windows

الخطوة ٢: إنشاء بيانات عن عرض متغير

الخطوة ٣: أدخل البيانات في عرض البيانات

الخطوة ٤: انقر فوق تحليل ← ارتباط ← سوف يظهر مربع الارتباط ثنائي المتغير، يدخل "درجة الإجابة والنتيجة الإجمالية" تظهر إحصائيات مربعات مربعات المربعات، انقر فوق "الوسائل والانحرافات المعيارية"، انقر فوق "استبعاد Cases Fairwise" ← انقر فوق متابعة ← انقر فوق "موافق".

⁶⁶ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. (Jakarta : Rineka Cipta, 2006), hal. 168

⁶⁷ Tedjo N. Reksoatmojo, *Statistika untuk Psikologi dan Pendidikan*, (Bandung: PT Refika Aditama, 2009), hal. 188

تنقسم معايير الصلاحية لكل عنصر في الأداة إلى خمسة موضحة في الجدول التالي:⁶⁸

الجدول ٣. ٤ تفسير القيمة I

تفسير	مقدار القيمة I
مرتفع	١,٠٠٠ – ٠,٨٠٠
كاف	٠,٨٠٠ – ٠,٦٠٠
منخفضة	٠,٦٠٠ – ٠,٤٠٠
أدنى	٠,٤٠٠ – ٠,٢٠٠
أدنى جدا	٠,٢٠٠ – ٠,٠٠٠

٢. الاختبار الموثوقية

الموثوقية هي درجة اتساق الأداة المعنية. يقال إن الأداة لها قيمة موثوقية عالية ، إذا كان الاختبار الذي تم إجراؤه له نتائج متسقة في قياس⁶⁹. يتم إجراء اختبار الموثوقية باستخدام صيغة Alpha-Crobach.

لتسهيل حساب الباحثين باستخدام SPSS 22.0 لنظام التشغيل Windows. الخطوات التالية لحساب اختبار الموثوقية مع SPSS 22.0 لنظام التشغيل Windows:

الخطوة ١: تنشيط SPSS 22.0 لبرنامج Windows

الخطوة ٢: إنشاء بيانات عن عرض متغير

الخطوة ٣: أدخل البيانات في عرض البيانات

⁶⁸ Asep Jihad dan Abdul Haris, *Evaluasi Pembelajaran*, (Yogyakarta: Multi Pressindo, 2013), hal.180

⁶⁹ Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2008), hal. 122

الخطوة ٤: انقر فوق تحليل ← مقياس ← تحليل الموثوقية ، سيظهر مربع تحليل الموثوقية إدخال "جميع درجات الإجابة" في عناصر ، على نموذج الإحصائيات alpha ← وصفية للنقر فوق مقياس ← انقر فوق متابعة ← انقر فوق "موافق".

معايير الموثوقية المذكورة في الجدول التالي:

الجدول ٣. ٥ معايير موثوقية الصك

معامل الارتباط (ص)	تفسير
٠,٢٠ - ٠,٤٠	منخفضة جدا موثوقة
٠,٤٠ - ٠,٦٠	منخفضة الموثوقة
٠,٦٠ - ٠,٨٠	موثوق جدا
٠,٨٠ - ١,٠٠	موثوقة عالية
١,٠٠ - ١,٢٠	موثوقة عالية جدا

ح- تحليل البيانات

في البحث الكمي، تحليل البيانات هو نشاط بعد بيانات من جميع المجيبين أو مصادر البيانات الأخرى التي تم جمعها. تتمثل الأنشطة في تحليل البيانات في طلب البيانات بناءً على المتغيرات وأنواع المجيبين، وجدولة البيانات بناءً على متغيرات جميع المجيبين، وتقديم البيانات لكل متغير درس، وإجراء حسابات للإجابة على صياغة المشكلات، وإجراء حسابات لاختبار الفرضية المقترحة.^{٧٠}

⁷⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D...*, hal. 147

تحليل البيانات هو العملية النهائية للأنشطة البحثية التي تهدف إلى الإجابة على الأسئلة ، وإثبات الفرضية، وشرح الظاهرة الأساسية. T اختبار لاختبار الأبحاث والمعرفة حول فعالية التعليم على أساس اللعبة (Game Based Learning) باستخدام وسيلة "ووردوال" لاستيعاب المفردات ومهارة القراءة في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثاني هولو سونغني تنغاه .

المرحلة الأولى في جدول بيانات نتائج التعلم هي جمع البيانات من درجات الاختبار القبلي للفصل التجريبي لهذا البحث. يتم ذلك لتسهيل مقارنة النتائج. لمعالجة البيانات التي تم جمعها من نتائج الاختبار، يتبع الباحثون الخطوات التالية:
البحث عن متوسط درجات الاختبار (المتوسط):

$$= \frac{\sum \bar{x}}{n} \bar{X}$$

المعلومات :

\bar{X} : متوسط القيمة

$\sum \bar{x}$: العدد الإجمالي لدرجات الاختبار

n : العينة

الجدول الزمني لتصنيف نتائج مهارة القراءة في استخدام وسائط التعلم بعد المرور بهذه المراحل هو:

الجدول ٦.٣ معايير نتائج

الرقم	فئة النتائج	التقدير
١	٪٨٠ - ٪١٠٠	جيد جدا
٢	٪٧٠ - ٪٧٩	جيد

مقبول	٦٠٪ - ٦٩٪	٣
ضعيف	١٠٪ - ٥٩٪	٤

جدول تصنيف نتائج الاستبيان في استخدام وسائط التعلم بعد المرور بهذه

المراحل هو:

الجدول ٣ . ٧ معايير

التقدير	فترة
مرتفع	٣٨ - ٤١
معتدل	٤٢ - ٤٥
منخفض	٤٦ - ٥٠

الاختبار الذي يجب إجراؤه قبل اختبار الفرضية هو اختبار التجانس و العادي.

١ . الاختبار التجانس

يهدف اختبار التجانس إلى معرفة ما إذا كانت المجموعتان لهما نفس التباين أم لا. إذا كانت المجموعتان لهما نفس التباين، يقال أن المجموعة متجانسة. خطوات اختبار التجانس هي كما يلي:

ولتسهيل الأمور استخدم الباحثون برنامج SPSS 22.0 لنظام التشغيل Windows. فيما يلي خطوات حساب اختبار الفرضيات باستخدام SPSS 22.0 لنظام التشغيل Windows:

الخطوة الأولى: تفعيل برنامج SPSS 22.0 لنظام التشغيل Window الخطوة

٢: إنشاء البيانات في طريقة العرض المتغيرة

الخطوة ٣: أدخل البيانات في عرض البيانات

الخطوة ٤: انقر فوق تحليل ← مقارنة الوسائل ← One-Way Anova
انقر فوق القيمة وانقلها/أدخلها في القائمة التابعة وانقر فوق الفئة
وانقلها/أدخلها في العامل ← انقر فوق خيارات وحدد اختبار تجانس
التباين ← متابعة ← انقر فوق موافق.

الخطوة ٥: معايير اختبار SPSS 22.0 لنظام التشغيل Windows: - قيمة
الأهمية هي $> 0,05$ ، وبالتالي فإن البيانات بها تباين غير متجانس. -
قيمة الأهمية $\leq 0,05$ تعني أن البيانات بها تباين متجانس.

٢. الاختبار العادي

الاختبار الذي يجب إجراؤه قبل اختبار الفرضية هو اختبار الحياة العادي. يتم استخدام
اختبار العادي لتحديد ما إذا كان يتم توزيع درجة اختبار المفهوم الرياضي للطالب عادة
أم لا. في اختبار الحياة الطبيعية للباحث باستخدام اختبار Kolmogorov-Smirnov.
لتسهيل الأمر، يستخدم الباحثون برنامج SPSS 22.0 لبرنامج Windows مع
Kolmogorov-Smirnov. الخطوات التالية في حساب اختبار العادي SPSS 22.0 لنظام
التشغيل Windows:

الخطوة ١: تنشيط برنامج SPSS 22.0

الخطوة ٢: إنشاء بيانات عن عرض متغير

الخطوة ٣: أدخل البيانات في عرض البيانات

الخطوة ٤: انقر فوق تحليل ← اختبار غير حدودي ← ١ عينة KS ← انقر

فوق "الفئة" المتغير و "القيمة" نقل/إدراج في اختبار القائمة المتغيرة ← انقر

فوق "موافق".

الخطوة ٥: معايير اختبار العادي لاتخاذ القرار: - قيمة الأهمية $> 0,05$ ، فإن البيانات لها متغير غير طبيعي - قيمة الأهمية $< 0,05$ ثم البيانات لها متغير طبيعي.

٣. اختبار *N-Gain*

يستخدم اختبار *N-Gain* لتحديد فعالية تحسين نتائج التعليم مهارة القراءة. والهدف حساب *N-Gain* لليفرق بين الاختبار القبلي والاختبار البعدي في المجموعات التجريبية والضابطة. يتم حساب قيمة *N-gain* باستخدام الصيغة التالية^{٧١}:

$$N-Gain = \frac{\text{قيمة الاختبار بعدي} - \text{قيمة الاختبار قبلي}}{\text{قيمة مثالية} - \text{قيمة الاختبار قبلي}}$$

فئة الحصول على قيم *N-Gain* العادية هي كما يلي :

جدول ٣.٨ فئة الحصول على قيم *N-Gain*

التفسير	النسبة المئوية (%)
غير فعالة	> 40
أقل فعالية	$40 - 55$
كاف فعالية	$56 - 75$
فعالة	> 76

⁷¹ Nikmatus Solikha and Irfah Rasyida, "Efektifitas Pembelajaran E-Learning Berbasis Schoology Terhadap Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Kelas X IPS MAN Kota Pasuruan," *Jurnal Ilmiah Edukasi & Sosial* 11, no. 1 (2020): 31-42, <https://jiesjournal.com/index.php/jies/article/view/221>.

٤ . اختبار - t (t- hitung)

وتسمى الإجابة المؤقتة في بحث الفرضية. لأنه في الفرضية لا يقدم سوى إجابة نظرية ليست من النتائج التي أجريت في بحث. ووفقا لكارلينغر، فإن الفرضية هي إجاب المؤقتة تعطى من مشكلة صيغت وسيتم اختبارها بشكل صحيح من خلال البيانات التجريبية التي تم الحصول عليها. بعد اختبار الوضع الطبيعية والتجانس يتم فرضية مع اختبار *Independent sample t test* يستخدم SPSS. وتتضمن الفرضية في هذا البحث ما يلي :

الفرضية الصفرية (Ho): التعلم على أساس اللعبة (*Game Based Learning*) باستخدام وسيلة "ووردوال" ليس فعالاً لاستيعاب المفردات ومهارة القراءة في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثانية هولو سونغني تنغاه.

الفرضية البديلية (Ha): التعلم على أساس اللعبة (*Game Based Learning*) باستخدام وسيلة "ووردوال" فعالاً لاستيعاب المفردات ومهارة في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثانية هولو سونغني تنغاه.

الفصل الرابع

عرض البيانات وتحليلها

المبحث الأولى: تنفيذ التعليم على أساس اللعبة (*Game Based Learning*) باستخدام وسيلة "ووردوال" لاستيعاب المفردات والمهارة القراءة في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثانية هولو سونغي تنغاه

أجرت الباحثة عملية البحث في الصف العاشر المدرسة الثانوية الحكومية الإسلامية الحكومية الثانية هولو سونغي تنغاه. تم تقسيم الصف العاشر إلى مجموعتين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة. بلغ عدد كل مجموعة ٣٠ طالبًا للمجموعة التجريبية و ٣٠ طالبًا للمجموعة الضابطة. أجرت الباحثة الاختبار القبلي و الاختبار البعدي في المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة. وفي هذا البحث قامت الباحثة بمراحل استخدام التعليم على أساس اللعبة (*Game Based Learning*) باستخدام وسيلة "ووردوال" لاستيعاب المفردات والمهارة القراءة. وفيما يلي عدة مراحل التعليم على أساس اللعبة (*Game Based Learning*) باستخدام وسيلة "ووردوال" لاستيعاب المفردات والمهارة القراءة:

١. اختيار الألعاب حسب الموضوع

في المرحلة الأول من استخدام أسلوب التعليم على أساس اللعبة (*Game Based Learning*) باستخدام وسيلة "ووردوال" لتعليم مهارة قراءة للصف العاشر في الباب الخامس بموضوع "هواية"، فإن هي تختار الألعاب حسب الموضوع. هذه المرحلة هي عملية يختار فيها المعلم بشكل انتقائي الألعاب المناسبة للموضوع الذي سيتم تدريسه للطلاب. مادة الدرس التي يقدمها المعلم هي الفصل الخامس عن الهوايات في كتاب اللغة العربية للصف العاشر في العاشر المدرسة الثانوية الحكومية الإسلامية الحكومية الثانية هولو سونغي تنغاه. الهدف من هذه المرحلة هو تعزيز

الارتباط بين المواد التعليمية والألعاب المستخدمة، وبالتالي تمكين الطلاب من المشاركة بشكل أكبر واكتساب فهم أفضل. تتضمن العملية تحليلاً متعمقاً لمواد الدرس حول الهوايات بالإضافة إلى اختيار الألعاب ذات الصلة والمثيرة للاهتمام للمساعدة في فهم وإتقان المفاهيم التي يتم تدريسها. الألعاب المختارة تتكيف مع مفهوم استيعاب المفردات مهارة القراءة. في هذه المرحلة، يحتاج المعلمون إلى فهم محتوى اللعبة والتأكد من أن اللعبة مناسبة لأهداف التعلم ويمكن أن تساعد في تحسين فهم الطلاب للمادة.

لغرض وأنواع الألعاب كفاءة استيعاب المفردات :

١- وضح المفردات حسب السياح

نوع اللعبة المستخدمة هي مسابقة (Quiz) وإكمال الجملة

٢- ترجمة المفردات في الجملة

نوع اللعبة المستخدمة هي مسابقة (Quiz)

٣- ترتيب المفردات في الجملة

نوع اللعبة المستخدمة، فك الكلمات (Unjumble) وتركيب الكلمات

(Anagram)

لغرض وأنواع الألعاب الكفاءة مهارة القراءة :

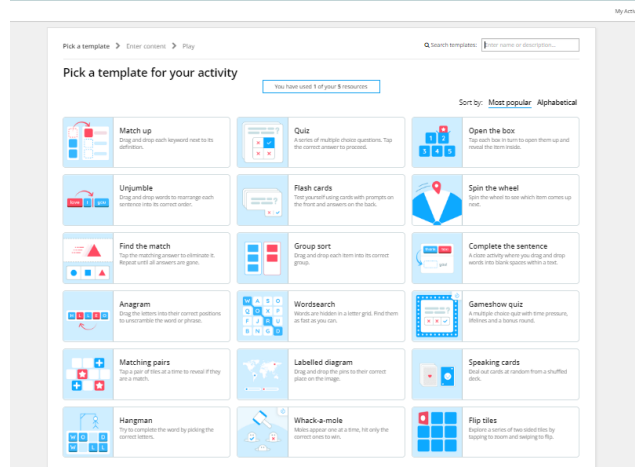
١- فهم ماورد في النص

نوع اللعبة المستخدم هي مسابقة (Quiz)

٢- تحليل ماورد في النص

نوع اللعبة المستخدمة هي صحيحة وخاطئة

الصورة ٤. ١ أنواع سؤال من "ووردوال"



أثناء عملية اختيار اللعبة، يقوم المعلمون بتقييم خيارات اللعبة المتنوعة المتوفرة على "ووردوال". سيبحث المعلمون عن الألعاب التي توفر التدريب على قراءة النصوص القصيرة التي تتوافق مع اهتمامات الطلاب، مثل النصوص المتعلقة بالهوايات. في جلسة التعلم، يشارك الطلاب بنشاط في اللعبة. يُطلب منهم قراءة النص والإجابة على الأسئلة والتفاعل مع المحتوى مباشرةً. وهذا لا يجعل التعلم أكثر متعة فحسب، بل يساعد الطلاب أيضًا على استيعاب المادة بشكل أكثر فعالية. يعمل المعلم كمييسر، حيث يساعد الطلاب عندما يواجهون صعوبات ويضمن مشاركة كل طالب والحصول على أقصى استفادة من هذا النشاط. يتم تنفيذ هذه المرحلة من قبل المعلم نفسه قبل بدء اللقاء في الفصل.

٢. شرح المفهوم

في المرحلة الثانية من استخدام أسلوب التعليم على أساس اللعبة (Game Based Learning) باستخدام وسيلة "ووردوال" لتعليم مهارة قراءة للصف العاشر في الباب الخامس بموضوع "هواية"، فإن هي شرح المفهوم. معنى هذه المرحلة هو أن يقوم المعلم بتقديم مقدمة للمادة للطلاب لتوضيح جوهر المادة المراد دراستها

وكذلك مفهوم اللعبة التي سيتم لعبها. الهدف من هذه المرحلة هو تزويد الطلاب بفهم قوي لمفاهيم وسياق المادة التعليمية وعلاقتها بالألعاب التي سيتم استخدامها. تتضمن العملية تقديم المواد بشكل منهجي وتفاعلي، مما يسمح للطلاب بفهم المفاهيم الأساسية التي سيتم تطبيقها في اللعبة. بهذه الطريقة، سيتم إعداد الطلاب بشكل أفضل وتحفيزهم للمشاركة في الألعاب مع فهم أفضل للمادة التي تتم دراستها.

خلال مرحلة شرح المفهوم، يبدأ المعلم بتقديم لمحة عامة عن مهارة القراءة والتي ستكون محور التركيز في لعبة "ووردوال". يشرح المعلم العديد من المفاهيم المهمة، مثل كيفية فهم النصوص القصيرة والتعرف على المفردات ذات الصلة. يشارك الطلاب بنشاط في هذا النشاط من خلال الاستماع إلى التوضيحات وطرح الأسئلة والمناقشة للتأكد من أنهم يفهمون المادة حقًا. يمكن للمدرسين أيضًا استخدام أساليب مختلفة، مثل العروض التقديمية المرئية أو أمثلة القراءة، لتوضيح المفاهيم. بمجرد اكتمال الشرح، يُتوقع من الطلاب أن يكون لديهم أساس قوي من المعرفة حتى يتمكنوا عندما يلعبون لعبة "ووردوال" من التركيز على تطبيق مهارات القراءة لديهم وتعزيزها. تساعد هذه العملية على إنشاء تجربة تعليمية متكاملة وفعالة، حيث تكمل النظرية والتطبيق بعضهما البعض. تم تنفيذ هذه المرحلة في ٢٧ مارس ٢٠٢٤ وتم تنفيذها في اللقاء الأول، وبدأ الطلاب متحمسين عندما شرح المعلم مفهوم مهارة القراءة لأنهم لم يسمعوا عنها من قبل واستخدموا وسائل "ووردوال" للتعلم. وفيما يلي توثيق مصور لتنفيذ المرحلة الثانية:

الصورة ٤ . ٢ شرح المادة من قبل المعلمة



في الصورة أعلاه، اتضح أن الطلاب جلسوا بحماس، منتبهين إلى المعلمة التي شرحت مفهوم تعليم مهارة القراءة وكيفية لعب لعبة "ووردوال". بدأ الطلاب مركزين ومهتمين بالمادة المقدمة، وأظهروا اهتمامًا كبيرًا بهذه التقنية الجديدة ووسائل التعلم. وشوهد العديد من الطلاب وهم يرفعون أيديهم لطرح الأسئلة، مما يظهر مشاركتهم النشطة في عملية التعلم. يقوم المعلم بنقل مفاهيم التعلم باستخدام العروض المرئية الجذابة، بالإضافة إلى تقديم أمثلة قرائية ذات صلة بموضوع الهواية المراد دراستها. يتأكد المعلم من أن كل طالب يفهم المادة من خلال طرح الأسئلة ودعوتهم للمناقشة. هذه التقنية لا تجعل الطلاب يفهمون المادة بشكل أفضل فحسب، بل تجعلهم أيضًا أكثر حماسًا لتجربة الألعاب التعليمية التي اختاروها.^{٧٢}

نتيجة هذا النشاط هي حصول الطلاب على فهم أفضل للمادة المراد دراستها وكيفية تطبيق هذه المفاهيم في لعبة "ووردوال". يشعرون بأنهم أكثر استعدادًا وتحفيزًا للمشاركة في الألعاب، والتي نأمل أن تؤدي إلى تحسين مهارات القراءة لديهم. الاستنتاج من هذه المرحلة هو أن شرح المفاهيم المقدمة من قبل

^{٧٢} ملاحظة

المعلم مهم للغاية لضمان حصول الطلاب على قاعدة معرفية كافية قبل الانخراط في الألعاب التعليمية. وهذا يضمن أن يتمكن الطلاب من تحقيق أقصى قدر من نتائج التعلم الخاصة بهم والمشاركة بنشاط في عملية التدريس والتعلم، مما يخلق تجربة تعليمية متكاملة وفعالة حيث تكمل النظرية والممارسة بعضهما البعض.

٣. شرح خطوات الألعاب

في المرحلة الثالثة من استخدام أسلوب التعليم على أساس اللعبة (*Game Based Learning*) باستخدام وسيلة "ووردوال" لتعلم مهارة قراءة للصف العاشر في الباب الخامس بموضوع "هواية"، فإن هي القواعد. مرحلة القواعد في تنفيذ التعلم القائم على اللعبة هي المرحلة التي يشرح فيها المعلم القواعد التي يجب أن يطيعها الطلاب أثناء عملية اللعبة بالإضافة إلى الجوانب الفنية في لعب اللعبة. الغرض من هذه المرحلة هو تزويد الطلاب بفهم للإجراءات والقواعد التي يجب اتباعها أثناء اللعبة من أجل خلق بيئة تعليمية منظمة وعادلة. تتضمن هذه المرحلة من العملية نقل القواعد بشكل واضح وبالتفصيل من قبل المعلم، بالإضافة إلى توفير الفرص للطلاب لفهم واستيعاب القواعد قبل بدء اللعبة. وبذلك تصبح المراحل التنظيمية أساسًا مهمًا في ضمان التنفيذ السلس والناجح للتعلم القائم على اللعبة في عملية التعلم.

تعد مرحلة القواعد خطوة مهمة في التعلم المبني على الألعاب حيث يشرح المعلم القواعد التي يجب على الطلاب الالتزام بها أثناء اللعبة. الهدف الرئيسي من هذه المرحلة هو التأكد من فهم الطلاب لقواعد اللعبة والعملية الفنية للعب اللعبة، بحيث يمكن أن يتم التعلم بسلاسة وفعالية. تساعد القواعد الواضحة على منع

الارتباك والتأكد من أن جميع الطلاب على نفس الصفحة فيما يتعلق بما هو متوقع منهم.

خلال هذه المرحلة، يشرح المعلم بالتفصيل قواعد وتقنيات استخدام برنامج "ووردوال" كوسيلة للتعلم. قد يبدأ المعلم بإظهار كيفية الوصول إلى اللعبة على منصة "ووردوال" وكيفية بدء اللعبة والخطوات التي يجب اتباعها أثناء اللعبة. وبعيداً عن ذلك، يضع المعلم أيضاً قواعد السلوك أثناء اللعب، مثل عدم التحدث بصوت عالٍ، وعدم إزعاج الأصدقاء، وكيفية طلب المساعدة في حالة وجود مشاكل فنية أو صعوبة في فهم المادة. يستمع الطلاب بعناية، ويلاحظون النقاط المهمة، ويسألون إذا كان هناك أي شيء غير واضح. يتأكد المعلم من أن كل طالب يفهم القواعد ويكون مستعداً للمشاركة في اللعبة بانضباط. من خلال الفهم الواضح للقواعد، يمكن للطلاب التركيز على اللعبة ويصبح التعلم أكثر فعالية وتنظيماً. سيتم تنفيذ هذه المرحلة في ٣ أبريل ٢٠٢٤ وسيتم تنفيذها في اللقاء الثاني. وفيما يلي توثيق مصور لتنفيذ المرحلة الثالثة:

الصورة ٤ . ٣ إدخال المواد والمحتوى



في الصورة أعلاه، ظهر الطلاب وهم يجلسون بشكل أنيق ويركزون على الاهتمام بالمعلمة الذي شرحت قواعد اللعبة. يبدو الطلاب جادين ويدونون النقاط المهمة التي ينقلها المعلم. رفع العديد من الطلاب أيديهم لطرح الأسئلة، للإشارة

إلى أنهم شاركوا بنشاط وأرادوا التأكد من فهمهم للقواعد بوضوح قبل بدء اللعبة. وكانت ردود الطلاب على هذا التعلم إيجابية للغاية. يظهرون حماسة وفضولاً عاليين. يبدو أن الطلاب مهتمون بطريقة التعلم الجديدة هذه ومنتشوقون لبدء اللعبة بعد فهم القواعد التي تم شرحها. ينقل المعلم القواعد باستخدام تقنيات التعلم التفاعلية والواضحة. يبدأ المعلم بشرح الغرض من اللعبة وكيفية الوصول إلى اللعبة وتشغيلها على منصة "ووردوال". يقدم المعلم أيضاً عرضاً حياً أمام الفصل، يوضح الخطوات الفنية التي يجب اتباعها. بالإضافة إلى ذلك، يضع المعلم قواعد السلوك أثناء اللعبة ويشرح الإجراءات الواجب اتباعها في حالة مواجهة الطلاب لمشاكل. يوفر المعلمون أيضاً فرصاً للطلاب لطرح الأسئلة والتأكد من الإجابة على كل سؤال بشكل كامل.^{٧٣}

نتيجة هذا النشاط هي أن يكون لدى الطلاب فهم واضح لقواعد اللعبة والجوانب الفنية لاستخدام "ووردوال". إنهم على استعداد للمشاركة في اللعبة بانضباط وتركيز، مما يساعد بدوره على خلق بيئة تعليمية منظمة ومواتية. يمكن للطلاب الاستمتاع باللعبة أثناء التعلم بفعالية لأنهم يعرفون ما هو متوقع منهم وكيفية اللعب بشكل صحيح. الاستنتاج من هذه المرحلة هو أن شرح القواعد التي يقدمها المعلم مهم جداً لضمان حصول الطلاب على فهم واضح وشامل قبل بدء اللعبة. تساعد القواعد الواضحة على خلق بيئة تعليمية منظمة وعادلة، مما يسمح للطلاب بالتركيز على التعلم وتحقيق أقصى قدر من النتائج المحققة من استخدام الألعاب التعليمية.

٤. ممارسة الألعاب

^{٧٣} تلاحظه

في المرحلة الرابعة استخدام أسلوب التعليم على أساس اللعبة (Game Based Learning) باستخدام وسيلة "ووردوال" لتعليم مهارة قراءة للصف العاشر في الباب الخامس بموضوع "هواية"، فإن هي ممارسة الألعاب. مرحلة اللعب باللعبة هي الخطوة التي يشارك فيها الطلاب بشكل فعال في اللعبة باستخدام وسائل "ووردوال" التي يوفرها المعلم. في هذه المرحلة، يقوم الطلاب بتطبيق المعرفة التي تعلموها سابقًا في سياق عملي وتفاعلي. الهدف الرئيسي من هذه المرحلة هو اختبار وتعزيز مهارات مهارات القراءة لدى الطلاب من خلال أسلوب ممتع ومثير للاهتمام. تعمل هذه اللعبة كوسيلة لممارسة المادة بشكل مباشر، حتى يتمكن الطلاب من استيعاب المفاهيم التي تعلموها بشكل أكثر فعالية.

أثناء عملية لعب اللعبة، يصل الطلاب إلى "ووردوال" ويبدأون في التفاعل مع العديد من تمارين قراءة النصوص القصيرة المصممة وفقًا للمادة التعليمية. ويواجهون أنواعًا مختلفة من الأسئلة. في تنفيذ التعلم على أساس اللعبة باستخدام وسيلة "ووردوال"، هناك طرق مختلفة لتنفيذ كل هدف من أهداف الكفاءة. وفيما يلي تنفيذ الأهداف الكفائية استيعاب المفردات ومهارة القراءة:

لاستيعاب المفردات :

١- توضيح المفردات حسب السياح

اختبار: اعرض المفردات على جدار الكلمات، واسأل الطلاب عن معنى المفردات أو مرادفاتها.

أكمل الجملة: اعرض الجمل المفقودة على جدار الكلمات، واطلب من الطلاب إكمالها بالمفردات المناسبة.

٢- ترجمة المفردات في الجملة

اختبار: اعرض الجمل على جدار الكلمات، واسأل عن المعنى

٣- ترتيب المفردات في الجملة

فك الكلمات (*Unjumble*): اعرض المفردات المشوشة على جدار الكلمات،
واطلب من الطلاب ترتيبها في الكلمات الصحيحة.

وتركيب الكلمات (*Anagram*): اعرض الحروف المختلطة على جدار
الكلمات، واطلب من الطلاب ترتيبها في الكلمة الصحيحة.

لمهارة القراءة :

١- فهم ماورد في النص

اختبار: اعرض النص على جدار الكلمات، واطرح أسئلة تتعلق بمحتوى
النص، واطلب من الطلاب الإجابة على الأسئلة.

٢- تحليل ماورد في النص

صواب وخطأ: عرض العبارات على جدار الكلمات، واطلب من الطلاب

تحديد ما إذا كانت العبارة صحيحة أم خاطئة بناءً على النص الذي قرأوه. وسيتم

تنفيذ هذه المرحلة في ١٧ أبريل ٢٠٢٤ وسيعقد في اللقاء الثالث. وفيما يلي توثيق مصور

لتنفيذ المرحلة الرابعة:

الصورة ٤.٤ . تشفيد الطلاب على الحاسوب



في الصورة أعلاه، استخدم الطلاب أجهزة الكمبيوتر لتشغيل برنامج "ووردوال" في معمل الكمبيوتر بالمدرسة. يبدوون متحمسين ومركزين، سواء عند العمل بمفردهم أو عند المناقشة مع زملاء الدراسة. قدم المعلمون التوجيه والدعم للطلاب عندما احتاجوه. وكانت استجابة الطلاب للعبة إيجابية للغاية، حيث أظهروا حماسًا لشكل اللعبة التفاعلي والممتع. إنهم أكثر انخراطًا في التعلم ويستمتعون بالتحديات المقدمة. شرح المعلم القواعد والخطوات الفنية لممارسة الألعاب على برنامج "ووردوال" قبل بدء اللعبة، مما ضمن فهم كل طالب لإجراءات اللعب وتوقعاته. تم الشرح بشكل تفاعلي من خلال عرض حي أمام الفصل.^{٧٤}

تظهر نتائج هذا النشاط أن الطلاب قادرون على تطبيق مهارة القراءة التي تعلموها في مواقف عملية وممتعة أكثر. يمكنهم تحسين فهمهم للنص من خلال أنواع مختلفة من التمارين التفاعلية التي يوفرها "ووردوال". يظهر الطلاب أيضًا مهارات متزايدة في التعرف على المفردات وفهم سياق القراءة. بشكل عام، نجحت هذه اللعبة في زيادة مشاركة الطلاب وتحفيزهم في التعلم، فضلاً عن توفير تجربة تعليمية أكثر ديناميكية ومتعة.

الاستنتاج من هذه المرحلة هو أن ممارسة الألعاب التعليمية مثل تلك التي يوفرها "ووردوال" يمكن أن تحسن مهارات القراءة لدى الطلاب بشكل فعال. لا تجعل هذه التقنية التعلم أكثر إثارة للاهتمام فحسب، بل تساعد الطلاب أيضًا على استيعاب المادة بطريقة أكثر تفاعلية وعملية. مع قيام المعلم بدور الميسر، والتأكد من أن كل طالب يمكنه المشاركة في اللعبة بشكل جيد، تنجح هذه المرحلة

^{٧٤} ملاحظة

في خلق بيئة تعليمية ديناميكية وتنافسية، مما يؤدي في النهاية إلى تحسين نتائج تعلم الطلاب.

٥. منح النقاط والجوائز

في المرحلة الخامسة، الخطوة التالية هي منح النقاط والجوائز. هذه المرحلة هي المرحلة التي يمنح فيها المعلم النقاط للطلاب بناءً على أدائهم في لعب اللعبة. يمكن استخدام النقاط الممنوحة كشكل من أشكال التقدير والتحفيز للطلاب ليكونوا أكثر نشاطاً وحماساً في المشاركة في التعلم. الغرض من هذه المرحلة هو تقدير جهود الطلاب وإنجازاتهم وتشجيعهم على مواصلة تحسين مهاراتهم وفهمهم من خلال الألعاب. تتضمن هذه العملية تقييم أداء الطلاب في اللعبة، ومنح النقاط وفقاً للنتائج التي تم تحقيقها، وتقديم تعليقات بناءة لتحفيز الطلاب على مواصلة التعلم.

تعد مرحلة منح النقاط خطوة مهمة في أساس التعليم على أساس اللعبة حيث يقوم المعلم بمنح النقاط للطلاب بناءً على أدائهم في ممارسة اللعبة. يهدف منح النقاط إلى تقدير جهود الطلاب وإنجازاتهم وتحفيزهم على مواصلة المشاركة الفعالة في التعلم. يمكن أن تكون النقاط المعطاة شكلاً من أشكال التقدير الذي يشجع الطلاب على أن يكونوا أكثر حماساً ومشاركة في عملية التعلم.

خلال هذه المرحلة، تقوم المعلمة بتقييم أداء كل طالب في لعب لعبة "ووردوال". ينتبه المعلم إلى مدى نجاح الطلاب في إكمال التحديات والإجابة على الأسئلة بشكل صحيح واتباع قواعد اللعبة. يتم منح النقاط بناءً على معايير محددة مسبقاً، مثل عدد الإجابات الصحيحة، وسرعة إكمال اللعبة، والمشاركة الفعالة. يقدم المعلمون أيضاً تعليقات بناءة للطلاب، ويوضحون ما قاموا به بشكل جيد والمجالات التي تحتاج إلى تحسين. يهدف إعطاء النقاط والملاحظات إلى مساعدة

الطلاب على فهم نقاط القوة والضعف لديهم وتحفيزهم على مواصلة التعلم والتطوير. وسيتم تنفيذ هذه المرحلة في ٢٤ أبريل ٢٠٢٤ وسيعقد في الاجتماع الرابع. وفيما يلي توثيق مصور لتنفيذ المرحلة الخامسة:

الصورة ٤. ٥ عرض درجات الطلاب وتعطي الهادية على الفائزين في اللعبة



في الصورة أعلاه، أعطت المعلمة النقا للطلاب بناءً على أدائهم في لعبة "ووردوال". وبدا الطلاب سعداء وفخورين ببحصولهم على نقاطهم، مما يدل على أن هذه الجائزة كانت ناجحة في تحفيزهم. وشاهد بعض الطلاب وهم يناقشون نتائجهم مع المعلمة، وتلقون تعليقات بناءة لتحسين مهاراتهم. تشيد المعلمة أيضاً بالطلاب الذين يظهرون جهداً وإنجازاً جيداً، مما يخلق جوّاً تعليمياً إيجابياً وداعماً. نتيجة هذا النشاط هي شعور الطلاب بالتقدير والتحفيز لمواصلة المشاركة الفعالة في التعلم. يظهرون مهارات قراءة محسنة وفهماً للموضوع. الاستنتاج من هذه المرحلة هو أن إعطاء النقاط والتغذية الراجعة البناءة من المعلم يمكن أن يزيد من تحفيز الطلاب ومشاركتهم في التعلم. تساعد هذه الطريقة في خلق جو تعليمي إيجابي وداعم، حيث يشعر الطلاب بالتقدير والتحفيز لمواصلة التعلم والتطوير.

٦. التقييم

في المرحلة السادسة، الخطوة التالية هي التقييم. هذه المرحلة هي المرحلة التي يقوم فيها المعلم بتقييم أداء الطلاب أثناء عملية التعلم المبني على الألعاب. الغرض من هذه المرحلة هو قياس فعالية التعلم، وتقييم إنجازات تعلم الطلاب، وتقديم تغذية راجعة بناءة للتحسينات المستقبلية. تتضمن عملية التقييم تحليل نتائج اللعبة وتقييم أداء الطلاب والتفكير في عملية التعلم بأكملها. وبالتالي، فإن مرحلة التقييم هي خطوة مهمة في ضمان أن التعلم القائم على الألعاب يمكن أن يكون له تأثير إيجابي على تنمية مهارات الطلاب وفهمهم.

نتائج أهداف كفاءة إتقان المفردات:

١- وضع المفردات حسب السياح

يستطيع الطلاب شرح المفردات حسب الأسباب بشكل جيد.

٢- ترجمة المفردات في الجملة

يمكن للطلاب ترجمة المفردات إلى جمل بشكل صحيح.

٣- ترتيب المفردات في الجملة

يستطيع الطلاب ترتيب المفردات في الجمل بشكل صحيح.

نتائج أهداف كفاءة مهارة القراءة:

١- فهم ماورد في النص

أن يتمكن الطلاب من فهم محتوى النص جيداً.

٢- تحليل ماورد في النص

يمكن للطلاب تحليل المعلومات في النصوص بشكل نقدي.

تعد مرحلة التقييم خطوة مهمة في أساس التعليم على أساس اللعبة حيث يقوم المعلم بتقييم أداء الطلاب أثناء عملية التعلم. يهدف التقييم إلى قياس فعالية التعلم وتقييم إنجازات تعلم الطلاب وتقديم تعليقات بناءة للتحسينات المستقبلية. تتضمن عملية التقييم تحليل نتائج اللعبة وتقييم أداء الطلاب والتفكير في عملية التعلم بأكملها.

خلال هذه المرحلة، تقوم المعلمة بتحليل نتائج لعبة "ووردوال" التي لعبها الطلاب. ترى المعلمة مدى نجاح الطلاب في تحقيق أهداف التعلم، مثل تحسين مهارة القراءة وفهم المواد. يتضمن التقييم جوانب مختلفة، مثل عدد الإجابات الصحيحة والمشاركة النشطة والتقدم الفردي. يقوم المعلمون أيضاً بجمع التعليقات من الطلاب فيما يتعلق بتجارهم في استخدام الألعاب كوسيلة للتعلم. يتم استخدام هذه التعليقات لتحديد نقاط القوة والضعف في عملية التعلم وتصميم استراتيجيات التحسين المستقبلية.

المبحث الثاني : فعالية التعليم على أساس اللعبة (Game Based Learning) باستخدام وسيلة "ووردوال" لاستيعاب المفردات ومهارة القراءة في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثانية هولو سونغي تنغاه

في هذا البحث بوضوح " فعالية التعليم على أساس اللعبة (Game Based Learning) باستخدام وسيلة "ووردوال" لاستيعاب المفردات ومهارة القراءة في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثانية هولو سونغي تنغاه"، بعض الاختبارات الشائعة هي اختبار الصلاحية واختبار الموثوقية واختبار التجانس واختبار عادي واختبار N-Gain واختبار Mann Whitney. كل من هذه الاختبارات لها غرض وسبب محدد لإجرائها من أجل ضمان صحة وموثوقية والتفسير الصحيح للبيانات التي تم الحصول عليها.

أولاً، أجرت الباحثة اختبار صلاحية يستخدم لتقييم مدى قدرة الأداة المستخدمة (مثل الاستبيان لقياس إتقان المفردات ومهارة القراءة بعد استخدام التعليم على أساس اللعبة بوسيلة "ووردوال") على قياس ما يجب قياسه. لنتائج بيانات الاختبار القبلي والاختبار البعدي باستخدام صلاحية المحتوى التي أجريت على الخبراء / المحاضرين. وبعبارة أخرى، فإن الصدق أكد ما إذا كانت الأداة تقيس بالفعل ما هو مقصود في هذه البحث، ألا وهو استيعاب المفردات ومهارة القراءة. ثانياً، استخدمت الباحثة اختبار الموثوقية لقياس مستوى اتساق أداة القياس. وفي هذا السياق، أوضح الثبات مدى اتساق الاستبيانات والاختبارات المستخدمة في قياس قدرات الطلاب بمرور الوقت أو في ظل ظروف مختلفة. ثالثاً، أجرت الباحثة اختبار التجانس للتأكد من أن المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة كانتا في البداية تمتلكان خصائص متشابهة أو متجانسة قبل إعطاء التدخل. وهذا كان مهماً حتى يمكن تفسير نتائج التجربة بدقة أكبر، دون أي اختلافات أولية كبيرة بين المجموعتين.

رابعاً، استخدمت الباحثة اختبار عادي للتحقق مما إذا كانت بيانات القياس موزعة بشكل طبيعي. وهذا كان مهماً لأن العديد من التحليلات الإحصائية الكمية افترضت توزيعاً طبيعياً في البيانات لضمان صحة نتائج التحليل الإحصائي الذي أُجري. خامساً، استخدمت الباحثة اختبار *N-Gain* لقياس الفرق بين نتائج الاختبار القبلي والبعدي لكل مجموعة (تجريبية وضابطة). وهذا ساعد في تقييم فعالية التعليم على أساس اللعبة (*Game Based Learning*) باستخدام وسيلة "ووردوال" لاستيعاب المفردات ومهارة القراءة. وأخيراً، استخدمت الباحثة اختبار *Mann Whitney* لمقارنة النتائج بين مجموعتين مستقلتين (في هذه الحالة، المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة) عندما لم تكن البيانات موزعة بشكل طبيعي أو عندما كانت البيانات ترتيبية. وفر هذا الاختبار نظرة عامة حول ما إذا كان هناك فرق كبير بين المجموعتين بعد تنفيذ التدخل. بالإضافة إلى ذلك، تم استخدام

الباحثة اختبار *Mann Whitney* لأن هذا البحث شمل مجموعتين مستقلتين (المجموعة التجريبية والضابطة)، ولم تكن البيانات موزعة بشكل طبيعي أو مرتبة بطبيعتها.

لذلك، يعد إجراء هذه الاختبارات أمرًا مهمًا للتحقق من صحة الأداة، والتأكد من توزيع البيانات بشكل صحيح، وقياس فعالية التدخل في هذه البحث. وبالتالي، يمكن الاعتماد على النتائج التي تم الحصول عليها من هذه الدراسة لتقديم توصيات مناسبة فيما يتعلق فعالية التعليم على أساس اللعبة (*Game Based Learning*) باستخدام وسيلة "ووردوال" لاستيعاب المفردات مهارة القراءة. ستوفر نتائج هذه الاختبارات أساسًا قويًا للتوصية بما إذا كان من الممكن اعتماد استخدام وسيلة "ووردوال" على نطاق أوسع في هذا السياق التعليمي أم لا. وفيما يلي بعض نتائج التحليل باستخدام العديد من هذه الاختبارات:

لبدء هذا البحث، حددت الباحثة أولاً الهدف الرئيسي وهو تقييم فعالية التعليم على أساس اللعبة (*Game Based Learning*) باستخدام وسيلة "ووردوال" لاستيعاب المفردات مهارة القراءة. إحدى الوسيلة المستخدمة هي "ووردوال"، وهي أداة تعليمية تفاعلية مصممة لجعل عملية التعلم أكثر تشويقًا ومتعة. ثم قامت الباحثة بتصميم دراسة تشمل مجموعتين من الطلاب: مجموعة تجريبية استخدمت وسيلة "ووردوال" ومجموعة ضابطة استخدمت الطريقة التقليدية. تكونت المجموعة التجريبية، وهي الصف العاشر "أ"، من ٣٠ طالبًا ومجموعة الضابطة وهي الصف العاشر "و" لها نفس عدد مجموعة التجريبية وهي ٣٠ طالبًا. كانت نتائج الاختبارين القبلي والبعدي لمجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة كما تلي:

أ. نتائج الاختبار القبلي والبعدي لمجموعة التجريبية

الاختبار البعدي	الاختبار القبلي	الاسم	الرقم
١٠٠	٧٠	طالب ١	١
٨٠	٦٥	طالب ٢	٢
٨٥	٦٥	طالب ٣	٣
٨٠	٥٠	طالب ٤	٤
٩٠	٦٠	طالب ٥	٥
١٠٠	٦٥	طالب ٦	٦
٨٥	٦٠	طالب ٧	٧
٩٠	٦٠	طالب ٨	٨
٨٠	٥٥	طالب ٩	٩
١٠٠	٧٠	طالب ١٠	١٠
٩٠	٤٥	طالب ١١	١١
٨٥	٧٠	طالب ١٢	١٢
٨٥	٧٠	طالب ١٣	١٣
٨٠	٦٥	طالب ١٤	١٤
٨٥	٥٠	طالب ١٥	١٥
٩٠	٦٥	طالب ١٦	١٦
٩٥	٥٥	طالب ١٧	١٧
٩٠	٧٠	طالب ١٨	١٨
٨٥	٧٠	طالب ١٩	١٩

٩٠	٦٥	طالب ٢٠	٢٠
٨٠	٦٥	طالب ٢١	٢١
٨٥	٦٠	طالب ٢٢	٢٢
٨٥	٥٥	طالب ٢٣	٢٣
٩٥	٧٠	طالب ٢٤	٢٤
٨٠	٥٠	طالب ٢٥	٢٥
٩٠	٤٥	طالب ٢٦	٢٦
٩٠	٧٠	طالب ٢٧	٢٧
٩٠	٤٥	طالب ٢٨	٢٨
٩٥	٤٠	طالب ٢٩	٢٩
٩٠	٥٥	طالب ٣٠	٣٠
٢٦٠٠	١٨٩٥	القيمة الإجمالية	
٨٨،١٦	٦٠	المعدل	

يوضح الجدول أعلاه نتائج بيانات الاختبار القبلي والبعدي في الفصل التجريبي، حيث بلغ متوسط درجة الطالب في الأسئلة السابقة ٦٠، بينما كان متوسط درجات الطلاب لأسئلة الاختبار البعدي ٨٨.

ب. نتائج الاختبار القبلي والبعدي للمجموعة الضابطة

الرقم	الاسم	الاختبار القبلي	الاختبار البعدي
١	طالب ١	٦٠	٧٠
٢	طالب ٢	٦٥	٦٥

٨٥	٥٥	طالب ٣	٣
١٠٠	٦٥	طالب ٤	٤
٧٥	٦٠	طالب ٥	٥
٨٥	٦٠	طالب ٦	٦
٧٠	٤٥	طالب ٧	٧
٨٥	٦٥	طالب ٨	٨
٨٥	٦٠	طالب ٩	٩
٧٠	٦٥	طالب ١٠	١٠
٨٠	٦٠	طالب ١١	١١
٩٥	٦٠	طالب ١٢	١٢
٨٠	٥٥	طالب ١٣	١٣
٦٥	٥٥	طالب ١٤	١٤
٨٠	٥٥	طالب ١٥	١٥
٥٥	٤٠	طالب ١٦	١٦
٧٥	٦٠	طالب ١٧	١٧
٨٥	٦٥	طالب ١٨	١٨
٨٠	٦٠	طالب ١٩	١٩
٨٠	٥٥	طالب ٢٠	٢٠
٧٥	٦٥	طالب ٢١	٢١
٧٠	٤٥	طالب ٢٢	٢٢
٨٥	٤٥	طالب ٢٣	٢٣
٦٥	٤٠	طالب ٢٤	٢٤

٩٠	٦٠	طالب ٢٥	٢٥
٨٠	٤٠	طالب ٢٦	٢٦
٨٥	٦٥	طالب ٢٧	٢٧
٧٠	٦٥	طالب ٢٨	٢٨
٦٠	٤٠	طالب ٢٩	٢٩
٨٥	٦٥	طالب ٣٠	٣٠
٢٤٧٠	١٨١٥	القيمة الإجمالية	
٧٧,٥	٥٦	المعدل	

يوضح الجدول أعلاه البيانات الخاصة بنتائج الاختبار القبلي والبعدي في الفصل الضابط، من نتائج الاختبار القبلي في الفصل الضابط، وكان متوسط قيمة الطالب ٥٦ ونتائج الاختبار البعدي متوسط قيمة الطلاب في الفصل التجريبي ٧٧,٥. بناءً على الجدولي أعلاه يمكن الاطلاع على مقارنة النتائج لكل مجموعة (مجموعة تجريبية ومجموعة ضابطة) بعد العمل على أسئلة الاختبار القبلي والبعدي حول مهارة القراءة في مادة هواية. بمجموع ١٥ أسئلة في شكل اختيارات مزدوجة.

ج. الإحصاء الوصفي

أجريت الاختبار القبلي في ١٧ أبريل وأجريت الاختبار البعدي في ١٨ أبريل. لمعرفة قدرة الطلاب على الحصول على ١٥ أسئلة اختيار من متعدد مع نتائج الاختبار القبلي والبعدي التي تم الحصول عليها على النحو التالي :

جدول ١.٤ نتائج الإحصاء الوصفي

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
PRETEST KONTROL	30	40.00	65.00	56.3333	8.89918
POSTTEST KONTROL	30	55.00	95.00	77.5000	9.89165
PRETEST EKSPERIMEN	30	40.00	70.00	60.0000	9.19145
POSTTEST EKSPERIMEN	30	80.00	100.00	88.1667	6.08607
Valid N (listwise)	30				

من الجدول أعلاه، يمكنك رؤية قيم الاختبار القبلي والبعدي لفصل التجربة و الفصل الضابط لتعليم مهارة القراءة في الفصل العاشر في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثانية هولو سونغي تنغاه . ثم يمكن استنتاج ذلك في الاختبار القبلي لأعلى قيمة فصل تجريبية لتعليم مهارة القراءة هي ٧٠ وأقل قيمة هي ٦٠ ولها متوسط ٦٠،٠٠٠ وبالنسبة للاختبار البعدي فإن أعلى فصل تجريبية لتعليم مهارة القراءة هي ٨٠ وأقل قيمة هي ١٠٠ ولها متوسط ٨٨،١٦ بينما في الاختبار القبلي تكون أعلى قيمة الفصل الضابط لتعليم مهارة القراءة هي ٤٠ وأقل قيمة هي ٦٥ ومتوسط القيمة هي ٥٦،٣٣ والاختبار البعدي أعلى من قيمة الفصل الضابط لتعليم مهارة القراءة هي ٩٥ وأقل قيمة هي ٥٥ ومتوسط القيمة هو ٧٧،٥٠.

١. اختبار الحياة الطبيعية / Normality

تم إجراء اختبار الحالة الطبيعية لمعرفة ما إذا كانت البيانات التي تم الحصول عليها موزعة بشكل طبيعي أم لا. وبالتالي، في اختبار الحالة الطبيعية، إذا كانت قيمة معنوية أكبر من ٠.٠٥، يتم الإعلان عن توزيع البيانات بشكل طبيعي، ولكن إذا كانت قيمة معنوية أصغر من ٠.٠٥، فإن توزيع البيانات غير طبيعي.

جدول ٢.٤ نتائج اختبار الحياة الطبيعية

Tests of Normality

KELAS		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
BELAJAR MAHARAH QIROAH	PRETEST	.207	30	.002	.889	30	.005
	EKSPERIMEN						
	POSTTEST	.182	30	.013	.901	30	.009
	EKSPERIMEN						
	PRETEST KONTROL	.260	30	.000	.823	30	.000
	POSTTEST KONTROL	.166	30	.033	.954	30	.219

a. Lilliefors Significance Correction

يحتوي الجدول أعلاه على نتائج اختبار الحالة الطبيعية باستخدام Kolmogorov-Smirnov و Shapiro-Wilk للاختبار القبلي التجريبي والاختبار البعدي التجريبي والاختبار القبلي الضابط ومجموعات الاختبار البعدي الضابطة. تشير القيم الإحصائية وقيم الدلالة المدرجة إلى مدى اتباع البيانات للتوزيع الطبيعي. بالنسبة للاختبار القبلي التجريبي، أظهر كلا الاختبارين الطبيعيين قيمًا إحصائية منخفضة (قيمة Kolmogorov-Smirnov ٠,٢٠٧، وقيمة Shapiro-Wilk ٠,١٨٢) مع أهمية منخفضة جدًا (٠,٠٠٢ و ٠,٠١٣ على التوالي). وهذا يدل على أن البيانات لا تميل إلى اتباع التوزيع الطبيعي. وفي الوقت نفسه، بالنسبة للاختبار البعدي التجريبي، (كان قيمة Kolmogorov-Smirnov ٠,١٦٦ مع دلالة ٠,٠٣٣، وقيمة Shapiro-Wilk ٠,٩٠١ مع دلالة ٠,٠٠٩). على الرغم من أن أهمية Shapiro-Wilk منخفضة جدًا، إلا أن قيمتها لا تزال أعلى من قيمة ألفا شائعة الاستخدام (٠,٠٥)، لذلك قد نفترض أن هذه البيانات تتبع التوزيع الطبيعي إلى حد ما. بالنسبة للاختبار القبلي للتحكم، أظهر كلا الاختبارين الطبيعيين قيمًا إحصائية منخفضة (كان قيمة Kolmogorov-Smirnov ٠,٢٦٠، وقيمة Shapiro-Wilk ٠,٨٢٣) مع أهمية منخفضة جدًا (٠,٠٠٠ لكليهما)، مما يشير إلى أن البيانات لم تتبع التوزيع الطبيعي. أخيرًا، بالنسبة للاختبار البعدي للتحكم، (كان قيمة Kolmogorov-Smirnov هو ٠,٩٥٤ مع دلالة

٠,٢١٩، وقيمة Shapiro-Wilk هو ٠,٩٥٤ مع دلالة (٠,٢١٩). تشير الأهمية العالية إلى أن البيانات لا تتبع التوزيع الطبيعي. من هذه النتائج، فإن الاختبار البعدي التجريبي فقط هو الذي يتبع التوزيع الطبيعي، في حين أن الاختبارات الأخرى لا تتبع ذلك. قيمة معنوية (Shapiro-Wilk) أصغر من ٠,٠٥ غير طبيعي.

٢. اختبار التجانس / Homogeneity

جدول ٤ . ٣ نتائج اختبار التجانس

Tests of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
BELAJAR MAHARAH	Based on Mean	3.357	1	118	.069
QIROAH	Based on Median	3.848	1	118	.052
	Based on Median and with adjusted df	3.848	1	115.842	.052
	Based on trimmed mean	3.346	1	118	.070

يوفر جدول SPSS الخاص باختبار تجانس التعلم مهارة قراءة معلومات حول نتائج اختبار ليفين لاختبار تجانس التباين بين مجموعتين أو أكثر. يحتوي اختبار ليفين على عدة إحصائيات تعتمد على المتوسط والوسيط والوسيط مع درجات الحرية المعدلة والمتوسط المقطوع. ناءً على جدول البيانات أعلاه، من المعروف أن Sig Based on Mean هو ٠,٠٦٩. لأن sig ٠,٠٦٩ أكبر من ٠,٠٥، يمكن استنتاج أن البيانات الناتجة متجانسة (نفسها).

١. بناءً على متوسط ليفين: إحصائية ليفين بناءً على المتوسط هي ٣,٣٥٧، مع درجة الحرية الأولى (df1) بقيمة ١ والدرجة الثانية من الحرية (df2) بقيمة ١١٨. قيمة الأهمية (Sig.) لهذا الاختبار هو ٠,٠٦٩.

٢. استنادًا إلى متوسط ليفين: إحصائية ليفين بناءً على الوسيط هي ٣,٨٤٨، مع df1 بقيمة ١ و df2 بقيمة ١١٨. قيمة الأهمية لهذا الاختبار هي ٠,٠٥٢.
٣. استنادًا إلى الوسيط مع df Levene المعدل: إحصائيات Levene المستندة إلى الوسيط مع درجات الحرية المعدلة هي ٣,٨٤٨، مع df1 بقيمة ١ و df2 المعدل بـ ١١٥,٨٤٢. قيمة الأهمية لهذا الاختبار هي ٠,٠٥٢.
٤. استنادًا إلى متوسط ليفين المقتطع: إحصائية ليفين المستندة إلى المتوسط المقتطع هي ٣,٣٤٦، مع df1 بقيمة ١ و df2 بقيمة ١١٨. قيمة الأهمية لهذا الاختبار هي ٠,٠٧٠.

يتم إجراء اختبار تجانس التباين للتأكد من أن الفروق بين المجموعات التي تتم مقارنتها قابلة للمقارنة، بحيث تكون نتائج التحليل اللاحق صحيحة. توفر كل إحصائية ليفين معلومات حول درجة تجانس التباين بين المجموعات. في هذه الحالة، بما أن جميع قيم الأهمية أكبر من ٠,٠٥، فإنها تفشل في رفض فرضية العدم القائلة بأن التباين بين المجموعات متجانس. وبالتالي يمكن استنتاج أن تجانس التباين قد تحقق.

٥. اختبار *N-Gain*

تم إجراء اختبار درجة ن الجينات لمعرفة مدى فعالية استخدام علاجات معينة في البحث. لذلك، في هذا البحث، تم استخدام اختبار درجة ن الجينات لمعرفة مدى فعالية أسلوب التعليم على أساس اللعبة (*Game Based Learning*) باستخدام وسيلة "ووردوال" لتعليم مهارة القراءة. بناءً على ذلك، فإن معايير النسبة المئوية لنتائج اختبار درجة ن الجينات هي كما يلي :

النسبة المئوية (%)	التفسير
40 >	غير فعالة
55 - 40	أقل فعالية
75 - 56	كاف فعالية
76 >	فعالة

جدول ٤.٤ نتائج اختبار *N-Gain*

Descriptives

Kelas		Statistic	Std. Error		
NGAIN PERSEN	EKSPERIMEN	Mean	69.5416	3.10011	
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	63.2012	
			Upper Bound	75.8820	
		5% Trimmed Mean	69.3319		
		Median	68.3333		
		Variance	288.320		
		Std. Deviation	16.97999		
		Minimum	42.86		
		Maximum	100.00		
		Range	57.14		
		Interquartile Range	25.07		
		Skewness	.191	.427	
		Kurtosis	-.727	.833	
		KONTROL		Mean	48.4188
95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound			40.5818	
	Upper Bound			56.2558	
5% Trimmed Mean	48.7061				
Median	52.7778				
Variance	440.492				
Std. Deviation	20.98790				
Minimum	.00				
Maximum	87.50				
Range	87.50				

Interquartile Range	30.00	
Skewness	-.292	.427
Kurtosis	-.143	.833

يوفر جدول SPSS لاختبار *N-Gain* للفصل التجريبي وفصل التحكم معلومات إحصائية وصفية تتعلق بالتغيرات في الدرجات (*N-Gain*) بين الاختبار القبلي والاختبار البعدي لكل مجموعة. وفيما يلي توضيح لكل إحصائية مدرجة في الجدول:

بالنسبة للفصل التجريبية، متوسط التغير في القيمة هو ٦٩,٥٤١٦ مع وجود خطأ معياري قدره ٣,١٠٠١١، مما يوضح مدى قرب متوسط العينة من متوسط السكان الفعلي. تتراوح فترة الثقة ٩٥٪ لتغير القيمة المتوسطة بين ٦٣,٢٠١٢ و ٧٥,٨٨٢٠. القيمة المتوسطة التي تم اقتطاعها بنسبة ٥٪ هي ٦٩,٣٣١٩، والوسيط هو ٦٨,٣٣٣٣، والتباين هو ٢٨٨,٣٢٠ مع انحراف معياري قدره ١٦,٩٧٩٩٩. وكان الحد الأدنى والحد الأقصى لتغيرات القيمة ٤٢,٨٦ و ١٠٠,٠٠٠ على التوالي، مما أدى إلى نطاق قدره ٥٧,١٤ ومدى ربعي قدره ٢٥,٠٧. يشير الانحراف البالغ ٠,١٩١ إلى توزيع منحرف قليلاً إلى اليمين، مع وجود خطأ معياري للانحراف قدره ٠,٤٢٧، في حين يشير التفرطح -٠,٧٢٧ إلى توزيع أكثر تسطيحاً من التوزيع الطبيعي.

بالنسبة لفصل الضابط، كان متوسط التغير في القيمة ٤٨,٤١٨٨ مع وجود خطأ قياسي قدره ٣,٨٣١٨٥. تتراوح فترة الثقة ٩٥٪ لتغير القيمة المتوسطة بين ٤٠,٥٨١٨ و ٥٦,٢٥٥٨. القيمة المتوسطة التي تم اقتطاعها بنسبة ٥٪ هي ٤٨,٧٠٦١، والوسيط هو ٥٢,٧٧٧٨، والتباين هو ٤٤٠,٤٩٢ مع انحراف معياري قدره ٢٠,٩٨٧٩٠. كانت قيم تغيير القيمة الدنيا والقصى ٠,٠٠ و ٨٧,٥٠ على التوالي، مما أدى إلى نطاق قدره ٨٧,٥٠ ومدى ربعي قدره ٣٠,٠٠. يشير الانحراف البالغ -٠,٢٩٢ إلى توزيع منحرف قليلاً إلى

اليسار، مع وجود خطأ قياسي للانحراف قدره ٠,٤٢٧، في حين يشير التفرطح -٠,١٤٣ إلى توزيع أكثر تسطيحًا من التوزيع الطبيعي.

فإن الإستنتاج قيمة اختبار درجة ن الجينات للفصل التجريبي هي ٦٩,٥٤ أو ٦٩,٦٩٪، وهذا يعني "فعالية" (باستخدام أسلوب التعليم على أساس اللعبة (Game Based Learning) بوسائل "ووردوال"). وكانت قيمة اختبار درجة ن الجينات للفصل الضابط ٤٨,٤١ أو ٤٨,٤٨٪، مما يعني "أقل فعالية" (بدون استخدام أسلوب التعليم على أساس اللعبة (Game Based Learning) بوسائل "ووردوال").

وبالتالي يمكن الاستنتاج أن هناك اختلافات في قيمة استخدام تم تصنيف أسلوب التعليم على أساس اللعبة (Game Based Learning) باستخدام وسيلة "ووردوال" بدرجة أعلى من التعليم باستخدام التقليدي لتحسين تعليم مهارة القراءة لدى طالب الفصل العاشر من المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثانية هولو سونغني تنغاه للعام الدراسي ٢٠٢٣/٢٠٢٤.

٦. اختبار مان ويتني / *Mann Whitney*

تستخدم اختبار *Mann Whitney* لمعرفة ما إذا كان هناك اختلاف في متوسط بيانات عيني غير متزاوجي. يعد اختبار *Mann Whitney* جزءًا من الإحصائيات غير المعلمية حيث لا يوجد شرط بوجود توزيع بيانات البحث بشكل طبيعي. يمكن رؤية بيانات اختبار *Mann Whitney* من خلال الفرضية التالية:

قبلت H_a : هناك فرق متوسطين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة

رفضت H_a : لا فرق متوسطين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة.

جدول ٤ . ٥ نتائج اختبار مان ويتني

Ranks

	KELAS	N	Mean Rank	Sum of Ranks
PEMAHAMAN MUFRADAT	POSTTEST EKSPERIMEN	30	39.90	1197.00
dan MAHARAH QIROAH	POSTTEST KONTROL	30	21.10	633.00
	Total	60		

يوفر جدول تصنيفات SPSS لاختبار مان ويتني معلومات حول متوسط الرتبة (Mean ranks) وإجمالي عدد الرتب (Sum of ranks) لكل مجموعة مقارنة. في هذا الجدول، هناك مجموعتان تتم المقارنة بينهما: الفصل التجريبي والفصل الضابط. متوسط الترتيب (Mean ranks) هو متوسط قيمة تصنيفات كل مجموعة. وفي هذه الحالة، حصل الفصل التجريبي على متوسط تقييم ٣٩,٩٠، بينما حصل الفصل الضابط على متوسط تقييم ٢١,١٠. إجمالي عدد الرتب (Sum of ranks) هو إجمالي جميع الرتب في المجموعة. وبلغ مجموع درجات الفصل التجريبي ١١٩٧,٠٠، بينما بلغ عدد درجات الفصل الضابط ٦٣٣,٠٠.

يساعد هذا الجدول في مقارنة المجموعتين ويمكن أن يوفر معلومات حول مدى ارتفاع أو انخفاض تصنيف إحدى المجموعات مقارنة بالمجموعة الأخرى. ثم يتم استخدام هذا التصنيف في حساب إحصائيات اختبار مان ويتني لتحديد ما إذا كان هناك فرق كبير بين المجموعتين.

جدول ٤ . ٥ نتائج اختبار مان ويتني

Test Statistics^a

PEMAHAMAN MUFRADAT dan MAHARAH QIROAH	
Mann-Whitney U	168.000
Wilcoxon W	633.000
Z	-4.243
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Grouping Variable: KELAS

يعرض جدول SPSS لاختبار مان ويتني نتائج التحليل المقارن بين مجموعتين مستقلتين، في هذه الحالة، مجموعتي الاختبار القبلي والبعدي. تظهر نتائج اختبار مان ويتني قيمة إحصائية لمان ويتني تبلغ ١٦٨٠٠٠ وقيمة ويلكوكسون الإحصائية تبلغ ٦٣٣٠٠٠. وكانت قيمة Z الناتجة -٤,٢٤٣، مما يشير إلى اتجاه وقوة الفرق بين المجموعتين. بالإضافة، فإن قيمة *Sig (2-tailed) asymp* بقيمة ٠,٠٠٠ إلى الأهمية الإحصائية لاختبار مان-ويتني. يشير الرقم المنخفض إلى أن الفرق بين المجموعتين ذو دلالة إحصائية، مع أهمية أقل من مستوى ألفا الشائع الاستخدام (عادة ٠,٠٥). ولذلك أظهرت نتائج التحليل وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين المجموعتين القبلي والبعدي في العينة التي تم تحليلها.

يتم قبول الفرضية إذا كان $Sig. Asymp > ٠,٠٥$. من هذا البيانات التي تم الحصول عليها قيمة معنوية ٠,٠٠٠ ثم الفرضية مقبولة. لذلك، يمكن استنتاج أن "Ha مقبول". وبالتالي يمكن القول أن هناك فرقاً معنويًا بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة. ثم يمكن الاستنتاج أن " هناك فرق كبير بين استخدام التعليم على أساس اللعبة (*Game Based Learning*) بوسيلة "ووردوال" والتعليم التقليدي، لذلك لتعليم باستخدام التعليم على أساس اللعبة (*Game Based Learning*) باستخدام وسيلة "ووردوال" فعالاً

لتعليم مهارة القراءة لطالب الفصل العاشر من المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثانية هولو سونغني تنغاه".

٧. اختبار الفرضية / Hypothesis

نتائج اختبار N -Gain التي تظهر فرضيته أن " هناك اختلافات في قيمة استخدام التعليم على أساس اللعبة (*Game Based Learning*) بوسيلة "ووردوال" قيمة أعلى من التعليم باستخدام التقليدي لتحسين لاستيعاب المفردات ومهارة القراءة." ويستخدم الاختبار التالي بعد الاطلاع على نتائج اختبار الحالة الطبيعية التي أجريت مع نتائج البيانات التي تظهر غير طبيعية ثم اختبار الفرضيات اختبار مان ويتني باستخدام spss لديه النتائج التالية هي " هناك فرق كبير بين استخدام التعليم على أساس اللعبة (*Game Based Learning*) بوسيلة "ووردوال" والتعليم التقليدي، لذلك أن التعليم على أساس اللعبة (*Game Based Learning*) باستخدام وسيلة "ووردوال" فعالا لاستيعاب المفردات ومهارة القراءة " لذلك استنتاج أن H_0 مرفوض و H_a مقبول.

قامت الباحثة أيضا بتوزيع الاستبيانات على الطلاب عبر قطعة من الورق لمعرفة آراء الطالب أو ردودهم بعد تنفيذ أنشطة تعليم مهارة القراءة باستخدام التعليم على أساس اللعبة (*Game Based Learning*) بوسيلة "ووردوال". كان الطلاب أو المستجيبون الذين ملأوا الاستبيان ٣٠ طالبًا، وجميعهم طلاب من الفصل التجريبي (١٠ ز) الذين خضعوا للعلاج أو التجارب باستخدام التعليم على أساس اللعبة (*Game Based Learning*) بوسائل "ووردوال". أجرت الباحثة تحليلاً للإجابات على ١٠ سؤال وكان لكل إجابة معايير التقييم التالية :

بدرجة ٥	= موافق جدا	SS (١)
بدرجة ٤	= موافق	ST (٢)
بدرجة ٣	= مشكوك	RG (٣)
بدرجة ٢	= غير موافق	TS (٤)
بدرجة ١	= غير موافق جدا	STS (٥)

أ. نتائج صدق وموثوقية البيانات استبيان

فيما يلي تحليل صحة بنود الاستبيان:

جدول ٤.٦ نتائج اختبار صدق البناء من استبيان

بيان	<i>Sig</i>	<i>r-tabel</i> (٥٠%)	<i>r-hitung</i>	الرقم
صحيح	٠,٠٢٢	٠,٣٦١	٠,٤١٦	١
صحيح	٠,٠٠٠	٠,٣٦١	٠,٦٩٨	٢
صحيح	٠,٠٠٥	٠,٣٦١	٠,٥٠٤	٣
صحيح	٠,٠٠٩	٠,٣٦١	٠,٤٦٨	٤
صحيح	٠,٠٠٨	٠,٣٦١	٠,٤٧٤	٥
صحيح	٠,٠٠٣	٠,٣٦١	٠,٥٢٥	٦
صحيح	٠,٠١٥	٠,٣٦١	٠,٤٤١	٧
صحيح	٠,٠٠٢	٠,٣٦١	٠,٥٤٢	٨
صحيح	٠,٠٢٨	٠,٣٦١	٠,٤٠٠	٩
صحيح	٠,٠٢٦	٠,٣٦١	٠,٤٠٦	١٠

بناء على الجدول أعلاه، فإن نتائج حساب التحقق من صحة الاستبيانات حول

مؤشرات فعالية التعليم تصل إلى ١٠ سؤالا مع طالب الصف العاشر يصل عددهم إلى

٣٠ طلاب حيث $r_{tabel} = ٠,٣٦١$ ثم يقال أن جميع بنود السؤال صحيحة لأن r_{hitung} أكبر من r_{tabel} .

نتائج اختبار موثوقية الاستبيان مع قويزيز في تعليم مهارة القراءة لجميع المستجيبين هي كما يلي:

جدول ٧.٤ النتائج اختبار موثوقية البناء من استبيان

Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.611	.656	10

من الجدول أعلاه، يمكن ملاحظة أن قيمة Cronbach's Alpha "هي ٠,٦١١" وهي أكبر من ٠,٠٦، وبالتالي يمكن استنتاج أن بيان الاستبيان موثوق.

جدول ٨.٤ النتائج الإحصائية الوصفية لآراء الطالب

		Statistics										
		X1.1	X1.2	X1.3	X1.4	X1.5	X1.6	X1.7	X1.8	X1.9	X1.10	Total
N	Valid	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
	Missing	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Mean		4.733	4.766	4.533	4.533	4.500	4.733	4.566	4.066	4.466	4.733	45.63
		3	7	3	3	0	3	7	7	7	3	33
Std. Error of Mean		.0950	.0785	.1148	.1148	.1334	.0950	.1329	.1789	.1148	.0821	.5539
		9	4	0	0	8	9	0	7	0	2	5
Median		5.000	5.000	5.000	5.000	5.000	5.000	5.000	4.000	5.000	5.000	46.00
		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	00

Mode	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	47.00 ^a
Std. Deviation	.52083	.43018	.62881	.62881	.73108	.52083	.72793	.98027	.62881	.44978	3.03410
Variance	.271	.185	.395	.395	.534	.271	.530	.961	.395	.202	9.206
Range	2.00	1.00	2.00	2.00	3.00	2.00	2.00	3.00	2.00	1.00	12.00
Minimum	3.00	4.00	3.00	3.00	2.00	3.00	3.00	2.00	3.00	4.00	38.00
Maximum	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	50.00
Sum	142.00	143.00	136.00	136.00	135.00	142.00	137.00	122.00	134.00	142.00	1369.00

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

وبلغ مجموع الدرجات التي تم الحصول عليها في آراء الطلاب ١٣٦٩ من ٣٠ مستجيباً بمتوسط / *Median* ٤٦،٠٠. كان متوسط الدرجات / *Mean* التي تم الحصول عليها على مؤشرات فعالية التعليم أسلوب التعليم على أساس اللعبة (*Game Based Learning*) بوسيلة "ووردوال" السياقي ٤٥،٦٣. أعلى درجة / *Maximum* تم الحصول عليها من خلال هي ٥٠ وأدنى درجة / *Maximum* تم الحصول عليها هي ١٢، فإن الانحراف المعياري *Standar Deviasi* الذي تم الحصول عليه هو ٣،٠٣٤، بينما بالنسبة لقيمة التباين *Varians* التي تم الحصول عليها فهي ٩،٢٠٦.

باستخدام وسيلة *SPSS* والتالي يكون قيمة جدول تكرار بيانات البحث التعليم على أساس اللعبة (*Game Based Learning*) باستخدام بوسيلة "ووردوال" الذي حصلت عليها الباحثة كما يلي:

جدول ٩.٤ : أن تشعروا الطالب التعليم على أساس اللعبة (Game Based Learning) باستخدام وسيلة "ووردوال"

S.1

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	3.00	1	3.3	3.3	3.3
	4.00	6	20.0	20.0	23.3
	5.00	23	76.7	76.7	100.0
Total		30	100.0	100.0	

استنادا إلى الجدول ٤،١٢ يشرح حول بند الاستبيان رقم ١ الذي ينص على أن أشعر أن "ووردوال" يساعد في إثراء تجربتي التعليمية. ونتيجة توزيع الاستبيانات نحو ٣٠ طالباً وطالبة ، ٧،٧٥٪ " موافق جدا "، و ٢٠٪ "موفق"، و ٣،٣٪ " مشكوك ". (٩٦،٧٪) الطالب عن موافقتهم تماما. وبالتالي، يشعر الطلاب أن برنامج "ووردوال" يساعد في إثراء تجربة التعلم لديهم.

جدول ١٠.٤ : أن تشعروا الطالب التعليم على أساس اللعبة (Game Based Learning) باستخدام وسيلة "ووردوال"

S.2

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	4.00	7	23.3	23.3	23.3
	5.00	23	76.7	76.7	100.0
Total		30	100.0	100.0	

واستنادا إلى الجدول ٤،١٤ فإنه يوضح بند الاستبيان رقم ٢ والذي ينص على سهولة التنقل في تشغيل وسائل "ووردوال". ونتيجة توزيع الاستبيانات نحو ٣٠ طالباً وطالبة، كانت نسبة " موافق جدا " ٧،٧٦٪، ونسبة الناجحين ٢٣،٣٪. (١٠٠٪) يوافقون بشدة. ولذلك، يشعر الطالب أن هناك سهولة في التنقل في تشغيل وسائل "ووردوال".

جدول ٤. ١١ : أن تشعروا الطالب التعليم على أساس اللعبة (*Game Based Learning*) باستخدام وسيلة " ووردوال "

(*Game Based Learning*) باستخدام وسيلة " ووردوال "

S.3

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	3.00	2	6.7	6.7
	4.00	10	33.3	40.0
	5.00	18	60.0	100.0
Total		30	100.0	100.0

واستناداً إلى الجدول ٤، ١٥، فإنه يوضح بند الاستبيان رقم ٣ والتي تنص على أن وسائل " ووردوال " يمكن أن تسهل عليّ طرح الأسئلة. ونتيجة توزيع الاستبيانات نحو ٣٠ طالباً وطالبة، ٦٠٪ "موافق جداً"، و ٣٣،٣٪ "موفق"، و ٦،٧٪ "مشكوك"، كانت (٩٣،٣٪) من الطالب موافقون بشدة. ولذلك، يشعر الطلاب أن برنامج وسائل " ووردوال " يمكن أن يسهل عليهم العمل على الأسئلة.

جدول ٤. ١٢ : أن تشعروا الطالب التعليم على أساس اللعبة (*Game Based Learning*) باستخدام وسيلة " ووردوال "

(*Game Based Learning*) باستخدام وسيلة " ووردوال "

S.4

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	3.00	2	6.7	6.7
	4.00	10	33.3	40.0
	5.00	18	60.0	100.0
Total		30	100.0	100.0

واستناداً إلى الجدول ٤، ١٦، فإنه يوضح بند الاستبيان رقم ٤ والتي تنص على أنني أوافق على أن " ووردوال " هو وسيلة تعليمية في المدارس. ونتيجة توزيع الاستبيانات نحو ٣٠ طالباً وطالبة، ٦٠٪ "موافق جداً"، و ٣٣،٣٪ "موفق"، و ٦،٧٪ "مشكوك". (٩٣،٤٪) من الطالب موافقون وأوافقون بشدة. ولذلك، يشعر الطلاب أنهم يتفقون مع أن " ووردوال " هو وسيلة التعلم في المدرسة.

جدول ٤. ١٣: أن تشعرين الطالب التعليم على أساس اللعبة (*Game Based Learning*) باستخدام وسيلة " ووردوال "

S.5

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	2.00	1	3.3	3.3	3.3
	3.00	1	3.3	3.3	6.7
	4.00	10	33.3	33.3	40.0
	5.00	18	60.0	60.0	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

واستناداً إلى الجدول ٤،١٧ فإنه يوضح بند الاستبيان رقم ٥ والذي ذكر أن استخدام " ووردوال " جعلني أكثر حماساً في الإجابة على الأسئلة. ونتيجة توزيع الاستبيانات نحو ٣٠ طالباً وطالبة ، ٦٠٪ "موافق جداً" ، و ٣٣،٣٪ "موفق" ، و ٣،٣٪ "مشكوك" ، و ٣،٣٪ "غير موافق" . (٩٣،٣٪) يوافقون بشدة. ولذلك يشعر الطالب أن استخدام " ووردوال " يجعلهم أكثر حماساً في الإجابة على الأسئلة.

جدول ٤. ١٤: أن تشعرين الطالب التعليم على أساس اللعبة (*Game Based Learning*) باستخدام وسيلة " ووردوال "

S.6

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	3.00	1	3.3	3.3	3.3
	4.00	6	20.0	20.0	23.3
	5.00	23	76.7	76.7	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

واستناداً إلى الجدول ٤،١٨ فإنه يوضح بند الاستبيان رقم ٦ والتي تنص على أن استخدام " ووردوال " يجعل التعلم في المدرسة أقل مللاً. ونتيجة توزيع الاستبيانات نحو ٣٠ طالباً وطالبة ، ٧٦،٧٪ "موافق جداً" ، و ٢٠٪ "موفق" ، و ٣،٣٪ "مشكوك" . (٩٦،٧٪)

موافق وأوافق بشدة. ولذلك، يشعر الطالب أن استخدام "ووردوال" يجعل التعلم في المدرسة أقل مملة.

جدول ٤. ١٥ : أن تشعروا الطالب التعليم على أساس اللعبة (Game Based Learning) باستخدام وسيلة " ووردوال "

S.7

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	3.00	4	13.3	13.3
	4.00	5	16.7	30.0
	5.00	21	70.0	100.0
Total		30	100.0	

واستنادا إلى الجدول ٤،١٩ فإنه يوضح بند الاستبيان رقم ٧ والتي تنص على أنني أستمتع بالإجابة على الأسئلة باستخدام "ووردوال" لزيادة معرفتي. ونتيجة توزيع الاستبيانات نحو ٣٠ طالباً وطالبة ، ٧٠٪ "موافق جدا" ، و ١٦،٧٪ "موفق" ، و ١٣،٣٪ "مشكوك". (٨٦،٧٪) موافقون بشدة. ولذلك، يشعر الطالب بالسعادة عند الإجابة على الأسئلة باستخدام "ووردوال" لزيادة معرفة.

جدول ٤. ١٦ : أن تشعروا الطالب التعليم على أساس اللعبة (Game Based Learning) باستخدام وسيلة " ووردوال "

S.8

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	2.00	2	6.7	6.7
	3.00	7	23.3	30.0
	4.00	8	26.7	56.7
	5.00	13	43.3	100.0
Total		30	100.0	

واستنادا إلى الجدول ٤،٢٠ فإنه يوضح بند الاستبيان رقم ٨ والتي ذكرت أنني وجدت صعوبة عند العمل على الأسئلة باستخدام وسائل "ووردوال". ونتيجة توزيع الاستبيانات

نحو ٣٠ طالباً وطالبة ، ٤٣،٣٪ "موافق جداً" ، و ٢٦،٧٪ "موفق" ، و ٢٣،٣٪ "مشكوك" ، و ٦،٧٪ "غير موافق" . (٧٠٪) موافقون بشدة. ولذلك، يجد الطالب صعوبة عند العمل على الأسئلة باستخدام وسائل "ووردوال".

جدول ١٧.٤ : أن تشعروا الطالب التعليم على أساس اللعبة (Game Based

Learning) باستخدام وسيلة "ووردوال"

S.9

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	3.00	2	6.7	6.7
	4.00	12	40.0	46.7
	5.00	16	53.3	100.0
Total	30	100.0	100.0	

واستناداً إلى الجدول ٤،٢١، فإنه يوضح بند الاستبيان رقم ٩ والتي ذكرت أنني أحب ظهور كل سؤال في وسائل "ووردوال". ونتيجة توزيع الاستبيانات نحو ٣٠ طالباً وطالبة ، ٥٣،٣٪ "موافق جداً" ، و ٤٠٪ "موفق" ، و ٦،٧٪ "مشكوك" . (٩٣،٣٪) موافق بشدة. ولذلك، يحب الطالب ظهور كل سؤال في وسائل "ووردوال".

جدول ١٨.٤ : أن تشعروا الطالب التعليم على أساس اللعبة (Game Based

Learning) باستخدام وسيلة "ووردوال"

S.10

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	4.00	8	26.7	26.7
	5.00	22	73.3	100.0
Total	30	100.0	100.0	

واستناداً إلى الجدول ٤،٢٢، فإنه يوضح بند الاستبيان رقم ١٠ والتي تنص على أنني أحب التعلم باستخدام طريقة اللعب مع وسائل "ووردوال". ونتيجة توزيع الاستبيانات نحو ٣٠ طالباً وطالبة ، ٧٣،٣٪ "موافق جداً" ، و ٢٦،٧٪ "موفق" . (١٠٠٪) موافق

وأوافق بشدة. ولذلك، يستمتع الطالب بالتعلم باستخدام طريقة اللعب مع وسائل "ووردوال".

يتم عرض مقدار درجات الاستبيان للطلاب في شكل مجموع الدرجات في جدول التكرار. الحد الأقصى للمجموع الكلي هو والحد الأدنى هو . وتم إجراء حساب مجموع الدرجات من الاستبيان الذي تم الحصول عليه من درجة تتراوح بين ٣٨ إلى ٥٠. للحصول على شرح أكثر شمولاً، تم تجميع درجات استبيان المستجيبين في الجدول في ثلاث فئات وهي فئات منخفض، معتدل، و مرتفع.

جدول ١٩.٤ نتائج توزيع الاستبانات

فئة	مدى	تكرار	تقديم
منخفض	٤١-٣٨	٣	١٠٪
معتدل	٤٥-٤٢	٩	٣٠٪
مرتفع	٥٠-٤٦	١٨	٦٠٪
المجموعة		٣٣	١٠٠٪

بناء على نتائج توزيع الاستبانات الموضحة في الجدول أعلاه، ورأي الطلاب باستخدام التعليم على أساس اللعبة (*Game Based Learning*) باستخدام وسيلة "ووردوال" لاستيعاب المفردات ومهارة القراءة في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثانية كاليمنتان فإن استجابات بشكل "مرتفع" بنسبة ٦٠٪، وإجابة "معتدل" بنسبة ٣٠٪ وإجابة "منخفض" بنسبة ١٠٪، لذلك الاستنتاج أن استخدام التعليم على أساس اللعبة (*Game Based Learning*) بوسيلة "ووردوال" لاستيعاب المفردات ومهارة القراءة في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثانية كاليمنتان في الفصل العاشر بشكل "مرتفع".

الفصل الخامس

مناقشة نتائج البحث

المبحث الأولي : تنفيذ التعلم على أساس اللعبة (*Game Based Learning*) باستخدام وسيلة "ووردوال" لاستيعاب المفردات ومهارة القراءة في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثانية هولوسونغي تنغاه

في هذا البحث، قدمت الباحثة نتائج الأبحاث عن التعليم على أساس اللعبة (*Game Based Learning*) باستخدام وسيلة "ووردوال" لاستيعاب المفردات ومهارة القراءة. ومعرفة ما إذا كانت نتائج استخدام التعليم على أساس اللعبة (*Game Based Learning*) باستخدام وسيلة "ووردوال" لاستيعاب المفردات ومهارة القراءة جيدة أم لا.

من أجل التعلم الفعال، هناك حاجة إلى تقنيات ووسائط داعمة. ثم استخدام التعليم على أساس اللعبة (*Game Based Learning*) بوسيلة "ووردوال" في عدة خطوات وهي: (١) تختار الألعاب حسب الموضوع. الهدف من هذه المرحلة هو تعزيز العلاقة بين المواد التعليمية في شكل مهارة قراءة ووسائط "ووردوال" المستخدمة. بحيث يشارك الطلاب بشكل أكبر ويفهمون المادة بشكل أفضل. الجانب المعرفي هو المهيم لل غاية في هذه المرحلة لأنه يتطلب التحليل والفهم المتعمق للموضوع للتأكد من أن اللعبة المختارة ذات صلة حقيقية بالموضوع الذي يتم تدريسه. لأن اختيار الوسائط التعليمية المناسبة مهم جدًا لتحسين فهم الطلاب للمادة.^{٧٥} بالإضافة إلى ذلك، يمكن للعناصر الموجودة في اللعبة مثل التحديات والقواعد والملاحظات أن تزيد من مشاركة الطلاب وتحفيزهم على التعلم. يمكن

⁷⁵ Ghufuran, et al. (2022). "Pemilihan Media Pembelajaran yang Tepat untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Terhadap Materi." *Old Journal IAIN Surakarta*, 9(1), 45-60

استخدام تطبيق الويب "ووردوال" لإنشاء أدوات تقييم التعلم للألعاب التعليمية مثل الاختبارات والتوفيق والاقتران والجناس الناقص وتوزيع الكلمات بشكل عشوائي والبحث عن الكلمات والتجميع وما إلى ذلك.⁷⁶ لذلك يجب أخذها في الاعتبار عند اختيار الألعاب حتى لا يتعلم الطلاب بشكل أفضل فحسب، بل يشعرون أيضًا بالتحفيز والمشاركة بنشاط في عملية التعلم. وبالتالي، فإن اختيار اللعبة المناسبة لا يدعم فهم المادة فحسب، بل يخلق أيضًا جوًا تعليميًا أكثر ديناميكية وإثارة للاهتمام.

(٢) شرح المفهوم. المرحلة الثانية هي شرح للمفهوم، وتهدف إلى تزويد الطلاب بفهم قوي لمفهوم وسياق المادة التعليمية لمهارة القراءة وعلاقتها باللعبة التي سيتم استخدامها. تصبح الجوانب المعرفية مرة أخرى محور التركيز الرئيسي في هذه المرحلة، لأن الطلاب بحاجة إلى فهم المفاهيم الأساسية من أجل استخدام الألعاب كأداة تعليمية بشكل فعال. بالإضافة إلى إظهار أن الفهم القوي للمفاهيم مهم جدًا لنجاح التعلم القائم على الألعاب. من خلال الفهم الواضح للمفاهيم، يصبح من الأسهل على الطلاب ربط المواد التعليمية بالعناصر الموجودة في الألعاب، حتى يتمكنوا من استخدام الألعاب كأداة تعليمية فعالة.

(٣) شرح خطوات الألعاب. بعد أن يفهم الطلاب المفاهيم الأساسية، فإن الخطوة الثالثة هي شرح قواعد اللعبة. شرح القواعد هي المرحلة التي يتم فيها إعطاء الطلاب فهمًا للإجراءات والقواعد التي يجب الالتزام بها أثناء اللعبة لخلق بيئة تعليمية منظمة وعادلة. يلعب الجانب المعرفي أيضًا دورًا مهمًا هنا لأن فهم القواعد والإجراءات الفنية للعبة يعد جزءًا مهمًا من التعلم. وهذا يضمن أن يعرف الطلاب كيفية لعب اللعبة وما هو متوقع

⁷⁶ Mertha, I. W. (2019). History Learning Based on Wordwall Applications to Improve Student Learning Results Class X IPS in MA As'adiyah Ketapang. *Journal of Curriculum and Teaching*, 4(1), 605-612.

منهم. يمكن أن تساعد التفسيرات الواضحة للقواعد في منع الارتباك والتأكد من فهم جميع الطلاب للإجراءات جيداً. من خلال قواعد واضحة، يمكن للطلاب اللعب بثقة والتركيز على التعلم، دون تشتيت انتباههم بسبب عدم اليقين بشأن كيفية اللعب أو القواعد التي يجب اتباعها.

٤) ممارسة الألعاب. تهدف مرحلة اللعب إلى اختبار وتحسين مهارات القراءة لدى الطلاب من خلال تقنيات ممتعة ومثيرة للاهتمام. يمكن أن يؤدي استخدام الوسائط التفاعلية مثل "ووردوال" إلى زيادة مشاركة الطلاب النشطة في التعلم. تتيح منصة "ووردوال" إنشاء ألعاب تفاعلية وتدعم أنواعاً مختلفة من التعلم، بما في ذلك مهارات القراءة. يهيمن الجانب النفسي الحركي للغاية في هذه المرحلة لأنه يتضمن إجراءات عملية مثل ممارسة الألعاب، والتي يمكن أن تختبر مهارات القراءة لدى الطلاب وتقويها. من خلال هذا التمرين، يمكن للطلاب فهم المواد التي تمت دراستها بشكل أفضل بشكل مباشر. بالإضافة إلى ذلك، يمكن للتعلم الفعال القائم على الألعاب تحسين مهارات الطلاب وتحفيزهم من خلال تجارب التعلم التفاعلية والممتعة.⁷⁷ وبالتالي، فإن ممارسة الألعاب لا تساعد الطلاب على صقل مهارات القراءة لديهم فحسب، بل تزيد أيضاً من حافزهم ومشاركتهم في عملية التعلم. كما تم دعم نتائج هذه المرحلة ببيانات الاختبار البعدي من الفصل التجريبي، والتي تظهر زيادة كبيرة في مهارات القراءة لدى الطلاب بعد استخدام تقنيات التعلم المبني على الألعاب.

٥) منح النقاط والجوائز. تهدف هذه المرحلة إلى التعرف على جهود الطلاب وإنجازاتهم وتحفيزهم على مواصلة تحسين مهاراتهم وفهمهم من خلال الألعاب. يقوم المعلمون

⁷⁷Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2015). "Foundations of Game-Based Learning." *Educational Psychologist*, 50(4), 258-283.

بتقييم أداء الطلاب في لعبة "ووردوال" من خلال ملاحظة مدى نجاحهم في إكمال التحديات والإجابة على الأسئلة بشكل صحيح واتباع قواعد اللعبة. يتم منح النقاط بناءً على معايير محددة مسبقاً، مثل عدد الإجابات الصحيحة، وسرعة إكمال اللعبة، والمشاركة الفعالة. يقدم المعلمون أيضاً تعليقات بناءة لمساعدة الطلاب على فهم نقاط القوة والضعف لديهم. يشعر الطلاب بالتقدير والتحفيز لمواصلة التعلم والتطوير، وهو ما يتضح من خلال تحسين مهارات القراءة وفهم الموضوع. يتم خلق جو تعليمي إيجابي وداعم، حيث يكون الطلاب أكثر حماساً ويشاركون بنشاط في عملية التعلم.

٦) التقييم. تهدف هذه المرحلة إلى قياس فعالية التعلم، وتقييم إنجازات تعلم الطلاب، وتقديم تغذية راجعة بناءة للتحسينات المستقبلية. كجزء من مرحلة التقييم في أسلوب التعليم على أساس اللعبة، تقوم المعلمة بتحليل نتائج لعبة "ووردوال" التي لعبها الطلاب. أسلوب التعليم على أساس اللعبة له تأثير إيجابي على فعالية التعلم.^{٧٨} تشمل التقييمات التي يجريها المعلمون جوانب مختلفة، مثل تقييم عدد الإجابات الصحيحة والمشاركة النشطة والتقدم الفردي للطلاب. بالإضافة إلى ذلك، يقوم المعلمون أيضاً بجمع التعليقات من الطلاب فيما يتعلق بتجاربهم في استخدام الألعاب كأداة تعليمية. يتم استخدام هذه التغذية الراجعة لتحديد نقاط القوة والضعف في عملية التعلم، بما يتماشى مع النتائج التي توصل إليها جيانغ وآخرون، والتي ذكرت أن التقييم والتغذية الراجعة في سياق التعلم المبني على الألعاب مهمان للتحسين المستقبلي وزيادة التأثير الإيجابي على التعلم. تنمية مهارات الطلاب وفهمهم.

⁷⁸ Hussein, Cheong, Thong, Ebrahim. Effects of digital game-based learning on elementary science learning: A systematic review. IEEE Access, 7 (2019): 62465-62478. <https://doi.org/10.1109/access.2019.291632>

وفيما يلي جدول يوضح استخدام جوانب التعلم الثلاثة في مرحلة أسلوب التعليم على أساس اللعبة (Game Based Learning) باستخدام وسيلة "ووردوال" لتعليم مهارة القراءة:

جدول ١.٥ : الكفاءة و نتائجه

الرقم	الكفاءة	أنواع و طريقة الألعاب	نتائج
١	وضوح المفردات حسب السياح	نوع اللعبة المستخدمة هي مسابقة (Quiz) وإكمال الجملة (Complete the sentence) - اختبار: اعرض المفردات على جدار الكلمات، واسأل الطلاب عن معنى المفردات أو مرادفاتهما. - أكمل الجملة: اعرض الجمل المفقودة على جدار الكلمات، واطلب من الطلاب إكمالها	يستطيع الطلاب شرح المفردات حسب الأسباب بشكل جيد.

	بالمفردات المناسبة.			
يمكن للطلاب ترجمة المفردات إلى جمل بشكل صحيح.	نوع اللعبة المستخدمة هي مسابقة (Quiz) - اختبار: اعرض الجمل على جدار الكلمات، واسأل عن المعنى	ترجمة المفردات في الجملة		٢
يستطيع الطلاب ترتيب المفردات في الجمل بشكل صحيح.	نوع اللعبة المستخدمة، فك الكلمات (Unjumble) وتركيب الكلمات (Anagram) - فك الكلمات (Unjumble): اعرض المفردات المشوشة على جدار الكلمات، واطلب من الطلاب ترتيبها	ترتيب المفردات في الجملة		٣

	<p>في الكلمات الصحيحة. - وتركيب الكلمات (Anagram): اعرض الحروف المختلطة على جدار الكلمات، واطلب من الطلاب ترتيبها في الكلمة الصحيحة.</p>			
<p>أن يتمكن الطلاب من فهم محتوى النص جيداً.</p>	<p>نوع اللعبة المستخدم هي مسابقة (Quiz) - اختبار: اعرض النص على جدار الكلمات، واطرح أسئلة تتعلق بمحتوى النص، واطلب</p>	<p>فهم ماورد في النص</p>	<p>مهارة القراءة</p>	<p>٤</p>

	من الطلاب الإجابة على الأسئلة.			
يمكن للطلاب تحليل المعلومات في النصوص بشكل نقدي.	نوع اللعبة المستخدمة هي صحيحة وخاطئة (True and false) - صواب وخطأ: عرض العبارات على جدار الكلمات، واطلب من الطلاب	تحليل ماورد في النص		٥

فلذلك يكون أسلوب التعليم على أساس اللعبة (Game Based Learning) باستخدام وسيلة "ووردوال" أداة فعالة في تحسين مهارات الطلاب وفهمهم. يمكن تحقيق إتقان المفردات ومهارات القراءة باستخدام الوسائط والألعاب الفعالة. تساعد الاختبارات وألعاب إكمال الجملة الطلاب على فهم واستخدام المفردات في السياق الصحيح. تعمل مسابقة الاختبار على تحسين القدرة على ترجمة المفردات إلى جمل. تعمل الألعاب غير المختلطة والجناس الناقص على صقل مهارات تكوين الكلمات. مسابقات مسابقة على النصوص اختبار القراءة والفهم. تساعد ألعاب الصواب والخطأ الطلاب على التحليل النقدي للمعلومات الموجودة في النصوص. هذه الطريقة تجعل التعلم أكثر تفاعلية وكفاءة.

المبحث الثاني: فعالية التعلم على أساس اللعبة (*Game Based Learning*) باستخدام وسيلة "ووردوال" لاستيعاب المفردات ومهارة القراءة في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثانية هولو سونغي تنغاه

في المبحث الثاني، قدمت الباحثة نتائج بحث حول فعالية التعلم على أساس اللعبة (*Game Based Learning*) باستخدام وسيلة "ووردوال" لاستيعاب المفردات ومهارة القراءة في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثانية هولو سونغي تنغاه. هذه النتائج في شكل قيم يتم معالجتها باستخدام SPSS في شكل اختبار، *Mann Whitney* وسيتم ربط النتائج التي تم الحصول عليها بالنظرية المناسبة ودعم نتائج البحث.

وقد أجريت هذه العملية البحثية باستخدام عينتين هما الفصل العاشر (أ) بعدد ٣٠ طلاب والفصل العاشر (ز) بعدد ٣٠ طلاب. يتم إعطاء الفصل الثاني (أ) العلاج التعليم على أساس اللعبة (*Game Based Learning*) باستخدام وسيلة "ووردوال" ويستخدم الفصل الثاني (ز) التعليم التقليدي. لمعرفة مدى فعالية التعلم على أساس اللعبة (*Game Based Learning*) باستخدام وسيلة "ووردوال" لاستيعاب المفردات ومهارة القراءة، قامت الباحثة بالقياس من خلال إجراء اختبار قبلي قبل العلاج واختبار بعدي بعد العلاج.

للإجابة على صياغة المشكلة في هذا البحث، أثبتت الباحثة ذلك بنتائج اختبار *N Gain* واختبار *Man Whitney* هذا الاختبار هو لمعرفة القيمة *Signifikansi* الفرق في الدرجات بين درجات الاختبار القبلي والبعدي على مهارة القراءة. ستختتم نتائج هذا الاختبار الفرضية ونتائج البحث.^{٧٩}

⁷⁹ Sayyidah Ayu Maziyyah, "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Permainan (Digital Game Baed Learning) Jenis Aplikasi Kahoot Terhadap Hasil Pembelajaran PAI Kelas VII Pada Era New Normal Di SMP Negeri 1 Turen," *UIN Malang*, 2021.

قبل إجراء اختبار الفرضية، تجري الباحثة اختبار شرط مسبق (*Prasyarat*) وهو اختبار الحياة الطبيعية. يتم إجراء اختبار الحياة الطبيعية هذا لمعرفة ما إذا كانت نتائج البيانات موزعة بشكل طبيعي أم لا. في الاختبارات التي أجريت في اختبار الحياة الطبيعية، حصلت الباحثة على بيانات لا يتم توزيع جميع البيانات الحياة الطبيعية (يمكن رؤيتها في جدول ٤. ٦ نتائج اختبار الحياة الطبيعية). لذلك استخدمت هذا البحث التحليل الإحصائي غير المعلمية اختبار *Mann Whitney*.

في البحث عن فعالية التعليم على أساس اللعبة (*Game Based Learning*) باستخدام وسيلة "ووردوال" لاستيعاب المفردات ومهارة القراءة في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثانية هولوسونغي تنغاه، بناءً على نتائج الاختبار، تظهر البيانات التي تم الحصول عليها أن متوسط المجموعة التجريبية هو ٦٩،٥٤١٦ أعلى من متوسط المجموعة الضابطة ٤٨،٤١٨٨. هذا يدل على أن نتائج كل مجموعة مختلفة وأن المجموعة التجريبية لديها نتائج أعلى من المجموعة الضابطة. بحيث يمكن تفسير أن درجات الطلاب الذين يستخدمون التعليم على أساس اللعبة (*Game Based Learning*) بوسائل "ووردوال" أعلى من الطلاب الذين لا يستخدمون التعليم على أساس اللعبة (*Game Based Learning*) بوسيلة "ووردوال".

إلى جانب ذلك، بناءً على إخراج "إحصائيات الاختبار" في اختبار *Mann Whitney* فمن المعروف أن *Asymp. Sig. (2-tailed)* ٠،٠٠٠ أصغر من احتمال ٠،٠٥. لذلك، كأساس لاتخاذ قرارات (*Mann Whitney*) أي إذا كانت قيمة معنوية أو *Sig. (2-tailed)* أصغر من احتمال ٠،٠٥ ثم فرض أو "Ha مقبولة". وبالتالي يمكن القول أن هناك فرقاً معنويًا بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة. لذلك، فإن استخدام

التعليم على أساس اللعبة (*Game Based Learning*) بوسلة "ووردوال" لاستيعاب المفردات ومهارة القراءة يؤثر على نتائج تعليم الطلاب.

بناءً على المعلومات الواردة أعلاه يمكن استنتاج أنبناءً على إخراج "إحصائيات الاختبار" في اختبار Mann Whitneyy، فمن المعروف أن (Asymp. Sig. (2-tailed) ٠,٠٠٠، أصغر من احتمال ٠,٠٠٥ ثم الفرض أو " Ha مقبول". وبالتالي يمكن القول أن هناك فرقاً معنويًا بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة. وبناءً على اختبار (N-Gain Score) يكون متوسط القيمة الناتجة للمجموعة التجريبية ٦٩٪ أكبر من المجموعة الضابطة ٤٨٪، لذلك ووفقاً ل Hake،R.R المدرجة مصنفة كنتيجة فعالة. فإن التعليم على أساس اللعبة (*Game Based Learning*) باستخدام وسيلة "ووردوال" لاستيعاب المفردات ومهارة القراءة في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثانية هولو سونغني تنغاه باليكون فعال.

في هذا البحث، تم إجراء الاستبيان باستخدام مقياس ليكرت لقياس المواقف والآراء. الدرجة المستخدمة على مقياس ليكرت هي، ٥-١ أي موافق جداً أعطيت درجة ٥، وأما موافق حصول على درجة ٤، وشك أعطيت درجة ٣، غير موافق أعطيت ٢، و غير موافق جداً أعطيت درجة ١. بمقياس من ١ إلى ٥ يمكن للمراقب التقييم وفقاً لدرجة محددة مسب و كان رأي الطالبات باستخدام التعليم على أساس اللعبة (*Game Based Learning*) باستخدام وسيلة "ووردوال" لاستيعاب المفردات ومهارة القراءة في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثانية هولو سونغني تنغاه فإن استجابات بشكل " مرتفع " بنسبة ٦٠٪، وإجابة " معتدل " بنسبة ٣٠٪ وإجابة " منخفض " بنسبة ١٠٪. بناء على هذه النتائج، استخدام أساس التعليم على اللعبة (*Game Based Learning*) باستخدام وسيلة "ووردوال" لاستيعاب المفردات ومهارة القراءة في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثانية كاليمنتان في الفصل العاشر بشكل " مرتفع ".

من هذه النتائج، الاستنتاج أن التعليم على أساس اللعبة (*Game Based Learning*) باستخدام وسيلة "ووردوال" فعّالاً لاستيعاب المفردات ومهارة القراءة في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثانية هولوسونغي تنغاه.

الفصل السادس

الاختتام

١. الخلاصة

بناءً على نتائج البحث التي تم الحصول عليها من هذا البحث، يمكن الاستنتاج :

١. استخدام التعليم على أساس اللعبة (*Game Based Learning*) باستخدام وسيلة "ووردوال" لاستيعاب المفردات ومهارة القراءة هو وسيلة سهلة و فرحة لانه عملي ومتنوعة ومثي للاهتمام. وهذه وسيلة ايضا بمزيجي يمكن ان زيّدة فهم الطلاب لتعليم مهارة القراءة. اما التعليم على أساس اللعبة (*Game Based Learning*) باستخدام وسيلة "ووردوال" من ست مراحل، و هي: أ) اختيار الألعاب حسب الموضوع، ب) شرح المفهوم، ج) شرح خطوات الألعاب، د) ممارسة الألعاب، هـ) منح النقاط والجوائز، و) التقييم

٢. فعالية التعليم على أساس اللعبة (*Game Based Learning*) باستخدام وسيلة "ووردوال" لاستيعاب المفردات ومهارة القراءة في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثانية هولو سونغي تنغاه بناء على نتائج الاختبار أنقيمة (2-Tailed) $Asymp. Sig. < .00001$ أصغر من احتمال $.05$. لذلك، كأساس لاتخاذ قرار Mann Whitney أعلاه، يمكن استنتاج أن "Ha مقبول". وبالتالي يمكن القول أن هناك فرقاً معنوياً بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة، بحيث يؤثر استخدام التعليم على أساس اللعبة (*Game Based Learning*) بوسيلة "ووردوال" لاستيعاب المفردات ومهارة القراءة على نتائج تعليم الطلاب. وأيضا بناءً على اختبار درجة ن الجينات (N-Gain)، متوسط قيمة المجموعة التجريبية $69,5416$ أكبر من

المجموعة الضابطة ٤٨،٤١٨٨ وبالتالي يمكن استنتاج أن التعليم على أساس اللعبة (*Game Based Learning*) باستخدام وسيلة "ووردوال" فعالا لاستيعاب المفردات ومهارة القراءة في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثانية هولو سونغي تنغاه. فإن استجابات بشكل " مرتفع " بنسبة ٦٠٪، وإجابة " معتدل " بنسبة ٣٠٪. وإجابة " منخفض " بنسبة ١٠٪ وتم حصول على ذلك على بناء نتائج تحليل مستوى تحصيل المستجيبين للاستبيان بمتوسط استجابة ٦٠٪ بمعايير مرتفع.

٢. الاقتراحات

الاستنتاجات التي تم وصفها في هذا البحث، قدمت الباحثة أيضا بعض الاقتراحات على النحو التالي :

١. من المتوقع أن تكون نتائج هذا البحث مفيدة لتطوير العلوم، وخاصة في الوسيلة النظري أن التعليم على أساس اللعبة (*Game Based Learning*) باستخدام وسيلة "ووردوال" لاستيعاب المفردات ومهارة القراءة في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثانية هولو سونغي تنغاه.

٢. من المتوقع أن تكون نتائج هذا البحث مفيدة وتوفر تفسيراً عملياً لمختلف الأطراف، بما في ذلك:

أ. للباحثة، كن مخصصاً للمستقبل عند التدريس لتصبح معلماً مبدعاً ومبتكراً في اختيار الوسائل التعليمية التي سيتم استخدامها لتعليم اللغة العربية.

ب. للمدرسة، كمعلومات واقتراحات تتعلق بوسائل التعلم التي سيتم تطبيقها في التعلم في المدرسة.

ج. للمعلم، زيادة المعرفة حول وسائل التعلم المفيدة لمساعدة المعلمين في تعلم اللغة العربية، وخاصة في فهم المفردات والقراءة.

د. للطلاب، زيادة رؤية الطلاب ليكونوا أكثر حماساً لتعلم اللغة العربية باستخدام وسائل الإعلام الأخرى.

هـ. للباحث التالي، بحيث يمكن تطوير البحث باستخدام التعليم على أساس اللعبة مع "ووردوال" ليس فقط للتدريس في مستوى المدرسة الثانوية، ولكن يمكن اختباره أيضاً في المستوى التالي. يمكن البحث في التعليم على أساس اللعبة باستخدام "ووردوال" من خلال موضوعات تعليمية أخرى مثل مهارات الاستماع والكلام والكتابة. يمكن أن تكون النتائج هي نفس نتائج هذه الدراسة أو العكس.

قائمة المراجع

المراجع اللغة العربية

- إبراهيم، عبد العليم. *المواجهة الفن لمدرس اللغة العربية*. مصر: دار المعارف، ٢٠٠٧.
- علي أحمد مذكور. *المرجع في منهج تعليم اللغة العربية لي التتقين بالغة أخرى*. القاهرة: دار الفكر العربي. مجمع اللغة العربية، ٢٠١٠.
- زاير، سعد علي، و سماء تركي داخل. *اتجاهات حديثة في تدريس اللغة العربية*. الأردن: الدار المنهجية، ٢٠١٥.
- سليمان، محمود جلال الدين. *تعليم المفردات في ضوء نظرية الحقول الدلالية*. وكالة الصحافة العربية، ٢٠٢٢.
- السويفي، وائل صلاح. *مهارات القراءة والكتابة للطفولة المبكرة*. وكالة الصحافة العربية، ٢٠٢٢.
- شحاتة، سيد حسن، و زينب النجار. *معجم المصطلحات التربوية والنفسية*. القاهرة: الدار المصرية اللبنانية، ٢٠٠٣.
- طعيمة، رشدي أحمد. *المرجع في تعليم اللغة العربية للناطقين بغيرها*. مكة المكرمة: جامعة أم القرى، ١٩٨٦.
- مذكور، علي أحمد. *تدريس فنون اللغة العربية*. مصر: دار الفكري العربي، ٢٠٠٦.
- محمد شيد علي. *الإتجهات والتبقات حديثة في المنهج و طرق التدريس*. عمان: دار المسيرة، ٢٠١٠.

محمود كامل الناقفة رشدي أحمد طعيمة. طرائق تدريس اللغة العربية لغير الناطقين بها. ايسيسكو:

منشورات المنظمة الاسلامية للتربية والعلوم والثقافة، ٢٠٠٣.

رشدي أحمد طعيمة. تعليم العربية لغير الناطقين بها، ١٩٨٩

مقداد. "طرق وأساليب تدريس مهارة القراءة وتنميتها لدى المتعلم في المرحلة

الابتدائية". التعليمية، ١٢ (٢) ٢٠٢٢.

مسري خلف جلوب، الوسائل التعليمية. مكة املكومة: دار خالد اللحيان للنشر

والتوزيع، ٢٠١٧.

محمود السعيد عراقي، السعيد، عفت مصطفى قرشم، أحمد، أحمد عيسى، محمد، & محمد

أبو المعاطيوليد. برنامج مقترح في " ضوء التقنيات الحديثة لعلاج صعوبات تعلم

الرياضيات واللغة العربية لدى طلاب المرحلة المتوسطة بمدينة الطائف بالمملكة العربية"

السعودية. مجلة بحوث التربية النوعية، ١٦، ٢٠١٠. doi: 10.21608/mbse.2010.143692

محمودي، و نوراها. "مهارات القراءة باللغة العربية وتطبيقه على طلاب المعززة رياضية". المدرسة:

مجلة المدرسة الابتدائية التعليمية، ٧(٤) ٢٠٢٣ ص ١٦٠٦-١٦٢٠.

مقداد. "طرق وأساليب تدريس مهارة القراءة وتنميتها لدى المتعلم في المرحلة

الابتدائية". التعليمية، ١٢ (٢) ٢٠٢٢، ص ٣٨-٥١.

الحسن بن عبد الله. (٢٠٢٠). مهارات القراءة والفهم وتأثيرها على التحصيل الدراسي. مجلة

القراءة والمعرفة. ٣ (١٥)، ١١٢-١٣٠

المراجع اللغة الأجنبية

- Abdul Hamid, Uril Baharudin, Bisyri Mustofa. Pembelajaran Bahasa Arab. (Malang: UIN Malang Press). dan M.Ali Al-Khauili. Ilmu Al-Lughoh. (Amman : Daar Al-Falah)
- Abd Wahab Rosyidi dan Mamlu'atul Ni'mah, *Memahami Konsep Dasar Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang : UIN-MALIKI PRESS, 2012.
- Abdullah, Ma'ruf . *Metode Penelitian Kuantitatif*. Aswaja Pressindo, Yogyakarta, 2010.
- Acep hermawan. *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*. Bandung : PT.Remaja Rosdakarya, 2011.
- Ahmad Fuad Effendy, *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab*. Malang : Misykat, 2012.
- Aini, N. (2019). Evaluasi Keterampilan Bahasa Arab di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Al-Lisan*, 4(2), 120-135. doi:10.30829/al-lisan.v4i2.484
- Anwar Abd. Rahman“Keterampilan Membaca Dan Teknik Pengembangannya Dalam Pembelajaran”, *Jurnal Diwan*,3 no. 2 (2017).
- Danial Hilmi and Nur Ila Ifawati, “Using The Blended Learning As An Alternative Model Of Arabic Language Learning In The Pandemic Era,” *Arabi : Journal of Arabic Studies* 5, no. 2 (December 31, 2020): 117.
- Darmanah. Garaika, *Metodologi Penelitian*, ed. Tim Hira Tech. Lampung Selatan: CV. HIRA TECH, 2019.
- Elly Miftahul Rohmah and Abdul Wahab Rosyidi, “The Importance of Learning Media Utilizing (Internet-Based Arabic Lessons in Online Learning) in the Global Pandemic Era,” *Shaut al Arabiyyah* 11, no. 2 (December 29, 2023): 270–277.
- Fauzi, A. (2022). Efektivitas Uji Kompetensi Bahasa Arab Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Arab*, 7(2), 98-112. doi:10.15408/jipba.v7i2.742
- Ghufran .*"Pemilihan Media Pembelajaran yang Tepat untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Terhadap Materi."* *Old Journal IAIN Surakarta*, 9(1), (2022): 45-60.
- Hardianto, Irwan, “Model Pembelajaran Berbasis Game” (Diunduh dari https://sibatik.Kemdikbud.go.id/inovatif/assets/file_upload/pengantar/pdf/pengantar_6.pdf pada 21 Desember 2023, pukul 12.55 wib)
- Henry, Samuel. *Cerdas Dengan Game*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2010.

- Hussein, Cheong, Thong, Ebrahim. Effects of digital game-based learning on elementary science learning: A systematic review. *IEEE Access*, 7 (2019): 62465-62478. <https://doi.org/10.1109/access.2019.291632>
- Ifrianti, Syofnida. “Mplementasi Metode Bermain Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Di Madrasah Ibtidaiyah,” *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, no. 2 (2015): 159–169.
- Imam Gunawan, *Metode Penelitian Kualitatif Teori & Praktik*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013)
- Irham Halik, Membuat Games Edukasi dengan Wordwall (<https://irhamhalik.com/membuat-games-edukasi-dengan-word-wall/> diakses pada 20 Desember 2023 pukul 23.00)
- M. Chabib Thoaha, *Teknik Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2003.
- Ma’ruf Abdullah, ed. Iqbal, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta : Aswaja Perssindo Cetakan 1, 2015.
- Medila, S., Suryani, M., & Hamdunah. “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Game Based Learning (GBL) terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa,” *Jurnal Sekolah Dasar*, 2(1) (2017) : 29458–29466. <https://doi.org/10.36805/jurnalsekolahdasar.v2i1.203>
- Mertha, I. W. (2019). History Learning Based on Wordwall Applications to Improve Student Learning Results Class X IPS in MA As’adiyah Ketapang. *Journal of Curriculum and Teaching*, 4(1), (2019): 605–612.
- M. Sohibul Anwar, Wildana Wargadinata, and Nurhadi, “Implementasi Metode Pembelajaran Bahasa Arab: Studi Kasus Di PAI IAIN Syekh Nurjati Cirebon,” *Al-Jawhar : Journal of Arabic Language* 1, no. 1 (February 25, 2023): 54–69.
- Mustika, D., Fitriyanti, E. N., & Azizah, I, “Pengaruh Pembelajaran Bahasa Arab Maharah Qira’ah Untuk Siswa Madrasah Aliyah Terhadap Pemahaman Budaya Arab,” . *Prosiding Semnasbama IV UM JILID 1, 1*, (2020) : 62–67
- Neliwati. *Metode Penelitian Kuantitatif (Kajian Teori dan Praktek)*. Medan: CV Widya Puspita, 2018.
- Nikmatu Solikha and Irfah Rasyida, “Efektifitas Pembelajaran E-Learning Berbasis Schoology Terhadap Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Kelas X IPS MAN Kota Pasuruan,” *Jurnal Ilmiah Edukasi & Sosial* 11, no. 1 (2020): 31–42, <https://jiesjournal.com/index.php/jies/article/view/221>.
- Nofitasari, Y., Murtini, S., & Rohmah, R. R. “Meningkatkan Prestasi dan Motivasi Belajar Siswa dengan Pengajaran Berbasis Game-Based Learning pada Siswa Kelas X-2 SMA Negeri 13 Surabaya,” *Jurnal Pendidikan Tambusa*, 7(2023) : 6381–6386.

- Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. . "Foundations of Game-Based Learning." *Educational Psychologist*, 50(4), (2015): 258-283.
- Pho, Annie, and Amanda Dinscore. *Game-Based Learning Spring 2015 Overview and Definition*, n.d.
- Putri, F. M. "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Daeing (Online) Matematika pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1 di MIN 2 Kota Tangerang Selatan" (Bachelor's thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2020).
- Rudiana Elis Ratnawulan, *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Pustaka Setia, 2014.
- Rukminingsih, Gunawan Adnan, and Mohammad Adnan Latief, *Metode Penelitian Pendidikan. Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas, Journal of Chemical Information and Modeling*, vol. 53, 2020.
- Sari, P. M., & Yarza, H. N. "Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Dan Wordwall Pada Pembelajaran Ipa Bagi Guru-Guru Sdit Al-Kahfi," *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(2) (2021) : 195. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i2.4112>
- Santoso, Amin dkk. Modul Materi Praktikum Mata Kuliah Pembelajaran Bahasa Arab. Pontianak: Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Pontianak, 2011.
- Sandu Siyoto, *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing, Juni 2019.
- B. Silaban, G. C. Marbun, E. M. Y. Purba, dkk. (2023). "Penggunaan 'Fun With English' Dengan Metode Game Based Learning Untuk Melatih Kemampuan Kosakata Di SMP Negeri 3 Pematangsiantar." *Pengabdian Masyarakat Sumber Daya Unggul*, 1(2), 75–84. <https://doi.org/10.37985/pmsdu.v1i2.54>
- Sherianto, Wordwall, Aplikasi Bermain Sambil Belajar, (<http://www.cocokpedia.net/2020/07/wordwall-aplikasi-bermain-sambil-belajar.html> , diakses pada 20 Desember 2023 pukul 22.55)
- Sri dahlia, "Urgensi Metode Qiroah Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di PTAI," *Arabia* 5, no. 1 (2013).
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta, cetakan kedua 2019.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta. Bandung. 2012. Cet. 22.
- Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta, 2006

- Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*, Jakarta: PT Bumi Aksara, 2008.
- Syahrum & Salim, *Metodologi Penelitian Kuantitatif.Pdf*, ed. Rusydi Ananda. Bandung: Citapustaka Media, 2014.
- Teachfind. (n.d.). *Game-Based Learning*. Diakses pada 3 Juli 2024, dari <https://teachfind.com/teaching-strategies/game-based-learning/>
- Tedjo N. Reksoatmojo, *Statistika untuk Psikologi dan Pendidikan*, Bandung: PT Refika Aditama, 2009.
- Wagstaff, Janiel M. *Teaching Reading and Writing With Word Walls*. U.S.A: Schol-astic inc, 1999.
- Widiyanto, I. P., & Wahyuni, E. T. Implementasi Perencanaan Pembelajaran. Satya Sastraharing: Jurnal Manajemen, 4(2) (2020): 16-35.
- Yayah Rokayah, Game Pembelajaran Via Aplikasi Wordwall (<https://yayahrokayah.gurusiana.id/article/2020/07/game-pembelajaran-via-aplikasi-> , diakses pada 20 Desember 2023, pukul 23.24)
- Yunisa, M. “Problematika Pembelajaran Bahasa Arab dalam Aspek Ilmu Nahwu dan Sharaf pada Siswa Kelas X Madrasah Aliyah Laboratorium Jambi,” *Ad-Dhuha*, 03(2) (2022) : 1–15. <https://online-journal.unja.ac.id/Ad-Dhuha/article/view/19985/13945>
- Zakiah, N. “Problematika Pembelajaran Bahasa Arab Siswa Madrasah Tsanawiyah Al Islamiyah Kotabumi Lampung Utara,” *Indonesian Journal of Instructional Technology*, 2(1) (2021) : 52–66

الملاحق

PEDOMAN WAWANCARA

Nama :
Jabatan : Guru Matapelajaran Bahasa Arab Kelas 10 MAN 2
Pendidikan Terakhir :
Tempat :

1. Bagaimana proses pembelajaran bahasa Arab di kelas A/G?
2. Berapa kali jam pertemuan pelajaran Bahasa Arab dalam satu minggu?
3. Bagaimana hasil belajar siswa pada pelajaran bahasa Arab?
4. Apa problem dan solusi yang dihadapi dalam proses pembelajaran bahasa Arab dikelas A/G?
5. Apa metode yang digunakan selama proses pembelajaran bahasa arab?
6. Apakah ada variasi metode yang diajarkan?
7. Apa media yang digunakan dalam proses pembelajaran bahasa arab?
8. Apakah siswa sudah pernah menggunakan multimedia / media berbasis komputer dalam pembelajaran bahasa Arab?
9. Darimana sajakah sumber yang digunakan untuk mengajar selama ini?
10. Bagaimana sarana dan prasarana yang mendukung pembelajaran?
11. Bagaimana harapan kedepannya?

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN [RPP]

Sekolah/ Madrasah	: MAN 2 HULU SUNGAI TENGAH
Kelas/Semester	: X G/ 2
Mata Pelajaran	: Bahasa Arab
Materi Pokok	: Membaca (مهارة القراءة) tentang: الهواية
Alokasi Waktu	: 3 X 45 menit

A. Kompetensi Inti (KI)

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, bertanggung jawab, peduli (gotong royong, kerja sama, toleran, damai), santun, responsif, dan proaktif sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan social dan alam serta menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia
3. Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan factual, konseptual, procedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
4. Mengolah, menalar, menyaji, dan mencipta, dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya disekolah secara mandiri, serta bertindak secara efektif dan kreatif, dan mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan.

B. Kompetensi Dasar (KD)

- 3.9 Memahami fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan (bunyi, kata, dan makna) dari teks yang berkaitan dengan tema: الهواية (أنواع الهواية، الترويه في الإسلام) yang melibatkan tindak tutur mengemukakan pendapat dengan memperhatikan bentuk, makna, dan fungsi dari susunan gramatikal
- 4.9 Mendemonstrasikan tindak tutur mengemukakan pendapat dengan memperhatikan bentuk, makna, dan fungsi dari susunan gramatikal أدوات الاستفهام baik secara lisan maupun tulisan.
- 4.10 Menyusun teks bahasa Arab yang berkaitan dengan tema: الهواية (أنواع الهواية، الترويه في الإسلام) dengan memperhatikan bentuk, makna, dan fungsi dari susunan gramatikal أدوات الاستفهام baik secara lisan maupun tulisan

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

3.9.3 Mengemukakan kosakata dan teks yang berkaitan dengan tema

3.9.8 Melengkapi kalimat dengan kata yang sesuai

3.9.9 Mengubungkan kalimat dengan gambar yang tersedia

4.9.2 Melafalkan teks bacaan tentang الهواية

4.10.2 Menyusun kata menjadi kalimat

D. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mampu memahami arti dari teks dan kosakata tentang الهواية dengan benar.
2. Siswa mampu membaca kalimat bahasa arab dengan memahami tanda baca sesuai dengan teks atau dialog bahasa arab tentang الهواية.
3. Siswa mampu menemukan ide pokok dan ide penunjang dalam teks bacaan.
4. Siswa dapat menentukan الهواية yang tepat sesuai dengan deskripsi yang diberikan oleh guru melalui teks bacaan.
5. Siswa mampu melakukan Wordwall.net tentang الهواية dengan baik.

E. Materi Pembelajaran

1. Pengenalan kosakata tentang hobi
2. Contoh teks deskripsi tentang hobi.

F. Pendekatan Dan Metode Pembelajaran

Pendekatan Pembelajaran : Pendekatan Ilmiah dan Struktural

Metode Pembelajaran : - Ekletik
- Game Based Learning (GBL)

G. Kegiatan Pembelajaran (90 menit)

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan Guru dan Siswa	Waktu
Pendahuluan	<p>Kegiatan Guru</p> <ol style="list-style-type: none">1. Guru mengucapkan salam2. Guru meminta ketua kelas untuk memimpin membaca Asmaul Husna, surah dan do'a.3. Guru mengabsen siswa4. Guru mengkondisikan kesiapan mental siswa dalam belajar5. Guru mengajukan pertanyaan – pertanyaan tentang materi yang sudah dipelajari dan terkait dengan materi yang akan dipelajari.6. Guru mengantarkan siswa kepada suatu permasalahan yang akan dihadapi kemudian menjelaskan KD dan Indikator yang akan dicapai. <p>Kegiatan Siswa :</p> <ol style="list-style-type: none">1. Seluruh siswa menjawab salam2. Membaca do'a yang dipimpin oleh ketua kelas3. Mendengarkan guru mengabsen	10 Menit

	<ol style="list-style-type: none"> 4. Merespon pertanyaan guru tentang materi yang sudah dipelajari dengan serius 5. Menyimak tujuan dan pelajaran materi yang disampaikan guru. 	
Inti	<p>Kegiatan Guru</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyediakan materi berupa bahan teks qira'ah. 2. Guru membaca teks qira'ah dengan suara jelas dan makhraj. 3. Guru bertanya kepada siswa : <ul style="list-style-type: none"> - Menanyakan makna kata (mufradat) baru dalam teks qira'ah - Menanyakan Guru meminta siswa untuk mengartikan makna kosakata atau susunan kalimat dari teks qira'ah. 4. Guru memerintahkan siswa untuk mengartikan kosakata dalam teks qira'ah. 5. Guru menjelaskan cara penggunaan dan pengaplikasian Wordwall.net kepada siswa. 6. Guru memerintahkan siswa untuk mengerjakan tes melalui media pembelajaran Wordwall.net. <p>Kegiatan Siswa</p> <p>Mengamati</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menyimak bacaan teks qira'ah <p>Menanya</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menanyakan makna kata (mufradat) baru dalam teks qira'ah <p>Mengkomunikasikan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Membaca teks qiraah yang ditunjuk oleh guru. 2. Siswa mengartikan kosakata dan susunan kalimat pada teks qira'ah. 	60 Menit


	3. Siswa melakukan atau mengerjakan tes Wordwall.net dengan tema المهنة	
Penutup	<p>Kegiatan Guru</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru meminta agar para siswa kembali membaca teks qira'ah sebagai penutup materi pembelajaran. 2. Memberikan penilaian akhir pembelajaran. 3. Mengakhiri pembelajaran dengan ringkasan materi dan penguatan konsep. 4. Guru menginformasikan pelajaran selanjutnya. 5. Guru menutup/mengakhiri pelajaran tersebut dengan membaca <i>hamdalah</i> dan salam. <p>Kegiatan Siswa</p> <ol style="list-style-type: none"> 6. Siswa mengikuti instruksi dari guru 7. Siswa menjawab pertanyaan dari guru 8. Siswa memperhatikan dan mendengarkan informasi dari guru 9. Siswa menjawab salam dan mengucapkan hamdalah bersama-sama 	15 Menit

H. Media/Sumber Belajar

1. Media/Alat : Komputer/laptop, Aplikasi Wordwall
2. Sumber belajar : Buku Bahasa Arab Kelas X MA

I. Penilaian

No	Indikator	Penilaian
----	-----------	-----------

		Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen
1	Siswa mampu Melengkapi kalimat dengan kata yang disediakan	Mandiri	Tes Pilihan Ganda	<p>فِي أَوْقَاتِ الْفَرَاغِ ... مُحَمَّدٌ الْأَشْجَارَ وَالْمَنَاطِرَ الْجَمِيلَةَ أ. يَرْسُمُ ب. كُرَّةَ السَّلَّةِ ج. أَفْرَأُ د. يُسَافِرُ</p>
2	Siswa mampu Menentukan benar/salah dari wacana yang disediakan		Tes Uraian	هُوَ أَيُّهَاتُ سُلَيْمَانَ قَلِيلَةً (...)
3	Siswa mampu Mengubungkan kalimat dengan gambar yang tersedia		Tes Pilihan Ganda	 <p>مَا الْهُوَايَةُ فِي هَذِهِ الصُّورَةِ ؟ أ. السِّبَاحَةُ ب. كُرَّةَ السَّلَّةِ ج. الصِّحَافَةُ د. تَتَسُّ الطَّائِلَةَ</p>
4	Siswa mampu Mengungkapkan kembali informasi rinci dari wacana yang disediakan		Tes Uraian	أَيُّنَ يُنَظِّمُ سُلَيْمَانَ الْكُتُبِ ؟
5	Siswa mampu Mengidentifikasi kosa kata-kosa kata baru atau sulit		Tes Pilihan Ganda	<p>“Surat-Menyurat” بِمَعْنَى ... أ. الْمُرَاسَلَةُ ب. الرِّسْمُ ج. الْمَنَاطِرُ د. الْحَيَوَانَاتِ</p>

6	Siswa mampu Menerjemahkan kalimat		Tes Pilihan Ganda	<p>مَا مَعْنَى هَذِهِ الْجُمْلَةِ ؟</p> <p>Saya suka bola bermain voli dengan teman-teman dilapangan</p> <p>أ. أُحِبُّ أَنْ أَشَاهِدَ الْكُرَةَ الْقَدَمَ مَعَ الْأَصْدِقَاءِ فِي الْمَيْدَانِ</p> <p>ب. أُحِبُّ أَنْ أَلْعَبَ الْكُرَةَ الطَّائِرَةَ مَعَ الْأَصْدِقَاءِ فِي الْمَيْدَانِ</p> <p>ج. أُحِبُّ أَنْ أَلْعَبَ الْكُرَةَ السَّلَّةَ مَعَ الْأَصْدِقَاءِ فِي الْبَيْتِ</p> <p>د. أُحِبُّ أَنْ يَلْعَبَ الْكُرَةَ الطَّائِرَةَ مَعَ الْأَصْدِقَاءِ فِي الْمَيْدَانِ</p>
7	Siswa mampu mengidentifikasi jenis hobi		Tes Pilihan Ganda	<p>مَعْنَى هَذِهِ الْكَلِمَةُ بَعِيدَةٌ عَنْ عَيْرِهَا؟</p> <p>أ. كُرَةُ الطَّائِرَةِ</p> <p>ب. الرِّيَاضَةُ</p> <p>ج. القِرَاءَةُ</p> <p>د. كُرَةُ الْقَدَمِ</p>
8	Siswa mampu mengurutkan kata menjadi kalimat yang benar		Tes Pilihan Ganda	<p>المناظر - في أيام العطلة - والأشجار - يرسم - والحيوان</p> <p>- سلیمان، الترتيب الصحيح لهذه الكلمات ...</p> <p>أ. المناظر والحيوان والأشجار في أيام العطلة يرسم سلیمان</p> <p>ب. في أيام العطلة يرسم سلیمان المناظر والحيوان والأشجار</p>

				<p>ج. المناظر في أيام العُطلة يَرَسُم سُليمانَ والحَيوانَ والأشجارَ</p> <p>د. في أيام العُطلة سُليمانُ المناظرَ والحَيوانَ يَرَسُمُ والأشجارَ</p>
--	--	--	--	---

Mengetahui,
Guru Bahasa Arab

Hulu Sungai Tengah,
Mahasiswa Penelitian

Eva Rahmiyati, S.Pd.I
NIGB.121163070001083838

Lulu Arifah Rahmah
NIM. 220204210098

الاختبار القبلي في تعليم مهارة القراءة

المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثانية

كاليمنتان الجنوبية السنة الدراسية ٢٠٢٣/٢٠٢٤

الاسم الكامل :

الفصل :

الدراسة : اللغة العربية

أ. اِخْتَرِ الإِجَابَةَ الْمُنَاسِبَةَ بَيْنَ أ، ب، ج، د !

١. فِي أَوْقَاتِ الْفَرَاغِ مُحَمَّدٌ الْأَشْجَارَ وَ الْمِنَاطِرَ الْجَمِيلَةَ

أ. يَرْسُمُ ج. كُرَّةَ السَّلَّةِ

ب. أَقْرَأُ د. يُسَافِرُ

٢. مَعْنَى هَذِهِ الْكَلِمَةُ بَعِيدَةٌ عَنْ غَيْرِهَا؟

أ. كُرَّةُ الطَّائِرَةِ ج. الْقِرَاءَةُ

ب. الرِّيَاضَةُ د. كُرَّةُ الْقَدَمِ

٣. ... سُلَيْمَانُ الْمِنَاطِرَ وَ الْحَيَوَانَاتِ وَالْأَشْجَارَ

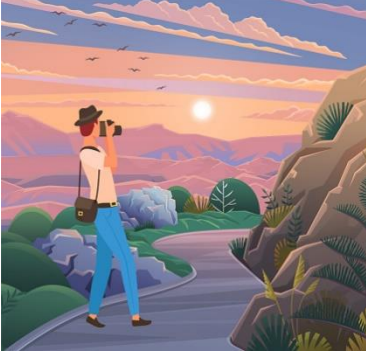
أ. يُشَاهِدُ ج. يَرْسُمُ

ب. يُؤَسِّلُ د. يُنْظِمُ

٤. "Surat-Menyurat" بِمَعْنَى ...

أ. الْمِرَاسَلَةُ ج. الرِّسْمُ

ب. الْمِنَاطِرُ د. الْحَيَوَانَاتِ



٥. مَاذَا تَعْمَلُ فِي الصُّورَةِ ؟

- أ. يَلْعَبُ الرِّجَالُ كُرَةَ السَّلَّةِ فِي المَيْدَانِ
- ب. يَسْبَحُ الرِّجَالُ فِي الحَمَامِ السَّبَّاحَةِ
- ج. يُصَوِّرُ الرِّجَالُ المَنَاطِرَ وَ الطَّبِيعَةَ
- د. يَكْتُبُ الرِّجَالُ الرِّسَالَةَ



٦. مَا الهَوَايَةُ فِي هَذِهِ الصُّورَةِ ؟

- أ. السَّبَّاحَةُ
- ب. كُرَةُ السَّلَّةِ
- ج. الصِّحَافَةُ
- د. تَنَسُّ الطَّاوَلَةُ

٧. أَسْتَعْمِلُ آلَةَ التَّصْوِيرِ

Makna kata yang digaris bawah adalah ...

- أ. Menggambar
- ب. Bulutangkis
- ج. Bola Voli
- د. Alat-alat fotografi

٨. مَا مَعْنَى هَذِهِ الجُمْلَةُ ؟

Saya suka bermain bola voli dengan teman-teman dilapangan

- أ. أُحِبُّ أَنْ أُشَاهِدُ الكُرَةَ القَدَمِ مَعَ الأَصْدِقَاءِ فِي المَيْدَانِ
- ب. أُحِبُّ أَنْ أَلْعَبُ الكُرَةَ الطَّائِرَةَ مَعَ الأَصْدِقَاءِ فِي المَيْدَانِ
- ج. أُحِبُّ أَنْ أَلْعَبُ الكُرَةَ السَّلَّةِ مَعَ الأَصْدِقَاءِ فِي البَيْتِ
- د. أُحِبُّ أَنْ يَلْعَبُ الكُرَةَ الطَّائِرَةَ مَعَ الأَصْدِقَاءِ فِي المَيْدَانِ

٩. المناظر - في أيام العطلة - والأشجار - يرسم - والحيوان - سليمان، الترتيب الصحيح لهذه الكلمات ...

أ. المناظر والحيوان والأشجار في أيام العطلة يرسم سليمان

ب. في أيام العطلة يرسم سليمان المناظر والحيوان والأشجار

ج. المناظر في أيام العطلة يرسم سليمان والحيوان والأشجار

د. في أيام العطلة سليمان المناظر والحيوان يرسم والأشجار

١٠. ويُرسَلها - سليمان - أصدقاؤه - إلى - يكتب - الرسائل، الترتيب الصحيح لهذه الكلمات ...

أ. إلى أصدقاؤه سليمان يكتب الرسائل ويُرسَلها

ب. الرسائل سليمان أصدقاؤه يكتب ويُرسَلها إلى

ج. سليمان إلى أصدقاؤه يكتب ويُرسَلها الرسائل

د. سليمان يكتب الرسائل ويُرسَلها إلى أصدقاؤه

إقرأ وافهم النص!

الهواية

سليمان له هوايات كثيرة منها القراءة، والرسم، والمراسلة، وكرة القدم، وتنس الطاولة، وكرة السنتي، وكرة الطائرة، والتصوير، والصحافة. يقرأ سليمان في أوقات الفراغ الكتب الدينية والعامّة والمجلات والجرائد ويشترى سليمان كتاباً جديداً كل شهر. وهو الآن يملك مكتبة كبيرة في البيت، وينظم الكتب على الرفوف بشكل جميل. وفي أوقات الفراغ يلعب

سُلَيْمَانَ كُرَّةَ الْقَدَمِ وَتَنْسَ الطَّاوِلَةَ وَكُرَّةَ السَّلَّةِ وَالْكُرَّةَ الطَّائِرَةَ، وَبِمَارِسِ التَّصْوِيرِ مَعَ أَصْدِقَائِهِ، فَهُوَ يَسْتَعِدُّ أَلَةَ التَّصْوِيرِ وَيُصَوِّرُ بِهَا الطَّبِيعَةَ وَالْمَنَاظِرَ وَالنَّاسَ.

وَفِي أَيَّامِ الْعُطْلَةِ يَرَسُمُ سُلَيْمَانُ الْمَنَاظِرَ وَالْحَيَوَانَاتِ وَالْأَشْجَارَ وَهُوَ يَذْهَبُ إِلَى الْمَزَارِعِ وَالْبَسَاتِينِ وَيَنْظُرُ إِلَيْهَا ثُمَّ يَرَسُمُهَا وَأَحْيَانًا يَذْهَبُ إِلَى حَدِيقَةِ الْحَيَوَانَاتِ وَيَرَسُمُ الْحَيَوَانَاتِ مِثْلَ الْفَيْلِ وَالْأَسَدِ وَالْفَرْدِ وَغَيْرِهَا. وَسُلَيْمَانُ لَهُ أَصْدِقَاءُ كَثِيرُونَ، هُوَ يَكْتُبُ الرِّسَائِلَ وَيُرْسِلُهَا إِلَيْهِمْ، وَفِي أَيَّامِ الْعُطْلَةِ الْقَادِمَةِ سَيَزُورُ سُلَيْمَانَ أَصْدِقَاءُهُ فِي حَارِجِ الْمَدِينَةِ. (العربية للناشئين الجزء ٢ ص ٩٣ بتصرف)

أ. اَجِبْ عَنِ الْأَسْئَلَةِ الْآتِيَةِ وَفَقًا لِلنَّصِّ السَّابِقِ!

١- مَتَى يَقْرَأُ سُلَيْمَانُ الْكُتُبَ وَالْجُرَائِدَ ؟

٢- أَيْنَ يَنْظُمُ سُلَيْمَانُ الْكُتُبَ ؟

٣- إِلَى أَيْنَ يُرْسِلُ سُلَيْمَانَ الرِّسَالََةَ ؟

ب. اِقْرَأِ الْعِبَارَاتِ الْآتِيَةَ، وَقُلْ (صَحِيحٌ) إِذَا كَانَتْ الْعِبَارَةُ صَحِيحَةً، أَوْ (خَطَأً)

إِذَا كَانَتْ الْعِبَارَةُ خَاطِئَةً، ثُمَّ صَبِّحِ الْخَطَأَ!

١- هَوَايَاتُ سُلَيْمَانَ قَلِيلَةٌ (...)

٢- يَقْرَأُ سُلَيْمَانُ الْكُتُبَ فِي أَوْقَاتِ الْفَرَاغِ (...)

الاختبار البعدي في تعليم مهارة القراءة

المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثانية

كاليمنتان الجنوبية السنة الدراسية ٢٠٢٣/٢٠٢٤

الاسم الكامل :

الفصل :

الدراسة : اللغة العربية

أ. اِخْتَرِ الإِجَابَةَ الْمُنَاسِبَةَ بَيْنَ أ، ب، ج، د !

١. مَا هَوَايَةُ أَحْمَدُ؟ ... السِّبَاحَةُ

أ. هَوَايَتِكَ ج. هَوَايَتِهَا

ب. هَوَايَتُهُ د. هَوَايَتِي

٢. يَكْتُبُ سُلَيْمَانُ ... إِلَى أَصْدِقَائِهِ

أ. الْكُتُبَ ج. الْمَجَلَّاتِ

ب. الرَّسَائِلَ د. الْجُرِيدَةَ

٣. مَعْنَى هَذِهِ الْكَلِمَةُ بَعِيدَةٌ عَنْ غَيْرِهَا؟

أ. قِرَاءَةٌ ج. تِجَارَةٌ

ب. السِّبَاحَةُ د. الدِّرَاسَةُ

٤. " Tennis Meja " بِمَعْنَى

أ. تِنِسُ الطَّاوَلَةِ ج. كُرَةُ الْقَدَمِ

ب. كُرَةُ الرِّيشَةِ د. كُرَةُ السَّلَّةِ



٥. أَنْظُرْ إِلَى تِلْكَ الصُّورَةِ !

تِلْكَ صُورَةٌ

أ. يَسْبَحُ الرِّجَالُ فِي الحَمَامِ السِّبَاحَةِ

ب. يَلْعَبُ الرِّجَالُ كُرَةَ الْقَدَمِ فِي المَيْدَانِ

ج. يَكْتُبُ الرِّجَالُ الرِّسَالَةَ

د. يَرَسُمُ الرِّجَالُ المَنَاطِرَ وَ الطَّبِيعَةَ



٦. مَا الهَوَايَةُ هَذِهِ الصُّورَةُ ؟

أ. السِّبَاحَةُ

ب. كُرَةُ الطَّائِرَةِ

ج. الصِّحَافَةُ

د. تَنَسُّ الطَّاوِلَةُ

٧. أَرَسُمُ الطَّبِيعَةِ وَالنَّاسِ

Makna kata yang digaris bawah adalah ...

أ. Manusia dan tumbuhan

ب. Tumbuh-tumbuhan

ج. Alam dan Manusia

د. Menggambar

٨. التَّرْجَمَةُ الصَّحِيحَةُ مِنَ الجُمْلَةِ السَّابِقَةِ هِيَ

نَلْعَبُ تَنَسُّ الطَّوِيلَةَ فِي أَوْقَاتِ الفَرَاغِ

أ. Kami bermain bola voli di waktu luang .

ب. Kami bermain tenis meja di waktu luang .

ج. Saya bermain bola voli di waktu luang .

د. Kami menyukai sepak bola di waktu luang .

٩ . أَحْمَدُ - قِرَاءَةُ - هَوَايَةُ - وَكِتَابَةُ - الْقُرْآنِ - الرِّسَالَةُ ، التَّرْتِيبُ الصَّحِيحُ لَهُذِهِ الْكَلِمَاتُ ...

أ. هَوَايَةُ الْقُرْآنِ قِرَاءَةُ وَكِتَابَةُ الرِّسَالَةُ أَحْمَدُ

ب. أَحْمَدُ هَوَايَةُ قِرَاءَةُ الْقُرْآنِ وَكِتَابَةُ الرِّسَالَةُ

ج. هَوَايَةُ أَحْمَدُ قِرَاءَةُ الْقُرْآنِ وَكِتَابَةُ الرِّسَالَةُ

د. وَكِتَابَةُ الرِّسَالَةُ قِرَاءَةُ الْقُرْآنِ هَوَايَةُ أَحْمَدُ

١٠ . مَكْتَبَةٌ - فِي - يَمْلِكُ - كَبِيرَةٌ - الْبَيْتِ - سُلَيْمَانَ ، التَّرْتِيبُ الصَّحِيحُ لَهُذِهِ

الْكَلِمَاتُ ...

أ. مَكْتَبَةٌ كَبِيرَةٌ يَمْلِكُ سُلَيْمَانُ فِي الْبَيْتِ

ب. فِي مَكْتَبَةٌ كَبِيرَةٌ يَمْلِكُ سُلَيْمَانُ الْبَيْتِ

ج. سُلَيْمَانُ فِي الْبَيْتِ يَمْلِكُ مَكْتَبَةٌ كَبِيرَةٌ

د. يَمْلِكُ سُلَيْمَانُ مَكْتَبَةٌ كَبِيرَةٌ فِي الْبَيْتِ

إِقْرَأْ وَافْهَمْ النِّصْرُ!

الهَوَايَةُ

سُلَيْمَانُ لَهُ هَوَايَاتٌ كَثِيرَةٌ مِنْهَا الْقِرَاءَةُ، وَالرَّسْمُ، وَالْمِرَاسَلَةُ، وَكُرَةُ الْقَدَمِ، وَتَنْسُ الطَّوْلَةَ، وَكُرَةُ السَّنَّةِ، وَالْكُرَةُ الطَّائِرَةُ، وَالتَّصْوِيرُ، وَالصَّحَافَةُ. يَفْرَأُ سُلَيْمَانُ فِي أَوْقَاتِ الْفَرَاغِ الْكُتُبَ

الدَّيْنِيَّةَ وَالْعَامَّةَ وَالْمَجَلَّاتِ وَالْجَرَائِدَ وَيَشْتَرِي سُلَيْمَانَ كِتَابًا جَدِيدًا كُلَّ شَهْرٍ. وَهُوَ الْآنَ يَمْلِكُ
مَكْتَبَةً كَبِيرَةً فِي الْبَيْتِ، وَيُنْظِمُ الْكُتُبَ عَلَى الرَّفُوفِ بِشَكْلِ جَمِيلٍ. وَفِي أَوْقَاتِ الْفَرَاغِ يَلْعَبُ
سُلَيْمَانُ كُرَةَ الْقَدَمِ وَتِنْسَ الطَّائِلَةَ وَكُرَةَ السَّلَّةِ وَالْكُرَةَ الطَّائِرَةَ، وَيُمَارِسُ التَّصْوِيرَ مَعَ أَصْدِقَائِهِ،
فَهُوَ يَسْتَحْدِمُ آلَةَ التَّصْوِيرِ وَيُصَوِّرُ بِهَا الطَّبِيعَةَ وَالْمَنَاظِرَ وَالنَّاسَ.

وَفِي أَيَّامِ الْعُطْلَةِ يَرَسُمُ سُلَيْمَانُ الْمَنَاظِرَ وَالْحَيَوَانَاتِ وَالْأَشْجَارَ وَهُوَ يَذْهَبُ إِلَى الْمَزَارِعِ
وَالْبَسَاتِينِ وَيَنْظُرُ إِلَيْهَا ثُمَّ يَرَسُمُهَا وَأَحْيَانًا يَذْهَبُ إِلَى حَدِيقَةِ الْحَيَوَانَاتِ وَيَرَسُمُ الْحَيَوَانَاتِ
مِثْلَ الْفَيْلِ وَالْأَسَدِ وَالْقَرْدِ وَغَيْرِهَا. وَسُلَيْمَانُ لَهُ أَصْدِقَاءُ كَثِيرُونَ، هُوَ يَكْتُبُ الرِّسَائِلَ وَيُرْسِلُهَا
إِلَيْهِمْ، وَفِي أَيَّامِ الْعُطْلَةِ الْقَادِمَةِ سَيَزُورُ سُلَيْمَانُ أَصْدِقَاءَهُ فِي خَارِجِ الْمَدِينَةِ. (العربية للناشئين
الجزء ٢ ص ٩٣ بتصرف)

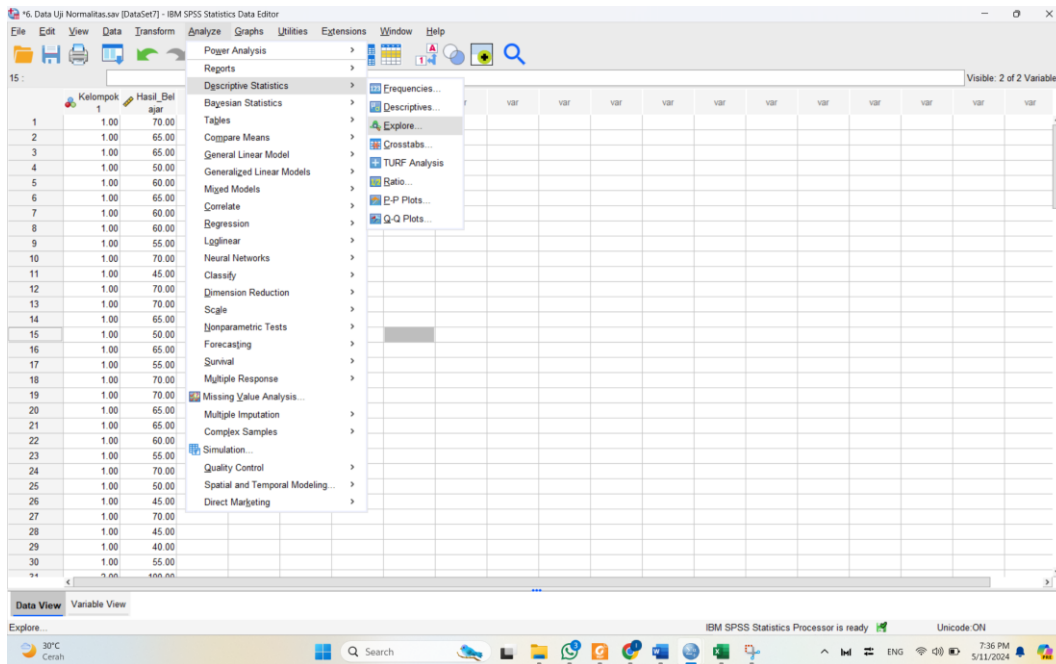
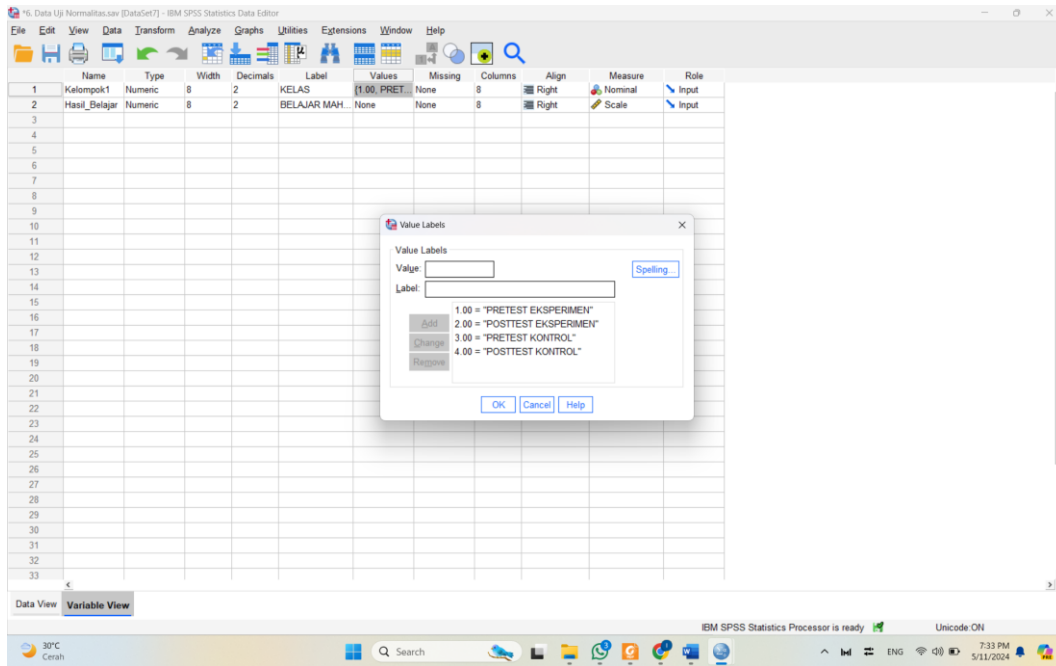
ب. أَحِبَّ عَنِ الْأَسْئَلَةِ الْآتِيَةِ وَفَقًا لِلنَّصِّ السَّابِقِ!

- ١- مَا هِيَ هَوَايَاتِ سُلَيْمَانَ الْمَذْكُورَةُ فِي النَّصِّ؟
- ٢- مَاذَا يَمْلِكُ سُلَيْمَانُ فِي بَيْتِهِ؟
- ٣- أَيْنَ ذَهَبَ سُلَيْمَانُ لِرَسْمِ الْمَنَاظِرِ الطَّبِيعِيَّةِ وَالْحَيَوَانَاتِ؟

ت. اقرأ العبارات الآتية، وقل (صحيح) إذا كانت العبارة صحيحة، أو (خطأ)

إذا كانت العبارة خاطئة، ثم صحح الخطأ!

- ١- زَارَ سُلَيْمَانُ حَدِيقَةَ الْحَيَوَانَاتِ لِرَسْمِ مَنَاظِرِ طَّبِيعِيَّةٍ وَحَيَوَانَاتٍ (...)
- ٢- فِي أَيَّامِ الْعُطْلَةِ الْقَادِمَةِ سَيَزُورُ سُلَيْمَانُ أَصْدِقَاءَهُ فِي الْمَدِينَةِ (...)



**ANGKET RESPON SISWA TERHADAP
PENGUNAAN METODE BERMAIN DENGAN MEDIA *WORDWALL***

Nama : _____
Kelas : _____
No. Absen : _____

Petunjuk pengisian kuesioner

1. Isilah angket dibawah ini sesuai dengan keadaan yang adik-adik rasakan.
2. Berilah tanda (√) pada salah satu jawaban yang tersedia.
 SS = Sangat Setuju
 ST = Setuju
 RG = Ragu-Ragu
 TS = Tidak Setuju
 STS = Sangat Tidak Setuju
3. Semua jawaban dari pertanyaan adalah jawaban yang sejujur-jujurnya yang terjadi/dialami oleh adik-adik .
4. Apabila adik-adik salah dalam mengisi jawaban dari pertanyaan, lingkari tanda (√) tersebut kemudian beri tanda (√) yang baru pada jawaban yang sesuai/benar.
5. Usahakan semua pertanyaan di jawab dan tidak ada nomor yang terlewati.

No.	Pernyataan	Jawaban				
		SS	ST	RG	TS	STS
1	Saya merasa Wordwall membantu memperkaya pengalaman belajar saya.					
2	Kemudahan navigasi dalam pengoperasian media Wordwall.net					
3	Media Wordwall dapat mempermudah saya untuk mengerjakan soal					
4	Saya setuju Wordwall.net menjadi media pembelajaran di sekolah					
5	Menggunakan Wordwall.net membuat saya lebih					

	bersemangat dalam menjawab soal					
6	Dengan menggunakan Wordwall.net membuat pembelajaran di sekolah tidak membosankan					
7	Saya senang menjawab pertanyaan-pertanyaan dengan menggunakan Wordwall.net untuk menambah pengetahuan saya					
8	Saya merasa kesulitan saat mengerjakan soal menggunakan media Wordwall.net					
9	Saya merasa ada beberapa bagian materi yang tidak tercakup dengan baik melalui penggunaan Wordwall.					
10	Saya merasa senang belajar					

تصنيف بيانات الطلاب

PRETEST Eksperimen

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Cukup	8	26.7	26.7	26.7
	Kurang	11	36.7	36.7	63.3
	Sangat Kurang	11	36.7	36.7	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

POSTTESTS Eksperimen

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Baik	14	46.7	46.7	46.7
	Sangat Baik	16	53.3	53.3	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

PRETEST Kontrol

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Kurang	18	60.0	60.0	60.0
	Sangat Kurang	12	40.0	40.0	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

POSTTEST Kontrol

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Baik	14	46.7	46.7	46.7
	Cukup	8	26.7	26.7	73.3
	Kurang	4	13.3	13.3	86.7
	Sangat Baik	3	10.0	10.0	96.7
	Sangat Kurang	1	3.3	3.3	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Kelas Eksperimen

No	Nama	Pre Test	Post Test	Kategorisasi	Kategorisasi
1	ABDI SALMAN	70	100	Cukup	Sangat Baik
2	ABDUSSYAHID	65	80	Kurang	Baik
3	AHMAD NAJAH ADZ ZIHAR	65	85	Kurang	Baik
4	AHMAD ZAKI	50	80	Sangat Kurang	Baik
5	AHWA RADENIA AULIA	60	90	Kurang	Sangat Baik
6	ASMA NOOR SYIFA	65	100	Kurang	Sangat Baik
7	AULIA RAMADHANI	60	85	Kurang	Baik
8	DENI RAIHAN	60	90	Kurang	Sangat Baik
9	DINI IRIANI	55	80	Sangat Kurang	Baik
10	ENDRIAN PRASETIA	70	100	Cukup	Sangat Baik
11	FITHRIA AZIZAH	45	90	Sangat Kurang	Sangat Baik
12	HELMATURAJIBAH	70	85	Cukup	Baik
13	LINA AULIANI	70	85	Cukup	Baik
14	M. NAFIS RADITYA	65	80	Kurang	Baik
15	M. RIHAN ADITIYA	50	85	Sangat Kurang	Baik
16	MUHAMMAD AL MUNAIDI	65	90	Kurang	Sangat Baik
17	MUHAMMAD BAQIR	55	95	Sangat Kurang	Sangat Baik
18	MUHAMMAD HAEKAL FAHLEVY	70	90	Cukup	Sangat Baik
19	MUHAMMAD RIZKY FIRDAUS	70	85	Cukup	Baik
20	MUHAMMAD ZAILANI AT TIRMIDZI	65	90	Kurang	Sangat Baik
21	NOR SYIFA	65	80	Kurang	Baik
22	NORMAHFUZAH	60	85	Kurang	Baik
23	OLIVIA PUTRI HALISA	55	85	Sangat Kurang	Baik
24	RINI ASTUTI	70	95	Cukup	Sangat Baik
25	SALWA FAZHA	50	80	Sangat Kurang	Baik
26	SIFAU NISA	45	90	Sangat Kurang	Sangat Baik
27	SITI SAUFIAH MAULIDA	70	90	Cukup	Sangat Baik
28	SYIFA RAKHADATUL AISYI	45	90	Sangat Kurang	Sangat Baik
29	UMAR	40	95	Sangat Kurang	Sangat Baik
30	YULIDA ARIFAH	55	90	Sangat Kurang	Sangat Baik

Kelas Kontrol

No	Nama	Pre Test	Post Test	Kategorisasi	Kategorisasi
1	ADE MIRE HERLENA	60	70	Kurang	Cukup
2	AHMAD FAUZAN RAHMANI	65	65	Kurang	Kurang
3	AIDA AMELIA	55	85	Sangat Kurang	Baik
4	AKHMAD HABIBI	65	95	Kurang	Sangat Baik
5	ALYA FITRIYANI	60	75	Kurang	Cukup
6	AMANDA SHAFIRA	60	85	Kurang	Baik
7	ASNA MU'MINAH	45	70	Sangat Kurang	Cukup
8	AZKIATUL MAULIDA	65	85	Kurang	Baik
9	EMA ANDRIANA	60	85	Kurang	Baik
10	FARDHAN FIRDAUS	65	70	Kurang	Cukup
11	HAIFA	60	80	Kurang	Baik
12	IHYA ULUMUDDIN	60	95	Kurang	Sangat Baik
13	JASMINE AULIA PUTRI HIDAYAH	55	80	Sangat Kurang	Baik
14	M. KHALILURRAHMAN	50	65	Sangat Kurang	Kurang
15	M'SYARULYA HAFIZA	55	80	Sangat Kurang	Baik
16	MUHAMMAD ADE PRADANA	40	55	Sangat Kurang	Sangat Kurang
17	MUHAMMAD ARSANI	60	75	Kurang	Cukup
18	MUHAMMAD FAKHRI ILMI	65	85	Kurang	Baik
19	MUHAMMAD IKHSANUL KHAIRI	60	80	Kurang	Baik
20	MUHAMMAD PAHRI	55	80	Sangat Kurang	Baik
21	MUHAMMAD RAYHAN	65	75	Kurang	Cukup
22	MUHAMMAD RIFQI FADILLAH	45	70	Sangat Kurang	Cukup
23	NAZWA NOR'AMIRA	45	85	Sangat Kurang	Baik
24	MUR ADELIA LUTHFIAH	40	65	Sangat Kurang	Kurang
25	NURHALIZA	60	90	Kurang	Sangat Baik
26	RAHMAWATI	40	80	Sangat Kurang	Baik
27	RASMITA WATI PUTERI	65	85	Kurang	Baik
28	RISMA AULIA	65	70	Kurang	Cukup
29	RISYDA RAYHANI	40	60	Sangat Kurang	Kurang
30	AZKI AGUSTIAN	65	85	Kurang	Baik

الوثائق



مدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثانية هولو سونغي تنغاه



مقابلة مع مدرسة اللغة العربية



تنفيذ الإختبار القبلي (Pre-test) ي فصل التجري "أ"



تنفيذ الإختبار القبلي (Pre-test) ي فصل الضابط "و"



شرح لكيفية استخدام "ووردوال" في فصل العاشر "أ"



تنفيذ الإختبار البعدي (Post-test) في فصل العاشر "أ"



تنفيذ الإختبار البعدي (Post-test) في فصل الضابط "و"



تصوير مع طلاب فصل العاشر "أ"

رسالة الإستذان للبحث



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
PASCASARJANA

Jalan Ir. Soekarno No.34 Dadaprejo Kota Batu 65323, Telepon (0341) 531133
Website: <https://pasca.uin-malang.ac.id/>, Email: pps@uin-malang.ac.id

Nomor : B-1137/Ps/TL.00/03/2024

19 Maret 2024

Lampiran : -

Perihal : **Permohonan Izin Penelitian**

Yth. Bapak / Ibu

Kepala MAN 2 Hulu Sungai Tengah

Jl. Telaga Sungai Tabuk No. 13, Barabai, Hulu Sungai Tengah, 71315

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penyelesaian tugas akhir studi/penulisan tesis, kami mohon dengan hormat kepada Bapak/Ibu berkenan memberikan izin penelitian serta pengumpulan data dan informasi terkait objek penelitian tesis yang dilakukan oleh mahasiswa kami berikut ini:

Nama : **LULU ARIFAH RAHMAH**
NIM : 220104210098
Program Studi : Magister Pendidikan Bahasa Arab
Dosen Pembimbing : 1. Dr. Danial Hilmi, M.Pd
2. Dr. Nur Ila Ifawati, M.Pd
Judul Penelitian : (Game Based Learning) فعالية استخدام طريقة اللعبة
بوسائل Wordwall.net في تعليم مهارة القراءة في المدرسة
الثانوية الإسلامية الحكومية الثانية كاليمنتان الجنوبية

Demikian surat permohonan izin penelitian ini kami sampaikan, atas perhatian dan izin yang diberikan, kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Direktur,



Wahidmurni



Dokumen ini telah ditanda tangani secara elektronik.

Token : cINC30



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN HULU SUNGAI TENGAH
MADRASAH ALIYAH NEGERI 2 HULU SUNGAI TENGAH
NPSN : 30315538 NSM : 131163070002
Alamat : Jalan Telaga Sungai Tabuk Desa Mandingin Kec. Barabai Kab. HST
e-mail : mandubahst@gmail.com Telp. (0517) 41046 BARABAI 71351



SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN

Nomor : B.140/Ma.17.06-2/KP.02.3/05/2024

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Drs. H. Ahmad Muaz, MM
NIP : 196409131992031003
Jabatan : Kepala MAN 2 Hulu Sungai Tengah


Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : **Lulu Arifah Rahmah**
NIM : 220104210098
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)
Program Studi : Magister Pendidikan Bahasa Arab
Perguruan Tinggi : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
Tempat Penelitian : MAN 2 Hulu Sungai Tengah
Waktu/Penelitian : Dua (2) bulan dari Maret s/d April 2024

Telah selesai melakukan penelitian di MAN 2 Hulu Sungai Tengah untuk memperoleh data dalam rangka penyusunan Tesis dengan judul :

Wordwall.net بوسائل (Game Based Learning) طريقة اللعبة "تعليم مهارة القراءة باستخدام طريقة اللعبة"
في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثانية كاليمنتان الجنوبية

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Barabai, 14 Mei 2024
Kepala MAN 2 HST

Ahmad Muaz, MM
196409131992031003

Tembusan :

1. Kepala Kantor Kementerian Agama Kab. Hulu Sungai Tengah.
2. Ketua Jurusan.
3. Dosen yang bersangkutan;
4. Mahasiswa yang bersangkutan;

السيرة الذاتية



أ. المعلومات الشخصية

- الاسم : لؤلؤ عريفة رحمة
- مكان و تاريخ الميلاد : بنجرماسين، ٦ نوفمبر ١٩٩٩
- كلية : كلية الدراسات العليا
- قسم : قسم تعليم اللغة العربية
- الجنسية : إندونيسية
- العنوان : باربي، هولو سونغي تنغاه، جنوب بورنيو
- رقم الجوال : ٠٨١٢٥٤٠٠٥٧١٩
- البريد الإلكتروني : lularifah99@gmail.com

ب. المستوى الدراسي

السنة	المستوى الدراسي
٢٠٠٦ - ٢٠٠٤	روضة الأطفال سورافتي
٢٠١٢ - ٢٠٠٦	المدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية الثامنة هولو سونغي تنغاه
٢٠١٢ - ٢٠١٥	مدرسة دارو الإستقامة المتوسطة الإسلامية هولو سونغي تنغاه
٢٠١٨ - ٢٠١٥	المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثاني بمدينة مالانج
٢٠٢٢ - ٢٠١٨	كلوريوس (سرجانا) قسم تعليم اللغة العربية في كلية علوم التربية والتعليم بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج

