

استخدام وسيلة دوولينجو (DUOLINGO) على أساس مدخل تلعب
(GAMIFIKASI) لتعليم المفردات لدى الطلبة في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية
الأولى بمالانج

رسالة الماجستير

إعداد:

ميرزا متقين

رقم الجامعي: ٢٢٠١٠٤٢٢٠٠٢٠



قسم تعليم اللغة العربية
كلية الدراسات العليا
جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج

٢٠٢٤

استخدام وسيلة دوولينجو (DUOLINGO) على أساس مدخل تلعب
(GAMIFIKASI) لتعليم المفردات لدى الطلبة في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية
الأولى بمالانج

رسالة الماجستير

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

إعداد:

ميرزا متقين

رقم الجامعي: ٢٢٠١٠٤٢٢٠٠٢٠

د. رضوان، الماجستير

د. حلومي زهدي، الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٧١٠٥١٩١٩٩٩٠٣١٠٠٢

رقم التوظيف: ١٩٨١٠٩١٦٢٠٠٩٠١١٠٠٧



قسم تعليم اللغة العربية

كلية الدراسات العليا

جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج

٢٠٢٤

إستهلال

﴿ اتق الله حيثما كنت، وأتبع السيئة الحسنة تمحها، وخالق الناس بخلق حسن ﴾
﴿رواه الترمذي﴾

إهداء

أهدي هذه الرسالة إلى أولئك الذين كانوا أعمدة القوة والإلهام في حياتي:

إلى والديّ

إلى أبي وأمي الحبيبين، اللذين لم يملأ أبداً من كونهما شعاعاً من النور في كل خطوة من خطوات رحلة حياتي. إن تفانيكما ودعائكما وحبكما غير المشروط هو أساس كل إنجاز حققتة.

إلى أسرتي وإخوتي

إلى أختي وأسرتي بأكملها، أشكركم على صبركم وتضحياتكم. لقد كان دعمكم وتشجيعكم ومساعدتكم مادياً ومعنوياً قوة كبيرة شجعتني على إتمام هذا البحث في الوقت المحدد. أنتم هدية لا تقدر بثمن.

كل هذه الإنجازات هي شكل من أشكال امتناني لأولئك الذين أعطوا معنى لكل خطوة في الحياة.

(عسى الله يحفظهم ويباركهم في الدنيا والآخرة ... آمين)

موافقة المشرف

بعد إطلاع على رسالة الماجستير التي أعدها الطالب:

الاسم : ميرزا متقين

الرقم الجامعي : ٢٢٠١٠٤٢٢٠٠٢٠

العنوان : استخدام وسيلة دوولينجو (DUOLINGO) على أساس مدخل

تلعب (GAMIFIKASI) لتعليم المفردات لدى الطالبة الصف

السابع في المدرسة المتوسطة الحكومية الأولى بمالانج

وافق المشرفان على تقديمها إلى لجنة المناقشة

باتو، ١٠ ديسمبر ٢٠٢٤م

المشرف الأول،



د. حليمي زهدي، الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٨١٠٩١٦٢٠٠٩٠١١٠٠٧

المشرف الثاني،



د. رضوان، الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٧١٠٥١٩١٩٩٩٠٣١٠٠٢

اعتماد

رئيس قسم تعليم اللغة العربية،



د. شهداء، الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٧٢٠١٠٦٠٠٥٠١١٠٠١

اعتماد لجنة المناقشة

إنّ رسالة الماجستير بعنوان: استخدام وسيلة دوولينجو (DUOLINGO) على أساس مدخل تلعب (GAMIFIKASI) لتعليم المفردات لدى الطلبة في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الأولى بمالانج. التي أعدها الطالب:

الاسم : ميرزا متقين

رقم التسجيل : ٢٢٠١٠٤٢٢٠٠٢٠

قد قدمها الطالب أمام لجنة المناقشة وقررت قبولها شرطا للحصول على درجة الماجستير في اللغة العربية وأدبها، وذلك في يوم الأربعاء، بتاريخ ١٨ ديسمبر ٢٠٢٤ م. وتتكون لجنة المناقشة من السادة:

د. أحمد مبلغ، الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٧٢٠٧١٤٢٠٠٠٣١٠٠٤

د. ليلي فطرياني، الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٧٧٠٩٢٨٢٠٠٦٠٤٢٠٠٢

د. حليمي زهدي، الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٨١٠٩١٦٢٠٠٩٠١١٠٠٧

د. رضوان، الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٧١٠٥١٩١٩٩٩٠٣١٠٠٢

مناقشا أساسيا

رئيسة مناقشة

مشرفا مناقشا

مشرفا مناقشة

اعتماد

عميد كلية الدراسات العليا



رقم التوظيف: ١٩٦٩٠٣٠٣٢٠٠٠٣١٠٠٢

إقرار أصالة البحث

أنا الموقع أدناه:

الاسم : مرز متقين

الرقم الجامعي : ٢٢٠١٠٤٢٢٠٠٢٠

العنوان : استخدام وسيلة دوولينجو (DUOLINGO) على أساس مدخل تلعب

(GAMIFIKASI) لتعليم المفردات لدى الطلبة في المدرسة المتوسطة

الإسلامية الحكومية الأولى بمالانج

أقر بأن البحث الذي أعدته لتوفير شرط للحصول على درجة الماجستير في تعليم اللغة العربية في كلية الدراسات العليا بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج، حضرته وكتبته بنفسه وما زورته من إبداع غيري أو تأليف الآخر. وإذا ادعى أحد استقبالا أنه من تأليفه وتبين أنه فعلا ليس من بحثي فأنا أتحمّل المسؤولية على ذلك، ولن تكون المسؤولية على المشرف أو على كلية الدراسات العليا بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.

هذا، وحررت هذا الإقرار بناء على رغبتني الخاصة ولا يجبرني أحد على ذلك.

باتو، ٩ ديسمبر ٢٠٢٤ م

الطالب



ميرزا متقين

الرقم الجامعي:

٢٢٠١٠٤٢٢٠٠٢٠

كلمة شكر وتقدير

الحمد لله، الحمد لله الذي جعل القلم للكتابة للكتابة للقراءة للمعرفة والمعرفة للعبادة والعبادة لله تعالى. والصلاة والسلام على أشرف المرسلين وخاتم النبيين ورحمه الله للعالمين سيدنا محمد وعلى آله وصحبه أجمعين.

الحمد لله أشكر إلى الله عز وجل على نعمه القوة والصحة والفرصة حت قد انتهت كتابة هذا البحث الجامعي بالموضوع: استخدام وسيلة دوولينجو (DUOLINGO) على أساس مدخل تلعب (GAMIFIKASI) لتعليم المفردات لدى الطلبة في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الأولى بمالانج ولو كثير من النقائص.

اعترف الباحث أن هذا البحث الجامعي بعيد من الكمال لأن بحدود القدرة الباحث ومع ذلك اجتهد الباحث بكل قوة لأتمه البحث. ولذلك يريد الباحث هنا أن يعرب عن امتنانه:

١. فضيلة الأستاذ الدكتور زين الدين الماجستير بوصف مدير جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.

٢. فضيلة الأستاذ الدكتور واحد مرني الماجستير بوصف عميد كلية الدراسات العليا جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.

٣. فضيلة الدكتور شهداء الماجستير وصف رئيس قسم تعليم اللغة العربية كلية الدراسات العليا جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.

٤. فضيلة المشرف الأول الدكتور حلومي زهدي الماجستير الذي قد أشرفني ووقّر لي التوجيهات والإرشادات فضيلة الشكر والتقدير، فأسأل الله تعالى أن يكرمه دنيا وآخر ويجزيه بأحسن الجزاء

٥. فضيلة المشرف الثاني الدكتور رضوان الماجستير، الذي ساعدني وشجعني باهتمامه وملاحظاته الدقيقة، فأسأل الله تعالى أن يمد في عمره ويجعله سعيدا في الدارين.

٦. سماحة المحاضرين في قسم تعليم اللغة العربية كلية الدراسات العليا جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية الذين ساعدوني الحصول على العلوم المفيدة.

٧. سماحة جميع الموظفين في كلية الدراسات العليا لجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية الذين يقدمون الخدمات الأكاديمية والإدارية لإتمام البحث.
٨. سماحة أساتذة وموظفي المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الأولى بمالانج خاصة معلمي اللغة العربية.
٩. جميع أصدقائي الذين أصبحوا عزائي ومصدر نشاطي في أوقات الفرح والحزن. أشكركم على تآزركم الهادف خلال عملية إكمال هذه الرسالة. إن دعمكم لم يجعل هذه الرحلة ذات مغزى فحسب، بل جعل هذه الرحلة مليئة بالذكريات الجميلة.
- ختاماً أسأل الله الذي يعلم ما في السماوات والأرض أن يجزي الباحث بما قدم الرسالة خدمة للغة العربية.

باتو، ٩ ديسمبر ٢٠٢٤ م

الباحث



مرز متقين

الرقم الجامعي: ٢٢٠١٠٤٢٢٠٠٢٠

مستخلص البحث

ميرزا منتقن، ٢٠٢٤. استخدام وسيلة دوولينجو (DUOLINGO) على أساس مدخل تلعب (GAMIFIKASI) لتعليم المفردات لدى الطلبة في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الأولى بمالانج، رسالة ماجستير. قسم تعليم اللغة العربية، الدراسات العليا، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشرف الأول: د. حليمي زهدي، الماجستير، المشرف الثاني، د. رضوان، الماجستير

الكلمات المفتاحية: وسيلة دوولينجو، مدخل تلعب، تعليم المفردات.

إن تعليم المفردات بالمناهج التقليدية مثل الحفظ المباشر غالبًا ما يكون أقل فاعلية ويشعر الطلبة بالملل في تعلم المفردات، لذلك يقدم هذا البحث حلولاً من خلال استخدام وسيلة دوولينجو على أساس تلعب كوسيلة مبتكرة لتعليم المفردات يمكن الوصول إليها من خلال الهواتف الذكية والويب، كان الهدف من هذا البحث وصف تطبيق وسيلة دوولينجو على أساس مدخل تلعب لتعليم المفردات لدى الطلبة في المدرسة المتوسطة الحكومية الأولى بمالانج وقياس فعالية وسيلة دوولينجو على أساس مدخل تلعب لتعليم المفردات لدى الطلبة في المدرسة المتوسطة الحكومية الأولى بمالانج.

ومنهج البحث المستخدم هو البحث التجريبي مع المنهج الكمي، بتصميم من نوع التجربة شبه التجريبية (Quasi-Experimental Design)، وكان تصميم البحث هو تصميم المجموعات غير المتكافئة (Non-equivalent Group Design). وكانت طريقة أخذ العينات في هذا البحث باستخدام الطريقة العشوائية، أما جمع البيانات، استخدم الباحث الملاحظة والمقابلة والاختبارات. وفي تحليل البيانات، استخدم الباحث اختبار مان-ويتني (Mann-Whitney) ورتب ويلكوكسون الموقعة (Wilcoxon Signed Ranks) لمعرفة الزيادة المهمة في اكتساب مفردات اللغة العربية.

نتائج البحث يظهر أن استخدام وسيلة دوولينجو على أساس تلعب، تعليم المفردات في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الأولى بمالانج من خلال ثلاث مراحل: التعريف، والتنفيذ، والتقييم. أظهر اختبار ويلكوكسون قيمة دلالة (p-value) قدرها ٠,٠٠٠,٠٠٠، مما يعني قبول الفرضية البديلة (H_a) بالإضافة إلى ذلك، أظهر اختبار مان-ويتني وجود فرق ذي دلالة إحصائية بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة بقيمة p-value قدرها ٠,٠٠٣. وثبتت هذه النتائج أن طريقة التلعب باستخدام وسيلة دوولينجو أكثر فعالية من المناهج التقليدية، يساعد ذلك على خلق تعلم تفاعلي، بالإضافة من زيادة الاهتمام بالتعليم لدى الطلبة.

Abstract

Mirza Muttaqin, 2024. The use of Gamification-based Duolingo application for mufrodat learning at MTsN 1 Malang. Thesis. Master of Arabic Language Education Study Program. Postgraduate. State Islamic University Maulana Malik Ibrahim Malang.
Advisor: (1) Dr. Halimi, M. Pd. (1) Dr. Ridwan, M. Pd.I

Keywords: Duolingo Application, Gamification Approach, Mufrodat Learning

Learning vocabulary with a traditional approach such as direct memorization is often less effective and makes students bored and tired of learning vocabulary, therefore this study offers a solution through the Duolingo application based on gamification as an innovative media for learning vocabulary that can be accessed via smartphones and the web. The objectives of this study are: 1) Description of the Duolingo application based on a gamification approach for teaching vocabulary to students at MTsN 1 Malang. 2) Measuring the effectiveness of the Duolingo application based on a gamification approach for teaching vocabulary to students at MTsN 1 Malang.

The study uses a quantitative approach with an Experimental research type. This researcher uses experimental research with a Quasi-Experimental design type. This research design is a non-equivalent group design. The sampling technique is carried out using the Random Sampling method technique. While collecting data, the researcher uses observation, interview, and test methods. In analyzing data, the researcher used the Mann-Whitney and Wilcoxon Signed Ranks Tests to determine significant improvements in Arabic vocabulary mastery.

The results of the study showed that the implementation of the Duolingo application based on gamification in vocabulary learning at MTsN 1 Malang was carried out through three stages: introduction, implementation, and evaluation. The Wilcoxon test showed a significance (p-value) of 0.000, so H_a was accepted, while the Mann-Whitney test showed a significant difference between the experimental and control groups with a p-value of 0.003. These results prove that the Duolingo application based on gamification is more effective than traditional methods. This helps create interactive learning and increases students' interest in learning.

Abstrak

Mirza Muttaqin, 2024. Penggunaan Aplikasi Duolingo Berbasis Gamifikasi Untuk Pembelajaran Mufrodat Untuk Mtsn 1 Malang. Tesis. Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Arab. Pasca Sarjana. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing :(1) Dr. Halimi, M. Pd. (2) Dr. Ridwan, M. Pd.I

Kata Kunci: Aplikasi Duolingo, Pendekatan Gamifikasi, Pembelajaran Mufrodat

Pembelajaran Mufrodat dengan pendekatan tradisional seperti menghafal langsung sering kurang efektif dan membuat siswa jenuh dan bosan dalam mempelajari mufrodat, oleh karena itu Penelitian ini menawarkan solusi melalui aplikasi Duolingo berbasis gamifikasi sebagai media inovatif pembelajaran mufrodat yang dapat diakses melalui smartphone dan web. Adapun tujuan penelitian ini adalah: 1) Deskripsi aplikasi Duolingo berbasis pendekatan gamifikasi untuk pengajaran kosakata pada siswa di MTsN 1 Malang. 2) Pengukuran efektivitas aplikasi Duolingo berbasis pendekatan gamifikasi untuk pengajaran kosakata pada siswa MTsN 1 Malang.

Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian Eksperimen. Peneliti ini menggunakan penelitian eksperimen dengan desain tipe eksperimen semu (Quasi Experimental Design), desain penelitian ini adalah non-equivalen group design. Dan Teknik Pengambilan sample dilakukan dengan teknik Random Sampling Method. Sedangkan dalam pengumpulan data peneliti menggunakan metode observasi, wawancara dan tes. Dalam menganalisis data, peneliti menggunakan Uji Mann-Whitney dan Wilcoxon Signed Ranks untuk mengetahui peningkatan signifikan dalam penguasaan kosakata bahasa Arab.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan aplikasi Duolingo berbasis gamifikasi dalam pembelajaran mufrodat di MTsN 1 Malang dilakukan melalui tiga tahap: pengenalan, implementasi, dan evaluasi. Uji Wilcoxon menunjukkan signifikansi (p-value) 0,000, sehingga H_a diterima, sementara Uji Mann-Whitney menunjukkan perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol dengan p-value 0,003. Hasil ini membuktikan bahwa aplikasi duolingo berbasis gamifikasi lebih efektif dibandingkan metode tradisional, Hal ini membantu menciptakan pembelajaran yang interaktif, serta meningkatkan minat siswa untuk belajar.

محتويات الرسالة

أ	إستهلال
ب	إهداء
ج	الموافقة المشرف
د	اعتماد لجنة المناقشة
هـ	إقرار أصالة البحث
و	كلمة شكر وتقدير
ز	مستخلص البحث
ي	محتويات الرسالة
م	قائمة الجداول
١	الفصل الأول: الإطار العام
١	أ- خلفية البحث
٤	ب- أسئلة البحث
٤	ج- أهداف البحث
٤	د- فروض البحث
٥	هـ- أهمية البحث
٥	و- حدود البحث
٦	ز- تحديد المصطلحات
٧	ح- دراسة السابقة
١٧	الفصل الثاني الإطار النظري
١٧	المبحث الأول: دولينجو
١٧	أ- تعريف دولينجو
١٩	ب- مزايا تطبيق دوولينجو وعيوبه
٢١	ج- خطوات استخدام تطبيق دوولينجو
٢٣	د- خطوات التعليم وسيلة باستخدام دوولينجو
٢٤	هـ- مميزات تطبيق دولينجو

٢٧	المبحث الثاني: تلعب (Gamifikasi)
٢٧	أ- مفهوم تلعب (Gamifikasi)
٢٨	ب- عناصر التلعب في التعلم المفردات
٣١	ج- مبادئ التلعب
٣٣	د- أهمية تلعب لتعليم المفردات
٣٥	المبحث الثالث: تعليم المفردات
٣٥	أ- مفهوم تعليم المفردات
٣٦	ب- أهمية تعليم المفردات
٣٧	ج- أهداف تعليم المفردات
٣٨	الفصل الثالث منهجية البحث
٣٨	أ- مدخل البحث ونوعه
٣٨	ب- متغيرات البحث
٣٩	ج- البيانات ومصادرها
٤٠	د- مجتمع البحث والعينة
٤٠	هـ- أسلوب جمع البيانات
٤١	و- أدوات البحث
٤٢	ز- اختبار الصدق والثبات
٤٣	ح- أسلوب تحليل البيانات
٤٤	ط- إجراءات البحث (التصميم التجريبي)
٤٥	ي- أسلوب تحليل البيانات
٤٧	الفصل الرابع عرض البيانات وتحليلها
	أ. المبحث الأول: تطبيق وسيلة دوولينجو على أساس
	مدخل تلعب لتعليم المفردات لدى الطلبة في المدرسة
٤٧	المتوسطة الإسلامية الحكومية الأولى بمالانج
٤٧	١. المرحلة الأولى: تقديم بتطبيق دوولينجو (مبدأ ما قبل التعلم)
٤٨	٢. المرحلة الثانية مرحلة التنفيذ

٥١	٣. المرحلة الثالثة التقييم
	ب. المبحث الثاني: فعالية استخدام وسيلة دوولينجو على
	أساس مدخل تلعب لتعليم المفردات لدى الطلبة في
٥٢	المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الأولى بمالانج
٥٣	١. نتائج الاختبار القبلي للفصل الضابط والتجريبي
٥٦	٢. اختبار المتطلب السابق
٥٩	٣. اختبار الفرضيات
٦٢	الفصل الخامس مناقشة نتائج البحث
	أ- المبحث الأول تطبيق وسيلة دوولينجو على أساس مدخل تلعب
	لتعليم المفردات لدى الطلبة في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية
٦٢	الأولى بمالانج
٦٢	١. مرحلة الأولى
٦٣	٢. مرحلة التنفيذ
٦٣	٣. مرحلة التقييم
	ب- فعالية استخدام وسيلة دوولينجو على أساس مدخل تلعب
	لتعليم المفردات لدى الطلبة في المدرسة المتوسطة الإسلامية
٦٤	الحكومية الأولى بمالانج
٦٤	١. النتائج
٦٥	٢. الإتقان العملي للمفروضات
٦٥	٣. العلاقة بنظرية التعلم
٦٧	الفصل السادس الخاتمة
٦٧	أ. ملخص نتائج البحث
٦٧	ب. الاقتراحات
٦٩	قائمة المصادر والمراجع
٦٩	أ. المراجع العربية
٧١	ب. مراجع الأجنبية

قائمة الجدول

١. الجدول ١.١ .١ الدراسات السابقة ١٤
٢. الصورة ٤.١ عرض دولينجو ٤٧
٣. الصورة ٤.٢ مواد دولينجو تركيب الجمل ٤٩
٤. الصورة ٤,٣ الاستماع ٤٩
٥. الصورة ٤,٤ تركيب الكلمات في جمل ٥٠
٦. الصورة ٤.٥ تحسن تعليم نقاط **XP** ٥٠
٧. الصورة ٤.٦ البعثة اليومية ٥١
٨. الصورة ٤.٧ التقييم ٥٢
٩. جدول ٤.٨ نتائج اختبار صلاحية أداة البحث ٥٣
١٠. الجدول ٤.٩ نتائج تحليل الثبات ٥٤
١١. الجدول ٤.١٠ نتيجة الإحصاء الوصفي ٥٥
١٢. الجدول ٤.١١ اختبار الحالة الطبيعية ٥٦
١٣. الجدول ٤.١٢ نتائج اختبار التجانس ٥٨
١٤. الجدول ٤.١٣ اختبار مان-ويتني ٥٩
١٥. الجدول ٤.١٥ ٦٠
١٦. الجدول ٤.١٦ اختبار ويلكوكسون للرتب الموقعة ٦١
١٧. الجدول ٤.١٧ ٦١

الفصل الأول

الإطار العام

أ. خلفية البحث

تتمثل المشكلة في نقص إتقان المفردات بشكل كافٍ، مما يمكن أن يكون عائقًا أمام مهارات اللغة، لا سيما في تعليم اللغات الأجنبية كاللغة العربية.^١ تعدّ المفردات عنصرًا أساسيًا لأن اللغة تتكون من الأصوات والكلمات التي تمثل أصغر وحدة لغوية، كما أوضح محمد علي الخولي. ومع ذلك، فإن قدرة الفرد على إتقان المفردات غالبًا ما تتأثر بعوامل مختلفة، بما في ذلك البيئة والفهم والممارسة اللغوية. وباعتبارها أداة لتكوين الجمل والتواصل، فإن محدودية إتقان المفردات قد تعيق فاعلية التواصل وتعليم اللغة بشكل عام.^٢

يعد تعليم المفردات أمرًا مهمًا لمن يتعلم اللغة العربية للأسباب التالية: أولاً، المفردات هي الأساس الرئيسي الذي يمكن الطلبة من فهم معنى الجمل والسياقات اللغوية. ثانيًا، إن إتقان المفردات يسهل القدرة على التحدث والكتابة والاستماع والقراءة بشكل فعال بدرجة أعلى. ثالثًا، تساعد المفردات المتعلمين على فهم قواعد اللغة (الروي والقافية) بشكل أفضل وشامل. رابعًا، إن إتقان المفردات على نطاق واسع يزيد أيضًا من الثقة في التواصل والتعبير عن الأفكار باللغة العربية.^٣ فإن المفردات القوية تسهّل فهم النصوص الدينية والأدب والأعمال العلمية، لذا فإن تعليم المفردات هو مفتاح نجاح تعلم اللغة العربية في كل شيء.^٤

^١ حافظ وسي، زوالخايدر، و فريدة نور رحمة، "الألعاب اللغوية لتعليم اللغة العربية من مفردات كتاب دروس اللغة العربية"، عكاظ ١، 14-103 (June 28, 2020), no. 1, <https://doi.org/10.37274/ukazh.v1i1.380>.

^٢ فخر الراسخ، "مشكلات تعليم المفردات العربية للناطقين بغيرها واقتراحات لحلها"، أم القرى ٩، 15 (July 15, 2017), no. 1, 42-55, <https://doi.org/10.55352/uq.v9i1.104>.

^٣ رشدي أحمد تعيمة، تعليم العربية لغير الناطقين بها مناهجه وأساليبه (الرباط منشورات المنظمة الإسلامية لتربية والعلوم والثقافة، ١٩٨٩ م).

^٤ محمد علي الخولي، تعليم اللغة العربية للناطقين بلغات أخرى: أسس - مناهج - طرق تدريس، نسخة رقمية، ٩ (مكة المكرمة: جامعة أم القرى، معهد اللغة العربية، وحدة البحوث والمناهج، غير مذكور).

مع ذلك، غالباً ما يواجه تعلم مفردات اللغة العربية (المفردات) في المؤسسات التعليمية الرسمية تحديات مختلفة تعيق فعالية التعليم وإتقان الطلبة لها. ومن بين المشاكل الشائعة التي غالباً ما تواجهها هي طرق التعلم الرتيبة والتقليدية، حيث يتم تدريس المفردات عادةً من خلال الحفظ الذي ينطوي على أنشطة أقل تفاعلية وتشويقاً. تميل هذه الطريقة إلى جعل الطلبة يشعرون بالملل وقلة التحفيز، مما يؤثر بدوره على انخفاض مشاركة الطلبة ونتائج التعلم.^٥

وبالإضافة إلى ذلك، فإن المشكلة المحددة التي تنشأ في المدرسة المتوسطة الحكومية الأولى بمالانج هي الاستخدام المحدود لوسائل التعلم التفاعلية والمبتكرة. لا يزال تعلم المفردات في هذه المدرسة يعتمد على الكتب المدرسية والسيورات كوسائل رئيسية. وهذا ما يجعل عملية التعلم أقل ديناميكية ويجد الطلبة صعوبة في تطبيق المفردات في سياق أكثر واقعية وذات مغزى. يميل الطلبة إلى أن يكونوا سلبيين واهتمامهم بتعلم اللغة العربية منخفض. ونتيجة لذلك، فإن إتقان المفردات، التي يجب أن تكون أساساً مهماً في إتقان اللغة العربية، ليس هو الأمثل.^٦

وفقاً للمقابلات التي أجريت مع العديد من المعلمين في المدرسة المتوسطة الحكومية الأولى بمالانج، اعترفوا بأن أحد التحديات الرئيسية في التعلم هو الافتقار إلى وسائل التعلم التفاعلية والمبتكرة. تُظهر البيانات أن استخدام التكنولوجيا في الفصول الدراسية، مثل تطبيقات تعلم اللغة أو الوسائل المرئية الجذابة، لا يزال في حده الأدنى. ويميل المعلمون إلى الاعتماد على الأساليب التقليدية مثل الكتب المدرسية والسيورات السوداء، والتي تعتبر أقل فعالية في إثارة اهتمام الطلبة. ونتيجة لذلك، يشعر العديد من الطلبة بالملل وعدم التحفيز لتعلم المفردات، مما يؤدي إلى عدم اكتساب المفردات بشكل كافٍ. اقترح بعض المعلمين أن تقدم المدارس المزيد من الوسائل التعليمية التفاعلية، مثل

^٥ أحمد تعيمة، تعليم العربية لغير الناطقين بها مناهجه وأساليبه.

^٦ عبد العظيم عبد السلام الفرجاني، التكنولوجيا وتطوير التعليم، ١ (القاهرة: دار غريب، ٢٠٠٢).

الألعاب التعليمية أو استخدام مقاطع الفيديو، لجعل التعلم أكثر تشويقًا وملائمًا للسياق.^٧

وللتغلب على هذه المشكلة، يشعر الباحثون بالحاجة إلى إيجاد حلول يمكن أن تزيد من دافعية الطلبة ومشاركتهم في تعلم المفردات. أحد الحلول التي يمكن تطبيقها هو استخدام التكنولوجيا القائمة على التلعيب. سوف يركز هذا النشاط البحثي على تطبيق دوولينجو، الذي تم الاعتراف به كأحد تطبيقات تعلم اللغة التي تجمع بين أساليب تلعيب والتدريس المنظم. يقدم دوولينجو مجموعة متنوعة من التمارين المصممة بشكل تفاعلي وجذاب، والتي لا تساعد الطلبة في إتقان المفردات فحسب، بل تشجعهم أيضًا على التعلم بشكل أكثر نشاطًا واستقلالية.^٨

يتوافق هذا مع بحث وفاء سعيد أحمد الغامدي الذي ينص على أن التلعيب يتضمن عناصر مثل النقاط والشارات والمستويات والتحديات ولوحات المتصدرين. من خلال دمج هذه العناصر، يمكن للتلعيب أن يغير الأنشطة التي كانت تعتبر رتيبة في البداية لتكون أكثر تشويقًا ومتعة، وبالتالي زيادة تحفيز المتعلمين ومشاركتهم في التعلم.^٩ تشمل خصائص هذا البحث تطبيق التكنولوجيا الحديثة في تعلم اللغة العربية، وخاصةً المفردات، بأسلوب أكثر تشويقًا ومتعة من خلال التلعيب. وسيستكشف هذا البحث كيف يمكن استخدام تطبيق دولينجو كأداة تعليمية فعالة في المدرسة المتوسطة الحكومية الأولى بمالانج، وكذلك كيفية تأثيره على تحفيز الطلبة وإتقانهم للمفردات. من خلال هذا البحث، من المأمول أن يتم التوصل إلى نهج جديد لتعليم اللغة العربية يتماشى أكثر مع احتياجات وخصائص الطلبة اليوم، ويمكنه تحسين الجودة الشاملة للتعلم في المدرسة المتوسطة الحكومية الأولى بمالانج.

^٧ ملتزم، نتائج من ملاحظة مع المدرس في المدرسة المتوسطة الحكومية الأولى بمالانج، ١٠ مايو ٢٠٢٤م.

^٨ Nita Sari Narulita Dewi, Yusup Supriyono, and Yuyus Saputra, "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Berbasis Gamifikasi untuk Guru-Guru di Lingkungan Pondok Pesantren Al Amin Sindangkasih-Ciamis," E-Dimas: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat 11, no. 3 (September 17, 2020): 382–87, <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v11i3.5146>.

^٩ وفاء سعيد أحمد الغامدي، "فاعلية تلعيب التعلم في تنمية الدافعية نحو الرياضيات لدى تلميذات الصف السادس

الابتدائي بمدينة مكة المكرمة،" مجلة البحث العلمي في التربية ٢٠، 39–511 (June 1, 2019), no. 4,

<https://doi.org/10.21608/jsre.2019.33898>.

استنادًا إلى الخلفية المذكورة أعلاه، يهتم الباحث بإجراء دراسة بعنوان ” استخدام وسيلة دوولينجو لتعليم المفردات على أساس مدخل تلعب لدى الطلبة الصف السابع في المدرسة المتوسطة الحكومية الأولى بمالانج “. تهدف هذه الدراسة إلى استكشاف كيف يمكن استخدام تطبيق دوولينجو الذي يستخدم التلعيب في تعلم المفردات كأداة فعالة في تحسين إتقان الطلبة للمفردات. كما أراد الباحث أيضًا تقييم أثر استخدام هذا التطبيق على دافعية التعلم لدى الطلبة ومشاركتهم الفعالة في تعلم اللغة العربية. وبالتالي، من المأمول أن يسهم هذا البحث إسهامًا كبيرًا في إيجاد طرق تدريس أكثر تفاعلية ومنتعة وتوافقًا مع الاحتياجات الحالية للطلبة في المدرسة المتوسطة الحكومية الأولى بمالانج.

ب. أسئلة البحث

إسنادًا مع خلفية المشاكل المذكورة أعلاه، صيغت الدراسة على النحو التالي:

١. كيف تطبيق وسيلة دوولينجو لتعليم المفردات العربية على أساس مدخل تلعب لدى الطلبة في المدرسة المتوسطة الحكومية الأولى بمالانج؟
٢. ما مدى فعالية وسيلة دوولينجو لتعليم المفردات العربية على أساس مدخل تلعب لدى الطلبة في المدرسة المتوسطة الحكومية الأولى بمالانج؟

ج. أهداف البحث

١. وصف تطبيق وسيلة دوولينجو على أساس مدخل تلعب لتعليم المفردات لدى الطلبة في المدرسة المتوسطة الحكومية الأولى بمالانج
٢. قياس فعالية وسيلة دوولينجو على أساس مدخل تلعب لتعليم المفردات لدى الطلبة في المدرسة المتوسطة الحكومية الأولى بمالانج

د. فروض البحث

فروض البحث هو فروض تتكون من العلاقة والتأثير، إما في الوضعي أو السلبي بين المتغيرين أو أكثر عن نظرية. بذلك يفترض الباحث أن استخدام وسيلة دوولينجو لتعليم المفردات العربية على أساس مدخل تلعب لدى الطلبة الصف السابع في المدرسة المتوسطة الحكومية الأولى بمالانج مناسبًا وفعالًا لترقية كفاءتهم في استخدام المفردات المناسب بسياقها.

هـ. أهمية البحث

يتمنى الباحث أن يأتي ببحثه بالمنافع خاصة للباحث وعمامة للمهتمين بهذا العلم.
وأهمية البحث ما يلي:

١- الأهمية النظرية

أ. أن يكون هذا البحث زيادة المعلومات للباحث خصوصا وللقارئ عموما في نظريات تعليم المفردات.

ب. ليكون هذا البحث إسهام في المجال العلمي وخصوصا في مجال تعليم اللغة العربية.

٢- الأهمية التطبيقية

أ. للباحث: وتأمل الباحث أن يستخدم هذا البحث كدراسة أولية لاستخدام تطبيقات وسائط التعلم في دعم مهارات إتقان المفردات في موضوعات اللغة العربية. مع هذا البحث، نأمل أن يتم تطويره على نطاق أوسع وأقصى حد في تطبيق تعلم اللغة العربية في المدارس لأنه سيكون مفيدًا ومفيدا للغاية للطلبة والمعلمين.

ب. الطلبة: يتوقع من الطلبة أن يكونوا قادرين على الاستفادة من التقدم التكنولوجي في مجال التعلم، وخاصة دروس اللغة العربية. لأنه بمساعدة دروس التكنولوجيا تصبح أسهل وأكثر متعة. وكذلك الدروس تصبح أسرع. ومن المأمول أيضا أن يتعرف الطلبة على التطورات التكنولوجية في تطبيقاتهم في العلوم.

ج. للمدرسين: أن يكون هذا البحث معيارا ومقررا في تعليم المفردات للمعلمين، من أجل أن يكون تعليم مفردات منظما ومنهجيا.

و. حدود البحث

١. الحدود الموضوعية: يقتصر البحث على استخدام وسيلة دوولينجو لتعليم المفردات العربية حول التعريف بالنفس على أساس مدخل تلعب لدى الطلبة الصف السابع في المدرسة المتوسطة الحكومية الأولى بمالانج.

٢. الحدود المكانية: قام البحث بالبحث بالطلبة الصف السابع في المدرسة المتوسطة الحكومية الأولى بمالانج.

٣. الحدود الزمان: يجر هذا البحث من شهر يوليو حتى أكتوبر في العام الدراسي ٢٠٢٤م-٢٠٢٥م.

ز. تحديد المصطلحات

استخدم الباحث بعض المصطلحات المهمة لهذا البحث، لتسهيل المفاهيم حول الموضوع، ومنها:

١. دوولينجو هو تطبيق رائع صُمِّم لتسهيل تعلم اللغات الأجنبية المختلفة، بما في ذلك اللغة العربية. يتميز التطبيق بنهج تفاعلي وممتع، حيث يمكن للمستخدمين تعلم المفردات والقواعد ومهارات التواصل من خلال مجموعة من التمارين المصممة بشكل منهجي. لا يُعد دوولينجو مجرد أداة للتعلم الذاتي، بل يتيح للمستخدمين أيضًا فرصة ممارسة المهارات اللغوية التي اكتسبوها عبر منصات الويب وتطبيقات الهاتف المحمول. دوولينجو يسعى لمساعدة المتعلمين على إتقان اللغات الأجنبية بشكل فعال، ويلتزم بجعل عملية التعلم أكثر سهولة وفعالية وممتعة للجميع.

٢. تلعب هو تطبيق عناصر اللعبة، مثل النقاط والمستويات والتحديات والمكافآت في سياق غير متعلق باللعبة لزيادة تفاعل المستخدم وتحفيزه المشاركة في نشاط أو عملية. في التعليم، يُستخدم التلعب في التعليم لجعل عملية التعلم أكثر جاذبية وتفاعلية بهدف زيادة اهتمام الطلبة وإنجازهم. يمكن تطبيق التلعب في مجموعة متنوعة من المجالات، بما في ذلك الأعمال التجارية، والصحة، والتسويق، وتطوير المهارات، من خلال تحويل الأنشطة التي عادةً ما تُعتبر رتيبة إلى أنشطة أكثر متعة وتنافسية.

مع وجود تعريف تشغيلي واضح لكل متغير، يمكن بالاعتماد على تعريف تشغيلي واضح لكل متغير، يمكن للباحثين تقييم وتحليل أثر استخدام دولينجو القائم على التلعيب على تعلم المفردات.

٣. تعليم المفردات

تعليم المفردات هو توجيه الطلبة لأن تكون لديهم القدرة على نطق الحروف المفردات وفهم معناها ومعرفة طريقة الإشتقاق منها ووصفها في تركيب لغوي صحيح والقدرة على إستخدام الكلمات المناسبة في المكان المناسب. ويناقش الباحث في هذا البحث فقط تعلم المفردات المتعلقة بمادة الحفظ على التعارف بنفس.

ح. دراسة السابقة

بعد الاطلاع على عدة الدراسات السابقة، قام الباحث باختيار دراسات معينة سيستفيد منها في جوانب موضوع البحث. وقد استند الباحث إلى هذه الدراسات المختارة لتحليل النتائج وتقديم استنتاجاته في إطار البحث الحالي، وهي كالاتي:

١. قام البحث بها دياجينج تيارا أنجاني وعبد الرحمان ٢٠٢٤م، المجلة العلمية. تحت العنوان "فعالية استخدام تطبيق دوولينجو كوسيلة إعلامية التعلم القائم على الألعاب التعليمية في التحسين إتقان المفردات العربية في ميثريشيت ويتاياتان مدرسة". والأهداف من هذا البحث لمعرفة المعوقات ومدى فاعلية استخدام الوسائط التعليمية لتطبيق دوولينجوفي إتقان اللغة مدينة عربية. يستخدم البحث الأساليب النوعية، وهي التكنولوجيا البيانات التي تم جمعها والمتاحة هي المقابلات والاستبيانات. قد يكون من الصعب استخدامه، ولكن يمكن استخدامه كوسيلة تعليمية تعتمد على الألعاب التعليمية والتي سيتم تدريبها كل شيء هو نفس القديم، وكل شيء آخر ترك وحده ليست مملة ولكنها جادة في التركيز على التدريب، فعالة وكفؤة. ونتيجة هذا البحث أن يمكن استخدام تطبيق دوولينجوكوسيلة تعليمية تقوم على أساس اللعب التعليمية وتهدف لتدريب المهارة اللغوية بدقة من خلال إتقان المفردات. بالإضافة إلى ذلك، يعد هذا التطبيق أيضاً حلاً فعالاً للتغلب على الملل في عملية التعلم، حيث يجمع بين عناصر اللعبة الممتعة والتعلم الجاد والمركّز. وبالتالي، لا يساعد دولينجو على تحسين

تركيز الطلبة فحسب، بل يجعل عملية التعلم أكثر كفاءة وفعالية في تحقيق أهداف تعليم اللغة.

الفرق بين بحث الذي قام به دياجينج تيارا أنجاني وعبد الرحمان مع البحث الذي قمت به، أن موضوع البحثي هو استخدام وسيلة دوولينجولتعليم المفردات على أساس المدخل التلعيب، أما البحث السابق هي تختصّ يبحث عن فعالية استخدام وسيلة دوولينج لترقية حفظ المفردات، أما المتشابه بين البحث السابق والبحث الذي قمت به في استخدام وسيلة دوولينج.

٢. قام البحث به دادي كورنياوان، آراي فقيه إبراهيم، جاجا، مايا ديوي كورنيا ٢٠٢٤م، تحت العنوان "تحليل فاعلية تطبيق دوولينجو كوسيلة تعليمية للمستوى الأساسي في تعليم اللغة الإنجليزية (BIPA) للمستوى الأساسي" والأهداف من هذا البحث لمعرفة فعالية تطبيق دوولينجو في المساعدة في عملية تعلم اللغة الإندونيسية للناطقين بأجنبية (BIPA) في المرحلة الابتدائية. ونتيجة هذا البحث أن أظهر تطبيق دوولينجو فعاليته وإمكانية الاعتماد عليه كأداة تعليمية في برامج تعليم اللغة الإندونيسية للناطقين بلغات أخرى (BIPA) على مستوى المبتدئين. يمكن استخدام التطبيق كوسيلة تدعم عملية تعلم اللغة، مما يساعد المتعلمين الجدد على فهم وإتقان أساسيات اللغة الإندونيسية بطريقة تفاعلية وسهلة الاستخدام. يوفر دوولينجو مجموعة من الميزات التي تسهل عملية التعلم، مما يجعله خيارًا مناسبًا لتعريف الإندونيسية للناطقين الأجانب الذين بدأوا للتو في تعلمها.

الفرق بين بحث الذي قام بها دادي كورنياوان، آراي فقيه إبراهيم، جاجا، مايا ديوي كورنيا، مع البحث الذي قمت به، أن موضوع البحثي هو استخدام وسيلة دوولينجو لتعليم المفردات على أساس مدخل تلعيب، أما البحث السابق تحليل فعالية تطبيق دوولينجو كوسيلة تعليمية من المستوى الأساسي BIPA الذي يُستخدم لتعلم اللغة الإندونيسية الخاصة بغير الناطقين بها بينما يركز البحث الحالي على التعليم المفردات على أساس مدخل تلعيب. أما المتشابه بين البحث السابق والبحث الذي قمت به في استخدام وسيلة دوولينج.

٣. قام البحث به أحمد يازد، محمد شمشل المعارف، محمد أناع فردوس، مجلة العلمية ٢٠٢٣م. تحت العنوان "تأثير تطبيق وسيلة دوولينجو لترقية إتقان المفردات لدى الطلبة في الفصل الثامن بمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٦ نجانوجوع".
الهدف من هذا البحث هو استكشاف استخدام تطبيق دوولينجو لتحسين إتقان المفردات العربية لدى الطلبة الصف الثامن في MTsN 6 Nganjuk. ونتيجة هذا البحث أن تطبيق دوولينجو كان له تأثير إيجابي على نتائج تعلم الطلبة، وبالتحديد كان هناك زيادة في إتقان المفردات العربية بمدرسة الثانوية الحكومية ستة في الصف الثامن الأول، يمكن ملاحظة أن متوسط قيمة الاختبار القبلي بلغ ٧٤,٧ في المتوسط، وبلغ متوسط قيمة الاختبار البعدي ٩٧,٥. وفي الوقت نفسه وفقاً لحساب اختبار t-test ينتج قيمة $t = 6.977$ حيث إذا تم تضمينها في أساس اتخاذ القرار، فإن $t > t_{count}$ الجدول أو $9,718 < 2,060, 2,060$. بالإضافة إلى ذلك، هناك أيضاً قيمة Sig. (ثنائية الذيل) وهي 0.000 وهو ما يعني أن $0.00 > 0.05$ ثم يتم رفض H_0 وقبول H_1 .

الفرق بين بحث الذي قام به أحمد يازد، محمد شمشل المعارف، محمد أناع فردوس مع البحث الذي قمت به، أن موضوع البحثي هو استخدام وسيلة دوولينجو لتعليم المفردات على أساس مدخل تلعب، أما البحث السابق تأثير تطبيق وسيلة دوولينجو لترقية إتقان المفردات أن بحثها يركز البحث في هذه المقالة على تحليل إتقان المفردات العربية باستخدام تطبيق دوولينجو بين الطلبة الصف الثامن. تهدف هذه الدراسة إلى معرفة ما إذا كان التطبيق قادراً على تحسين إتقان الطلبة للمفردات اللغوية وجعل تعلم اللغة أكثر متعة وسهولة. كانت الطريقة المستخدمة هي المنهج الكمي مع تصميم تجريبي مسبق، وأظهرت النتائج تحسناً ملحوظاً في اكتساب المفردات بعد استخدام تطبيق دوولينجو. أما المتشابه بين البحث السابق والبحث الذي قمت به في استخدام وسيلة دوولينجو.

٤. قام البحث به دند جنينشة، فكريثوان، شريفدين المجلة العلمية ٢٠٢٤م، عنوان البحث "تأثير تطبيق اللعب دوولينجو لقدرة اللغويات لدى طلاب"، والأهداف من هذا البحث إلى استكشاف وقياس تأثير تطبيق لعبة دوولينجو على تحسين مهارات

طلاب اللغوية. وينصب التركيز الرئيسي على فهم إلى أي مدى يمكن أن يؤثر استخدام لعبة دوولينجو كأداة تعليمية تفاعلية على تنمية المهارات اللغوية لدى طلاب ، ويتضمن ذلك اكتساب المفردات والقواعد اللغوية والقدرة على التواصل الفعال. سيقوم البحث أيضًا بتقييم كيف يمكن أن يسهم دوولينجو كلعبة تعليمية في تعلم اللغة بطريقة تفاعلية تشجع طلاب على المشاركة النشطة في عملية التعلم. والنتائج هذا البحث أن تطبيق اللعب له تأثير إيجابي كبير على قدرات طلاب اللغوية، ويمكن أن يزيد من حماسة طلاب أو حماسهم للتعلم.

الفرق بين بحث الذي قام به دند جنينشة، فكركتوان، شريفدين مع البحث الذي قمت به، أن موضوع البحثي هو استخدام وسيلة دوولينجو لتعليم المفردات على أساس مدخل تلعب أما البحث السابق تأثير تطبيق اللعب دوولينجو لقدرة اللغويات لدى طلاب ، أما المتشابه بين البحث السابق والبحث الذي قمت به في استخدام وسيلة دولينج على أساس مدخل تلعب.

٥. قام البحث به روبياتول أداويهي، ريان إيكارحمواوتي، المجلة العلمية ٢٣٠٢٣م، عنوان البحث "تحليل استخدام تطبيق دولينجو على أساس التلعب في عملية تعلم اللغة في المدرسة برماجاما ماديون للتعليم المنزلي". والأهداف من هذا البحث هو تحفيز طلاب في تنفيذ عملية التعلم وتعظيم الشعور بالسعادة في الاستمتاع بعملية الأنشطة التعليمية المنفذة. وتظهر نتائج هذه الدراسة أنه بعد استخدام تطبيق دولينجو القائم على التلعب في عملية تعلم اللغة فإن مستوى فعالية الطالب ٥٠٪، ودافعية الطالب ٢٠٪، ومستوى الجاذبية ٣٠٪.

الفرق بين بحث الذي قام بها روبياتول أداويهي، ريان إيكارحمواوتي مع البحث الذي قمت به، أن موضوع البحثي هو استخدام وسيلة دوولينجو لتعليم المفردات على أساس مدخل تلعب أما البحث السابق هو تحليل استخدام تطبيق دولينجو القائم على التلعب في عملية تعلم اللغة في المدرسة برماجاما ماديون للتعليم المنزلي أي أن بحثها تختص لتحليل استخدام تطبيق دولينجو على أساس التلعب في عملية تعلم اللغة في المدرسة برماجاما ماديون للتعليم المنزلي. أما المتشابه بين البحث السابق والبحث الذي قمت به في استخدام وسيلة دولينج على أساس مدخل تلعب.

٦. قام البحث به محمد صفوي إدريس، بايق ويديا، نيتا كاسيه، سوبرمانتو في المجلة العلمية ٢٠٢٣، تحت العنوان " تأثير استخدام وسائط دولينجو في ترقية حفظ المفردات طلاب الثانوية بإندونيسيا" والأهداف من هذا البحث هي: (١) تقييم فعالية استخدام برنامج دولينجو، وهو برنامج تعليمي متعدد الوسائط، في تحسين اكتساب المفردات لدى طلاب الصف الثامن في مدرسة سلافارينج الإسلامية الإعدادية خلال العام الدراسي ٢٠٢٣/٢٠٢٤. (٢) وللتغلب على الصعوبات التي يواجهها طلاب في تطبيق المفردات في المحادثة ومشاكل التركيز في الفصل، من خلال استخدام دوولينجو لجعل تعلم المفردات أكثر متعة وفعالية. ونتيجة هذا البحث يُظهر أن استخدام تطبيق "دولينجو" له تأثير إيجابي في تحسين احتفاظ طلاب بمفردات اللغة العربية. وقد أظهرت المجموعة التجريبية التي تم تدريسها باستخدام "دولينجو" تحسناً ملحوظاً في الاحتفاظ بالمفردات مقارنة بالمجموعة الضابطة. جُمعت البيانات من خلال اختبارات الاختيار من متعدد، والتي أظهرت فعالية البرنامج في تحسين تعلم المفردات.

الفرق بين بحث الذي قام به محمد صفوي إدريس، بايق ويديا، نيتا كاسيه، سوبرمانتو، مع البحث الذي قمت به، أن موضوع البحثي هو استخدام وسيلة دوولينجو لتعليم المفردات على أساس مدخل تلعب أما البحث السابق هو تأثير استخدام وسائط دوولينجو في ترقية حفظ المفردات طلاب الثانوية بإندونيسيا، أن بحثها تختصّ تقييم فعالية استخدام برنامج دولينجو، وهو برنامج تعليمي متعدد الوسائط، في تحسين اكتساب المفردات. أما المتشابه بين البحث السابق والبحث الذي قمت به في استخدام وسيلة دولينج لتعليم المفردات.

٧. قام البحث به تري وانتو أبوكو، الفاروقي العلواني، سو لي تشونغ في المجلة العلمية ٢٠٢٤م، تحت العنوان " تصورات طلاب حول استخدام الهاتف المحمول في تعلم اللغة التعلم اللغوي بمساعدة الهاتف المحمول من خلال دوولينجو في تحسين إتقان المفردات في المرحلة الجامعية" والأهداف من هذا البحث هي: استكشاف تصورات طلاب حول استخدام تطبيق دوولينجو في تحسين إتقان المفردات على مستوى التعليم العالي. ونتيجة هذا البحث يُظهر أن طلاب كان لديهم استجابة إيجابية

لاستخدام تطبيق دوولينجو لتعلم اللغة الإنجليزية خارج الفصل الدراسي، واعتبر هذا التطبيق فعالاً في مساعدتهم على إثراء مفردات اللغة الإنجليزية.

الفرق بين بحث الذي قام به تري وانتو أبوكو، الفاروقي العلواني، سو لي تشونغ ، مع البحث الذي قمت به، أن موضوع البحثي هو استخدام وسيلة دوولينجو لتعليم المفردات على أساس مدخل تلعب أما البحث السابق هو تصورات طلاب حول استخدام الهاتف المحمول في تعلم اللغة التعلم اللغوي بمساعدة الهاتف المحمول من خلال دوولينجو في تحسين إتقان المفردات في المرحلة الجامعية. أما المتشابه بين البحث السابق والبحث الذي قمت به في استخدام وسيلة دولينج.

٨. قام البحث به ماهيودين ريتونجا، سوسي رامادانتى فيرياني، مارتن كوستاتي، إحسان خيف، أبري وردانا ريتونجا، ريتي ياسمار في المجلة العلمية ٢٠٢٢م، تحت العنوان " دولينجو: منصة لتعليم مهارة الكلام باللغة العربية لتعليم الأندروجيا" والأهداف من هذا البحث هي: تسهيل تعلم اللغة العربية للمتعلمين من خلال استخدام تطبيقات التعلم متعددة الوسائط مثل دوولينغو، والتي يمكن استخدامها للتدريب بشكل مستقل في أماكن مختلفة. ونتيجة هذا البحث يُظهر أن دوولينجو يحتوي على ميزة مثيرة تُسمى "الألعاب التعليمية"، والتي تجمع بين الصوت والفيديو حول قواعد اللغة العربية في شكل لعبة. وهذا يجعل تعلم اللغة العربية أكثر متعة وأقل مللاً.

الفرق بين بحث الذي قام به ماهيودين ريتونجا، سوسي رامادانتى فيرياني، مارتن كوستاتي، إحسان خيف، أبري وردانا ريتونجا، ريتي ياسمار مع البحث الذي قمت به، أن موضوع البحثي هو استخدام وسيلة دوولينجو لتعليم المفردات على أساس مدخل تلعب أما البحث السابق دولينجو: منصة لتعليم مهارة الكلام باللغة العربية لتعليم الأندروجيا، ويركز هذا البحث باستخدام وسيلة دوولينجو في تعلم الأندراغوجيا. أما المتشابه بين البحث السابق والبحث الذي قمت به في استخدام وسيلة دولينج.

٩. قام البحث به جيهان أنديني، مرياتي سلمية في المجلة العلمية ٢٠٢٤م تحت العنوان: "تأثير الدولينغو على إتقان المفردات اللغوية لدى طلاب الصف الثامن الابتدائي"، والأهداف من هذا البحث هي: لدراسة تأثير تطبيق دوولينجو على اكتساب

المفردات لدى طلاب الصف الثامن الابتدائي، ونتيجة هذا البحث أظهرت أن استخدام دوولينجو كان له تأثير كبير على اكتساب طلاب للمفردات اللغوية، بقيمة $p < 0.05$. شملت الدراسة ٢٥ طالبًا من طلاب الصف الثامن في مدرسة تامان بنديديكان إسلام الإعدادية في ميدان، الذين حضروا جلسة تعلم المفردات لمدة أسبوعين. تم جمع البيانات من خلال اختبارات المفردات التي أُجريت قبل فترة التدخل وبعدها.

الفرق بين بحث الذي قام به جيهان أنديني، مرياتي سلمية مع البحث الذي قمت به، أن موضوع البحثي هو استخدام وسيلة دوولينجو لتعليم المفردات على أساس مدخل تلعب أما البحث السابق يناقش هذا البحث تأثير الدوولينجو على إتقان طلاب الصف الثامن الابتدائي للمفردات اللغوية في حين أن البحث الحالي يستخدم دوولينجو على أساس التلعب، أما المتشابه بين البحث السابق والبحث الذي قمت به في استخدام وسيلة دوولينجو.

١٠. قام البحث به إمام طبرونية، وأندريه سوتيسنا، وأندري سوباريتش، ومحمد فرحان ٢٠٢٢م، تحت العنوان: تأثير تطبيق دوولينجو على مهارة الكلام باللغة العربية. والأهداف من هذا البحث هي: لدراسة تأثير استخدام تطبيق دوولينجو كوسيلة مبتكرة لتحسين مهارات التحدث باللغة العربية، ونتيجة هذا البحث أظهرت النتائج أن ٧٤,٦٪ من الباحثين وافقوا على أن تطبيق دوولينجو كان له تأثير في تحسين مهارات التحدث باللغة العربية، بينما أعطى ٢٥,٤٪ من الباحثين رأيًا عاديًا يفيد بعدم وجود تأثير.

الفرق بين بحث الذي قام به إمام طبرونية، وأندريه سوتيسنا، وأندري سوباريتش، ومحمد فرحان مع البحث الذي قمت به، أن موضوع البحثي هو استخدام وسيلة دوولينجو لتعليم المفردات على أساس مدخل تلعب أما البحث السابق تركز هذه البحث فقط على مناقشة كيفية تأثير تطبيق دوولينجو على قدرة طلاب على إتقان المفردات. فهي لا تتضمن أو تستخدم مناهج تعليمية أخرى قد تكون ذات صلة في تحسين فعالية تعلم المفردات، مثل النهج التوجيهي أو النهج التواصلي أو النهج

السياقي الذي قد يوفر منظوراً أكثر شمولاً لاستراتيجيات تدريس المفردات. أما المتشابه بين البحث السابق والبحث الذي قمت به في استخدام وسيلة دولينج.

الجدول ١.١ الدراسات السابقة

اسم، والموضوع	أشكال التصنيف
١. دياجينج تيارا أنجاني وعبد الرحمان ٢٠٢٤م، المجلة العلمية. تحت العنوان "فعالية استخدام تطبيق دوولينجو كوسيلة إعلامية التعلم القائم على الألعاب التعليمية في التحسين إتقان المفردات العربية في ميترشيت ويتاياتان مدرسة".	المنهج الوصفي النوعي
٢. روبياتول أداويهي، ريان إيكارحماواتي، المجلة العلمية ٢٠٢٣م، عنوان البحث "تحليل استخدام تطبيق دولينجو على أساس التلعيب في عملية تعلم اللغة في مدرسة برماجاما ماديون للتعليم المنزلي".	
٣. داداي كورنياوان، آراي فقيه إبراهيم، جاجا، مايا ديوي كورنيا ٢٠٢٤م، تحت العنوان "تحليل فاعلية تطبيق دولينجو كوسيلة تعليمية للمستوى الأساسي في تعليم اللغة الإنجليزية (BIPA) للمستوى الأساسي"	
٤. أحمد يازد، محمد شمشل المعارف، محمد أناع فردوس، مجلة العلمية ٢٠٢٣م. تحت العنوان "تأثير تطبيق وسيلة دوولينجو لترقية إتقان المفردات لدى طلاب في الفصل الثامن بمدرسة المتوسطة الإسلامية	

	الحكومية ٦ نجانوجوع".
	٥. فكركرنثوان، شريفدين المجلة العلمية ٢٠٢٤م، عنوان البحث "تأثير تطبيق اللعب دوولينجو لقدرة اللغويات لدى طلاب
	٦. ماهيودين ريتونجا، سوسي رامادانتي فييرياني، مارتن كوستاتي، إحسان خيف، أبري وردانا ريتونجا، رينتي ياسمار في المجلة العلمية ٢٠٢٢م، تحت العنوان " دولينجو: منصة لتعليم مهارة الكلام باللغة العربية لتعليم الأندروجيا"
	٧. محمد صفوني إدريس، بايق ويديا، نيتا كاسيه، سوبرمانتو في المجلة العلمية ٢٠٢٣، تحت العنوان "
دراسة تجريبية	٨. جيهان أنديني، مرياتي سلمية في المجلة العلمية ٢٠٢٤م تحت العنوان: "تأثير الدولينغو على إتقان المفردات اللغوية لدى الطلبة الصف الثامن الابتدائي".
	٩. إمام طبرونية، وأندريه سوتيسنا، وأندري سوباريتش، ومحمد فرحان ٢٠٢٢م، تحت العنوان: تأثير تطبيق دوولينجو على مهارة الكلام باللغة العربية.
الأساليب المختلطة	١٠. تري وانتو أبوكو، الفاروقي العلواني، سو لي تشونغ في المجلة العلمية ٢٠٢٤م، تحت العنوان "تصورات الطلبة حول استخدام الهاتف المحمول في تعلم اللغة

	<p>التعلم اللغوي بمساعدة الهاتف المحمول من خلال دوولينجو في تحسين إتقان المفردات في المرحلة الجامعية"</p>
--	---

بناءً على الجدول أعلاه، فإن موضوع هذا البحث هو استخدام وسيلة دوولينجو على أساس مدخل تلعب لتعليم المفردات لدى الطلبة في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الأولى بمالانج، في الدراسات السابقة التي ذكرتها في هذه الأطروحة هناك ٣ اتجاهات، الأول هو المنهج الوصفي الكيفي، والثاني الدراسات التجريبية، والثالث هو المنهج المختلط. ويندرج الباحث ضمن مجموعة الدراسات التجريبية، ولكنه يختلف عن الدراسات السابقة التي تم إجراؤها لأن الباحث يستخدم المتغير دوولينجو، تلعب، والتعليم المفردات. بينما السابق لم يستخدم الثلاثة متغيرات.

الفصل الثاني الإطار النظري

المبحث الأول: دولينجو

أ. تعريف دولينجو

دولينجو هو تطبيق لتعلم اللغات يحظى بشعبية كبيرة في جميع أنحاء العالم. تم تصميم هذا التطبيق لمساعدة المستخدمين على تحسين مهاراتهم اللغوية بطريقة ممتعة وتفاعلية. دولينجو متاح في كل من إصدارات الويب وتطبيقات الهاتف المحمول، ويحتوي على ٦٦ دورة لغة مختلفة متاحة في ٢٣ لغة. وقد استخدم هذا التطبيق أكثر من ٥٠٠ مليون مستخدم حول العالم.^{١٠} يستخدم دولينجو طريقة تعليمية تسمى تلعب، حيث يمكن للمستخدمين تعلم لغات مثل ممارسة الألعاب من خلال استخدام الأساليب السمعية والبصرية في التعلم. يحتوي هذا التطبيق أيضًا على ميزات مجانية يمكن أن تساعد المستخدمين على توسيع مفرداتهم العربية وتحسين مهاراتهم في اللغة العربية.^{١١}

في هذه الحالة، صمم Ai تطبيق دولينجو كمنصة لتعلم اللغة فعالة وممتعة للغاية. يستخدم هذا التطبيق طريقة اللعب، والتي تتيح للمستخدمين تعلم اللغات مثل ممارسة الألعاب باستخدام الطرق الصوتية والمرئية. بالإضافة إلى ذلك، يحتوي هذا التطبيق على ميزات مجانية يمكن أن تساعد المستخدمين على توسيع مفرداتهم وتحسين مهاراتهم في اللغة العربية. دولينجو هي منصة لتعلم اللغات عبر الإنترنت تقدم دورات لغة مختلفة بما في ذلك اللغة العربية.^{١٢}

¹⁰ Firda Septiani, "Duolingo : Aplikasi Belajar Bahasa Dengan Lebih Dari 60 Bahasa Secara Gratis Dan Mudah Dipahami," n.d.

¹¹ Elin Herlina, Audi Yundayani, and Sari Astuti, "Penggunaan Duolingo Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa," *Penggunaan Duolingo Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa*, no. 2012 (2021): 244–53.

¹² Ningsih Manoppo, Siti Aliyya Laubaha, and Nurhanifa Basarata, "Ragam Aplikasi Dalam Pembelajaran Bahasa Arab," *Assuthur: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 1, no. 2 (January 2, 2023): 80–97, <https://doi.org/10.58194/as.v1i2.473>.

في سياق تعلم اللغة العربية على دولينجو ، يمكن أن يشمل التصنيف أو الميزات الرئيسية ما يلي:

١. تدريس النصوص: يتيح تطبيق دولينجو للمستخدمين تعلم القراءة والكتابة باللغة العربية. سيتم إعطاؤهم نصًا باللغة العربية يجب قراءته وترجمته. سوف يتعلم المستخدمون أيضًا القواعد والمفردات وفهم القراءة.
٢. ممارسة الاستماع: تتضمن المنصة أيضًا ممارسة الاستماع لمساعدة المستخدمين على فهم النطق واللهجات باللغة العربية. وقد يشمل ذلك الاستماع إلى كلمات أو عبارات أو جمل باللغة العربية والإجابة على الأسئلة ذات الصلة.
٣. القواعد والمفردات: يركز تطبيق دولينجو على تعليم القواعد وإدخال المفردات الأساسية باللغة العربية. سوف يتعلم المستخدمون المفاهيم الأساسية مثل تصريف الأفعال والصفات والأسماء والمزيد.
٤. ممارسة التحدث: يوفر دولينجو أحيانًا تدريبًا على التحدث حيث يُطلب من المستخدمين التحدث في الميكروفون وتسجيل أصواتهم. وهذا يساعد في تطوير مهارات التحدث باللغة العربية.
٥. التفاعلية والألعاب: إحدى الميزات التي تجعل دولينجو متميزًا هو استخدامه لعناصر الألعاب. يمكن للمستخدمين إكمال التمارين عن طريق حل التحديات وكسب النقاط، مما يجعل التعلم أكثر متعة.
٦. تتبع التقدم: تتيح هذه المنصة للمستخدمين تتبع تقدمهم بمرور الوقت. يمكنهم أن يروا مدى تقدمهم في مختلف جوانب اللغة.
٧. المجتمع والتفاعل: يحتوي دولينجو أيضًا على ميزة مجتمعية حيث يمكن للمستخدمين التفاعل وتبادل الخبرات ومساعدة بعضهم البعض في تعلم اللغة العربية.

٨. دروس مخصصة: يقوم دولينجو في كثير من الأحيان بتخصيص المواد التعليمية بناءً على قدرات كل مستخدم وتقدمه، بحيث يتمتع كل مستخدم بتجربة تعليمية فريدة من نوعها.^{١٣} في الختام، يتميز دولينجو بأنه مع توفر هذه الميزات، يمكن للمستخدمين تعلم اللغة العربية بطريقة أكثر تفاعلية ومتعة. بالإضافة إلى ذلك، يقوم دولينجو أيضاً بتكييف المواد التعليمية بشكل متكرر بناءً على قدرات كل مستخدم وتقدمه، بحيث يتمتع كل مستخدم بتجربة تعليمية فريدة من نوعها.

ب. مزايا تطبيق دوولينجو وعيوبه

استناداً إلى نتائج بحث ألان جيلاني وديلا راشمادانتي سوتاري، هناك العديد من المزايا والعيوب في دوولينجو.^{١٤}

١. زيادة التحفيز، يشعر العديد من الطلبة بتحفيز أكبر لتعلم اللغة الإنجليزية باستخدام دوولينجو.

٢. سهولة الفهم، تُعتبر أسئلة المفردات في دوولينجو مثيرة للاهتمام وسهلة الفهم من قبل الطلبة.

٣. يخفف الملل، يمكن أن يقضي دوولينجو على الملل في التعلم ويجعل عملية التعلم أكثر متعة.

٤. المرونة، يمكن الطلبة التعلم في أي وقت وفي أي مكان، مما يوفر فرصة للتعلم بشكل أكثر نشاطاً في التعلم.

والعيوب وسيلة دوولينجو كما يلي:

١. قيود الاتصال بالإنترنت، من الصعب استخدام دوولينجو إذا لم يكن هناك اتصال بالإنترنت، وهو ما يمثل عقبة أمام بعض الطلبة.

¹³ Dwi Khoirotun Nisa, "Aplikasisbelajardbahasadarabdsebagaiidmedia Pembelajaran Bahasadarab Daring (Online)" (jember, isntitut agama islam negeri jember, 2021).

¹⁴ Alan Jaelani and Dilla Rachmadanti Sutari, "Students' Perception Of Using Duolingo Application As A Media In Learning Vocabulary," n.d.

٢. التحديات في الاستخدام، يواجه بعض الطلبة صعوبة في استخدام هذا التطبيق، خاصةً في حالة عدم وجود اتصال بالإنترنت.

٣. لا يدعم جميع اللهجات، يركز دوولينجو على تعليم اللغات الفصحى وليس لهجات معينة. على سبيل المثال، تستخدم اللغة العربية في دوولينجو اللغة العربية الفصحى في دوولينجو، وليس لهجات مثل اللغة العربية المصرية. هذا النهج يجعلها أكثر عالمية.

مراجع أخرى تقول الشيء نفسه عن مزايا وعيوب تطبيق دوولينجو القائم على التلعيب.^{١٥}
المزايا وسيلة دوولينجو

١. التحفيز والترفيه، يمكن لتطبيق دوولينجو أن يجعل عملية تعلم اللغة ممتعة ومشابهة لألعاب الفيديو، مما قد يزيد من تحفيز الطلبة على مواصلة التعلم.

٢. التعلم المرن، يسمح التطبيق لطلبة بالتعلم بالسرعة التي تناسبهم، وهو ما يمكن أن يكمل التعليم التقليدي في الفصول الدراسية.

٣. الاستخدام الواسع، جذب دوولينجو أكثر من ٣٠ مليون مستخدم ويمكن استخدامه للغات متعددة، مما يجعله أداة مفيدة لتعلم اللغة.

العيوب وسيلة دوولينجو

١. محدودية المفردات والقواعد النحوية، لا يزال دوولينجو بحاجة إلى التحسين من حيث تغطية المفردات والقواعد النحوية، خاصة للمستويات العليا.

٢. طريقة الترجمة المباشرة، يعتمد التطبيق كثيراً على طريقة الترجمة المباشرة، والتي قد لا تكون فعالة دائماً في جميع السياقات.

¹⁵ Samaa Zaki Abdeen Abdelghany, "Students' Attitudes Towards Using Duolingo As A Self-Learning Artificial Intelligence-Based App In Distance Learning During The Pandemic In The United Arab Emirates," *المجلة العربية للعلوم التربوية والنفسية* ٦, no. 29 (September 1, 2022): 567–601, <https://doi.org/10.21608/jasep.2022.258830>.

٣. تطوير مهارة التحدث، مهارات التحدث غير متطورة بسبب عدم تكامل الدردشة الآلية، مما يجعلها المهارة الأقل تطوراً بين مهارات اللغة الإنجليزية كلغة ثانية. تقول مراجع أخرى أيضاً نفس الشيء عن مزايا وعيوب تطبيق دوولينجو القائم على التلعيب .

ج. خطوات استخدام تطبيق دوولينجو

فيما يلي خطوات التسجيل في حساب دوولينجو لتبدأ تعلم المفردات:^{١٦}

١. ادخل إلى موقع دوولينجو الإلكتروني أو التطبيق
- أ- الموقع الإلكتروني: افتح دوولينجو <https://www.duolingo.com> من خلال متصفح على جهاز الكمبيوتر أو الجهاز المحمول.
- ب- التطبيق: قم بتنزيل تطبيق دوولينجو من (Anroid) Play store و (ios) App Store.
٢. ابدأ عملية التسجيل
- انقر على زر البدء في الصفحة الرئيسية للموقع أو التطبيق.
٣. اختر اللغة التي تريد تعلمها
- اختر اللغة التي تريد تعلمها من القائمة. يقدم دوولينجو العديد من اللغات، بما في ذلك العربية والإنجليزية والإسبانية والفرنسية وغيرها.
٤. إنشاء حساب
- أ. سيطلب منك دوولينجو إنشاء حساب. يمكنك التسجيل باستخدام.
- ب. البريد الإلكتروني: أدخل عنوان بريد إلكتروني نشط، وأنشئ كلمة مرور، واملأ التفاصيل المطلوبة.
- ج. حساب غوغل: يمكن التسجيل مباشرةً باستخدام حساب غوغل.
- د. حساب فيسبوك: بديل آخر هو استخدام حساب فيسبوك.

¹⁶ Hero Gunawan et al., "Pemanfaatan Duolingo Untuk Meningkatkan Vocabulary Siswa - Siswi Di Sman 11 Garut," *Jurnal Abdimas Bina Bangsa* 4, no. 2 (August 24, 2023): 1296–1302, <https://doi.org/10.46306/jabb.v4i2.619>.

٥. اختيار رافعة تعلم المفردات
- عندما يبدأ الطالب في تعلّم المفردات تطلب دوولينجو تقييم مستوى كفاءته في اللغة العربية من أجل تخصيص الدروس التي ستُقدّم له.
- يتوفر اختيار مستويات القدرة:
- أ. أنا جديد في اللغة العربية: للمبتدئين الذين ليس لديهم أي معرفة باللغة العربية على الإطلاق.
- ب. أعرف بعض الكلمات الشائعة: للمستخدمين الذين يعرفون بعض الكلمات الأساسية في اللغة العربية.
- ج. يمكنني إجراء محادثات أساسية: للمستخدمين الذين يمكنهم إجراء محادثات بسيطة بالفعل.
- د. يمكنني التحدث عن مواضيع مختلفة: للمستخدمين القادرين على التحدث عن مواضيع مختلفة.
- هـ. يمكنني مناقشة معظم المواضيع بالتفصيل: للمستخدمين المتقدمين الذين يمكنهم مناقشة المواضيع بالتفصيل.
- بمجرد أن يختار المستخدم أحد الخيارات، سيقوم دوولينجو بتخصيص المادة التعليمية بناءً على مستوى المهارة المحدد.
٦. وضع أهداف يومية
- يقدم دوولينجو أهدافاً يومية للتعلم. يمكنك اختيار مقدار الوقت الذي تريد قضاءه كل يوم (على سبيل المثال، ٥، ١٠، ١٥ دقيقة).
٧. ابدأ التعلّم
- بمجرد اكتمال التسجيل، سيتم توجيهك إلى الدرس الأول. يستخدم دوولينجو طريقة التلعيب التي تجعل التعلم ممتعاً وتفاعلياً.
٨. التحقق من البريد الإلكتروني
- إذا قمت بالتسجيل باستخدام البريد الإلكتروني، فتأكد من التحقق من بريدك الإلكتروني عن طريق التحقق من صندوق الوارد الخاص بك واتباع التعليمات التي يقدمها

دوولينجو، وتستطيع التعلُّم في أي وقت وفي أي مكان، وتتبع التقدم المحرز في تعلُّم مفردات من خلال تطبيق أو موقع إلكتروني.

د. خطوات التعليم وسيلة باستخدام دوولينجو

هناك عدة خطوات في تنفيذ التعلُّم القائم على التلعيب القائم على التلعيب (وفقًا لكارل كاب،

٢٠٠٢)^{١٧}

١. تحديد أهداف التعلم:

ضع أهدافًا واضحة، مثل عدد المفردات أو XP لتحقيقها.

٢. استخدام عناصر التلعيب

استخدم النقاط والشارات ولوحات المتصدرين والمهام اليومية لتحفيز الطلاب.

٣. تصميم تحديات متدرجة

ابدأ بدروس سهلة وزد من صعوبتها تدريجيًا.

٤. تقديم ملاحظات فورية

استخدم ميزة دوولينجو لإعطاء ملاحظات فورية على إجابات الطلاب.

٥. أضف أنشطة اجتماعية

تشجيع المنافسة الصحية من خلال لوحات المتصدرين أو إنشاء مجموعات دراسية.

٦. منح الجوائز

استخدمشارات التطبيق أو مكافآت المعلم الإضافية لتحفيز الطلاب.

٧. تقييم نتائج التعلم

تحليل البيانات من دوولينجو (XP، والمستوى، والتقدم) ودمجها مع اختبارات

إضافية لتقييم إنجاز الطلاب. يعمل هذا النهج على تحسين التحفيز ونتائج التعلم

باستخدام عناصر اللعبة.

¹⁷ sedigheh Hannani et al., "Design and Effect of Neurosurgical Educational Software Using Gamification on Students' Learning and Motivation," *Journal of Advances in Medical Education and Professionalism* 12, no. 3 (July 2024), <https://doi.org/10.30476/jamp.2024.101115.1917>.

هـ. مميزات تطبيق دولينجو

دولينجو هو تطبيق بنموذج تلعب حيث تم تصميم نظام التطبيق بطريقة كلعبة أو لعبة. أنشطة تعلم اللغة على تطبيق دولينجو مصنوعة مثل الألعاب. من خلال إضافة ميزات مثيرة للاهتمام عادة ما تكون موجودة في الألعاب،^{١٨} بما في ذلك :

١. تحدي

يصبح التعلم أكثر صعوبة من خلال جعل أسئلة التدريب نصف سلم الإنجاز، حيث يتعين علينا أن نكون قادرين على حل الأسئلة الموجودة على هذا السلم قبل أن نتمكن من الانتقال إلى السلم التالي وستصبح أسئلة التدريب أيضاً صعبة بشكل متزايد. ثم هناك نظام "الحياة". إذا أجبنا على سؤال بشكل غير صحيح، فإن عدد الأرواح التي لدينا سوف ينخفض، وإذا نفذت حياتنا فلا يمكننا إعادة السؤال مرة أخرى ومنتظر حوالي ٤ ساعات لإعادته. وهذا سيجعل الطلبة أكثر تركيزاً وعدم التسرع في الإجابة على الأسئلة. علاوة على ذلك، هناك أيضاً مهام يومية، حيث يتعين علينا إكمال أوامر المهمة للحصول على الجوائز. أخيراً، هناك ميزة الخط اليومي، في كل مرة نقوم فيها باختبار تدريبي في ذلك اليوم، سنحصل على نقطة خط واحدة، لذلك إذا كنا منضبطين في ممارسة التدريب كل يوم، فإن نقاط الخط التي سنحصل عليها ستكون أعلى.

٢. جائزة

في هذا التطبيق سوف نحصل على جوائز على شكل نقاط خبرة والماس. نحصل على هذه الجائزة من خلال إكمال أسئلة التدريب والمهام اليومية وأيضاً الإنجازات أو الجوائز التي تمكنا من الحصول عليها. يمكننا استخدام ٦ آلاف نقطة خبرة لشراء شيء ما أو استبداله، بينما يمكننا استخدام الماس لشراء "حياتنا".

¹⁸ Muhammad Raihan Putra Hardiyanto, Gitrif Pahlevi, and Muhammad Fauzi Nugroho, "Pengaruh Fitur-Fitur Aplikasi Duolingo Terhadap Popularitasnya," *Jurnal Sains, Nalar, Dan Aplikasi Teknologi Informasi* 3, no. 1 (July 31, 2023): 23–28, <https://doi.org/10.20885/snati.v3i1.28>.

٣. المنافسة

في تطبيق دوولينجو يمكن للمستخدمين التنافس من خلال خاصية مسابقة الدوري، بدءًا من الدوريات البرونزية، الفضية، الذهبية، الياقوتية، الياقوتية، الزمرد، الجمشت، المعرة، السبج، والأعلى الماسية. كلما زاد عدد نقاط الخبرة التي نجمعتها، كلما ارتفع تصنيف الدوري الخاص بنا .

٤. المميزات الاجتماعية

في هذا التطبيق يمكننا أيضًا إنشاء ملف تعريف وفقًا لرغباتنا ويمكننا إضافة أصدقاء .

٥. ميزة الاشتراك

يوفر دوولينجو أيضًا ميزة مدفوعة مع اشتراك شهري تسمى دوولينجو "Super" وهذه الميزة لها عدة فوائد إضافية للمستخدمين، وهي عدد "الأرواح" وهي غير محدودة، والأراضي التي تم إنشاؤها خصيصًا والتي لا يملكها مستخدمون غير مشتركين. وسنكون أيضًا خاليين من الإعلانات التي تظهر غالبًا في التطبيق.

من خلال ميزات تلعب الموضحة أعلاه، يمكننا أن نرى أن هذا التطبيق يمكن أن يوفر تحفيزًا وحماسًا أكبر لطلبة للتعلم، وبالتالي لا يشعرون بالملل بسهولة أثناء القيام بذلك. بصرف النظر عن إنشاء تلعب يحتوي دوولينجو أيضًا على ميزات يمكن أن تساعد المستخدمين على التعلم، أولها ميزة الدليل الإرشادي. لذا، قبل القيام بالتمارين، يمكننا دراسة المادة لفترة وجيزة. علاوة على ذلك، هناك ميزات صوتية ومرئية حيث لا تكون أسئلة المادة أو التدريب مجرد نص، ولكن يوجد زر صوتي يمكننا الضغط عليه استمع إلى نطق النص ويوجد شخصيات حيوانية أو بشرية مختلفة حتى لا يكون مظهر التطبيق مملاً.

يوفر دوولينجو أيضًا ميزات تدريب لتعلم لغات مختلفة، إليك الدروس المتوفرة

بشكل عام في هذا التطبيق:^{١٩}

¹⁹ Dady Kurniawan, Aray Faqih Ibrahim, and Maya Dewi Kurnia, "Analisis Efektivitas Aplikasi Duolingo sebagai Media Pembelajaran BIPA Tingkat Dasar" 3 (2024).

١. الترجمة: يُطلب من المستخدمين ترجمة الجمل من اللغة الهدف إلى اللغة المصدر أو العكس.
٢. بناء الجملة: يُطلب من المستخدمين بناء الجمل من خلال ترتيب الكلمات أو العبارات المعطاة.
٣. اختيار الكلمات: يتعين على المستخدمين تحديد الكلمات المناسبة من الخيارات المحددة لإكمال الجملة.
٤. النطق: يُطلب من المستخدم نطق كلمة أو جملة، ويقوم برنامج التعرف على الصوت بتقييم صحة النطق.
٥. مطابقة الصور: يُطلب من المستخدمين مطابقة الكلمات أو الجمل مع الصور المقابلة.
٦. ممارسة الاستماع: يستمع المستخدمون إلى الجمل أو المحادثات ويطلب منهم الإجابة على الأسئلة أو ملء المعلومات المفقودة.
٧. تمرين الاختيار من متعدد: يُطلب من المستخدمين اختيار الإجابة الصحيحة من بين عدة خيارات مقدمة.
٨. ترتيب الكلمات: يتم إعطاء المستخدمين كلمات مشوشة ويطلب منهم ترتيبها في جمل صحيحة.
٩. خمن الكلمة: يتم إعطاء المستخدم عدة أحرف وعليه تكوين الكلمة الصحيحة.
١٠. معنى كلمات: يمكن لطلبة إلقاء نظرة على الصور أو الجمل واختيار المعنى الصحيح من الخيارات المحددة.
١١. ممارسة النطق والكتابة: تركز الممارسة على تطوير المهارات الشفهية والمكتوبة.
١٢. اختبار الكفاءة: يتم اختبار المستخدمين على قدرتهم على القراءة والاستماع والكتابة والتحدث باللغة الهدف.

تتألف مادة تعلم اللغة العربية في تطبيق دوولينجو من أربعة أقسام تتفاوت في مستويات الصعوبة، بدءًا من المبتدئ، ثم المستكشف، فالمسافر، وأخيرًا القسم الأكثر صعوبة وهو البطل. يتضمن كل قسم عدة وحدات تحتوي على مواضيع متنوعة. من

خلال الشرح السابق، يمكننا استنتاج أن المزايا المتوفرة في تطبيق دوولينجو متنوعة وتفاعلية، مما يساعد في زيادة اهتمام وتحفيز الطلاب لتعلم اللغة الإندونيسية عبر التطبيق.

المبحث الثاني: تلعب (Gamifikasi)

أ. مفهوم تلعب (gamifikasi)

التلعب في التعليم مصطلح قد يكون وقع غريب على أذن الكثيرين من القراء العرب رغم أهميته الكبيرة في ميدان التعليم، إذ نجد المتعلمين اليوم قد ترعرعوا ونشأوا في ظلال التقنيات الرقمية الحديثة، وصار لزاماً على المعلمين معالجة التحديات المنوطة بتكليف عملية التعلم وفق ما يناسب أنماط تعلم مختلفة ومتطلبات جديدة في التجربة التعليمية، ويعد التلعب أحد أبرز الأساليب والتقنيات التعليمية المستحدثة التي تحقق أقصى استفادة من تلك التجربة التعليمية.^{٢٠} يمكن تعريف التلعب على أنه مفهوم يجمع بين عناصر الألعاب والجماليات ومهارات التفكير النقدي لجذب الانتباه وتحفيز الأفراد وتعزيز عملية التعلم وحل المشكلات المختلفة. من خلال الاستفادة من هذه العناصر، يخلق اللعب تجارب أكثر جاذبية وتفاعلية، والتي يمكن أن تزيد من المشاركة والفعالية في مجموعة متنوعة من السياقات، بما في ذلك التعليم والأعمال والأنشطة اليومية.^{٢١}

يشمل اللعب المنتجات وطرق التفكير والعمليات والخبرات والتصميمات والأنظمة، حيث يتم تطبيق عناصر اللعبة لحل المشكلات التي لا تتعلق بالألعاب. في السياق التعليمي، يمكن تعريف التلعب بأنه عملية تغيير أو تعديل أنشطة التعلم لتصبح أكثر شبيهاً بالألعاب، بحيث يتم تقديم المحتوى بطريقة شيقة وتفاعلية مثل اللعبة.

^{٢٠} أمنيه لطيف ابراهيم، "أثر استخدام بعض استراتيجيات الألعاب التحفيزية (التلعب) على تعلم المفردات والاندماج الفصلي لدى الطلاب المتخصصون في اللغة الإنجليزية،" *مجلة البحث في التربية وعلم النفس*، 0-0، no. 0 (July 29, 2024): 0-0، <https://doi.org/10.21608/mathj.2024.303339.1464>.

^{٢١} Savira Rahmania, Irma Soraya, and Asep Saepul Hamdani, "Pemanfaatan Gamification Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam," *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 11, no. 2 (August 2, 2023): 114-33, <https://doi.org/10.30603/tjmpi.v11i2.3714>.

ب. عناصر التلعيب في التعلم المفردات

مثل كما أوضحنا سابقاً، فإن التلعيب هو أسلوب يطبق عناصر اللعبة في مواقف خارج اللعبة بهدف زيادة سلوك التعلم الإيجابي. لذلك، من المهم بالنسبة لنا أن نفهم العناصر المختلفة التي يتضمنها مفهوم اللعب.
العناصر الأساسية للعب.^{٢٢}

١. نقطة

يمكن أن تكون النقاط مؤشراً لطلبة لإكمال عملية اللعب.

٢. لينكانا

يتم منح الميداليات لإظهار أن الطلبة قد أكملوا المرحلة/التحدي

٣. مستوى

المستوى المرجعي للعب الذي يجب على الطلبة تنفيذه.

٤. لوحة المستوى

علامات المتعلم في اللعب.

٥. الصورة الرمزية

التمثيل البصري لطلبة في اللعب.

سيستمر استخدام عناصر اللعبة في اللعب بشكل أساسي في التطور والتغيير جنباً إلى جنب مع التغيرات في أذواق الألعاب في المجتمع والتقدم في تكنولوجيا المعلومات. بالإضافة إلى ذلك، لا يوجد حد أدنى للمعايير التي تنظم استخدام هذه العناصر في عملية التلعيب. ويجب تعديل كل تطبيق لعناصر اللعبة ليتوافق مع نتائج تحليل احتياجات الطلبة أو الاحتياجات التعليمية لضمان فعاليته.

²² Bayu Rima Aditya, Aldilla Iradianty, and I. Nyoman Darma Kotama, "Analisis Kualitatif Elemen Gamifikasi dalam Games Berbasis ICT untuk Anak Usia Dini," *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer* 10, no. 4 (2024): 725–30, <https://doi.org/10.25126/jtiik.20241046285>.

وفقا لكارل كاب (Karl Kapp)، هناك نوعان من التلعيب.^{٢٣} وفيما يلي شرح لأنواع التلعيب التي يمكن تطبيقها في التعلم الإلكتروني.

١. التلعيب الهيكلي

التلعيب الهيكلي هو أسلوب يطبق عناصر اللعبة في تسلسل المواد التعليمية عبر الإنترنت أو الرقمية لتشجيع الطلبة على الوصول إلى جميع المواد التعليمية المقدمة.^{٢٤} ويتم هذا النهج دون تغيير شكل عرض المادة التعليمية نفسها. في اللعب الهيكلي، يتم الحفاظ على المادة التعليمية في شكلها الأصلي ولا يتم تطويرها أو تعديلها لتتبع نمط اللعبة. تعمل عناصر اللعبة المستخدمة على تحفيز الطلبة ليكونوا أكثر نشاطاً في عملية التعلم، لكن هيكل المادة ومحتواها يظل كما كان قبل اللعب.

باستخدام عناصر من إحدى الألعاب، يهدف هذا النوع من اللعب إلى تحفيز الطلبة حتى يكونوا أكثر نشاطاً في الوصول إلى المواد التعليمية وتعلمها. وينصب التركيز الرئيسي على إشراك الطلبة بشكل أعمق في عملية التعلم.^{٢٥} ويتم تحقيق ذلك من خلال منح مكافآت أو حوافز لإنجاز الطلبة بعد وصولهم إلى المواد التي تم إعدادها وتعلمها. يمكن أن تكون الجائزة على شكل نقاط أو شارات أو غيرها من أشكال التقدير المصممة لزيادة مشاركة الطلبة وتحفيزهم في إكمال سلسلة التعلم بأكملها.^{٢٦}

٢. التلعيب المحتوى

إن أسلوب اللعب في المحتوى هو أسلوب يدمج عناصر اللعبة وأنماط التفكير من اللعبة في المواد التعليمية. الهدف هو أن يكون عرض المواد التعليمية مشابهاً لشكل

²³ Diana Ariani, 'Gamifikasi Untuk Pembelajaran', *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 3.2 (2020), pp. 144-49, doi:10.21009/jpi.032.09.

²⁴ Diana Ariani, Dewi S. Prawiradilaga, and Wasetya Fatharani, "Inovasi Gamifikasi Pada Pembelajaran Matakuliah Pengembangan Media Sederhana," *Jurnal Pembelajaran Inovatif* 5, no. 1 (March 1, 2022): 41-48, <https://doi.org/10.21009/JPI.051.05>.

²⁵ Siti Rohani Jasni, Suhaila Zailani, and Hakim Zainal, "Pendekatan Gamifikasi dalam Pembelajaran Bahasa Arab: Gamification Approach in Learning Arabic Language," *Journal of Fatwa Management and Research*, January 18, 2019, 358-67, <https://doi.org/10.33102/jfatwa.vol13no1.165>.

²⁶ Nabilla Putri Ananda, Fauziyah Tsania Rahmah, and Adi Rafli Ramdhani, "Using Gamification in Education: Strategies and Impact," *Hipkin Journal of Educational Research* 1, no. 1 (April 19, 2024): 1-12.

اللعبة ومظهرها.^{٢٧} على سبيل المثال، يمكن تقديم المواد التعليمية عن طريق إضافة قصة مثيرة للاهتمام أو عناصر سردية، والتي يجب على الطلبة اتباعها. بالإضافة إلى ذلك، يمكن أن يبدأ التعلم من خلال تقديم التحديات لطلبة، وليس من خلال شرح أهداف التعلم كما يحدث عادة في افتتاح جلسة التعلم التقليدية.^{٢٨} ومن المهم أن نتذكر أن إضافة هذه العناصر يجعل المادة التعليمية تشبه برنامج لعبة، ولكنها لا تحول المادة إلى لعبة فعلية. ويهدف هذا إلى زيادة مشاركة الطلبة وتحفيزهم من خلال نهج أكثر تفاعلية وممتعة.

تشتمل المواد التعليمية في مجال اللعب على تطوير المحتوى المتكامل مع عناصر اللعبة. قد يشمل ذلك تنفيذ المستويات في المادة، أو إضافة قصص، أو استخدام مكونات اللعبة الأخرى المتنوعة المدججة في ملفات المواد التعليمية.

ج. مبادئ التلعيب

رأي ميشيل شوارتز (Michelle Schwartz) حول أهمية المبادئ في تحويل التعليم إلى لعبة هو رأي ذو صلة كبيرة.^{٢٩} هذه المبادئ ضرورية لضمان أن يكون تحويل التعليم إلى لعبة فعالاً فبدون مبادئ واضحة، قد لا يكون هذا التحويل ناجحاً. من خلال تطبيق هذه المبادئ، يمكن تحقيق أهداف التعليم بشكل أكثر فعالية. وفقاً لميشيل شوارتز، هناك أربعة مبادئ أساسية يجب أن تكون موجودة في تحويل التعليم إلى لعبة:^{٣٠}

²⁷ Syifa Salsabila, Epon Nur'aeni L, and Muhammad Rijal Wahid Muharram, "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Menggunakan Pendekatan Gamification Berbasis Marczewski's Framework Di Sekolah Dasar," *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)* 5, no. 4 (July 17, 2022): 688–702, <https://doi.org/10.22460/collase.v5i4.11630>.

²⁸ Nurdyansyah Nurdyansyah, *Media Pembelajaran Inovatif* (Umsida Press, 2019), <https://doi.org/10.21070/2019/978-602-5914-71-3>.

²⁹ Amanda Tanner and Michelle K. Preiksaitis, "Perspectives of Learning and Training Practitioners on Gamification," *CORALS' Journal of Applied Research* 01, no. 01 (2023): 01–20, <https://doi.org/10.58593/cjar.v1i1.12>.

³⁰ Diana Ariani, "Gamifikasi Untuk Pembelajaran," *Jurnal Pembelajaran Inovatif* 3, no. 2 (November 1, 2020): 144–49, <https://doi.org/10.21009/JPI.032.09>.

١. الحرية في الفشل

ولتحقيق أهداف التعلم التي تم تحديدها، تم تصميم أسلوب اللعب من خلال مراعاة الاختلافات في سرعة التعلم لكل الطلبة.^{٣١} بالإضافة إلى ذلك، من المهم مراعاة المستويات المختلفة للمخاطر التي قد يتم مواجهتها وتقديم دعم إضافي للطلبة. ويهدف ذلك إلى ضمان عدم شعور الطلبة بالخوف من الفشل، وتشجيعهم على أن يكونوا أكثر شجاعة للتجربة والمجازفة والمحاولة مرة أخرى إذا فشلوا في المحاولات السابقة.

٢. ردود فعل سريعة

يحتاج المتعلمون إلى الحصول على تعليقات ومكافآت فورية بعد إكمال تحدي معين. لذلك، يجب تصميم الألعاب بطريقة توفر ردود فعل مناسبة وفورية بعد اللعب، سواء بعد اكتمال كل مهمة فردية أو في نهاية كل مستوى من اللعب.^{٣٢}

٣. تقدم

يحتاج المتعلمون إلى القدرة على مراقبة تقدمهم بصرياً نحو تحقيق هدف اللعبة النهائي. عندما تتكون اللعبة من مستويات مختلفة، يكون لدى الطلبة كلاعبين الفرصة لتطبيق المعرفة التي تعلموها سابقاً في المستوى النهائي. في هذه المرحلة، عادةً ما يكون هناك شرط لاستخدام جميع المهارات أو الإتيقان الذي تم الحصول عليه في المستويات السابقة في وقت واحد لإكمال المستوى النهائي.^{٣٣}

٤. قصة

تتضمن اللعبة عالية الجودة قصة مقنعة. يتم ترتيب المواد المقدمة في شكل سردي، ثم يطلب من الطلبة، كلاعبين، المشاركة في إكمال القصة.

³¹ Armando M. Toda et al., "Analysing Gamification Elements in Educational Environments Using an Existing Gamification Taxonomy," *Smart Learning Environments* 6, no. 1 (December 4, 2019): 16, <https://doi.org/10.1186/s40561-019-0106-1>.

³² Alifah Hasna and A. Wathon, "Membangun Teknologi Pembelajaran Melalui Kegiatan Bermain Alat Permainan Edukatif" 2, no. 1 (May 15, 2019): 108–35.

³³ Dendi Juniansyah, Fikry Kurniawan, and Syarifuddin Syarifuddin, "Pengaruh Implementasi Game Duolingo Terhadap Kemampuan Linguistik Pada Siswa," *Journal on Education* 6, no. 4 (June 20, 2024): 21153–61, <https://doi.org/10.31004/joe.v6i4.6266>.

يمكن لتطبيق دوولينجو أن يشجع تحفيز الطلبة واستقلاليتهم في التعلم، من خلال تسهيل الدراسة على الطلبة في المكان والوقت الذي يريدونه عبر أجهزتهم المحمولة، بالإضافة إلى ميزات مثل نظام النقاط والمستويات والمكافآت التي يوفرها دوولينجو تساعد اللعبة الطلبة على زيادة دافعية التعلم وتحسين مهارات الطلبة اللغوية، وذلك لخلق بيئة تعليمية تنافسية وممتعة لتشجيع الطلبة على تحقيق إنجازات أعلى.³⁴

يقول كارل كاب Karl Kapp إن التركيز على أهمية استخدام عناصر اللعبة المصممة جيداً لزيادة تفاعل المستخدمين والاحتفاظ بهم. يمكن دوولينجو استخدام أنظمة المتصدرين والشارات والمكافآت لتشجيع المستخدمين على تحقيق أهدافهم التعليمية والبقاء متحمسين.³⁵

وهكذا أيضاً سيباستيان ديتردينج Sebastian Deterding يجادل بأن التلعيب يمكن أن يزيد من الدوافع الجوهرية لدى المستخدمين. في دوولينجو، تعمل عناصر اللعب مثل النقاط والمستويات والتحديات اليومية على تشجيع المستخدمين على مواصلة التعلم وممارسة اللغات بطريقة ممتعة وتفاعلية.³⁶

من خلال الميزات المتنوعة التي يحتويها تطبيق دوولينجو على شكل تمارين مقدمة بأشكال مختلفة من الممارسة، مثل تمارين الكتابة والاستماع والقراءة والمحادثة، يمكن أن يساعد الطلبة على فهم القواعد والمفردات وبنية الجملة في اللغة التي تتم دراستها.

³⁴ Zunan Setiawan et al., *Pendidikan Multimedia : Konsep dan Aplikasi pada era revolusi industri 4.0 menuju society 5.0* (PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023).

³⁵ Carlos Rugu Et.al, "Literature Review on the Analysis of Motivational Elements and Gamification Content in Creating Semantic Barriers," *Turkish Journal of Computer and Mathematics Education (TURCOMAT)* 12, no. 3 (April 10, 2021): 120–32, <https://doi.org/10.17762/turcomat.v12i3.648>.

³⁶ Al Faqih M. Vithor, "Pengembangan Learning Management System Dengan Pendekatan Gamifikasi Pada Model Flipped Classroom Untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa" (diploma, UIN RADEN INTAN LAMPUNG, 2023), <http://repository.radenintan.ac.id/30590/>.

د. أهمية تلعب لتعليم المفردات

فيما يلي بعض آراء من الخبراء حول أهمية التلعب في التعليم بالمفردات:

١. ترقية الدافعية لتعلم

كما يرى بوسبتاساري وعارفين (٢٠٢٣) أن التلعب في التعلم يمكن أن يزيد من الدافعية الذاتية للطبة لأنه يقدم عناصر التحدي والخيال والفضول. في سياق التعلم بالمفردات، يكون الطلبة أكثر تحفيزاً لحفظ المفردات من خلال الألعاب الشيقة مقارنة بالطرق التقليدية مثل حفظ قوائم الكلمات.^{٣٧}

٢. يحسن الذكاء

يساعد التلعب على تحسين الذاكرة وفهم المفاهيم من خلال تجربة تعليمية أكثر تفاعلية وذات مغزى. في التعلم بالمفردات، يمكن أن يساعد استخدام الألعاب القائمة على الاختبارات أو بطاقات الكلمات أو التطبيقات التفاعلية الطلاب على تذكر المفردات الجديدة وفهمها بسهولة أكبر.^{٣٨}

٣. التعلم يصبح أكثر تشويقاً

تعلم من خلال الألعاب يجعل الطلبة يستمتعون بعملية التعلم أكثر ويقلل من الملل، إن تعلم المفردات في شكل ألعاب مثل ألغاز الكلمات أو ألعاب لعب الأدوار أو التطبيقات التعليمية يجعل الطلبة أكثر حماساً في التعلم.^{٣٩}

٤. زيادة المشاركة الفعالة للطلبة

يتيح التلعب تعلماً أكثر تشاركية وتفاعلية بحيث يكون الطلبة أكثر نشاطاً في عملية التعلم. في سياق المفردات، تشجع الألعاب مثل المسابقات الجماعية أو

³⁷ Ika Puspitasari and Shokhibul Arifin, "Implementation of Gamification on Learning Motivation: A Meta-Analysis Study," *International Journal of Progressive Sciences and Technologies* 40, no. 1 (August 30, 2023): 356–60, <https://doi.org/10.52155/ijpsat.v40.1.5596>.

³⁸ Alim Al Ayub Ahmed et al., "An Empirical Study on the Effects of Using Kahoot as a Game-Based Learning Tool on EFL Learners' Vocabulary Recall and Retention," ed. Ehsan Namaziandost, *Education Research International* 2022 (February 27, 2022): 1–10, <https://doi.org/10.1155/2022/9739147>.

³⁹ Destri Sambara Sitorus and Tri Nugroho Budi Santoso, "Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Pada Masa Pandemi Covid-19," *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 12, no. 2 (May 27, 2022): 81–88, <https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i2.p81-88>.

البطاقات التعليمية التفاعلية الطلبة على التدريب على استخدام المفردات الجديدة بشكل أكبر.^{٤٠}

من آراء الخبراء المختلفة أعلاه، يمكن أن نستنتج أن التلعيب له دور مهم في تعلم المفردات. فالتلعيب لا يزيد من الدافعية والاحتفاظ بالمفردات فحسب، بل يجعل عملية التعلم أكثر تشويقاً وتفاعلية. لذلك، يمكن للمدرسين ومطوري المناهج الدراسية التفكير في استخدام التلعيب لتحسين فعالية تعليم المفردات في الفصول الدراسية وكذلك في منصات التعلم الرقمية.

المبحث الثالث: تعليم المفردات

أ. مفهوم تعليم المفردات

المفردات من عناصر اللغة التي يجب أن تكون مملوكة للمتعلمين من اللغات الأجنبية وكذلك اللغة العربية. يمكن لمفردات مناسبة باللغة العربية أن تدعم الشخص في التواصل والكتابة بتلك اللغة. وبالتالي، يمكن القول أن التحدث والكتابة، أي الكفاءة اللغوية لا يمكن نجاحها بدون المفردات، يجب أن تكون مدعومة بالمعرفة والإتقان الثري، والإنتاجي والمفردات الفعلية.^{٤١}

مفهوم المفردات يشير إلى الأدوات التي تحمل المعاني، وهي في الوقت ذاته وسائل للتفكير فمن خلال المفردات، يتمكن المتحدث من التفكير ومن ثم تحويل أفكاره إلى كلمات تعبر عما يريد قوله. وفي مصادر أخرى، تُستخدم كلمة "المفردات" للإشارة عادة إلى مفردات اللغة التي يستعملها كاتب معين أو مجموعة محددة من المتخصصين.^{٤٢}

⁴⁰ M. Mahbubi and Homaidi, "Analisis Implementasi Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Pada Peningkatan Motivasi Belajar Siswa," *Al-Abshor : Jurnal Pendidikan Agama Islam* 1, no. 4 (July 28, 2024): 286–94.

⁴¹ Anisatul Barokah, "تعليم المفردات للأطفال بالطريقة الأغنية في روضة الأطفال " الأسوة " ديلنجو كلاتين," *Al-Ta'rib : Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Palangka Raya* 6, no. 1 (June 1, 2018): 41–59, <https://doi.org/10.23971/altarib.v6i1.968>.

^{٤٢} هشام عبد الرحمن مغربي، "استخدام العناصر المستقاة من الفنون الإسلامية في تصميم الهوية البصرية للمؤسسات،" *مجلة بحوث التربية النوعية* ٢٠١٩،

no. 54 (April 1, 2019): 111–42, <https://doi.org/10.21608/mbse.2019.136037>.

المفردات تُعد من العناصر الأساسية في اللغة، حيث تحتوي على المعاني وتُستخدم في الحديث من قِبل المتحدث أو في الكتابة من قِبل الكاتب. وتزداد مهارات الشخص اللغوية بزيادة عدد مفرداته، لأن كفاءة الشخص في اللغة تعتمد على المفردات التي يفهم معانيها ويستوعبها.^{٤٣}

المفردات عنصر أساسي من عناصر اللغة ومع أهمية موقعها في كل من مهارات اللغة الأربع: استماع، كلام، قراءة كتابة إلا أن هذا الموقع يتفاوت من مهارة إلى أخرى.^{٤٤} المفردات هي مجرد علامة مميزة لمعنى ما يريده المتكلم بهذه اللفظة.^{٤٥} وأشار تمام حسن بأنها صيغة ذات وظيفة لغوية معينة في تركيب الجملة تقوم بدور وحدة من وحدات المعجم، وتصلح لأن تفرد أو تحذف أو تخشى أو يغير موضعها أو يستبدل بها غيرها في السياق وترجع في مادتها غالباً إلى أصول ثلاثة، وقد تلحق بها زوائد.^{٤٦}

أهل اللغة الذين يتمحور عملهم حول هذه المفردات اختلفوا حتى الآن في تحديد معنى هذه الكلمة (الجذر اللغوي للكلمة). والمفردات في اللغة تحمل معانٍ عديدة منها:^{٤٧}

١. المفردات واحدها مفردة وتقصد بها اللفظة أو الكلمة التي تتكون من حرفين فأكثر وتدل على معنى سواء كانت فعلاً أم اسماً أداة.
٢. الكلمة هي وحدة لغوية ذات معنى واحد (فهم واحد)
٣. الكلمة في مجموعة من الأحرف الموجودة بين الفصيلين حيث لها معنى واحد
٤. المفردات يمكن أن تقال أنها أجزاء اللغة المتضمنة على المعلومات المتعلقة بمعنى الكلمة واستعمالها في اللغة.

^{٤٣} دعاء أحمد علي عبد الناصر الموسى، أحمد سيد محمد إبراهيم and صابر علام عثمان علام، "برنامج قائم على أنشطة التوكاتسو لتنمية مهارات الفهم الاستماعي الإبداعي لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية،" *مجلة كلية التربية (أسيوط)* ٣٩، 162–209، no. 4 (April 1, 2023), <https://doi.org/10.21608/mfes.2023.299505>.

^{٤٤} Thufeyl Vandayo and Danial Hilmi, "Implementasi Pemanfaatan Media Visual Untuk Keterampilan Berbicara Pada Pembelajaran Bahasa Arab," *Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Ilmiah* 5, no. 2 (2020), <https://doi.org/10.55187/tarjpi.v5i2.3873>.

^{٤٥} عبد النبي عبد الله الطيب، *مهارات الاتصال الفعال* (vol. 265، عمان-الأردان: أمواج للنشر والتوزيع، ٢٠١٦).

^{٤٦} Mohammad Kholison Kholison, "صفات لغة العربية : مشكلة اللغوية وكلماتها،" *Al-Fusha : Arabic Language Education Journal* 1, no. 1 (September 4, 2020): 29–41, <https://doi.org/10.36835/alfusha.v1i1.340>.

^{٤٧} "E-Prosiding Simnasal MLI Komisariat Unand 2020.Pdf," n.d.

ب. أهمية تعليم المفردات

أهمية تعليم المفردات كما يلي: (أ) تعليم المفردات جانب مهم من جوانب اكتساب اللغة، حيث أن المفردات اللغوية هي المفتاح الحقيقي لعملية التعليم والتعلم فلا تعلم دون لغة ولا لغة دون مفردات. (ب) معاونة الطالب على حسن التعبير وحسن الإفهام. (ج) تساعد المتعلم في فهم الآخرين والتواصل معهم بفاعلية. (د) تنمي لدى الطلبة مهارات التفكير، وذلك عندما يكون للمفردة الواحدة أكثر من معنى (المشترك اللفظي)، أو عندما تكون هناك ألفاظ متعددة تعبر عن معنى واحد (الترادف). (هـ) توطد العلاقات الاجتماعية والأسرية بين أعضاء المجتمع الواحد. (و) وسيلة للتعبير عن الحاجات والرغبات والميول، وقضاء الحاجات والمصالح. (ز) تنمية ملكة الذوق والبلاغة لدى مستخدم اللغة، وخاصة عندما يحسن انتقاء الكلمات المناسبة للموقف وللسياق والأقذار المستمعين أو المخاطبين.^{٤٨}

ج. أهداف تعليم المفردات

أهداف تعليم المفردات كما يلي: (أ) التعريف بمفردات جديدة لدى الطلبة، من خلال مواد القراءة وفهم المسموع. (ب) تدريب الطلبة لتكونوا قادرة على نطق المفردات بشكل صحيح لأن النطق هو قيادة جيدة والحق في الفصول على إجادة الكلام، والقراءة بشكل صحيح في أي حال. (ج) فهم معنى المفردات، إما في دلالة أو عند استخدامها في سياق جملة معينة (معاني تلمحي والنحوية). (د) قدرة على تقدير وعمل المفردات في التعبير الشفهي (الكلام) وكتابة وفقاً للسياق الصحيح.^{٤٩}

^{٤٨} سيف الدين، "طرق في تعليم المفردات اللغة العربية" *Al-Tadris: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 7, no. 2 (December 2019): 310-330, <https://doi.org/10.21274/tadris.2019.7.2.310-330>.

^{٤٩} Ahmad Mujib and Ahmad Bashori, "تطوير مادة تعليم المفردات لبرنامج 'صباح اللغة' على أساس النظرية السلوكية لطلبة معهد الجامعة،" *Tsaqofiya : Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Arab* 1, no. 2 (2019): 19-33, <https://doi.org/10.21154/tsaqofiya.v2i1.11>.

الفصل الثالث

منهجية البحث

أ- مدخل البحث ونوعه

هذا النوع من البحث كمي تكون بياناته في شكل أرقام (درجات أو درجات أو تصنيفات أو ترددات).⁵⁰ المدخل الكيف لإجابة سؤال الأول والمدخل كمي لإجابة سؤال الثاني، وأما نوع هذا البحث هو التجريبي. تستخدم هذه الدراسة منهج شبه التجربة تستخدم شبه التجربة هذه لاستكشاف علاقات السبب والنتيجة المحتملة.

الغرض الرئيسي من استخدام هذا المنهج هو قياس ثير التجربة أو العلاج على تعليم المفردات. تصميم مجموعة التحكم غير المتكافئة، يتضمن تصميم هذه الدراسة اختياراً موعات التي لا يتم تنفيذها بشكل عشوائي. يتم إجراء التقييمات الأولية لمعرفة الحالات قبل إعطاء العلاج أو التلاعب. بعد تطبيق التلاعب، سيتم تقييم النتائج لتحديد ما إذا كان هناك ثير للعلاج المقدم من خلال النظر في الفرق في درجات الاختبار القبلي والبعدي للفئة التجريبية وفئة التحكم.

في العديد من الدراسات التربوية، يعتبر التصميم شبه التجريبي الأكثر شيوعاً، حيث يعد هذا النوع من البحث التجريبي الأنسب للظروف التعليمية التي تشمل أشخاصاً مثل الطلاب أو المعلمين، مما يجعل التحكم فيهم بشكل كامل أمراً صعباً. يستخدم التصميم شبه التجريبي للتعامل مع التحديات المرتبطة بوجود مجموعة ضابطة، حيث يسعى إلى التحكم في المتغيرات الخارجية التي قد تؤثر على نتائج التجربة.

ب- متغيرات البحث

متغيرات البحث هي مفاهيم أو أحداث أو خصائص يمكن أن تتغير قيمها أثناء عملية البحث تلعب المتغيرات دوراً مهماً في الدراسة ويمكن أن تؤثر على النتائج التي تم الحصول عليها. يمكن تصنيف المتغيرات في البحث إلى نوعين رئيسيين: المتغيرات المستقلة والمتغيرات

⁵⁰ Lina Miftahul Jannah, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Rajawali Press, 2019).

المرتبطة المتغير المستقل هو عامل يتم التلاعب به أو تغييره من قبل الباحث المراقبة تأثيره على المتغيرات الأخرى. وفي الوقت نفسه، فإن المتغير المرتبط هو نتيجة يتم قياسها أو ملاحظتها لمعرفة كيفية استجابتها للتغيرات في متغير مستقل.

تستخدم هذه الدراسة متغيراً مستقلاً (X) ومتغيراً مرتبطاً تابعاً (Y)

١. المتغير المستقل (X)

غالباً ما يشار إلى هذا المتغير باسم متغير التحفيز في اللغة الإندونيسية وغالباً ما يشار إليه على أنه متغير مستقل المتغيرات المستقلة هي المتغيرات التي تؤثر أو تكون سبباً للتغيرات أو ظهور المتغيرات التابعة (المرتبطة). المتغيرات المستقلة في هذه الدراسة هي وسيلة دوولينجو.

٢. المتغير التابع (Y)

غالباً ما يشار إليه على أنه متغير أو نتيجة للإخراج. في الإندونيسية، غالباً ما يشار إليه على أنه متغير مرتبط المتغيرات المرتبطة هي المتغيرات التي تتأثر أو ترتب على ذلك، بسبب وجود متغيرات مستقلة. " المتغير التابع في هذه الدراسة هو تعليم المفردات.

في هذه الدراسة، استخدم الباحث متغيرين مستقلين (X) ومتغيرين مرتبطين تابعين

المتغير X دوولينجو.

المتغير Y تعليم المفردات

ج- البيانات ومصادرها

١. البيانات الأولية: : تم الحصول على البيانات الأولية مباشرة من المقابلات المتعمقة مع

المعلمين المشاركين في عملية التعلم لفهم وجهات نظرهم حول تطبيق دوولينجو كأداة في تعليم مفردات اللغة العربية (المفردات). بالإضافة إلى ذلك، تضمنت البيانات الأولية أيضاً نتائج الاختبار القبلي والبعدي الذي أجري على الطلبة. وقد استخدمت هذه الاختبارات لقياس مدى التحسن في مهارات الطلبة في اللغة العربية بعد استخدام دوولينجو خاصة في إتقان المفردات، وكذلك لتقييم فعالية التطبيق في سياق التدريس في الفصول الدراسية.

٢. البيانات الثانوية: تألفت البيانات الثانوية من مراجعات وتحليلات للأبحاث السابقة التي

تناولت استخدام تطبيق دوولينجو مع نهج التلعيب في تعلم اللغة، بما في ذلك تعليم اللغة

العربية. وتتضمن هذه البيانات أيضًا دراسات نظرية حول فعالية الوسائل البصرية في تحسين فهم المفردات ونتائج تعلم الطلبة. بالإضافة إلى ذلك، تمت الإشارة أيضًا إلى البحوث التي تركز على استراتيجيات وأساليب تدريس المفردات وتحسين جودة تدريس اللغة العربية في المدارس الثانوية لتوفير أساس نظري قوي ومقارنة نتائج البحوث السابقة بنتائج هذه الدراسة.

د- مجتمع البحث والعينة

ترتبط كلمة المجتمع بالمشكل السكانية دائمًا، وقد تطورت في مختلف التخصصات، بما في ذلك منهجية البحث. في المنهجية البحث، المجتمع هم موضوع البحث بأكمله. كان المجتمع في هذه الدراسة هي من الطلبة صف السابع في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الأولى بمالانج.

فإن العينة هي جزء من العدد والخصائص التي يمتلكها المجتمع.^{٥١} العينة في هذا البحث في صف الأول ج، ٢٥ طلبة. وصف الأول د، ٢٣ طلبة. أخذ العينات المستخدمة في هذا البحث هي أخذ العينات المقصودة *Purposive Sampling*. فإن أخذ العينات الهادف هو أسلوب أخذ عينات لمصادر البيانات مع اعتبارات معينة. والسبب في استخدام المؤلف لأخذ العينات هادفة هو أنه ليس كل أفراد المجتمع يتم أخذ عينات منها.

هـ- أسلوب جمع البيانات

جمع البيانات هو عملية الحصول على البيانات الأولية التي تلزم لتحقيق أهداف البحث. طرق جمع البيانات المستخدمة في هذا البحث هي كالتالي:

١. الملاحظة

إجراء الملاحظات المباشرة في الميدان هو عملية جمع البيانات الأولية التي ستكون ضرورية لاحقًا، حيث يتم التركيز على جمع معلومات مثل أدوات تعليم المفردات، والطرق المستخدمة في التعليم، والأساليب التي تُتبع في عملية التعلم. هذا النهج يهدف إلى فهم

⁵¹ i. Ketut Swarjana., *Populasi-Sampel, Teknik Sampling & Bias Dalam Penelitian* (Penerbit Andi, 2022).

العوامل المختلفة التي تؤثر على العملية التعليمية واستكشاف الطرق الأكثر فعالية لتحقيق الأهداف التعليمية.^{٥٢}

٢. توثيق

أسلوب آخر لجمع البيانات سيستخدمه الباحث هو التوثيق، حيث سيقوم الباحث بجمع البيانات غير المكتوبة (فديو/صورة) تم إجراء التوثيق للحصول على البيانات حول الهيكل توثيق الداعمة حول أنشطة وأنشطة الطلبة في المدرسة الثانوية الحكومية الأول ملنج.^{٥٣}

٣. الاختبارات

عدد من الأسئلة لاختبار مستوى فهم الطلبة للمواد التعليمية " سيتم إعطاء أسئلة الاختبار للفصل التجريبي وفئة التحكم في شكل اختبار قبلي واختبار بعدي. هدف معرفة المهارات الأساسية للغة العربية لدى الطلبة الصف السابع. الاختبار البعدي بعد تطبيق دوولينجو على أساس مدخل تلعب لتعليم المفردات بهدف تحديد مستوى فاعلية دوولينجو في تعلم المفردات لطلبة.

و- أدوات البحث

أداة البحث هي أداة تستخدم لجمع البيانات أو قياس المتغيرات في الدراسة. سيتم وصف البيانات التي يتم جمعها باستخدام أدوات معينة وإرفاقها أو استخدامها لاختبار فرضية المقترحة في الدراسة.^{٥٤}

الخطوات المتخذة في إجراء تطوير الأداة هي:

١. ترتيب شبكة من الأدوات تتكون من متغيرات البحث والمؤشرات وعدد الأسئلة المشار

إليها برقم السؤال

٢. شكل الأداة المستخدمة كأداة قياس

⁵² Ichsan Ichsan and Arhamudin Ali, "Metode Pengumpulan Data Penelitian Musik Berbasis Observasi Auditif," *Musikolastika: Jurnal Pertunjukan dan Pendidikan Musik* 2, no. 2 (December 8, 2020): 85–93, <https://doi.org/10.24036/musikolastika.v2i2.48>.

⁵³ Ichsan and Ali.

⁵⁴ Dr Muhammad Ramdhan M.M S. Pd, *Metode Penelitian* (Cipta Media Nusantara, n.d.).

٣. إجراء تجارب الأجهزة

إجراء اختبارات صحة البيانات وموثوقيتها

ز- اختبار الصدق والثبات

١. اختبار الصدق

اختبار الصدق هو اختبار يحدد صلاحية أو عدم صلاحية أداة القياس. اختبار الصدق هذا مفيد لمعرفة أن أداة جمع البيانات قادرة بالفعل على قياس ما يفترض قياسه.^{٥٥} لمعرفة صلاحية العنصر (اختبار الصدق)، انظر إلى نتائج الارتباط الواردة في عمود مجموع البند لكل عنصر في خط معامل الارتباط وهو قيمة الحساب و $\text{sig. (}r\text{-tailed)}$ وهي قيمة الاحتمال باستخدام $SPSS ٢٥$. ثم القيمتان (معامل الارتباط، $\text{sig. (}r\text{-tailed)}$) مقارنة بقيمة الجدول وقيمة $\alpha = ٠,٠٥$ ، فإن قواعد القرار هي:^{٥٦}

(١) صالحة: إذا كانت قيمة r المحسوبة أكبر من r الجدول (قيمة r المحسوبة $>$ قيمة

الجدول) أو sig. Tailed أصغر من $\alpha = ٠,٠٥$ ($p\text{-value} < \alpha$).

(٢) غير صالحة: إذا كانت قيمة r المحسوبة أصغر من جدول r (قيمة r المحسوبة $<$

قيمة الجدول) أو كانت (sig.) أكبر من قيمة $\alpha = ٠,٠٥$ (قيمة $p > \alpha$).

٢. اختبار الثبات

الثبات هي رقم فهرس يوضح اتساق جهاز القياس في قياس نفس الأعراض. لحساب

الثبات، تم تنفيذه باستخدام $SPSS ٢٥$ من خلال تقنية كرونباخ ألفا. بناء على نتائج القرار

العام بشأن موثوقية الأداة، إذا كانت قيمة ألفا كرونباخ $< ٠,٦$ ، فقد أعلن أنها أقل

موثوقية. وفي الوقت نفسه، إذا كانت قيمة ألفا لكرونباخ $> ٠,٦$ ، إعلانها موثوقة.^{٥٧}

⁵⁵ "Analisis Daya Beda Soal, Taraf Kesukaran, Validitas Butir Tes, Interpretasi Hasil Tes Dan Validitas Ramalan Dalam Evaluasi Pendidikan | Dirasat: Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Islam," accessed January 9, 2025, <https://journal.unipdu.ac.id/index.php/dirasat/article/view/879>.

⁵⁶ Elsa Alfiatunnisa et al., "Uji Validitas Dan Reliabilitas Terhadap Kemandirian Siswa Sekolah Dasar Kelas 1," *JURNAL HURRIAH: Jurnal Evaluasi Pendidikan Dan Penelitian* 3, no. 2 (June 30, 2022): 29–36, <https://doi.org/10.56806/jh.v3i2.81>.

⁵⁷ Ferdy Rakhmat Dianova and Najih Anwar, "Analisis Butir Uji Validitas, Reliabilitas, Tingkat Kesukaran, Dan Daya Pembeda Soal Sumatif Bahasa Arab SD Islam," *Jurnal Bahasa Daerah Indonesia* 1, no. 3 (July 4, 2024): 13, <https://doi.org/10.47134/jbdi.v1i3.2863>.

ح- أسلوب تحليل البيانات

بعد جمع بيانات البحث، فإن الخطوة التالية التي تتخذها الباحثة هي تحليل البيانات. هذه الخطوة ضرورية لأن الهدف من تحليل البيانات هو تجميع وتفسير البيانات الكمية التي تم الحصول عليها. وفيما يلي مراحل تحليل البيانات في هذا البحث وهي:

١. الإحصاء الوصفي

الإحصائيات الوصفية هي إحصائيات تستخدم في تحليل البيانات من خلال وصف أو وصف البيانات التي تم جمعها دون نية التوصل إلى استنتاجات أو تعميمات مقبولة بشكل عام.^{٥٨} غالبًا ما تُستخدم الإحصائيات الوصفية لتقديم البيانات في شكل سهل الفهم من خلال الجداول والرسوم البيانية والمقاييس الموجزة.

٢. الإحصائيات الاستدلالية

يتم استخدام الإحصائيات الاستدلالية لتحليل بيانات العينة وتطبيق النتائج على السكان. يمكن استخدام هذه التقنية في الحالات التي يتم فيها أخذ العينات من مجموعة سكانية معروفة أو غير معروفة ويتم أخذها بشكل عشوائي. الإحصاء الاستدلالي هو فرع من الإحصاء يستخدم لاستخلاص استنتاجات أو تعميمات حول السكان بناءً على بيانات العينة. بمعنى آخر، تسمح لنا الإحصائيات الاستدلالية باستخلاص استنتاجات أوسع من بيانات محدودة. يستخدم التحليل الاستدلالي في هذه الدراسة اختبار "t". اختبار "t" هو طريقة إحصائية تستخدم لتحديد ما إذا كان هناك فرق كبير بين متوسطي العينة. ولا بد لاستخدام اختبار "t" من توفر شرطين هما:

⁵⁸ Hardani et al., *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif* (CV. Pustaka Ilmu, 2020).

ط- إجراءات البحث (التصميم التجريبي)

بحسب أريكونتو في محمد عرفان سيهروني، المراحل التي يجب أن يقوم بها الباحثة في إجراء البحث الكمي هي:⁵⁹

- (١) اختر مشكلة
- (٢) إجراء الدراسات الأولية
- (٣) صياغة مشكلة تصميم البحث
- (٤) صياغة الافتراضات والفرضيات الأساسية
- (٥) اختر النهج
- (٦) تحديد المتغيرات ومصادر البيانات
- (٧) تحديد وتجميع الأدوات
- (٨) جمع البيانات
- (٩) تحليل بيانات التنفيذ
- (١٠) استخلاص النتائج
- (١١) اكتب تقريراً

ي- أسلوب تحليل البيانات

أسلوب تحليل البيانات يتضمن الأنشطة التي تلي جمع المعلومات من جميع المستجيبين أو مصادر البيانات الأخرى. يشمل تحليل البيانات تنظيم المعلومات وفقاً للمتغيرات وأنواع المستجيبين، وتصنيف البيانات بناءً على المتغيرات من جميع

⁵⁹ Muhammad Irfan Syahroni, "Prosedur Penelitian Kuantitatif," *eJurnal Al Musthafa* 2, no. 3 (September 28, 2022): 43–56, <https://doi.org/10.62552/ejam.v2i3.50>.

المستجيبين، وتقديم البيانات لكل متغير تم دراسته. كما يتضمن أيضًا إجراء العمليات الحسابية للإجابة على الأسئلة المطروحة واختبار الفرضيات المقترحة.^{٦٠}

أ. اختبار المتطلب السابق

١. اختبار الحالة الطبيعية

يهدف اختبار التوزيع الطبيعي للبيانات إلى إثبات أن بيانات العينة تنتمي إلى مجتمع يتبع التوزيع الطبيعي. في هذه الدراسة، قام الباحث باستخدام اختبار التوزيع الطبيعي من خلال تقنية Kolmogorov-Smirnov، وذلك باستخدام برنامج SPSS الإصدار ٢٥، وفقًا للشروط التالية:

(١) إذا كانت قيمة الأهمية أو قيمة الاحتمال $> ٠,٠٥$ ، قبول الفرضية لأن البيانات موزعة بشكل طبيعي.

(٢) إذا كانت قيمة الأهمية أو قيمة الاحتمال $< ٠,٠٥$ ، رفض الفرضية لأن البيانات لا يتم توزيعها بشكل طبيعي.^{٦١}

٢. اختبار التجانس

يستخدم اختبار التجانس لتحديد ما إذا كانت مجموعة من المتغيرات في المجتمع البحثي تتمتع بالتشابه أم لا. إجراء اختبارات التجانس للمتغيرات ضروري قبل إجراء مقارنة بين مجموعتين أو أكثر، لضمان أن الفروقات التي تظهر ليست ناتجة عن تفاوت في البيانات الأساسية (عدم تجانس بين المجموعات التي تتم مقارنتها).^{٦٢}

⁶⁰ Rika Octaviani and Elma Sutriani, "Analisis Data Dan Pengecekan Keabsahan Data," February 11, 2019, <https://doi.org/10.31227/osf.io/3w6qs>.

⁶¹ Moh Ikhsani and Choiruddin, "implementasi metode tarjamah harfiah dalam meningkatkan maharah qira'ah bagi mahasiswa stai kh. muhammad ali shodiq," *al-muaddib: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan* 5, no. 2 (October 25, 2023): 380–94, <https://doi.org/10.46773/muaddib.v5i2.1353>.

⁶² Nur Cahyadi M.M S. ST et al., *Analisis Data Penelitian* (Cendikia Mulia Mandiri, 2024).

معيار اتخاذ القرار بشأن اختبار التجانس يعتمد على قيمة Sig. إذا كانت

قيمة $\text{Sig.} > 0.05$ ، فإن البيانات تعتبر متجانسة.

١. إذا كانت $\alpha \leq p$ فهذا يشير إلى أن تباين المجموعات غير متجانس.

٢. إذا كانت $\alpha > p$ فهذا يعني أن تباين المجموعات متجانس.

ب. اختبار الفرضية

في البحث الكمي، تعرّف الفرضية بأنها تقدير أو تخمين علمي موجه، تتم صياغته بناء على الأدبيات السابقة أو الملاحظات الأولية، وتهدف إلى تفسير العلاقة بين متغيرين أو أكثر. الفرضيات هي نقطة الانطلاق للبحث، حيث يتم اختبار الحقيقة من خلال جمع البيانات وتحليلها باستخدام الأساليب الإحصائية.⁶³

الفرضية الصفرية: (H_0) تطبيق دوولينجو غير فعال في تعليم المفردات

لدى الطلبة في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الأولى بمالانج

الفرضية البديلة: (H_a) ثبتت فعالية تطبيق دوولينجو في تعليم المفردات لدى

الطلبة في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الأولى بمالانج

⁶³ Ade Ismayani, *METODOLOGI PENELITIAN* (Syiah Kuala University Press, n.d.).

الفصل الرابع عرض البيانات وتحليلها

يحتوي هذا الفصل على مناقشتين؛ الأولى: تدريس المفردات باستخدام تطبيق دوولينجو أساس مدخل تلعب لتعليم المفردات في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الأولى بمالانج. وثانيًا: فعالية تدريس المفردات باستخدام تطبيق دوولينجو القائم على التلعيب لتعلم المفردات في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الأولى بمالانج، وسيعرض الباحث كله.

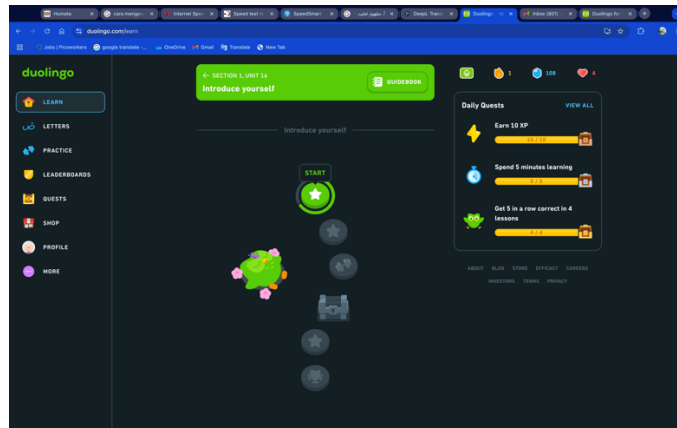
أ- المبحث الأول: تطبيق وسيلة دوولينجو على أساس مدخل تلعب لتعليم المفردات لدى الطلبة في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الأولى بمالانج

في إطار تطبيق وسيلة دوولينجو على أساس التلعيب في تعليم المفردات، فيما يلي ثلاث مراحل وفقًا لبول ماغنوسون (Paul Magnuson).

١. المرحلة الأولى: تقديم بتطبيق دولينجو (مبدأ ما قبل التعلم)

في المرحلة الأولى يتم تطبيق مبدأ ما قبل التعلم من خلال تقديم تطبيق دولينجو لطلبة كوسيلة لتعلم المفردات اللغوية وشرح الغرض من استخدام دولينجو وهو مساعدة الطلبة على تعلم المفردات بشكل تفاعلي وممتع من خلال أسلوب اللعب. في هذه المرحلة، يتم إعطاء الطلبة شرحًا لوظائف التطبيق وفوائده، بما في ذلك كيف يمكن أن يساعدهم دولينجو على تحسين مفرداتهم بطريقة فعالة وقائمة على اللعب.

الصورة ٤.١ عرض دولينجو



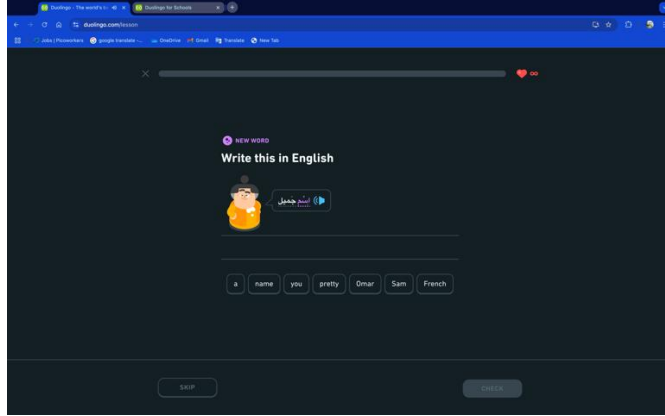
وقدم الباحث إرشادات عملية حول كيفية تنزيل أو فتح الويب والدخول إلى دوولينجو وإنشاء حساب واختيار مستوى التعلم وفقاً لقدراتهم. بالإضافة إلى ذلك، شرح الباحث الميزات الرئيسية للتطبيق، مثل تمارين القراءة والاستماع والكتابة والمحادثة، بالإضافة إلى نظام المكافآت المتمثل في النقاط والشارات والمستويات. تم إجراء عرض توضيحي قصير لتوضيح كيفية إكمال التمارين وكيف يمكن لنظام التلعيب أن يزيد من تحفيز التعلم.

يتم بعد ذلك توجيه الطلاب لتجربة التطبيق مباشرة تحت إشراف المرشدين. في هذه المرحلة، يتم تعريف الطلبة بسياق التعلم، مثل موضوع المفردات المراد تعلمها، وفهم كيفية عمل التمارين في التطبيق. تهدف هذه المرحلة إلى ضمان شعور الطلبة بالألفة والراحة مع التطبيق قبل الانتقال إلى مرحلة التعلم الرئيسية. يقوم الباحث بتكييف المادة التعليمية مع وحدة التعلم في المنهج المستقل في تطبيق دوولينجو، يقوم الباحث بتوجيه الطلاب للتعرف على مقدمة القسم ١ الوحدة ١٦ في تطبيق دوولينجو.

٢. المرحلة الثانية مرحلة التنفيذ

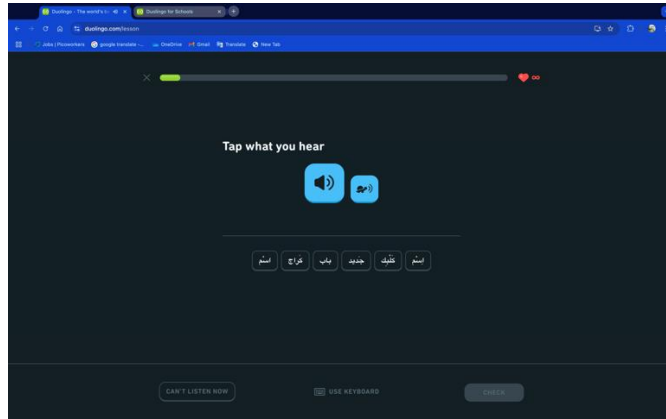
في مرحلة التنفيذ، بدأ الطلبة المجموعة التجريبية في استخدام دوولينجو بنشاط كوسيلة لتعلم المفردات. تبدأ هذه العملية بتوجيه من الباحث حول الموضوع أو مادة المفردات المراد تعلمها، وهي المفردات المتعلقة بالتعريف بالذات، كما تشرح الباحث أهداف التعلم من الجلسة حتى يفهم الطلبة التركيز المراد تحقيقه. بعد ذلك، يستخدم الطلبة تطبيق دوولينجو لتعلم المفردات من خلال تمارين تفاعلية مثل القراءة والاستماع والكتابة والتحدث. استخدم خاصية التلعيب في التطبيق لزيادة تحفيز الطلاب. يراقب المعلمون تقدم الطلاب من خلال تقارير أداء التطبيق ويقدمون المساعدة للطلاب الذين يواجهون صعوبات.

الصورة ٤.٢ مواد دولينجو تركيب الجمل



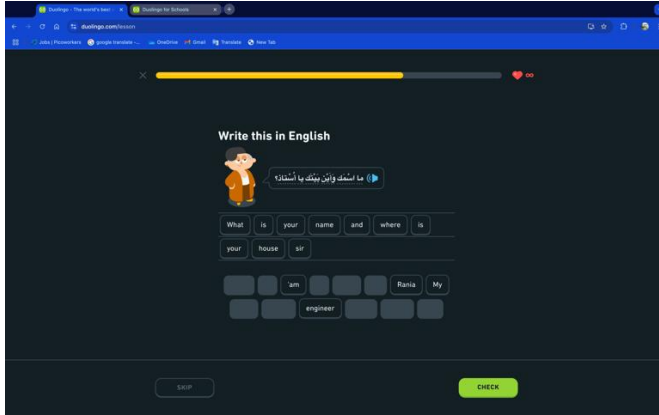
يقوم الطلاب بترجمة العبارات العربية إلى الإنجليزية. التعليمات هي "اكتب هذا باللغة الإنجليزية"، ويمكن للطلاب الاستماع إلى العبارة من خلال زر الصوت. هناك مجموعة مختارة من الكلمات الإنجليزية، مثل "اسم" و"أنت" و"جميلة" و"عمر" و"ابن" و"طازج"، والتي يجب ترتيبها في ترجمة صحيحة. هذا التمرين يدربك على مهارات السمع وفهم المفردات وبناء الجمل بطريقة ممتعة وتفاعلية.

الصورة ٤,٣ الاستماع



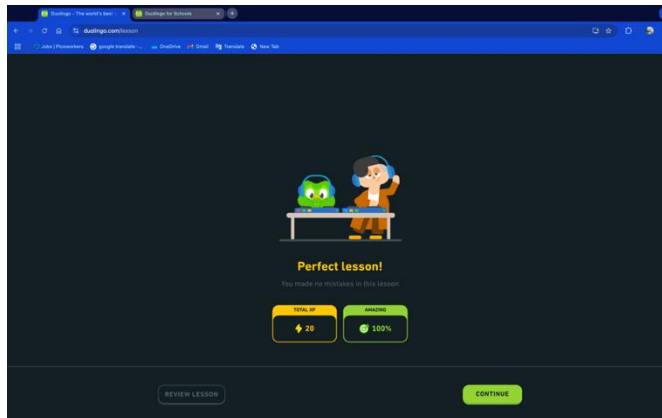
يطلب من الطلبة "النقر على ما تسمعه". يتم تشغيل عبارات باللغة العربية من خلال أزرار الصوت، ويتعين على الطلبة اختيار الكلمة المناسبة من بين ما يسمعونه، يهدف هذا التمرين إلى تدريب السمع وتمييز الحروف العربية بطريقة تفاعلية.

الصورة ٤,٤ تركيب الكلمات في جمل



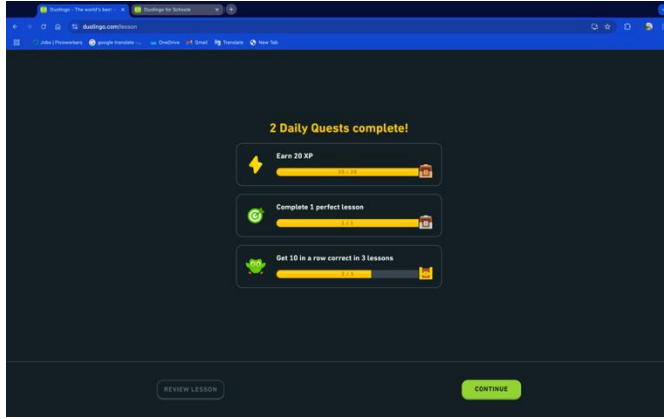
تمرين من تطبيق دوولينجو يطلب من الطلبة ترجمة جملة عربية إلى الإنجليزية. تقول الجملة العربية ”ما اسمك وأين بيتك يا أستاذ؟“ والتي تعني ’ما اسمك وأين بيتك يا سيدي؟‘ وعلى الطلبة بناء إجابة باستخدام الكلمات المتاحة في الأسفل. أثناء التطبيق، قام الباحث بدور الميسر من خلال مراقبة تقدم الطلاب من خلال تقارير التقدم في التطبيق، مثل النقاط والمستويات ومعدل نجاحهم في إكمال التمارين. كما قدم الباحث التوجيه للطلاب الذين واجهوا صعوبات أو احتاجوا إلى توضيح بعض المفردات. تُستخدم ميزات التلعيب في دوولينجو مثل منح النقاط والشارات لزيادة تحفيز الطلاب. يمكن إجراء مسابقات صغيرة لتشجيع الطلاب على أن يكونوا أكثر نشاطاً، مثل مكافأة الطلاب الحاصلين على أعلى النقاط أو أفضل تقدم.

الصورة ٤.٥ تحسن تعليم نقاط XP



تظهر الصورة النتيجة النهائية لجلسة تعليمية في تطبيق دوولينجو. أكمل الطلبة الدرس بشكل مثالي، ويشار إلى ذلك برسالة ”درس مثالي!“ . قيمة XP المكتسبة هي ٢٠+ ، ومعدل الدقة يصل إلى ١٠٠٪. يمكن للطلاب المتابعة إلى الدرس التالي بالضغط على زر ”متابعة“ أو مراجعة الدرس باختيار ”مراجعة الدرس.“

الصورة ٤.٦ البعثة اليومية

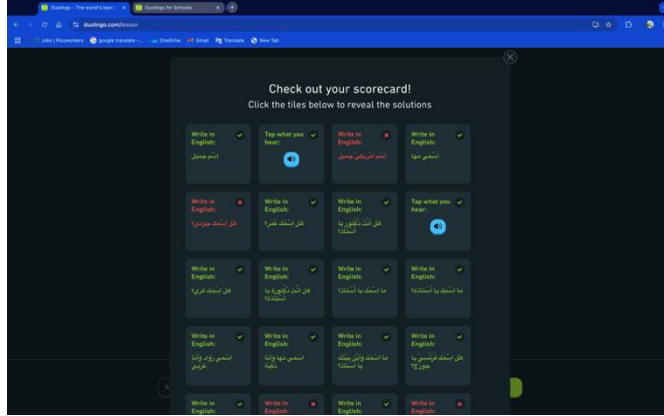


أكمل الطلاب بنجاح مهمتين من المهام اليومية الثلاث في دوولينجو: كسب ٢٠ XP وإكمال الدروس دون أخطاء. ومع ذلك، لم يتم تحقيق مهمة الإجابة عن ١٠ أسئلة على التوالي في ٣ دروس، مع إحراز تقدم في درسين من أصل ٣ دروس.

٣. المرحلة الثالثة التقييم

في مرحلة التقييم، يتم إجراء تقييم لقياس مدى فعالية استخدام دوولينجو القائم على التلعيب في تحسين إتقان الطلاب للمفردات. يهدف هذا التقييم إلى تحديد مدى فهم الطلاب للمفردات التي تم تعلمها وقدرتهم على استخدامها. يقوم الباحث بتقييم أداء الطلاب على تطبيق دوولينجو مثل النقاط أو المستويات أو ما تم إنجازه أو عدد التمارين التي تم إكمالها.

الصورة ٤.٧ التقييم



بعد دورة دوولينجو يتلقى الطلبة بطاقة درجات تلخص نتائج المهام، مثل ”اكتب بالإنجليزية“ و”اضغط على ما تسمعه“. يتم تمييز الإجابات الصحيحة باللون الأخضر، والأخطاء باللون الأحمر. يمكن للمستخدمين النقر على المربعات لمعرفة الحل، مما يساعد على التفكير في الأخطاء وفهمها.

ب- المبحث الثاني: فعالية استخدام وسيلة دوولينجو على أساس مدخل تلعب لتعليم

المفردات لدى الطلبة في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الأولى بمالانج

تتضمن البيانات المعروضة أدناه نتائج الاختبار القبلي والبعدي التي تم تحليلها بشكل وصفي لتقديم صورة شاملة لمستوى تعلم المفردات. ركز هذا التحليل على فعالية استخدام تطبيق دوولينجو القائم على التلعيب في الفصل التجريبي. تهدف هذه الدراسة إلى تقييم مدى قدرة دوولينجو على تحسين إتقان الطلبة للمفردات من خلال استخدام المنهج التفاعلي وميزات التلعيب. ثم قورنت نتائج الفصل التجريبي مع الفصل الضابط، حيث تم إجراء تعلم المفردات دون تطبيق دوولينجو. تهدف هذه المقارنة إلى تقييم الفرق في التحصيل التعليمي بين الطريقتين، بالإضافة إلى تقديم المزيد من المعلومات حول تأثير تقنية التلعيب على تعلم المفردات.

١. نتائج الاختبار القبلي للفصل الضابط والتجريبي

أ- اختبار صلاحية الأداة

في هذه الدراسة، تم إجراء اختبار الصدق لقياس مدى صلاحية الأداة المستخدمة. تُعتبر الأداة صالحة إذا استوفت المعايير التالية :

١- صالحة: إذا كانت قيمة r المحسوبة أكبر من قيمة r الجدولية (قيمة r

المحسوبة < قيمة الجدول) أو إذا كانت قيمة $sig. (tailed)$ أقل من $\alpha =$

0.05 ($p-value < \alpha$).

٢- غير صالحة: إذا كانت قيمة r المحسوبة أصغر من قيمة r الجدولية (

قيمة r المحسوبة > قيمة الجدول) أو إذا كانت قيمة $sig.$ أكبر من $\alpha =$

0.05 ($p-value > \alpha$).

جدول ٤.٨ نتائج اختبار صلاحية أداة البحث

No		r Tabel	Keterangan	No	r Hitung	r Tabel	Keterangan
1	0,440	0,3809	Valid	9	-0,249	0,3809	Tidak Valid
2	0,195	0,3809	Tidak Valid	10	0,600	0,3809	Valid
3	0,445	0,3809	Valid	11	0,410	0,3809	Valid
4	0,567	0,3809	Valid	12	0,600	0,3809	Valid
5	0,406	0,3809	Valid	13	-0,184	0,3809	Tidak Valid
6	0,63	0,3809	Tidak Valid	14	0,410	0,3809	Valid
7	0,440	0,3809	Valid	15	0,238	0,3809	Tidak Valid
8	0,445	0,3809	Valid	-	-	-	-

من إجمالي ١٥ بنداً من الأسئلة التي تم اختبارها في هذه الدراسة، ثبتت صحة ١٠ بنود من أصل ١٥ بنداً من الأسئلة، بينما تم إعلان عدم صلاحية البنود الخمسة الأخرى. تشير هذه النتائج إلى أن معظم الأدوات المستخدمة تتمتع بمستوى جيد من الصلاحية ويمكن الاعتماد عليها لقياس قدرات الطلبة بدقة. إن وجود بنود صالحة هو مؤشر على أن الأداة مناسبة للغرض من الدراسة، بحيث يمكن أن توفر بيانات صالحة للتحليل.

ومع ذلك، تشير البنود الخمسة التي تم تحديدها على أنها غير صالحة إلى وجود نقاط ضعف في بعض جوانب الأداة، سواء من حيث صياغة الأسئلة أو من حيث صلتها بأهداف البحث. يجب حذف هذه البنود أو تنقيحها بشكل كبير قبل إعادة استخدامها، حيث أن وجودها قد يؤدي إلى تقديم نتائج متحيزة أو أقل دقة. ولذلك، فإن هذه الخطوة مهمة لضمان استخدام الأدوات التي تستوفي معايير الصلاحية فقط في جمع البيانات، حتى تعكس نتائج البحث الواقع الحقيقي بشكل أكثر دقة.

ب- اختبار الثبات

اختبار التجانس هو أسلوب إحصائي يستخدم لتقييم ما إذا كانت التباينات بين المجموعات متشابهة أم لا. تعتبر المجموعة متجانسة بناءً على المعايير التالية:

١- إذا كانت قيمة: $p \leq \alpha$ يشير هذا إلى أن التباين بين المجموعات غير متجانس.

٢- إذا كانت قيمة: $p > \alpha$ يشير هذا إلى أن التباين بين المجموعات متجانس.

الجدول ٤.٩ نتائج تحليل الثبات

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,689	10

استنادًا إلى نتائج التحليل الموضحة في الجدول والمتعلقة بإحصائيات الموثوقية (Reliability Statistics)، تبين أن قيمة ألفا كرونباخ (Cronbach's Alpha) بلغت ٠,٦٨٩ لعدد إجمالي من العناصر يبلغ ١٠ عناصر. تُستخدم قيمة ألفا كرونباخ لتقييم مستوى الثبات أو الاتساق الداخلي للأداة المستخدمة في البحث. وفقًا لمقياس التفسير، فإن القيمة ٠,٦٨٩ تُصنف ضمن الفئة المتوسطة، مما يدل على أن الأداة البحثية تُظهر مستوى معقولًا من الاتساق الداخلي في قياس المفهوم المستهدف، مع وجود مجال لتحسين هذه القيمة.

وبمعنى آخر، على الرغم من أن الأداة تُعتبر موثوقة بدرجة كافية لاستخدامها في البحث، إلا أنه من الممكن رفع مستوى الموثوقية من خلال تحسين بعض العناصر التي قد

تكون أقل ملاءمة أو لا تسهم بشكل كافٍ في تحقيق الاتساق الداخلي. الجدير بالذكر أن عدد العناصر التي تم تحليلها يبلغ ١٠ عناصر، مما يعني أن جميعها ساهمت في تحديد مستوى الموثوقية الإجمالي.

ج- التحليل الوصفي

يتم إجراء التحليل الوصفي لتقديم نظرة عامة على البيانات التي تم جمعها. تهدف هذه العملية إلى تحديد الخصائص الرئيسية للبيانات، بما في ذلك حساب المتوسط والانحراف المعياري وتحديد القيم الدنيا والقصى في العينة التي تم تحليلها.

الجدول ٤.١٠ نتيجة الإحصاء الوصفي

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre-Tests_Eksperimen	25	4	9	6,96	1,241
Post-Tests_Eksperimen	25	6	10	8,16	,943
Pre-Tests_Kontrol	23	5	8	6,52	1,039
Post-Tests_Kontrol	23	5	9	7,22	,998
Valid N (listwise)	23				

استنادًا إلى التحليل الوصفي لنتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدي، يمكن استنتاج أن استخدام تطبيق دوولينجو القائم على التلعيب له تأثير إيجابي كبير على تحسين قدرة الطلبة على تعلم المفردات. ويتضح ذلك من خلال الزيادة في متوسط درجات ما بعد الاختبار للمجموعة التجريبية (٨,١٦) وهي أعلى من المجموعة الضابطة (٧,٢٢). وبالإضافة إلى ذلك، كان توزيع الدرجات في المجموعة التجريبية أكثر تساويًا، مع انحراف معياري أقل بعد التدخل.

في حين أظهرت المجموعة الضابطة أيضًا زيادة في متوسط الدرجات بعد التعلم، إلا أن النتيجة لم تكن كبيرة مثل الزيادة التي حدثت في المجموعة التجريبية. وهكذا، أثبت استخدام أساليب التعلم المبتكرة القائمة على التكنولوجيا مثل دوولينجو القائم على التلعيب أنه أكثر فعالية من أساليب التعلم التقليدية في تحسين نتائج تعلم الطلبة، خاصة في إتقان المفردات.

٢. اختبار المتطلب السابق

أ. اختبار الحالة الطبيعية

يهدف اختبار الحالة الطبيعية للبيانات إلى التأكد من أن بيانات العينة تأتي من مجتمع سكاني موزع بشكل طبيعي. هناك العديد من الطرق التي يمكن استخدامها لاختبار الحالة الطبيعية للبيانات، بما في ذلك: استخدام ورقة الصدفة الطبيعية، أو اختبار تشي-تربيع، أو اختبار ليليفورز، أو طريقة كولموغوروف-سميرنوف، أو من خلال برنامج SPSS.

في هذه الدراسة، استخدم الباحثون في هذه الدراسة اختبار الحالة الطبيعية باستخدام طريقة كولموغوروف-سميرنوف التي تم تحليلها من خلال تطبيق الإصدار ٢٥ من برنامج SPSS.

الجدول ٤.١١ اختبار الحالة الطبيعية

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil_Belajar_Siswa	Pre-Test_Eksperimen	,193	25	,017	,932	25	,096
	Post-Test_Eksperimen	,213	25	,005	,897	25	,016
	Pre-Test_Kontrol	,214	23	,008	,879	23	,010
	Post-Test_Kontrol	,196	23	,022	,918	23	,060

استنادًا إلى نتائج اختبار الحالة الطبيعية الذي أُجري باستخدام طريقتي

كولموغوروف-سميرنوف وشايبرو-ويلك، تم الحصول على النتائج التالية:

في الاختبار القبلي للمجموعة التجريبية، كانت القيمة المعنوية لطريقة كولموغوروف-سميرنوف ٠,٠١٧، وهي أصغر من ٠,٠٥، وبالتالي فإن البيانات تعتبر غير موزعة بشكل طبيعي. ومع ذلك، كانت القيمة المعنوية لشايبرو-ويلك ٠,٠٩٦ وهي أكبر من ٠,٠٥، لذلك تعتبر البيانات موزعة بشكل طبيعي وفقًا لهذا الاختبار. هذا يدل على أن نتائج الاختبار القبلي في المجموعة التجريبية لم تحقق

افتراض التوزيع الطبيعي بشكل كامل، لأن أحد الاختبارات أظهر نتائج توزيع غير طبيعي.

في الاختبار البعدي للمجموعة التجريبية، كانت قيمة دلالة كولموغوروف-سميرنوف ٠,٠٠٥ وقيمة دلالة شايبرو-ويلك ٠,٠١٦، وكلاهما أقل من ٠,٠٥. وهذا يدل على أن بيانات ما بعد الاختبار في المجموعة التجريبية ليست موزعة بشكل طبيعي بناءً على كلا الاختبارين.

وفي الوقت نفسه، في الاختبار القبلي للمجموعة الضابطة، كانت قيمة دلالة كولموغوروف-سميرنوف ٠,٠٠٨ وقيمة دلالة شايبرو-ويلك ٠,٠١٠، وكلاهما أصغر من ٠,٠٥. وبالتالي، فإن بيانات الاختبار القبلي في المجموعة الضابطة لم تحقق افتراض المعيارية.

في الاختبار البعدي للمجموعة الضابطة، بلغت قيمة دلالة كولموغوروف-سميرنوف ٠,٠٢٢، وهي أصغر من ٠,٠٥، بينما بلغت قيمة دلالة شايبرو-ويلك ٠,٠٦٠، وهي أكبر من ٠,٠٥. تشير هذه النتائج إلى أن البيانات اللاحقة للاختبار في المجموعة الضابطة لم تستوفِ افتراض الحالة الطبيعية تمامًا، حيث أظهر أحد الاختبارات توزيعًا غير طبيعي.

من النتائج الإجمالية، يمكن أن نستنتج أن معظم البيانات التي تم تحليلها في هذه الدراسة لم تكن موزعة بشكل طبيعي، سواء في المجموعتين التجريبية والضابطة. لذلك، يوصى باستخدام أساليب التحليل الإحصائي غير البارامترية لمعالجة البيانات بشكل أكبر من أجل الحصول على نتائج دقيقة.

ب. اختبار التجانس

اختبار التجانس هو أسلوب إحصائي يُستخدم لتحديد ما إذا كان التباين بين مجموعات الطلبة في التعلم باستخدام الدوولينجو القائم على التلعيب متماثلًا أم لا. يهدف هذا الاختبار إلى التأكد من تجانس التباين بين المجموعات التي تتم مقارنتها قبل مواصلة التحليل. تعتبر المجموعات متجانسة إذا:

١. إذا كانت قيمة $p \leq \alpha$ لا يكون التباين بين المجموعات، مثل المجموعة التجريبية التي استخدمت دوولينجو والمجموعة الضابطة التي لم تستخدم دوولينجو، غير متجانس.

٢. إذا كانت قيمة $p > \alpha$ يُعلن أن التباين بين المجموعتين متجانس، مما يعني أن الاختلاف في نتائج تعلم المفردات لا يتأثر بالاختلاف في التباين الأولي للمجموعتين.

من خلال هذا الاختبار، يمكن للباحثين التأكد من أن النتائج التي تم الحصول عليها أكثر صحة في قياس فعالية تعلم المفردات باستخدام دوولينجو.

الجدول ٤.١٢ نتائج اختبار التجانس

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene			
		Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil_Belajar_S iswa	Based on Mean	,044	1	46	,835
	Based on Median	,010	1	46	,919
	Based on Median and with adjusted df	,010	1	45,397	,919
	Based on trimmed mean	,045	1	46	,833

استناداً إلى نتائج اختبار تجانس التباين، يمكن استنتاج أن التباين بين المجموعة التجريبية (التي استخدمت دوولينجو في تعلم المفردات) والمجموعة الضابطة (التي لم تستخدم دوولينجو) متجانس. يمكن ملاحظة ذلك من خلال قيمة الدلالة (Sig.) في مختلف طرق التحليل التي تكون جميعها أكبر من ٠,٠٥.

نظراً لأن جميع قيم Sig. أكبر من مستوى الدلالة المحدد (٠,٠٥)، يتم إعلان البيانات متجانسة. هذا يعني أنه لا يوجد فرق معنوي في التباين بين المجموعتين، وبالتالي يمكن الوثوق بالفروق في نتائج التعلم المفردات التي تم العثور عليها ولا ترجع إلى الاختلافات في التباين الأولي بين المجموعتين. تضمن

هذه النتيجة أن البيانات تفي بافتراض التجانس لأغراض إجراء المزيد من التحليل الإحصائي.

٣. اختبار الفرضيات

أ- اختبار مان-ويتني (Mann-Whitney Test)

اختبار مان-ويتني هو أحد الأساليب الإحصائية غير البارامترية المستخدمة للمقارنة بين مجموعتين مستقلتين، خاصة عندما لا تكون البيانات موزعة بشكل طبيعي أو عندما لا يكون التباين بين المجموعتين متجانساً. يهدف هذا الاختبار إلى تحديد ما إذا كان هناك فرق كبير بين المجموعتين.

الجدول ٤.١٣ اختبار مان-ويتني

Ranks				
	Kelas	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Hasil_B elajar	Post-Test_Eksperimen	25	30,16	754,00
	Post-Test_Kontrol	23	18,35	422,00
	Total	48		

استناداً إلى نتائج تحليل الرتب في اختبار مان-ويتني، هناك فروق في نتائج التعلم بين المجموعة التجريبية (الذين استخدموا دوولينجو في تعلم المفردات) والمجموعة الضابطة (الذين استخدموا الطرق التقليدية).

تألفت المجموعة التجريبية من ٢٥ طالباً بمتوسط رتبة ٣٠,١٦ ورتبة إجمالية (مجموع الرتب) ٧٥٤,٠٠. في حين تألفت المجموعة الضابطة من ٢٣ طالباً بمتوسط رتبة ١٨,٣٥ ورتبة إجمالية (مجموع الرتب) ٤٢٢,٠٠.

يشير هذا الفرق إلى أن الطلبة في المجموعة التجريبية حصلوا على نتائج تعلم أفضل مقارنة بالمجموعة الضابطة. يشير متوسط الرتبة الأعلى في المجموعة التجريبية إلى أن تعلم المفردات القائم على دوولينجو له تأثير إيجابي على تحصيل الطلبة.

الجدول ٤.١٥

Test Statistics ^a	
	Hasil_Belajar
Mann-Whitney U	146,000
Wilcoxon W	422,000
Z	-3,036
Asymp. Sig. (2-tailed)	,002

استنادًا إلى نتائج اختبار مان-ويتني، تبلغ قيمة Mann-Whitney U 146.000 وقيمة Z هي -٣,٠٣٦، بقيمة دلالة (Asymp. Sig. 2-tailed) 0.002. نظرًا لأن قيمة الدلالة هذه أصغر من ٠,٠٥، يمكن استنتاج أن هناك فرقًا ذا دلالة إحصائية بين نتائج التعلّم لدى المجموعة التجريبية (التي استخدمت دوولينجو) والمجموعة الضابطة (التي استخدمت الطرق التقليدية). تُظهر هذه النتيجة أن استخدام دوولينجو القائم على التلعيب فعال في تحسين مخرجات تعلم المفردات لدى الطلبة.

ب- اختبار ويلكوكسون للرتب الموقعة (Wilcoxon Signed Ranks Test)

اختبار رتب ويلكوكسون الموقّع هو اختبار إحصائي غير بارامتري يُستخدم للمقارنة بين مجموعتين من العينات المزدوجة لتحديد ما إذا كانت متوسطات المجموعتين مختلفة بشكل كبير. يعد هذا الاختبار بديلاً للاختبار المزدوج t-test إذا لم يتم استيفاء افتراض المعيارية.

الجدول ٤.١٦ اختبار ويلكوكسون للرتب الموقعة

Ranks				
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Post-Tests_Eksperimen - Pre-Tests_Eksperimen	Negative Ranks	0 ^a	,00	,00
	Positive Ranks	20 ^b	10,50	210,00
	Ties	5 ^c		
	Total	25		
Post-Tests_Kontrol - Pre-	Negative Ranks	2 ^d	8,50	17,00

Tests_Kontrol	Positive Ranks	16 ^e	9,63	154,00
	Ties	5 ^f		
	Total	23		

أظهرت نتائج اختبار ويلكوكسون للرتب الموقعة أنه في المجموعة التجريبية، شهدت جميع أزواج البيانات زيادة في الدرجات بعد الاختبار مقارنة بالاختبار القبلي، دون أي انخفاض، حيث أظهر ٢٠ زوجًا نتائج إيجابية وبقيت ٥ درجات (تعادل). وعلى النقيض من ذلك، في المجموعة الضابطة، كانت هناك زيادة في الدرجات في ١٦ زوجًا من البيانات، ولكن شهد زوجان انخفاضًا في الدرجات، وثبتت ٥ درجات. يشير هذا إلى أن التدخل في المجموعة التجريبية كان له تأثير تحسن أكثر اتساقًا من المجموعة الضابطة.

الجدول ٤.١٧

Test Statistics ^a		
	Post- Tests_Eksperimen - Pre- Tests_Eksperimen	Post- Tests_Kontrol - Pre-Tests_Kontrol
Z	-4,038 ^b	-3,258 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	,000	,001

أظهرت نتائج الاختبار أن درجات الاختبار البعدي كانت أعلى بكثير من الاختبار القبلي في كلتا المجموعتين. في المجموعة التجريبية، أظهرت قيمة Z البالغة -٤,٠٣٨ بدلالة ٠,٠٠٠ زيادة كبيرة للغاية في المجموعة التجريبية. أما في المجموعة الضابطة، فقد أظهرت قيمة Z البالغة -٣,٢٥٨ بدلالة ٠,٠٠١ تحسنًا ملحوظًا في المجموعة الضابطة أيضًا، على الرغم من أن التأثير كان أقل من تأثير المجموعة التجريبية. وهذا يشير إلى أن التدخل في المجموعة التجريبية كان له تأثير أقوى من المجموعة الضابطة.

الفصل الخامس

مناقشة نتائج البحث

يقدم هذا الفصل مناقشة لنتائج البحث التي تم الحصول عليها من خلال تحليل البيانات، بهدف الإجابة عن سؤالين تم تحديدهما: أولاً، كيفية تطبيق الدوولينجو القائم على التلعيب في تحسين تعلم المفردات في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الأولى بمالانج، وثانياً، كيفية تأثير الدوولينجو القائم على التلعيب في تحسين إتقان الطلبة للمفردات. تدمج هذه المناقشة نتائج البحث مع النظريات ذات الصلة لشرح تطبيق وفعالية الدوولينجو القائم على التلعيب في تعلم المفردات، بالإضافة إلى مساهمته في تعلم اللغة العربية.

أ- المبحث الأول تطبيق وسيلة دوولينجو على أساس مدخل تلعيب لتعليم المفردات

لدى الطلبة في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الأولى بمالانج

استناداً إلى نتائج البحث، يتضمن تنفيذ تطبيق دوولينجو القائم على التلعيب في التعلم بالمفردات ثلاث مراحل رئيسية: الإعداد والتنفيذ والتقييم. وقد صممت هذه المراحل الثلاث لتعظيم إمكانات تطبيق دوولينجو كوسيلة تعليمية تفاعلية وممتعة.

١. مرحلة الأولى

تتضمن مرحلة الإعداد تخطيط وتطوير استراتيجية التلعيب التي سيتم استخدامها في التطبيق. وفي هذا السياق، من المهم فهم احتياجات الطلاب وتفضيلاتهم حتى يمكن تصميم التلعيب بشكل مناسب. تُظهر الأبحاث أن التلعيب يمكن أن يزيد من الدافعية الذاتية للطلاب، وهو عامل رئيسي في التعلم الفعال.^{٦٤} وبالإضافة إلى ذلك، فإن فهم عناصر التلعيب التي يمكن أن تجذب انتباه الطلاب، مثل النقاط والشارات ولوحات المتصدرين، أمر مهم للغاية.^{٦٥} يؤكد البحث الذي أجراه كايا وإرتشاغ على أن الاعتراف بإنجازات الطلاب في بيئة مُلعبة يمكن أن يزيد من تحفيزهم. لذلك، يجب

⁶⁴ Matthew Jones, Jedediah E Blanton, and Rachel E Williams, "Science to Practice: Does Gamification Enhance Intrinsic Motivation?," *Active Learning in Higher Education* 24, no. 3 (November 1, 2023): 273–89, <https://doi.org/10.1177/14697874211066882>.

⁶⁵ Omer Sami Kaya and Erinc Ercag, "The Impact of Applying Challenge-Based Gamification Program on Students' Learning Outcomes: Academic Achievement, Motivation and Flow," *Education and Information Technologies* 28, no. 8 (August 1, 2023): 10053–78, <https://doi.org/10.1007/s10639-023-11585-z>.

أن تتضمن مرحلة الإعداد تحليل احتياجات الطلاب وتطوير عناصر التلعيب ذات الصلة.

٢. مرحلة التنفيذ

بعد مرحلة الإعداد، تبدأ مرحلة التنفيذ بتطبيق عناصر التلعيب في تطبيق دوولينجو. يمكن أن يؤدي التطبيق الفعال إلى خلق بيئة تعليمية تفاعلية وممتعة، والتي بدورها تزيد من مشاركة الطلبة.^{٦٦} تظهر الأبحاث أن استخدام أنظمة التعلم باستخدام الألعاب يمكن أن يحسّن من فعالية التعلم، كما وجدت دراسة أجراها لين، والتي أظهرت وجود علاقة إيجابية بين استخدام أنظمة التعلم باستخدام الألعاب ونتائج تعلم أفضل.^{٦٧} بالإضافة إلى ذلك، يمكن للتلعيب أن يخلق تجارب تعليمية غامرة وتفاعلية، كما أشار إلى ذلك كارابيك الذي أكد على أهمية التكنولوجيا في خلق تجارب تعليمية تفاعلية.^{٦٨} وبالتالي، فإن التنفيذ يجب أن يتم من خلال مراعاة العناصر التي يمكن أن تعزز تفاعل الطلاب ومشاركتهم.

٣. مرحلة التقييم

تعد مرحلة التقييم خطوة أخيرة مهمة لتقييم فعالية التلعيب في التعلم بالمفردات، ويمكن إجراء التقييم من خلال قياس التحصيل الأكاديمي والتحفيز ورضا الطلبة.^{٦٩} يبين البحث الذي أجراه السعدون وآخرون أن بيئات التعلم باستخدام الألعاب يمكن أن يكون لها تأثير إيجابي على تحصيل الطلاب ومستوى رضاهم.^{٧٠} وبالإضافة إلى

⁶⁶ Kavisha Duggal, Lovi Raj Gupta, and Parminder Singh, "Gamification and Machine Learning Inspired Approach for Classroom Engagement and Learning," *Mathematical Problems in Engineering* 2021, no. 1 (2021): 9922775, <https://doi.org/10.1155/2021/9922775>.

⁶⁷ Pei-Hsuan Lin et al., "Design a Data Analytics Training System to Explore Behavioral Intention and Immersion for Internal Enterprise Education," *Journal of Organizational and End User Computing (JOEUC)* 36, no. 1 (2024): 1–18, <https://doi.org/10.4018/JOEUC.337796>.

⁶⁸ Ümit Karabiyık, "Investigation of the Effect of Gamified Learning on Motivation and Success in Math Class," *Journal of Education and Practice* 8, no. 1 (January 27, 2024): 32–52, <https://doi.org/10.47941/jep.1645>.

⁶⁹ Taufiq Hidayat, "Penerapan Gamifikasi Pada Prototipe Aplikasi pembelajaran Bahasa Arab untuk Siswa SD menggunakan User Centered Design (UCD) (studi kasus : SDIT An-Nahl Pamulang)" (bachelorThesis, Fakultas Sains Teknologi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2024), <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/79451>.

⁷⁰ Elham Alsadoon, Amirah Alkhawajah, and Ashwag Bin Suhaim, "Effects of a Gamified Learning Environment on Students' Achievement, Motivations, and Satisfaction," *Heliyon* 8, no. 8 (August 1, 2022), <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2022.e10249>.

ذلك، يجب أن يتضمن التقييم أيضا التغذية الراجعة من الطلبة فيما يتعلق بتجربتهم مع التلعيب، والتي يمكن أن توفر رؤى قيمة للتحسينات المستقبلية.^{٧١} من خلال إجراء تقييم شامل، يمكن للمدرسين تحديد نقاط القوة والضعف في نهج التلعيب وإجراء التعديلات اللازمة لتحسين تجربة التعلم لدى الطلبة.

بشكل عام، فإن تطبيق تطبيق دوولينجو القائم على التلعيب في التعلم بالمفردات من خلال هذه الثلاثة المراحل: الإعداد، والتنفيذ، والتقييم، هو منهج استراتيجي لتحسين دافعية الطلبة ونتائج التعلم. من خلال النظر في عناصر التلعيب الصحيحة وإجراء تقييم شامل، يمكن للمعلمين إنشاء تجربة تعليمية أكثر جاذبية وفعالية.

ب- فعالية استخدام وسيلة دوولينجو على أساس مدخل تلعيب لتعليم المفردات لدى الطلبة في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الأولى بمالانج

تنعكس فعالية استخدام تطبيق دوولينجو القائم على التلعيب في تعلم المفردات في نتائج هذه الدراسة التي أظهرت زيادة كبيرة في إتقان الطلبة للمفردات. وقد ثبت ذلك من خلال التحليلات الكمية والنوعية التي أجريت على المجموعتين التجريبية والضابطة.

١. النتائج

واستنادًا إلى نتائج الاختبار، ارتفع متوسط درجات ما بعد الاختبار للمجموعة التجريبية من ٦,٩٦ إلى ٨,١٦، بينما ارتفع متوسط درجات المجموعة الضابطة من ٦,٥٢ إلى ٧,٢٢ فقط. يُظهر هذا الفرق أن طريقة التعلم باستخدام دوولينجو القائم على التلعيب أكثر فعالية من طريقة التعلم التقليدية.

وأظهر المزيد من التحليل الإحصائي باستخدام اختبار ويلكوكسون أن التحسن في المجموعة التجريبية كان كبيرًا، حيث كانت قيمة $p < 0.05$. تدعم هذه النتيجة الفرضية القائلة بأن استخدام دوولينجو القائم على التلعيب له تأثير كبير على تعلم المفردات.

⁷¹ Mirza Rayana Sanzana et al., "Gamified Virtual Labs: Shifting from Physical Environments for Low-Risk Interactive Learning," *Journal of Applied Research in Higher Education* 16, no. 1 (March 29, 2023): 208–21, <https://doi.org/10.1108/JARHE-09-2022-0281>.

٢. الإتقان العملي للمفروضات

أظهر الطلبة المجموعة التجريبية قدرة أفضل في استخدام المفردات في المحادثات البسيطة. على سبيل المثال، تمكن الطلبة من وصف الأشياء الموجودة في الفصل الدراسي أو تكوين جمل قصيرة باستخدام مفردات جديدة. وهذا يثبت أن دوولينجو لا يساعد الطلبة على حفظ المفردات فحسب، بل يساعدهم أيضاً على ممارستها في سياقات حقيقية.

٣. العلاقة بنظرية التعلم

أ. نظرية الحمل المعرفي (سويلر، ١٩٨٨):

يقدم دوولينجو مادة المفردات في أجزاء صغيرة وسهلة الفهم، مما يقلل من العبء المعرفي لدى الطلبة. يسمح هذا النهج لطلبة بالتركيز على عنصر تعليمي واحد في كل مرة، مما يحسن من فهم المفردات والاحتفاظ بها.

ب. التكرار المتباعد توري (إبنغهاوس، ١٨٨٥):

يساعد التكرار المتباعد المطبق في دوولينجو الطلبة على الاحتفاظ بالمفردات في الذاكرة طويلة المدى. وهذا مهم بشكل خاص في تعلم المفردات، حيث يكون التكرار ضرورياً لضمان عدم نسيان الطلبة لما تعلموه.

ج. النظرية المعرفية للوسائط المتعددة (ماير، ٢٠٠١):

إن الجمع بين العناصر البصرية (الصور) والسمعية (نطق الكلمات) التي يستخدمها دوولينجو يقوي ذاكرة الطلبة في المفردات. تنص هذه النظرية على أن التعلم سيكون أكثر فعالية إذا كان يتضمن أكثر من مسار معرفي واحد.

أ. الآثار المترتبة نتائج البحث

تُظهر نتائج هذه الدراسة أن تعلم المفردات القائم على التلعيب لا يحسن نتائج التعلم فحسب، بل يضيف أيضاً إلى تجربة التعلم لدى الطلبة. وباستخدام التكنولوجيا المصممة للمزج بين عناصر التعلم والألعاب، يوفر دوولينجو حلاً مبتكراً للتحديات في تعلم اللغة العربية. بالإضافة إلى ذلك، تعتبر نتائج هذه الدراسة ذات صلة لاستخدامها كمرجع في تطوير أساليب التعلم القائمة على التكنولوجيا في المستقبل، خاصة في تعلم المفردات.

من المتوقع أن يستفيد المعلمون من إمكانيات التلعيب لزيادة مشاركة الطلبة وتوفير تجربة تعليمية أكثر متعة.

وعلاوة على ذلك، تشير النتائج أيضاً إلى أن استخدام التطبيقات القائمة على التلعيب يمكن أن يقلل من العوائق النفسية لدى الطلبة، مثل الملل أو نقص الدافعية في تعلم لغة أجنبية. وبالتالي، يمكن تطبيق هذه الطريقة على مختلف سياقات التعلم الأخرى، ولا يقتصر الأمر على تعلم اللغة العربية. بالنسبة لمطوري التطبيقات التعليمية، يمكن أن تكون نتائج هذه الدراسة بمثابة موطئ قدم لإنشاء منصات تعليمية أكثر تفاعلية وتكيفاً وسهولة في الاستخدام. بالإضافة إلى ذلك، يوصى بإجراء المزيد من البحوث لاستكشاف فعالية التلعيب على جوانب أخرى، مثل مهارات التحدث أو الاستماع، وذلك لتوفير صورة أكثر شمولاً لتأثير التلعيب في التعليم.

الفصل السادس

الخاتمة

أ- ملخص نتائج البحث

استنادًا إلى مناقشة وتحليل نتائج البحث فيما يتعلق باستخدام تطبيق دوولينجو على أساس التلعيب في تعليم المفردات في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الأولى بمالانج، فيما يلي الخلاصة التي تم استخلاصها:

١- قام الباحث بتطبيق استخدام وسيلة دوولينجو على أساس التلعيب في تعليم المفردات في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الأولى بمالانج. أظهرت النتائج أن التعليم باستخدام دوولينجو يتم تنفيذه من خلال ثلاث مراحل. المرحلة الأولى هي الإعداد، والتي تتضمن التخطيط وتخصيص المواد لتكون ذات صلة باحتياجات الطلبة. المرحلة الثانية هي التنفيذ، حيث يتم دمج دوولينجو بفاعلية في أنشطة التعلم. المرحلة الأخيرة هي التقييم، والتي يتم إجراؤها لقياس نتائج تعلم الطلبة بالإضافة إلى توفير تعزيز للمواد التي تم تعلمها.

٢- أثبت اختبار الفرضيات زيادة كبيرة في نتائج التعلم في المجموعة التجريبية مقارنة بالمجموعة الضابطة. سجلت المجموعة التجريبية، التي استخدمت دوولينجو، متوسط تقييم لنتائج التعلم بلغ ٣٠,١٦، وهو أعلى بكثير من المجموعة الضابطة بمتوسط ١٨,٣٥. وأسفرت نتائج اختبار مان-ويتني الإحصائي عن قيمة $U = 146.000$ ، وقيمة $Z = -3.036$ ، وقيمة دلالة 0.002 ، مما يعني وجود فرق كبير بين نواتج التعلم للمجموعتين. وبالتالي، ثبت أن طريقة التعلم القائمة على دوولينجو أكثر فاعلية من طريقة التعلم التقليدية في تحسين نتائج تعلم المفردات لدى الطلبة.

ب- الاقتراحات

فيما يتعلق بنتائج هذه الدراسة، هناك العديد من الاقتراحات التي يمكن النظر فيها:

١- للمعلمين

ينصح المعلمون بأن يقوموا باستخدام دوولينجو في عملية التعلم بشكل تدريجي. بالإضافة إلى ذلك، من المهم أن يساعد المعلمون الطلبة على التركيز على

أهداف التعلم وليس مجرد اللعب في التطبيق.

٢- للمدارس

تنصح المدارس بتوفير المرافق الداعمة، مثل الأجهزة الرقمية والوصول إلى الإنترنت، لدعم تطبيق التكنولوجيا في التعلم.

٣- للباحثين المستقبليين

أ. يمكن إجراء المزيد من البحوث مع تغطية عينة أوسع نطاقًا وإشراك مختلف مستويات التعليم لضمان تعميم نتائج البحث.

ب. هناك حاجة أيضًا إلى إجراء بحوث لمدة أطول لرصد الآثار طويلة المدى لاستخدام دوولينجو على إتقان الطلبة للمفروضات.

ج. يمكن للباحثين المستقبليين أيضًا تطوير مزيج من التعلم بالتلعيب مع أساليب أخرى للحصول على نتائج أفضل.

قائمة المصادر والمراجع

أ- المراجع العربية

- أحمد تعيمة, رشدي. تعليم العربية لغير الناطقين بها مناهجه وأساليبه. الرباط منشودات المنظمة الإسلامية لتربية والعلوم والثقافة, ١٩٨٩ م.
- أحمد علي عبد الناصر الموسى, دعاء, أحمد سيد محمد إبراهيم و صابر علام عثمان علام. "برنامج قائم على أنشطة التوكاتسو لتنمية مهارات الفهم الاستماعي الإبداعي لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية." *مجلة كلية التربية (أسيوط)* ٣٩, رقم ٤ (April 1, 2023): 162–209. <https://doi.org/10.21608/mfes.2023.299505>.
- ابراهيم, أمنيه لطيف. "أثر استخدام بعض استراتيجيات الألعاب التحفيزية (التلعيب) على تعلم المفردات والاندماج الفصلي لدى الطلاب المتخصصون في اللغة الانجليزية." *مجلة البحث في التربية وعلم النفس* ٠-٠ (July 29, 2024): 0, no. 0, <https://doi.org/10.21608/mathj.2024.303339.1464>.
- الدين, سيف. "طرق في تعليم المفردات اللغة العربية *Al-Tadris: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 7, no. 2 (December 12, 2019): 310–30. <https://doi.org/10.21274/tadris.2019.7.2.310-330>.
- الراسخ, فخر. "مشكلات تعليم المفردات العربية للناطقين بغيرها واقتراحات حلها." *أم القرى* ٩ (July 15, 2017): 42–55. <https://doi.org/10.55352/uq.v9i1.104>.
- الغامدى, وفاء سعيد أحمد. "فاعلية تلعب التعلم فى تنمية الدافعية نحو الرياضيات لدى تلميذات الصف السادس الابتدائي بمدينة مكة المكرمة." *مجلة البحث العلمى فى التربية* ٢٠ (June 1, 2019): 511–39. <https://doi.org/10.21608/jsre.2019.33898>.
- عبد الرحمن مغربي, هشام. "استخدام العناصر المستقاة من الفنون الإسلامية في تصميم الهوية البصرية للمؤسسات." *مجلة بحوث التربية النوعية* ٢٠١٩ (April ٢٠١٩), no. 54, (1, 2019): 111–42. <https://doi.org/10.21608/mbse.2019.136037>.
- عبد السلام الفرجاني, عبد العظيم. *التكنولوجيا وتطوير التعليم*. ١. القاهرة: دار غريب, ٢٠٠٢.

- Barokah, Anisatul. "تعليم المفردات للأطفال بالطريقة الأغنية في روضة الأطفال " " *Al-Ta'rib : Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Palangka Raya* 6, no. 1 (June 1, 2018): 41–59. <https://doi.org/10.23971/altarib.v6i1.968>.
- عبد النبي عبد الله الطيب. *مهارات الاتصال الفعال*. Vol. 265. عمان-الأردان: أمواج للنشر والتوزيع, ٢٠١٦.
- علي الخولي, محمد. *تعليم اللغة العربية للناطقين بلغات أخرى: أسس - مناهج - طرق تدريس*. نسخة رقمية. ٩. مكة المكرمة: جامعة أم القرى, معهد اللغة العربية, وحدة البحوث والمناهج, غير مذكور.
- ملتزم. نتائج من ملاحظة مع المدرس في المدرسة المتوسطة الحكومية الأولى بمالانج, ١٠ مايو ٢٠٢٤ م.
- وسي, حافظ, زوالخايدر, و فريدة نور رحمة. "الألعاب اللغوية لتعليم اللغة العربية من مفردات كتاب دروس اللغة العربية." *عكاظ* ١-103 (June 28, 2020): 103–14. <https://doi.org/10.37274/ukazh.v1i1.380>.
- Kholison, Mohammad Kholison. "صفات لغة العربية : مشكلة اللغوية وكلماتها." *Al-Fusha : Arabic Language Education Journal* 1, no. 1 (September 4, 2020): 29–41. <https://doi.org/10.36835/alfusha.v1i1.340>.
- Abdelghany, Samaa Zaki Abdeen. "Students' Attitudes Towards Using Duolingo As A Self-Learning Artificial Intelligence-Based App In Distance Learning During The Pandemic In The United Arab Emirates." *المجلة العربية للعلوم التربوية والنفسية* ٦, no. 29 (September 1, 2022): 567–601. <https://doi.org/10.21608/jasep.2022.258830>.
- Mujib, Ahmad, and Ahmad Bashori. "تطوير مادة تعليم المفردات لبرنامج 'صباح' اللغة." *Tsaqofiya : Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Arab* 1, no. 2 (2019): 19–33. <https://doi.org/10.21154/tsaqofiya.v2i1.11>.

- Aditya, Bayu Rima, Aldilla Iradianty, and I. Nyoman Darma Kotama. "Analisis Kualitatif Elemen Gamifikasi dalam Games Berbasis ICT untuk Anak Usia Dini." *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer* 10, no. 4 (2024): 725–30. <https://doi.org/10.25126/jtiik.20241046285>.
- Ahmed, Alim Al Ayub, Biju Theruvil Sayed, Ismail Suardi Wekke, Mulyanto Widodo, Dian Rostikawati, Muneam Hussein Ali, Hamed Ali Abdul Hussein, and Mahdieh Azizian. "An Empirical Study on the Effects of Using Kahoot as a Game-Based Learning Tool on EFL Learners' Vocabulary Recall and Retention." Edited by Ehsan Namaziandost. *Education Research International* 2022 (February 27, 2022): 1–10. <https://doi.org/10.1155/2022/9739147>.
- Alfiatunnisa, Elsa, Hildah Zulfah Khairunnisa, Sani Hayati, and Vianty Listya Maulida. "Uji Validitas Dan Reliabilitas Terhadap Kemandirian Siswa Sekolah Dasar Kelas 1." *Jurnal Hurriah: Jurnal Evaluasi Pendidikan Dan Penelitian* 3, no. 2 (June 30, 2022): 29–36. <https://doi.org/10.56806/jh.v3i2.81>.
- Alsadoon, Elham, Amirah Alkhawajah, and Ashwag Bin Suhaim. "Effects of a Gamified Learning Environment on Students' Achievement, Motivations, and Satisfaction." *Heliyon* 8, no. 8 (August 1, 2022). <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2022.e10249>.
- "Analisis Daya Beda Soal, Taraf Kesukaran, Validitas Butir Tes, Interpretasi Hasil Tes Dan Validitas Ramalan Dalam Evaluasi Pendidikan | Dirasat: Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Islam." Accessed January 9, 2025. <https://journal.unipdu.ac.id/index.php/dirasat/article/view/879>.
- Ananda, Nabilla Putri, Fauziyah Tsania Rahmah, and Adi Rafli Ramdhani. "Using Gamification in Education: Strategies and Impact." *Hipkin Journal of Educational Research* 1, no. 1 (April 19, 2024): 1–12.
- Ariani, Diana. "Gamifikasi Untuk Pembelajaran." *Jurnal Pembelajaran Inovatif* 3, no. 2 (November 1, 2020): 144–49. <https://doi.org/10.21009/JPI.032.09>.
- Ariani, Diana, Dewi S. Prawiradilaga, and Wasetya Fatharani. "Inovasi Gamifikasi Pada Pembelajaran Matakuliah Pengembangan Media Sederhana." *Jurnal Pembelajaran Inovatif* 5, no. 1 (March 1, 2022): 41–48. <https://doi.org/10.21009/JPI.051.05>.
- Dewi, Nita Sari Narulita, Yusup Supriyono, and Yuyus Saputra. "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Berbasis Gamifikasi untuk Guru-Guru di Lingkungan Pondok Pesantren Al Amin Sindangkasih-Ciamis." *E-Dimas: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat* 11, no. 3 (September 17, 2020): 382–87. <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v11i3.5146>.
- Dianova, Ferdy Rakhmat, and Najih Anwar. "Analisis Butir Uji Validitas, Reliabilitas, Tingkat Kesukaran, Dan Daya Pembeda Soal Sumatif Bahasa Arab SD Islam." *Jurnal Bahasa Daerah Indonesia* 1, no. 3 (July 4, 2024): 13. <https://doi.org/10.47134/jbdi.v1i3.2863>.
- Dr.PH, I. Ketut Swarjana, S. K. M. , M. P. H. *Populasi-Sampel, Teknik Sampling & Bias Dalam Penelitian*. Penerbit Andi, 2022.

- Duggal, Kavisha, Lovi Raj Gupta, and Parminder Singh. "Gamification and Machine Learning Inspired Approach for Classroom Engagement and Learning." *Mathematical Problems in Engineering* 2021, no. 1 (2021): 9922775. <https://doi.org/10.1155/2021/9922775>.
- "E-Prosiding Simnasal MLI Komisariat Unand 2020.Pdf," n.d.
- Et.al, Carlos Rugu. "Literature Review on the Analysis of Motivational Elements and Gamification Content in Creating Semantic Barriers." *Turkish Journal of Computer and Mathematics Education (TURCOMAT)* 12, no. 3 (April 10, 2021): 120–32. <https://doi.org/10.17762/turcomat.v12i3.648>.
- Gunawan, Hero, Ervina CM Simatupang, Dianita Dianita, Puspita Sari, Deden Novan Setiawan Nugraha, and Susiyanti Rusyan. "Pemanfaatan Duolingo Untuk Meningkatkan Vocabulary Siswa - Siswi Di Sman 11 Garut." *Jurnal Abdimas Bina Bangsa* 4, no. 2 (August 24, 2023): 1296–1302. <https://doi.org/10.46306/jabb.v4i2.619>.
- Hannani, Sedigheh, Mahdieh Salehi, Fardin Amiri, And Nemam Ali Azadi. "Design and Effect of Neurosurgical Educational Software Using Gamification on Students' Learning and Motivation." *Journal of Advances in Medical Education and Professionalism* 12, no. 3 (July 2024). <https://doi.org/10.30476/jamp.2024.101115.1917>.
- Hardani, Nur Hikmatul Auliya, Helmina Andriani, Roushandy Asri Fardani, Jumari Ustiawaty, Evi Fatmi Utami, Dhika Juliana Sukmana, and Ria Rahmatul Istiqomah. *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. CV. Pustaka Ilmu, 2020.
- Hardiyanto, Muhammad Raihan Putra, Gitrif Pahlevi, and Muhammad Fauzi Nugroho. "Pengaruh Fitur-Fitur Aplikasi Duolingo Terhadap Popularitasnya." *Jurnal Sains, Nalar, Dan Aplikasi Teknologi Informasi* 3, no. 1 (July 31, 2023): 23–28. <https://doi.org/10.20885/snati.v3i1.28>.
- Hasna, Alifah, and A. Wathon. "Membangun Teknologi Pembelajaran Melalui Kegiatan Bermain Alat Permainan Edukatif" 2, no. 1 (May 15, 2019): 108–35.
- Herlina, Elin, Audi Yundayani, and Sari Astuti. "Penggunaan Duolingo Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa." *Penggunaan Duolingo Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa*, no. 2012 (2021): 244–53.
- Hidayat, Taufiq. "Penerapan Gamifikasi Pada Prototipe Aplikasi pembelajaran Bahasa Arab untuk Siswa SD menggunakan User Centered Design (UCD) (studi kasus : SDIT An-Nahl Pamulang)." bachelorThesis, Fakultas Sains Teknologi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2024. <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/79451>.
- Ichsan, Ichsan, and Arhamudin Ali. "Metode Pengumpulan Data Penelitian Musik Berbasis Observasi Auditif." *Musikolastika: Jurnal Pertunjukan dan Pendidikan Musik* 2, no. 2 (December 8, 2020): 85–93. <https://doi.org/10.24036/musikolastika.v2i2.48>.
- Ikhsani, Moh, and Choiruddin. "Implementasi Metode Tarjamah Harfiah Dalam Meningkatkan Maharah Qira'ah Bagi Mahasiswa Stai Kh. Muhammad Ali Shodiq." *AL-MUADDIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan* 5, no. 2 (October 25, 2023): 380–94. <https://doi.org/10.46773/muaddib.v5i2.1353>.

- Ismayani, Ade. *Metodologi Penelitian*. Syiah Kuala University Press, n.d.
- Jaelani, Alan, and Dilla Rachmadanti Sutari. "Students' Perception Of Using Duolingo Application As A Media In Learning Vocabulary," n.d.
- Jannah, Lina Miftahul. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Rajawali Press, 2019.
- Jasni, Siti Rohani, Suhaila Zailani, and Hakim Zainal. "Pendekatan Gamifikasi dalam Pembelajaran Bahasa Arab: Gamification Approach in Learning Arabic Language." *Journal of Fatwa Management and Research*, January 18, 2019, 358–67. <https://doi.org/10.33102/jfatwa.vol13no1.165>.
- Jones, Matthew, Jedediah E Blanton, and Rachel E Williams. "Science to Practice: Does Gamification Enhance Intrinsic Motivation?" *Active Learning in Higher Education* 24, no. 3 (November 1, 2023): 273–89. <https://doi.org/10.1177/14697874211066882>.
- Juniansyah, Dendi, Fikry Kurniawan, and Syarifuddin Syarifuddin. "Pengaruh Implementasi Game Duolingo Terhadap Kemampuan Linguistik Pada Siswa." *Journal on Education* 6, no. 4 (June 20, 2024): 21153–61. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i4.6266>.
- Karabiyik, Ümit. "Investigation of the Effect of Gamified Learning on Motivation and Success in Math Class." *Journal of Education and Practice* 8, no. 1 (January 27, 2024): 32–52. <https://doi.org/10.47941/jep.1645>.
- Kaya, Omer Sami, and Erinc Ercag. "The Impact of Applying Challenge-Based Gamification Program on Students' Learning Outcomes: Academic Achievement, Motivation and Flow." *Education and Information Technologies* 28, no. 8 (August 1, 2023): 10053–78. <https://doi.org/10.1007/s10639-023-11585-z>.
- Kurniawan, Dady, Aray Faqih Ibrahim, and Maya Dewi Kurnia. "Analisis Efektivitas Aplikasi Duolingo sebagai Media Pembelajaran BIPA Tingkat Dasar" 3 (2024).
- Lin, Pei-Hsuan, Shih-Yeh Chen, Ying-Hsun Lai, and Hsin-Te Wu. "Design a Data Analytics Training System to Explore Behavioral Intention and Immersion for Internal Enterprise Education." *Journal of Organizational and End User Computing (JOEUC)* 36, no. 1 (2024): 1–18. <https://doi.org/10.4018/JOEUC.337796>.
- M. Vithor, Al Faqih. "Pengembangan Learning Management System Dengan Pendekatan Gamifikasi Pada Model Flipped Classroom Untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa." Diploma, UIN RADEN INTAN LAMPUNG, 2023. <http://repository.radenintan.ac.id/30590/>.
- Mahbubi, M., and Homaidi. "Analisis Implementasi Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Pada Peningkatan Motivasi Belajar Siswa." *Al-Abshor : Jurnal Pendidikan Agama Islam* 1, no. 4 (July 28, 2024): 286–94.
- Manoppo, Ningsih, Siti Aliyya Laubaha, and Nurhanifa Basarata. "Ragam Aplikasi Dalam Pembelajaran Bahasa Arab." *Assuthur: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 1, no. 2 (January 2, 2023): 80–97. <https://doi.org/10.58194/as.v1i2.473>.
- M.M, Dr Muhammad Ramdhan, S. Pd. *Metode Penelitian*. Cipta Media Nusantara, n.d.
- M.M, Nur Cahyadi, S. ST, Dr Asep Deni CBA M. M. , CQM, Dr Drs I. Wayan Gede Suacana M.Si, Dr Agus Suprpto IPM S. P. , M. P., Rumas Alma Yap M.Si S. P., Dr Sahrullah M.T S. T., dr Wahyu Indah Dewi Aurora

- M.K.M, Dr Hadi Sutrisno M.Si S. E., Ir Priyo Heru Adiwibowo IPM S. T., M. T., and Firstianty Wahyuhening Fibriany M.M. *ANALISIS DATA PENELITIAN*. Cendikia Mulia Mandiri, 2024.
- Nisa, Dwi Khoirotun. "Aplikasi belajar bahasa arab sebagai media Pembelajaran Bahasa arab Daring (Online)." institut agama islam negeri jember, 2021.
- Octaviani, Rika, and Elma Sutriani. "Analisis Data Dan Pengecekan Keabsahan Data," February 11, 2019. <https://doi.org/10.31227/osf.io/3w6qs>.
- Puspitasari, Ika, and Shokhibul Arifin. "Implementation of Gamification on Learning Motivation: A Meta-Analysis Study." *International Journal of Progressive Sciences and Technologies* 40, no. 1 (August 30, 2023): 356–60. <https://doi.org/10.52155/ijpsat.v40.1.5596>.
- Rahmania, Savira, Irma Soraya, and Asep Saepul Hamdani. "Pemanfaatan Gamification Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam." *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 11, no. 2 (August 2, 2023): 114–33. <https://doi.org/10.30603/tjmpi.v11i2.3714>.
- Salsabila, Syifa, Epon Nur'aeni L, and Muhammad Rijal Wahid Muharram. "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Menggunakan Pendekatan Gamification Berbasis Marczewski's Framework Di Sekolah Dasar." *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)* 5, no. 4 (July 17, 2022): 688–702. <https://doi.org/10.22460/collase.v5i4.11630>.
- Sanzana, Mirza Rayana, Mostafa Osama Mostafa Abdulrazic, Jing Ying Wong, Jaya Kumar Karunagharan, and Jason Chia. "Gamified Virtual Labs: Shifting from Physical Environments for Low-Risk Interactive Learning." *Journal of Applied Research in Higher Education* 16, no. 1 (March 29, 2023): 208–21. <https://doi.org/10.1108/JARHE-09-2022-0281>.
- Septiani, Firda. "Duolingo : Aplikasi Belajar Bahasa Dengan Lebih Dari 60 Bahasa Secara Gratis Dan Mudah Dipahami," n.d.
- Setiawan, Zunan, I. Made Pustikayasa, I. Nyoman Jayanegara, I. Nyoman Anom Fajaraditya Setiawan, I. Nyoman Agus Suarya Putra, I. Wayan Adi Putra Yasa, Wina Asry, et al. *Pendidikan Multimedia : Konsep dan Aplikasi pada era revolusi industri 4.0 menuju society 5.0*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023.
- Sitorus, Destri Sambara, and Tri Nugroho Budi Santoso. "Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Pada Masa Pandemi Covid-19." *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 12, no. 2 (May 27, 2022): 81–88. <https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i2.p81-88>.
- Syahroni, Muhammad Irfan. "Prosedur Penelitian Kuantitatif." *eJurnal Al Musthafa* 2, no. 3 (September 28, 2022): 43–56. <https://doi.org/10.62552/ejam.v2i3.50>.
- Tanner, Amanda, and Michelle K. Preiksaitis. "Perspectives of Learning and Training Practitioners on Gamification." *CORALS' Journal of Applied Research* 01, no. 01 (2023): 01–20. <https://doi.org/10.58593/cjar.v1i1.12>.
- Toda, Armando M., Ana C. T. Klock, Wilk Oliveira, Paula T. Palomino, Luiz Rodrigues, Lei Shi, Ig Bittencourt, Isabela Gasparini, Seiji Isotani, and Alexandra I. Cristea. "Analysing Gamification Elements in Educational Environments Using an Existing Gamification Taxonomy." *Smart*

Learning Environments 6, no. 1 (December 4, 2019): 16.

<https://doi.org/10.1186/s40561-019-0106-1>.

Vandayo, Thufeyl, and Danial Hilmi. "Implementasi Pemanfaatan Media Visual Untuk Keterampilan Berbicara Pada Pembelajaran Bahasa Arab."

Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Ilmiah 5, no. 2 (2020).

<https://doi.org/10.55187/tarjpi.v5i2.3873>.

قائمة الملاحق

MODUL AJAR BAHASA ARAB MADRASAH TSANAWIYAH KELAS 7

Sekolah : MTsN 1 Malang

Kelas : 1C dan 1D

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
<p>Peserta didik mampu mengeksplorasi informasi yang didengar tentang perkenalan dengan menggunakan susunan gramatikal</p> <p>المبتدأ (الضمير) + الخبر Untuk memahami informasi tersurat dan tersirat dari teks yang diperdengarkan.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mengeksplorasi informasi yang didengar dari teks deskriptif tentang perkenalan • Menggunakan susunan gramatikal <p>المبتدأ (الضمير) + الخبر</p>
<p>Peserta didik mampu membangun interaksi tentang perkenalan dengan menggunakan susunan gramatikal المبتدأ الخبر (الضمير) + الخبر Sebagai alat komunikasi global.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Membaca teks visual/multimoda tentang perkenalan dengan menggunakan susunan gramatika yang ada • Menginterpretasi makna kata dalam teks visual/multimoda tentang tema tersebut dengan menggunakan gramatika yang ada susunan • Menyimpulkan ide pokok yang terdapat dalam teks/multimoda
<p>Peserta didik mampu membangun interaksi tentang perkenalan dengan menggunakan susunan gramatikal المبتدأ الخبر (الضمير) + الخبر Sebagai alat komunikasi global.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Menirukan ungkapan dialog dengan intonasi yang benar tentang perkenalan • Melakukan tanya jawab sesuai contoh ungkapan yang diprogramkan dengan benar • Memperagakan teks hiwar dengan

	<p>tepat</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mampu bertanya dan menjawab dengan memperhatikan struktur teks المبتدأ (الضمير) + الخبر dan unsur kebahasaan yang benar dan sesuai dengan tema perkenalan
<p>Peserta didik mampu menghubungkan dan memaparkan kalimat melalui paragraf sederhana pada berbagai jenis teks dan membuat urutan yang terhubung secara logis tentang perkenalan dengan menggunakan susunan gramatikal المبتدأ (الضمير) + الخبر</p> <p>الخبر</p> <p>untuk mengungkapkan gagasan sesuai dengan struktur teks secara tulis dan lisan.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Menulis bunyi kata, frasa, atau kalimat tentang perkenalan • Menyusun kata acak yang di dalamnya terdapat susunan gramatikal menjadi kalimat sempurna • Menyusun kalimat menjadi paragraf yang di dalamnya terdapat susunan المبتدأ (الضمير) + الخبر <p>Gramatikal sesuai tema</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat kalimat sesuai tema secara bersama-sama • Membuat kalimat sesuai tema secara mandiri

التوثيق

١. الإختبار قبلي



٢. مقدمة تطبيق دوولينجو



٣. نتائج واجبات الطالب على خاصية دوولينجو

duolingo for schools kelas duolingo mufrodat تعرف بلفس

SISWA LAPORAN PENGATURAN

21 students

THIS WEEK EXPORT ACTIVITY MANAGE STUDENTS

NAME	XP EARNED	TIME SPENT	
Siswa 1	0 XP	0 sec	
Siswa 2	0 XP	0 sec	0/10 XP
Siswa 3	0 XP	0 sec	0/10 XP
Siswa 4	293 XP	1 hr 25 min	10/10 XP
Siswa 5	200 XP	1 min	10/10 XP
Siswa 6	63 XP	7 min	10/10 XP

Latest Assignment

10 XP
8/21 Completed
Due Thu, Sep 1
[VIEW ASSIGNMENT](#)

Leaderboard 2 days

Jay 247 XP
Tracee 140 XP
Bridgette 104 XP
[See all](#)

Class Activity

mirzamutta SUNTING

SOAL PRE-TEST

NAMA :

KELAS :

15 soal pilihan ganda pretest Bahasa Arab tentang “perkenalan diri” yang disusun berdasarkan Taksonomi Bloom. Soal ini mencakup berbagai tingkatan kognitif: Mengingat, Memahami, Menerapkan, Menganalisis, Mengevaluasi, Dan Mencipta.

1. Apa arti dari kata "اسمي" dalam Bahasa Arab?

- a. Namaku
- b. Umurku
- c. Rumahku
- d. Sekolahku

2. Bagaimana cara mengatakan 'Saya berasal dari Indonesia' dalam Bahasa Arab?

- a. أنا أعيش في إندونيسيا
- b. أنا من إندونيسيا
- c. مرحبا بكم في إندونيسيا
- d. أنا أتعلم إندونيسيا

3. Apa arti "كيف حالك؟" dalam Bahasa Arab?

- a. Siapa namamu?
- b. Bagaimana kabarmu?
- c. Dari mana asalmu?
- d. Berapa umurmu?

4. Apa jawaban yang tepat untuk "ما اسمك؟" (Siapa namamu?)

- a. اسمي أحمد
- b. عمري عشر سنوات
- c. أنا أدرس
- d. أنا بخير

5. Apa arti dari kalimat "أنا طالب" dalam Bahasa Arab?
- Saya guru
 - Saya siswa
 - Saya teman
 - Saya orang tua
6. Jika seseorang berkata "من أين أنت؟", apa maksud dari pertanyaan tersebut?
- Berapa umurmu?
 - Dari mana asalmu?
 - Apa pekerjaanmu?
 - Siapa keluargamu?
7. Pilih jawaban yang sesuai untuk "كيف حالك؟" (Bagaimana kabarmu?):
- أنا سعيد
 - اسمي علي
 - عمري خمس عشرة سنة
 - أنا أعيش في المدينة
8. Kalimat mana yang menunjukkan perkenalan diri dengan benar?
- اسمي يوسف وأنا من مصر
 - مرحبا، كيف حالك؟
 - أدرس في المدرسة الثانوية
 - أعيش في بيت كبير
9. Bagaimana cara memperkenalkan diri dalam Bahasa Arab jika nama Anda "Ahmad" dan berasal dari "Jakarta"?
- اسمي أحمد وأنا من جاكرتا
 - كيف حالك؟ أنا من إندونيسيا
 - مرحبا، أنا سعيد
 - أعيش في جاكرتا

10. Jika Anda ingin mengatakan "Saya berumur 15 tahun" dalam Bahasa Arab, manakah kalimat yang benar?
- عمري خمسة عشر سنة.
 - أنا أتعلم خمس عشرة لغة.
 - أنا من خمسة عشر بلدا.
 - أعيش في خمسة عشر بيتا.
11. Apa jawaban yang tepat jika seseorang bertanya "من أين أنت؟" (Dari mana asalmu?)?
- أنا بخير.
 - أنا من إندونيسيا.
 - اسمي علي.
 - عمري عشر سنوات.
12. Identifikasi kesalahan pada kalimat "أنا من عمر عشر سنوات":
- Kata "من" seharusnya tidak digunakan
 - Kata "عمر" salah letak
 - Kalimat sudah benar
 - Kata "عشر" harus diganti dengan "عشرة"
13. Manakah pernyataan berikut yang TIDAK termasuk kalimat perkenalan diri?
- اسمي محمد
 - عمري اثنا عشر سنة
 - أحب الرياضة
 - أنا من ماليزيا
14. Mana kalimat perkenalan yang paling lengkap dan benar?
- اسمي علي
 - اسمي علي، عمري عشر سنوات وأنا من إندونيسيا
 - عمري عشر سنوات
 - أنا من إندونيسيا

15. Buatlah kalimat perkenalan diri dalam Bahasa Arab berdasarkan pilihan berikut:

- Nama: Ahmad
- Umur: 14 tahun
- Asal: Jakarta

- a. اسمي أحمد، عمري أربع عشرة سنة وأنا من جاكرتا
- b. أنا أعيش في جاكرتا وأدرس في المدرسة
- c. كيف حالك؟ أنا أحمد
- d. مرحبا، اسمي من جاكرتا

Soal Post-Test

Nama siswa :

Kelas :

15 soal post-test Bahasa Arab tentang perkenalan dirancang untuk mengevaluasi pemahaman siswa setelah pembelajaran, berdasarkan Taksonomi Bloom.

1. Apa arti "أنا من إندونيسيا" dalam Bahasa Arab?
 - a. Saya tinggal di Indonesia
 - b. Saya dari Indonesia
 - c. Saya belajar di Indonesia
 - d. Saya orang Indonesia
2. Bagaimana mengatakan 'umur saya 12 tahun' dalam Bahasa Arab?
 - a. عمري اثنا عشر سنة
 - b. أنا من اثنا عشر
 - c. عمري عشر سنوات
 - d. اثنا عشر أنا
3. Apa pertanyaan yang sesuai untuk menanyakan asal seseorang?
 - a. كيف حالك؟
 - b. ما اسمك؟
 - c. من أين أنت؟
 - d. كم عمرك؟
4. Jika seseorang berkata "أنا بخير", apa yang dimaksudkan?
 - a. Saya baik-baik saja
 - b. Saya berasal dari sini
 - c. Saya belajar dengan baik
 - d. Saya sedang sibuk
5. Manakah yang merupakan kalimat perkenalan lengkap?
 - a. عمري عشر سنوات
 - b. اسمي يوسف وأنا من مصر
 - c. كيف حالك؟
 - d. أنا من جاكرتا

6. Bagaimana Anda akan memperkenalkan diri dalam Bahasa Arab jika nama Anda "Fatimah" dan Anda berumur 16 tahun?

- a. أنا من جاكرتا
- b. اسمي فاطمة وعمري ست عشرة سنة
- c. كيف حالك؟ اسمي فاطمة
- d. أنا طالبة

7. Jika seseorang bertanya "ما اسمك؟" (Siapa namamu?), apa jawaban yang paling tepat?

- a. اسمي خالد
- b. أنا من مصر
- c. عمري عشر سنوات
- d. أنا بخير

8. Identifikasi kesalahan pada kalimat "أنا إندونيسيا":

- a. Tidak ada kesalahan
- b. Kata "أنا" tidak diperlukan
- c. Kata "إندونيسيا" harus diawali dengan "من"
- d. Kalimat tersebut membutuhkan kata kerja tambahan

9. Manakah dari berikut yang TIDAK termasuk dalam perkenalan diri?

- a. اسمي علي
- b. أنا أعيش في جاكرتا
- c. أحب كرة القدم
- d. عمري خمس عشرة سنة

10. Pilih kalimat perkenalan diri yang paling benar dan lengkap:

- a. اسمي أحمد، وأنا أعيش في إندونيسيا
- b. أنا من إندونيسيا
- c. كيف حالك؟
- d. أدرس اللغة العربية

11. Apa yang akan Anda koreksi pada kalimat "أنا سعيد وأنا من عشر سنوات" jika maksudnya adalah 'Saya bahagia dan saya berumur 10 tahun'?
- Tambahkan kata "عمري" sebelum "عشر سنوات"
 - Ganti "سعيد" menjadi "سعيدة"
 - Hilangkan kata "وأنا"
 - Kalimat sudah benar
12. Buatlah sebuah kalimat dalam Bahasa Arab yang memperkenalkan diri Anda dengan menyebutkan nama, asal, dan umur. Pilihan nama: Khalid, asal: Indonesia, umur: 15 tahun.
- اسمي خالد، أنا من إندونيسيا وعمري خمس عشرة سنة
 - أنا من إندونيسيا وأدرس العربية
 - خالد، أنا من إندونيسيا
 - كيف حالك؟ اسمي خالد
13. Buat kalimat perkenalan sederhana dalam Bahasa Arab, jika nama Anda adalah Aisyah, Anda tinggal di Jakarta, dan Anda siswa.
- اسمي عائشة، أعيش في جاكرتا وأنا طالبة
 - كيف حالك؟ اسمي عائشة
 - أنا أعيش في جاكرتا وأدرس
 - أعيش في إندونيسيا وأنا طالبة
14. Gabungkan dua kalimat berikut menjadi satu kalimat yang benar: "اسمي علي" dan "أنا من ماليزيا".
- اسمي علي، وأنا من ماليزيا
 - اسمي علي، أنا ماليزيا
 - ماليزيا من أنا اسمي علي
 - علي اسمي ماليزيا

15. buatlah jawaban singkat untuk pertanyaan "من أين أنت؟" jika Anda berasal dari Mesir.

- a. أنا من مصر
- b. مصر اسمي
- c. كيف حالك؟ أنا مصر
- d. أنا عمري مصر



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-4876/Ps/TL.00/11/2024
Lampiran : -
Perihal : **Permohonan Izin Penelitian**

13 November 2024

Yth. Bapak / Ibu

Kepala MTsN 1 Malang

Jl. Basuki Rachmat No.194, Sepanjang, Kec. Gondanglegi, Kabupaten Malang, 65174

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 : **MIRZA MUTTAQIN**
NIM : 220104220020
Program Studi : Magister Pendidikan Bahasa Arab
Dosen Pembimbing : 1. Dr. H. Halimi, M.Pd
2. Dr. Ridwan, M.Pd.I
Judul Penelitian : استخدام وسيلة دوولينجو (DUOLINGO) على أساس مدخل
تلعب (GAMIFIKASI) لتعليم المفردات لدى طلاب في
مدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الأولى بمالانج

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 : ozi8tN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN MALANG

Jalan Kolonel Sugiono Nomor 266 Malang 65149
Telpon (0341) 801131, Faksimile (0341) 803403

Email: kabmalang@kemenag.go.id Website: <http://malang.kemenag.go.id>

Nomor : B- 6216/ Kk.13.35.02/TL.00/11/2024
Sifat : Biasa
Lampiran : -
Hal : Rekomendasi Izin Penelitian

15 November 2024

Yth. Direktur Pascasarjana
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
Di Kota Batu

Menindaklanjuti surat saudara nomor : B-4876/Ps/TL.00/11/2024 tanggal 15 November 2024 tentang Permohonan Izin Penelitian, setelah diteliti persyaratan dan kelengkapan yang diperlukan, maka dengan ini diberikan Izin/Rekomendasi kepada :

Nama Mahasiswa : Mirza Muttaqin
NIM : 220104220020
Program Studi : Magister Pendidikan Bahasa Arab
Dosen Pembimbing : 1. Dr. H. Halimi, M.Pd
Dosen Pembimbing : 2. Dr. Ridwan M.Pd

Untuk melaksanakan penelitian di MTsN 1 Malang.
Demikian Surat Rekomendasi ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya

a.n. Kepala Kantor
Kasi Pendma,



Tembusan
Kepala Kantor Kementerian Agama Kabupaten Malang



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN MALANG
MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 1**

Jalan Basuki Rahmat 194 Sepanjang Gondanglegi Malang
Telepon (0341) 879381 Malang, Faximile (0341) 879381
<http://www.mtsn1kabmalang.sch.id>, E-mail ://mtsn1kabmalang@gmail.com

SURAT KETERANGAN

Nomor: B-880 /Mts.13.35.01/TL.00/11/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Drs. H. NASRULLOH, M.Pd.I**
NIP. : 196806181998031004
Pangkat/ Golongan : Pembina (IV/a)
Jabatan : Kepala MTs Negeri 1 Malang
Alamat : Jalan Basuki Rahmat 194 Sepanjang Gondanglegi
Telp. (0341) 879381 Malang

Menerangkan bahwa:

Nama : **MIRZA MUTTAQIN**
NIM : 220104220020
Program Studi : Magister Pendidikan Bahasa Arab

Yang bersangkutan benar telah melaksanakan penelitian dengan judul " استخدام وسيلة
دوولينجو (DUOLINGGO) على أساس مدخل تلعييب (GAMIFIKASI) لتعليم المفردات
لدى طلاب في مدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الأولى بمالانج "

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 28 November 2024

Kepala



Nasrulloh



Dokumen ini telah ditanda tangani secara elektronik.

Token : LKEIII

السيرة الذاتية



البيانات الشخصية

الاسم : ميرزا متقين
مكان الميلاد وتاريخه : ديلونغ تو، ٠٣ يوليو ١٩٩٨
العنوان : آتشيه وسط، آتشيه
الجنسية : الإندونيسية
البريد الإلكتروني : mirzamutaqin786@gmail.com

خلفية التعلم

المدرسة الابتدائية الحكومية ٠٤ آتشيه وسط ٢٠٠٥
معهد بستان العارفين ٢٠١٠ - ٢٠١٣
معهد دار الإحسان بندا آتشيه ٢٠١٣ - ٢٠١٦
الجامعة الإسلامية الحكومية الرانيري بندا آتشيه ٢٠١٦
الجامعة الإسلامية الحكومية مولانا مالك إبراهيم مالانج ٢٠٢٣