فعالية لعبة بلوكيت (Blooket) في ترقية الرغبة ونتائج تعلم مفردات اللغة العربية في المدرسة الإبتدائية الإسلامية الحكومية الأولى مالانج

رسالة الماجستير

إعداد:

أوكتا شاكلة سلسبيلا

الرقم الجامعي: ٢٣٠١٠٤٢١٠٠٨٧

قسم تعليم اللغة العربية

كلية الدراسات العليا

جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلاميّة الحكوميّة مالانج

٢٠٢٥ م

فعالية لعبة بلوكيت (Blooket) في ترقية الرغبة ونتائج تعلم مفردات اللغة العربية في المدرسة الإبتدائية الإسلامية الحكومية الأولى مالانج

رسالة الماجستير

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

إعداد

أوكتا شاكلة سلسبيلا

الرقم الجامعي: ٢٣٠١٠٤٢١٠٠٨٧

إشراف:

أ. د. منير العابدين، الماجستير
١٩٧٠١٢٣٠١٩٩٧٣١٠٠٠١

د. فيني رسفاتي يورسا، الماجستير
١٩٨٧٠١٢٤٢٠١٥٠٣٢٠٠٤

قسم تعليم اللغة العربية

كلية الدراسة العلية

جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج

٢٠٢٥

استهلال

بسم الله ال حمن الرحيم

قُلْ هَلْ يَسْتَوِى الَّذِيْنَ يَعْلَمُوْنَ وَالَّذِيْنَ لَا يَعْلَمُوْنَۗ اِنَّمَا يَتَذَكَّرُ اُولُوا الْاَلْبَابِ ۝٩

"Katakanlah: Apaka sama orang-orang yang mengetahui dengan orang-orang yang tidak mengetahui? Sesungguhnya hanya orang yang berakal yang dapat menerima pelajaran." Az- Zumar : 9[1]

[1] Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an Al-Karim Dan Terjemahnya*, ed. Asep Yadi Suhendar, 2nd ed. (Surabaya: HALIM Publishing & Distributing, 2013), https://quran.kemenag.go.id/quran/per-ayat/surah/39?from=9&to=9.

إهداء

أهدي هذه الرسالة:

إلى عائلتي المحبوبة

أبي الكريم، "عصمعي" وأمي الكريمة "مليخة الجميلة" الذين ربياني وأدباني أحسن التأديب.

أختي الصغيرة "بلقس نادى أولياء".

وإلى جميع أسرتي وأصدقائي المحبوبين.

شكرا جزيلا على مساعدتهم في إنجاز هذه الرسالة العلمي.

عسى الله أن يعلي درجتهم في الدنيا والأخيرة ويضاعف حسنتهم ويكثر مثوباتهم.

موافقة المشرف

بعد الاطلاع على رسالة الماجستير التي أعدتها الطالبة:

الإسم : أوكتا شاكلة سلسبيلا

الرقم الجامعي : ٢٣٠١٠٤٢١٠٠٨٧

العنوان : فعالية لعبة بلوكيت (Blooket) في ترقية الرغبة ونتائج تعلم مفردات اللغة العربية في المدرسة الإبتدائية الاسلامية الحكومية الأولى مالانج

قد وافق المشرفان على تقديمها إلى لجنة المناقشة.

مالانج، ٢٨ أبريل ٢٠٢٥ م

المشرف الأول

أ. د. منير العابدين، الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٧٠١٢٣٠١٩٩٧٣١٠٠٠١

المشرفة الثانية

د. فيني رسفاتي يورسا، الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٨٧٠١٢٤٢٠١٥٠٣٢٠٠٤

اعتماد

رئيس قسم تعليم اللغة العربية

د. الحاج شهداء، الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٧٢٠١٠٤٢٠٠٥٠١١٠٠١

اعتماد لجنة المناقشة

إن رسالة الماجستير بعنوان: **فعالية لعبة بلوكيت (Blooket) في ترقية الرغبة ونتائج تعلم مفردات اللغة العربية في المدرسة الإبتدائية الإسلامية الحكومية الأولى مالانج**، التي أعدتها الطالبة:

الاسم : أوكتا شاكلة سلسبيلا

الرقم الجامعي : ٢٣٠١٠٤٢١٠٠٨٧

قد قدمتها الطالبة أمام لجنة المناقشة وقررت قبولها شرط للحصول على درجة الماجستير في تعليم اللغة العربية وذلك في يوم الإثنين، بتاريخ ٢٨ أبريل ٢٠٢٥ م

وتتكون لجنة المناقشة من السادة:

أ. د. توفيق الرحمن، الماجستير — مناقشا أساسيا

رقم التوظيف: ١٩٧٧٠١١٨٢٠٠٣١٢١٠٠٢

.....

د. نور حسنية، الماجستير — رئيسة مناقشة

رقم التوظيف: ١٩٧٥٠٢٢٣٢٠٠٠٣٢٠٠١

.....

أ. د. منير العابدين، الماجستير — مشرفا ومناقشا

رقم التوظيف: ١٩٧٠١٢٣٠١٩٩٧٣١٠٠٠١

.....

د. فيني رسفاتي يورسا، الماجستير — مشرفة ومناقشة

رقم التوظيف: ١٩٨٧٠١٢٤٢٠١٥٠٣٢٠٠٤

.....

اعتماد

كلية عميد الدراسات العليا

أ. د. واحد مورني، الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٥٥٠٧١٧١٩٨٢٠١٠٣٠٠٥

و

إقرار أصالة البحث

أنا المواقع أدناه:

الاسم : أوكتا شاكلة سلسبيلا

الرقم الجامعي : ٢٣٠١٠٤٢١٠٠٨٧

العنوان : فعالية لعبة بلوكيت (Blooket) في ترقية الرغبة ونتائج تعليم مفردات اللغة العربية في المدرسة الإبتدائية الإسلامية الحكومية الأولى مالانج

أقر بأن هذه الرسالة التي أعددتها لتوفير شرط للحصل على درجة الماجستير في اللغة العربية كلية الدراسات العليا بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج، حضرتها وكتبتها بنفس وما زورتها من إبداع غيري أو تأليف الآخر. واذا ادعى أحد استقبالا أنه من تأليفه وتبين أنه فعلا ليس من بحث فأنا أتحمل المسؤولية على ذلك، ولن تكون المسؤولية على المشرف أوعلى كلية الدراسات العليا بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.

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

باتو، ٨ إبريل ٢٠٢٥م.

الطالبة،

أوكتا شاكلة سلسبيلا

شكر وتقدر

بسم الله الرحمن الرحيم

الحمد لله الذي كان بعباده خبيرا بصيرا، تبارك الذي جعل في السماء بروجا وجعل فيها سراجا وقمرا منيرا. أشهد ان لا إله الله وأشهد ان محمد عبده ورسوله الذي بعثه بالحق بشيرا ونذيرا، وداعيا إلى الحق بإذنه وسراجا منيرا. اللهم صل عليه وعلى آله وصحبه وسلم تسليما كثيرا. أما بعد

الحمد لله وشكرا بالله وثناء عليه بعونه تمت كتابة هذه الرسالة الماجستير بعنوان "فعالية لعبة بلوكيت (Blooket) في ترقية الرغبة ونتائج تعلم مفردات اللغة العربية في المدرسة الإبتدائية الإسلامية الحكومية الأولى مالانج". وتقدم الباحثة جزيل الشكرا والتقدير إلى الذين كانوا لهم فضل في إتمام هذه الرسالة البحث ولم يبخلوا أحدهم بشيء طلب، منهم:

١- أ.د. محمد زين الدين الماجستير، مدير جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية بمالانج على إتاحتي الفرصة لطلب العلم في هذه الجامعة المباركة.
٢- أ. د. واحد موربي الماجستير، عميد كلية الدراسات العليا بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج، لما قاما به من إدارة الكلية والقسم.
٣- أ. د. الحاج شهداء الماجستير، رئيس قسم التعليم اللغة العربية جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.
٤- أ. د. توفيق الرحمن الماجستير، سكرتير قسم التعليم اللغة العربية دراسة العليا بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.
٥- أ. د. منير العابدين الماجستير و د. فيني رسفاتي يورسا الماجستير، اللذين وجها الباحثة وأرشداها وأشرفا عليها بكل اهتمام وصبر وحكمة في كتابة هذه الرسالة.
٦- جميع الأساتذة والأساتذات في قسم تعليم اللغة العربية، كلية الدراساتالعليا المحترمين، والأصدقاء ومن لا تستطيع الباحثة ذكرها.

٧- مدير المدرسة الإبتدائية الإسلامية الحكومية الأولى مالانج الأستاذة ستي عائشة الماجستير، الإعدادية الإذن بإجراء الرسالة. ومدرّسة اللغة العربية للفصل الرابع السيدة أسوة حسنة، التي ساعدت في تقديم البيانات في هذه الرسالة الماجستير.

هذا وأسأل الله أن تكون أعمالهم مقبولة ومثابة، وتكون هذه الرسالة نافعا ومفيدا للجميع، آمين.

باتو، ٨ إبريل ٢٠٢٥ م

الباحثة،

أوكتا شاكلة سلسبيلا

الرقم الجامعي: ٢٣٠١٠٤٢١٠٠٨٧

ط

مستخلص البحث

أوكتا شاكلة سلسبيلا، ٢٠٢٥ م . فعالية لعبة بلوكيت *(Blooket)* في ترقية الرغبة ونتائج تعلم مفردات اللغة العربية في المدرسة الإبتدائية الإسلامية الحكومية الأولى مالانج، رسالة الماجستير، قسم تعليم اللغة العربية، كلية الدراسات العليا جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.

المشرف: ١) الدكتور منير العابدين، الماجستير ٢) الدكتورة فيني رسفاتي يورسا، الماجستير.

الكلمات المفتاحية : بلوكيت *(Blooket)*، رغبة الطلاب، نتائج الطلاب

تم إجراء هذه الرسالة على خلفية أهمية للستخدام وسائل تعليمية فعالة لترقية رغبة الطلاب و نتائج تعلمهم في تعليم مفردات اللغة العربية. يعد بلوكيت منصة تعليمية قائمة على التلعيب، مما يمكن للطلاب التعلم بطريقة أكثر تفاعلية ومتعة من مجموعة متنوعة من الألعاب. وتهدف هذه الرسالة إلى ١.) معرفة فعالية لعبة بلوكيت في ترقية الرغبة تعلم مفردات اللغة العربية في المدرسة الإبتدائية الإسلامية الحكومية الأولى مالانج. ٢.) معرفة فعالية لعبة بلوكيت في ترقية النتائج تعلم مفردات اللغة العربية في المدرسة الإبتدائية الإسلامية الحكومية الأولى مالانج.

تستخدم هذه الرسالة منهج الكمي وتصميم شبه التجربي، بالنوع مجموعة الضابط والتجريبي ذات الاختبار القبلي والبعدي .تكون عينة البحث من ٥٦ طالبًا من الفصلين يعني الرابع (ج) والرابع (ف)، حيث تم تقسيمهم إلى مجموعة تجريبية تستخدم بلوكيت، ومجموعة ضابطة تستخدم الطريقة التقليدية. شملت أدوات البحث اختبار مفردات اللغة العربية لقياس نتائج التعلم، واستبيان لتقييم مستوى رغبة الطلاب قبل وبعد التجربة. تم تحليل البيانات باستخدام الاختبار الإحصائي SPSS ٢٠ لتحديد الفروق ذات الدلالة الإحصائية بين المجموعتين.

تشير نتائج هذه الرسالة أن استخدام بلوكيت تحسين بشكل كبير رغبة الطلاب ونتائج تعلمهم مقارنة بالأساليب التقليدية. بناءً علي مقارنة متوسط نتائج الاستبيان للمجموعة التجريبية في المدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية الأولى مالانج، كان المعدل قبل استخدام بلوكيت هو ٣٤،٩٦، وارتفع إلى ٤٦،٢٥ بعد تطبيقة. ثم أظهر اختبار N-gain متوسط درجة ٧٧،٨، والتي، وفقًا لمعيار تفسير فعالية N-Gain، تقع ضمن النسبة > ٧٦٪، مما يصنفه كوسيلة فعالة. بالإضافة إلى ذلك، أظهرت نتائج اختبار الفرضية قيمة دلالة قدرها ٠,٠٠٠ < ٠,٠٥، مما يؤدي إلى استنتاج قبول الفرضية البديلة Ha. وبالتالي، ثبت أن بلوكيت هو وسيلة تعليمية فعالة في تحسين اهتمام الطلاب ونتائج تعلمهم في اكتساب مفردات اللغة العربية.

ABSTRACT

Octa Syakila Salsabila, 2025. *The Effectiveness of Blooket to Improve Students' Interest and Learning Outcomes in Arabic Vocabulary at MIN 1 Malang*. Thesis. Master's Program in Arabic Language Education, Postgraduate, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University of Malang.
Supervisors: (1) Prof. Dr. H. Munirul Abidin, M.Ag (2) Dr. Penny Respati Yurisa, M.Pd.

Keywords: Blooket, Learning Interest, Learning Outcomes

This research is motivated by the importance of using effective teaching media to enhance students' interest and learning outcomes in Arabic vocabulary learning. Blooket is a gamification platform that allows students to learn more interactively and enjoyably through various game modes. This study aims to: 1) Determine the effectiveness of using Blooket in improving students' learning interest at MIN 1 Malang. 2) Determine the effectiveness of using Blooket in improving students' learning outcomes at MIN 1 Malang.

This study uses a quantitative approach and a quasi-experimental design, specifically a pretest-posttest control group design. The research sample consists of 56 students, divided into an experimental group using Blooket and a control group using conventional methods. The research instruments include an Arabic vocabulary test to measure learning outcomes and a questionnaire to assess students' interest levels before and after the treatment. The collected data is analyzed using SPSS 20 statistical tests to determine significant differences between the two groups.

The results of this study indicate that Blooket significantly enhances students' interest and learning outcomes compared to conventional methods. Based on a comparison of the average questionnaire results from the experimental group at MIN 1 Malang, the score before using Blooket was 34.96, which increased to 46.25 after its implementation. Meanwhile, the N-gain test produced a mean score of 77.8, which, according to the N-Gain effectiveness interpretation standard, falls within the >76% interval, categorizing it as effective. Furthermore, the hypothesis test results showed a significance value of 0.000 < 0.05, leading to the conclusion that Ha is accepted. Thus, Blooket has been proven to be an effective learning medium in improving students' interest and learning outcomes in Arabic vocabulary.

ABSTRAK

Octa Syakila Salsabila, 2025. *Efektivitas Blooket Dalam Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Kosakata Bahasa Arab Siswa Di MIN 1 Malang.* Tesis. Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Arab UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

Pembimbing (1) Prof. Dr. H. Munirul Abidin, M. Ag (2) Dr. Penny Respati Yurisa, M.pd.

Kata Kunci: Blooket, Minat Belajar, Hasil Belajar

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya penggunaan media pengajaran yang efektif untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran kosakata Bahasa Arab. Blooket merupakan platform gamifikasi yang memungkinkan siswa belajar dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan melalui berbagai mode permainan. Penelitian ini bertujuan untuk 1) mengetahui efektivitas penggunaan media blooket dalam meningkatkan minat belajar siswa di MIN 1 Malang. 2) mengetahui efektivitas penggunaan media blooket dalam meningkatkan hasil belajar siswa di MIN 1 Malang.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan desain quasi eksperimental design, dengan jenis pretest-posttest control group design. Sampel penelitian berjumlah 56 siswa yang dibagi menjadi kelompok eksperimen menggunakan Blooket dan kelompok control menggunakan metode konvensional. Instrumen penelitian mencakup tes kosakata Bahasa Arab untuk mengukur hasil belajar serta angket untuk mengetahui tingkat minat siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan uji statistik SPSS 20 untuk melihat perbedaan signifikan antara kedua kelompok.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Blooket secara signifikan meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dibandingkan metode konvensional. Berdasarkan perbandingan rata-rata hasil angket kelompok eksperimen di MIN 1 Malang, skor sebelum menggunakan Blooket adalah 34,96, dan meningkat menjadi 46,25 setelah penggunaannya. Sementara dari uji N-gain menghasilkan nilai mean sebesar 77,8 yang apabila menggunakan standar tafsiran efektivitas N-Gain masuk dalam interval >76% dengan kategori efektif. Adapun hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,00 < 0,05 sehingga dapat disimpulkan Ha diterima. Dengan demikian, Blooket telah terbukti sebagai media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa terhadap kosakata bahasa Arab.

محتويات البحث

صفحة الموضوع ..... ب
استهلال ..... ج
إهداء ..... د
موافقة المشرف ..... هـ
اعتماد لجنة المناقشة ..... و
إقرار أسالة البحث ..... ز
شكر وتقدر ..... ح
مستخلص البحث ..... ي
مستخلص البحث بالإنجليزي ..... ك
مستخلص البحث بالإندونيسي ..... ل
محتويات البحث ..... م
قائمة الجداول ..... ع
قائمة الصور ..... ف

الفصل الأول : الإطار العام والدراسات السابقة

أ- مقدمة ١
ب-أسئلة البحث ٥
ج- أهداف البحث ٦
د- أهميّة البحث ٦
هـ- فروض البحث ٦
و- حدود البحث ٧
ز- تحديد المصطلحات ٧
ح- الدراسات السابقة ٨

الفصل الثاني : الإطار النظري

المبحث الأول : لعبة بلوكيت (Blooket)

أ- مفهوم لعبة بلوكيت (Blooket) ١٤

ب- خلّة بلوكيت (Blooket) ١٥

ج- مزايا لعبة بلوكيت (Blooket) ١٧

د- عيوب لعبة بلوكيت (Blooket) ١٨

هـ- أهمية لعبة بلوكيت (Blooket) ١٨

و- خطوات لعبة بلوكيت (Blooket) ١٨

المبحث الثاني : رغبة تعلم

أ- مفهوم رغبة تعلم ٢٢

ب-مؤشرات رغبة تعلم..... ٢٣

المبحث الثالث : نتائج تعلم

أ- مفهوم نتائج تعلم ٢٤

ب-جوانب تحقيق نتائج تعلم ٢٦

ج- العوامل نتائج التعلم..... ٢٧

المبحث الرابع : تعليم مفردات اللغة العربية

أ- مفهوم تعليم مفردات اللغة العربية..... ٢٩

ب-أهداف تعليم مفردات اللغة العربية..... ٣٣

ج-تقنية تعليم مفردات اللغة العربية ٣٣

د- استراتيجية تعليم مفردات اللغة العربية ٣٥

الفصل الثالث : منهجية البحث

أ- مدخل البحث ومنهجه ٣٧

ب-البيانات ومصادرها ٣٨

ج-أسلوب جمع البيانات ٤٠

د- أدواة البيانات ٤٣
هـ-تحليل البيانات ٤٤

الفصل الرابع : عرض البيانات وتحليلها

المبحث الأول : فعالية بلوكيت (Blooket) في ترقية رغبة تعلم الطلاب في تعليم المفردات اللغة العربية ٤٧
المبحث الثاني : فعالية بلوكيت (Blooket) في ترقية نتائج تعلم الطلاب في تعليم المفردات اللغة العربية ٥٠

الفصل الخامس : مناقشة نتائج البحث

المبحث الأول : فعالية بلوكيت (Blooket) في ترقية رغبة تعلم الطلاب في تعليم المفردات اللغة العربية ٥٨
المبحث الثاني : فعالية بلوكيت (Blooket) في ترقية نتائج تعلم الطلاب في تعليم المفردات اللغة العربية ٦١

الفصل السادس : الخاتمة

أ- الخلاصة ٦٥
ب-التوصيات والاقتراحات ٦٥

المصادر والمراجع

قائمة الملاحق

السيرة الذاتية

قائمة الجداول

الجدول (١،١) الدراسات السابقة ١١

الجدول (٣،١) تصميم مجموعتين غير المكافئة..... ٣٨

الجدول (٣،٢) إستبانة الشعرية بالرغبة تعلم الطلاب ٤٠

الجدول (٣،٣) معيار الإستبانة ٤٢

الجدول (٣،٤) معيار الاختبار ٤٣

الجدول (٣،٥) فئة تفسير فعالية N-gain ٤٦

الجدول (٤،١) الاختبار الصلاحية..... ٤٧

الجدول (٤،٢) الاختبار الموثوقية..... ٤٨

الجدول (٤،٣) نتائج الاختبار Paired Sample T Test ٤٩

الجدول (٤،٤) عدد الطلاب ٥٠

الجدول (٤،٥) نتائج الاختبار القبلي والبعدي من فصل التجريبية . ٥١

الجدول (٤،٦) نتائج الاختبار القبلي والبعدي من فصل الضابطة . ٥٢

الجدول (٤،٧) اختبار الطبيعي للاختبار القبلي ٥٣

الجدول (٤،٨) الاختبار التجانس للاختبار القبلي والبعدي ٥٤

الجدول (٤،٩) الاختبار Paired Sample T Test ٥٥

الجدول (٤،١٠) الاختبار N-gain ٥٦

الجدول (٤،١١) الاختبار الفرضية ٥٧

قائمة الصور

الصورة ١,١ صفحة بلوكيت ١٩

الصورة ١,٢ *Login Blooket* ١٩

الصورة ١,٣ صفحة *Create* ٢٠

الصورة ١,٤ صفحة أناقة اللعبة ٢٠

الصورة ١,٥ صفحة *Play.blooket.co*m ٢٠

الصورة ١,٦ صفحة المسابقة ٢١

الصورة ١,٧ إجابة صحيحة وخاطئة ٢١

الصورة ١,٨ النتائج والاحصائيات بلوكيت ٢١

الفصل الأول

الإطار العام والدراسات السابقة

أ- مقدمة

في إندونيسيا، كما تُعدّ دولة ذات أغلبية المسلمة، إلا أن هذه الحقيقة لم تجعلهم يتقنون اللغة العربية جيدا أو على الأقل يفهمونها. من المفارقات أنه في الوقت الذي يتهافت فيه المستشرقون في الخارج لتعلم لغة الأمة الإسلامية، نجد أن أبناء هذه الأمة أنفسهم لا يتقنون اللغة العربية، بل ربما لا يبدون اهتمامًا بتعلمها.[٢] ومع ذلك، لا تُعدّ قلة المؤسسات التعليمية التي تعتمد اللغة العربية كأحد البرامج الدراسية أو المواد الإلزامية على الطلاب، مثل المدارس التي تتبع وزارة الشؤون الدينية. وقد بُذلت العديد من الجهود في سبيل البحث عن أساليب تدريسية مناسبة.

تعليم اللغة العربية في إندونيسيا بدأ منذ دخول الإسلام إلى أرخبيل نوسانتارا حوالي القرن السابع الميلادي.[٣] كانت اللغة العربية تدرس لأغراض التواصل الاقتصادي والتبادل الثقافي، وكذلك لدراسة الدين بعمق. بعد استقلال جمهورية إندونيسيا، لم تعد اللغة العربية تدرس فقط في المؤسسات التعليمية غير الرسمية مثل المعاهد الدينية (المدارس الدينية)، بل أيضًا في المؤسسات التعليمية الرسمية مثل المدارس والمدارس الثانوية وحتى الجامعات.[٤] وقد تطورت أهداف تدريسها بشكل ديناميكي، فلم تعد تقتصر فقط على إتقان المعرفة الدينية، بل أيضًا لأغراض التواصل مع شرائح أوسع. ولذلك، أصبحت أساليب تعليمها أكثر تنوعًا.

---

[2] Muhammad Zainuri, "PERKEMBANGAN BAHASA ARAB DI INDONESIA," *JURNAL TARLING* II, no. 2 (July 31, 2019): 231–48, https://doi.org/https://doi.org/10.24090/tarling.v2i2.2926.

[٣] محمد بن علي الخطابي الحسني/السنوسي, السلسبيل المعين في الطرائق الأربعين (Dar Al Kotob Al Ilmiyah) د ار الكتب العلمية, ٢٠١٥.

[٤] النور محمد and عبد الوهاب الطيب بشير, أوضاع اللغة العربية في القرن الأفريقي: تقاطعات الدين والهوية والإثنية (المركز العربي للأبحاث ودراسة السياسات, ٢٠٢٠.

تعليم اللغة العربية بالطبع يتطلب أنشطة ذات معنى أو ما يسمى بالتعلم ذو المغزى.[٥] وبالتالي، يمكن اعتبار تعلم اللغة العربية اختيارًا مناسبا بناء على فهم كيفية استخدام المفاهيم الأساسية لطرق تدريس اللغة العربية كلغة أجنبية. ومع ذلك، فإن الحقيقة هي أن هناك مشاكل في تعلم اللغة العربية غالبًا ما يواجهها الطلاب، مثل قلة إتقان المفردات والصعوبة في فهم التعلم سواء من حيث الكتابة أو القراءة أو التواصل. وهذا قد يؤدي إلى قلة رغبة الطلاب بتعلم اللغة العربية ويؤثر على نتائجهم الدراسية.

بناءً على نتائج الملاحظة، فإن استخدام وسيلة التعليم في المدرسة االإبتدائية الإسلامية الحكومية الأولى مالانج محدود التنوع، أحداها في تعليم المفردات مع أنها مدرسة الرقمية. وهذا يؤدي إلى أن عملية التعليم تصبح أقل فعالية في جذب رغبة الطلاب. كمنها مدرسة تعتمد على المفهوم الرقمي، فلبد لها فائدة لمختلفت المنصات وتطبيقات التعليمية التفاعلية مثل الألعاب التعليمية التي يمكن أن تساعد الطلاب لفهم المفردات العربية وتذكرها بشكل أفضل. من خلال زيادة تنوع وسيلة التعليم، يتوقع أن لا يكون الطلاب أكثر تحفيزا، بل أيضا أن يتمكنوا من مهاراتهم في اللغة العربية أمثال الأكثر.

على سبيل المثال، غالبًا ما يستخدم المعلمون طريقة المحاضرة التي لا تولي اهتمامًا كافيًا للطلاب وتعتمد فقط على المصادر التعليمية من الوسائط المطبوعة. بالنظر إلى هذه الحالة، فإنه من الضروري استخدام وسيلة تعليمية يمكنها جذب رغبة الطلاب للتعلم، لأن عملية التعليم تكون أكثر كفاءة إذا تم استخدام أدوات مساعدة مثل وسيلة التعليمية. هذا يتماشى مع رأي "مهارولي" الذي يرى أن الأدوات المساعدة يمكن أن تكون أحد عوامل نجاح الطلاب في تحقيق الفهم، خاصة إذا كانت الوسائل التعليمية تتعلق بالألعاب التي يمكن أن تقدم محفزات للطلاب أثناء عملية تعلم اللغة العربية.[٦]

---

[٥] مها كمال حفني, ''أثر إستخدام إستراتيجيات الذكاء الحركي في تدريس الدراسات الإجتماعية والبيئية علي تنمية بعض المفاهيم الجغرافية والمهارات الحركية الدقيقة لدي تلاميذ الصف السادس الإبتدائي ذوي الإعاقة العقلية القابلين للتعلم'', 59–108, January 2023, https://doi.org/10.21608/mfes.2023.290147.

[6] Muh. Zubair et al., "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Canva Untuk Guru MANW Unwanul Falah Paok Lombok," *Jurnal Pengabdian Inovasi Masyarakat Indonesia* 2, no. 2 (August 31, 2023): 91–94, https://doi.org/10.29303/jpimi.v2i2.3289.

في تطور عصر الرقمنة ٥,٠، لا يمكن فصل التعليم عن الدور المهم للتكنولوجيا، حيث يمكن للطلاب اختيار طرق التعلم الخاصة بهم، فيقررون متى، ماذا، وأين يتعلمون.[٧] كلما تمكن الطالب من الوصول إلى المعلومات بسرعة، كلما تطورت حالته العاطفية وزادت رغبته في الاستكشاف والمعرفة. لقد غيرت تطورات التكنولوجيا الرقمية طريقة تعلم الطلاب، بما في ذلك في تعلم اللغة العربية. إن الإلمام الرقمي أمر بالغ الأهمية للطلاب حتى يتمكنوا من الوصول إلى المعلومات واستخدامها بشكل فعال ونقدي.[٨] في هذا السياق، يتحكم المعلم في التوجيهات التي يتلقاها الطلاب، مما يسمح لهم بالنظر في الفرص والوسائل التعليمية، مستوى أجواء التعلم، وخيارات الدعم المتاحة للطلاب.

الألعاب التعليمية عبر الإنترنت يمكن أن تكون واحدة من وسائل التعلم الجذابة التي تساعد في ترقية رغبة الطلاب وتحسين تحصيلهم في تعلم اللغة العربية.[٩] الألعاب التعليمية عبر الإنترنت تجذب رغبة الطلاب لأنها تفاعلية وممتعة. كما أن هذه الألعاب تساعد الطلاب على فهم مفردات اللغة العربية بشكل عميق وأكثر معنى. بالإضافة إلى ذلك، تساعد الألعاب التعليمية الطلاب على تطوير مهارات التفكير النقدي وحل المشكلات. من الأمثلة على الألعاب التعليمية عبر الإنترنت التي يمكن استخدامها في تعلم اللغة العربية هي بلوكيت.

بلوكيت هو منصة يمكن استخدامها في التعليم، حيث توفر مجموعة متنوعة من الألعاب التي يمكن استخدامها لتعلم اللغة العربية من خلال أسلوب التعلم القائم على اللعب، مثل ألعاب المسابقات والألغاز والسباقات. يدعم بلوكيت التعلم التفاعلي ويمكن استخدامه في التعليم عبر الإنترنت أو دون الاتصال بالإنترنت. يمكن الوصول إلى المنصة من خلال الموقع https://www.blooket.com ، حيث يقوم الطلاب بإدخال رمز اللعبة الذي يوفره المضيف. يتيح بلوكيت للمعلمين جعل المسابقات أكثر إثارة، حيث يوفر اربعة

[7] Faisal Anwar et al., *Pengembangan Media Pembelajaran "Telaah Perspektif Pada Era Society 5.0"* (Tohar Media, 2022).
[8] Riries Ernie Cynthia and Hotmaulina Sihotang, "Melangkah Bersama Di Era Digital: Pentingnya Literasi Digital Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta Didik," n.d., https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v7i3.12179.
[9] Fatah Yasin Al Irsyadi, Aziz Prasuci Priambadha, and Yogiek Indra Kurniawan, "Game Edukasi Bahasa Arab Untuk Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar Islam Terpadu Nahdlatul Ulama Cepogo," *Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA)*, n.d., https://doi.org/10.34010/jamika.v10i1.

عشر نوعًا مختلفًا من الألعاب، مما يجعل الطلاب لا يشعرون بالملل أثناء التعلم مفردات اللغة العربية.[١٠]

المفردات هي أحد عناصر اللغة التي يجب أن يمتلكها متعلمو اللغات الأجنبية بما في ذلك اللغة العربية. إن ثروة المفردات في اللغة العربية الكافية يمكن أن تدعم الشخص في التواصل.[١١] يُعتبر إضافة المفردات لدى الشخص بشكل عام جزءًا مهمًا، سواء في عملية تعلم اللغة أو في تطوير مهارات الشخص في لغة قد تم إتقانها. غالبًا ما يتم تعليم الطلاب في المدارس كلمات جديدة كجزء من مادة معينة، وهناك العديد من المعلمين الذين يعتبرون بناء المفردات نشاطًا مثيرًا ومفيدًا. النتيجة المرجوة من تعلم المفردات هي تحسين قدرة الطلاب على التواصل باللغة العربية، سواء شفهيًا أو كتابيًا، وفهم أعمق للنصوص المكتوبة باللغة العربية.[١٢]

عند التطرق إلى نتائج تعلم الطلاب، فإنه يلزم وجود وسيلة تعليمية قادرة على جذب رغبة الطلاب للتعلم. الرغبة هي عملية تطوير وتوجيه سلوك الفرد أو المجموعة نحو تحقيق الهدف المنشود.[١٣] يشير الرغبة إلى العملية الكاملة بما في ذلك المواقف التي تدفع أو التحفيز الذي ينشأ داخل الفرد، السلوك والأفعال.[١٤] يعد الرغبة أحد العوامل المهمة في دعم فهم الطلاب ونجاحهم في التعلم. من خلال الرغبة، يصبح لدى الطالب رغبة في المواد الدراسية التي يقدمها المعلم. إذا لم يكن لدى الطالب رغبة، فإنه يتردد ويصبح كسولا في التعلم، وغير قادر على التفكير، وغير مبدع، ولا يمتلك المبادرة. يمكن أن يكون الرغبة دافعا

---

[10] Muhammad Ali Rif'an Fauzi et al., "Penerapan Model Problem Based Learning Berbasis Game Edukatif Dalam Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Biologi," *Jurnal Biologi* 1, no. 3 (December 1, 2023): 1–11, https://doi.org/10.47134/biology.v1i3.1965.

[11] Umi Hijriyah, *Analisis Pembelajaran Mufrodat dan Struktur Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah*, ed. Syarief, 1st ed. (Bandarlampung: CV. GEMILANG, 2018), https://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/3266.

[12] Nafsiah Hafidzoh Rahman et al., "PENGARUH MEDIA FLASHCARD DALAM MENINGKATKAN DAYA INGAT SISWA PADA MATERI MUFRODAT BAHASA ARAB," *TAHSINIA: Jurnal Karya Umum Dan Ilmiah* 2, no. 2 (October 30, 2021): 99–106, https://doi.org/https://doi.org/10.57171/jt.v2i2.296.

[١٣] دعاء عمر السلام and مها جلال شعيب, "فاعلية برنامج إرشادي لتعزيز وعي الشباب المقبل على سوق العمل بإدارة التغيير ومهارات التنظيم الذاتي في تنمية رأس المال النفسي الإيجابي "*الاقتصاد المنزلي*, 34, no. 2 (April 2024): 115–67, https://doi.org/https://doi.org/10.21608/mkas.2024.270931.1290.

[14] Nurlina Ariani et al., *BUKU AJAR BELAJAR DAN PEMBELAJARAN*, ed. Rismawati, 1st ed. (Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung, 2022), www.penerbitwidina.com.

للطالب لتطوير القدرات الكامنة داخله والحصول على نتائج تعلم أفضل.[١٥] نتائج التعلم هي ما حققه الطالب بعد القيام بأنشطة التعلم.[١٦] يمكن تحقيق ذلك من خلال النظر في ميل تحصيل الطلاب المنخفض لتحفيزهم بشكل أكبر. ينبغي على المعلم استخدام وسائل تعليمية جذابة ومناسبة للرغبة الطلاب، خاصة في المواد التي تعتبر ذات مستوى صعوبة مرتفع مثل اللغة العربية.

أصبحت هذه اللعبة تناقضًا مع عملية التعليم. في اللعبة، يتم تشجيع الطلاب على رقب استراتيجيات، وجد بعث وإتمام البعث، استخدام عناصر مختلفة لزيادة المستوى، الحصول على تصنيف، والتنافس مع لاعبين آخرين. في المقابل، تتطلب هذه اللعبة أيضًا تركيز الطلاب على مادة التعلم ولا توفر عناصر لزيادة المستوى وغيرها من الأمور التي يحصل عليها الطلاب أثناء لعب الألعاب. يجب على المعلمين الاستفادة الجيدة من استخدام التكنولوجيا. إحدى المنصات التي يمكن أن تساعد في عملية التعلم مفردات اللغة العربية هي بلوكيت .تتيح هذه المنصة للمتعلمين تقديم أسئلة يمكن حلها عبر الإنترنت أو بدون اتصال، ويمكن الوصول إليها باستخدام أجهزة الكمبيوتر المحمولة أو الهواتف الذكية. لذلك، هناك حاجة لإجراء بحث حول رغبة ونتائج تعلم المتعلمين فيما يتعلق باستخدام لعبة بلوكيت (Blooket) في المدرسة الإبتدائية الإسلامية الحكومية الأولى مالانج في تعليم مفردات اللغة العربية.

ب- أسئلة البحث

١- ما مدى فعالية لعبة بلوكيت (Blooket) في ترقية الرغبة تعلم مفردات اللغة العربية في المدرسة الإبتدائية الإسلامية الحكومية الأولى مالانج؟

٢- ما مدى فعالية لعبة بلوكيت (Blooket) في ترقية النتائج تعلم مفردات اللغة العربية في المدرسة الإبتدائية الإسلامية الحكومية الأولى مالانج؟

---

[15] Heriyati, "Pengaruh Minat Dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika," *FORMATIF: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA* 7, no. 1 (2017): 22–32, https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30998/formatif.v7i1.1383.

[16] Sadiana Lase, "HUBUNGAN ANTARA MOTIVASI DAN KEBIASAAN BELAJAR TERHADAP PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA SMP," *Jyrnal Warta*, April 2018, 1–8, https://doi.org/https://doi.org/10.46576/wdw.v0i56.15.

ج- أهداف البحث

١- معرفة فعالية لعبة بلوكيت (Blooket) في ترقية الرغبة تعلم مفردات اللغة العربية في المدرسة الإبتدائية الإسلامية الحكومية الأولى مالانج

٢- معرفة فعالية لعبة بلوكيت (Blooket) في ترقية النتائج تعلم مفردات اللغة العربية في المدرسة الإبتدائية الإسلامية الحكومية الأولى مالانج

د- أهمّية البحث

١- أهمّية النظرية

مهبّأ هذا البحث مساعدة التفكير ويزيد خزينة العلوم فيما يتعلق بنتيجة التعليم خصوص على التعليم اللغة العربية باستخدام لعبة بلوكيت.

٢- أهمّية التطبيقية

١) للباحثة : يمكن أن تزيد من المعرفة والخبرة تجاه نتائج تعلم الطلاب باستخدام لعبة بلوكيت.

٢) للمعلم : يمكن أن توفر المعرفة والمساهمة في الأفكار المتعلقة بتعلم أكثر جاذبية ومتعة.

٣) للطلاب : لإعطاء فهم لطلاب حول أساليب التعلم التي تتناسب مع قدراتهم، بحيث يكون بإمكانهم تحسين نتائج تعلمهم والمشاركة بشكل فعال في عملية التعلم.

٤) للمدرسة : تأمل هذه الدراسة أن تسهم في تحسين جودة عملية التعليم وأن تُستخدم كمرجع في إعداد برامج التعلم.

هـ- فروض البحث

الفرضية هي افتراض مؤقت يراد اختبار صحته من خلال البحث.[١٧] اختبار الفرضية هو عملية تجرى بهدف اتخاذ قرار بين فرضيتين متعارضتين. تسمى هاتان الفرضيتان المتعارضتان فرضية الصفرية (Ho) والفرضية البديلة (Ha). تميز فرضية

[17] ASRIN, "METODE PENELITIAN EKSPERIMEN," *Maqasiduna: Journal of Education, Humanities, and Social Sciences* 2, no. 01 (2022), https://doi.org/10.59174/mqs.v2i01.24.

الصفرية بكلمات مثل "لا يوجد تأثير"، "لا توجد علاقة"، "ليست فعالية"، وما إلى ذلك. بينما الفرضية البديلة هي عكس فرضية الصفرية. إذا لم تثبت فرضية الصفرية ، يمكن قبول الفرضية البديلة. وعلى العكس، إذا تم إثبات صحة فرضية الصفرية، فلا يمكن قبول الفرضية البديلة.

ويفترض في هذا البحث ما يلي:

١) فرضية الصفرية (Ho): لعبة بلوكيت (Blooket) ليست فعالة في ترقية رغبة الطلاب ونتائج تعلمهم.

٢) فرضية البديلة (Ha): لعبة بلوكيت (Blooket) فعالة في ترقية رغبة الطلاب ونتائج تعلمهم.

و- حدود البحث

١- الحدود الموضوعية : يشرح البحث عن فعالية لعبة بلوكيت (Blooket) في ترقية الرغبة والنتائج تعلم مفردات اللغة العربية.

٢- الحدود المكانية :الموقع في هذه الرسالة كان في المدرسة الإبتدائية الإسلامية الحكومية الأولى مالانج في الفصلين الرابع (ف) والرابع (ج)

٣- الحدود الزمانية : للعام الدراسي ٢٠٢٤/٢٠٢٥.

ز- تحديد المصطلاحات

١- لعبة بلوكيت (Blooket)

بلوكيت هي منصة تعليمية قائمة على الألعاب تقدم مجموعة متنوعة من الألعاب وسهولة في تخصيص الأسئلة التي ستُعطى للطلاب. يمكن استخدام بلوكيت في التعلم، مثل إجراء مسابقات بطريقة اللعب باستخدام أسلوب التعلم القائم على اللعب. في هذا السياق، يتيح بلوكيت أيضا للمعلمين إنشاء ألعابهم الخاصة أو اختيار من بين مجموعة من الألعاب المتاحة بالفعل.

٢- رغبة تعلم

الرغبة بالتعلم هو دافع داخل الشخص، لذا فإن الرغبة بالتعلم مرتبط ارتباطًا وثيقًا بنتائج التعلم. قلة الرغبة بالتعلم يمكن أن تؤدي إلى تدني نتائج التعلم، خاصة في مادة المفردات اللغة العربية.

٣- نتائج تعلم

نتائج تعلم الطلاب هي الإنجازات التي يحققها الطلاب أكاديميا من خلال الاختبارات والواجبات، وفعالية طرح الأسئلة والإجابة عليها التي تدعم تحقيق تلك النتائج.

٤- مفردات اللغة العربية

تعليم مفردات اللغة العربية هو عملية تهدف إلى التعريف، والتعليم، وزيادة الفهم واستخدام الكلمات في اللغة العربية. في هذا البحث قامت الباحثة بإعداد اختبار خاص يتعلق بتعلم مفردات اللغة العربية حول موضوع "أفراد الأسرة وفي البيت"، ويبلغ عدد المفردات المستخدمة ٢٠ مفردات.

ح- الدراسات السابقة

١- حنان سلسبيلا مولانا ونوفتا ويندي أرني (٢٠٢٤)، بالموضوع "تطوير وسيلة لعبة بلوكيت على الويب لتعزيز إتقان مفردات اللغة الإنجليزية للصف الأول في المدرسة الابتدائية".[١٨] وأما منهج البحث هو البحث والتطوير. ونتائج البحث يعني بناءً على نتائج التحليل التي تم الحصول عليها من خلال تحليل احتياجات الطلاب، تم ملء استبيان استجابة الطلاب واستبيان المدققين. ومن خلال ذلك، تم التوصل إلى أن تطوير لعبة بلوكيت على الويب حصل على فئة "جدير جدًا" مع درجة ٨٧,٢٠٪ من المجموعة الصغيرة، و ٩٤,٦٪ من اختبار المجموعة الكبيرة، بينما وصل استبيان

[18] Maulana and Arini, "Pengembangan Media Blooket Web Game Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Kelas I Sekolah Dasar."

استجابة الطلاب إلى ٩٣,٢٠٪. وبالتالي، يمكن الاستنتاج أن لعبة بلوكيت على الويب تقع ضمن فئة "جدير جدًا" ويمكن استخدامها كوسيلة مساعدة خلال الأنشطة التعليمية.

٢- فيزال هادي نغرهو وسارول رمضان (٢٠٢٢)، بالموضوع "رغبة الطلاب في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الثالث بانجوانجي بلعبة بلوكيت في تعلم اللغة الإندونيسية".[١٩] أما منهج البحث باستخدم البحث الكيفي مع تقنية جمع البيانات المتمثلة في الاستبيان والملاحظة. ونتائج البحث هو أظهرت النتائج أن الطلاب لديهم اهتمام عالٍ جدًا، حيث بلغ متوسط جميع جوانب الاستبيان ٨٣,٠٩٪، وعند تحويله إلى مقياس من الرابع درجات يصبح ٣,٣٢، مما يصنف ضمن الفئة العالية جدًا. وكان لهذا التأثير أثر إيجابي يتمثل في زيادة انتباه الطلاب أثناء التعلم.

٣- نبيلة وديداة نور حميدة (٢٠٢٤)، بالموضوع "تطبيق بلوكيت كوسيلة رقمية في تعليم اللغة الإندونيسية في المدرسة الثانوية المهنية".[٢٠] أما منهج البحث يعتمد على المنهج الكمي والكيفي. ونتائج البحث هو استجابة إيجابية فيما يتعلق بمنصة بلوكيت. حيث كان من السهل الوصول إلى بلوكيت بنسبة ١٠٠٪ (موافق جداً). ثم ٩٦,٣٪ (موافق جداً) بالنسبة لفائدة بلوكيت ، و٤٤,٤٪ (موافق) على نسبة جاذبية التطبيق بسبب تعدد الألعاب والميزات المتنوعة، و٩٢,٦٪ من الطلاب (موافق) على أن بلوكيت كان جذابًا خلال عملية تعلم اللغة الإندونيسية في المدرسة، و٨٥,٢٪ من الطلاب أشاروا إلى أن بلوكيت فعال جدًا للتعلم في المدرسة. لذلك، يمكن القول أن بلوكيت

[19] Faizal Hadi Nugroho and Sahrul Romadhon, "Minat Peserta Didik MTsN 3 Banyuwangi Dalam Gim Blooket Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia," *Andragogi: Jurnal Diklat Teknis Pendidikan Dan Keagamaan* 10, no. 2 (December 23, 2022): 153–62, https://doi.org/10.36052/andragogi.v10i2.299.

[20] Nabila Nabila and Didah Nurhamidah, "Penerapan Blooket Sebagai Media Digital Terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Menengah Kejuruan," *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN* 6, no. 1 (February 27, 2024): 870–78, https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i1.6148.

يستحق الاستخدام في عملية التعليم داخل المدارس. بالإضافة إلى ميزاته الجذابة، فإن بلوكيت فعال للغاية ويمكنه جذب اهتمام الطلاب.

٤- رمضينا فوطري وأري خيرجال فهم (٢٠٢٤)، بالموضوع "فعالية بلوكيت في تحسين نتائج تعلم الطلاب في تعلم اللغة العربية في المدرسة محمدية الإعدادية بجاكرتا".[٢١] أما منهج البحث يعتمد على المنهج الكمي. ونتائج البحث هو أظهرت نتائج البحث أن جميع الطلاب شهدوا تحسنًا في درجاتهم. تم إجراء اختبار t للعينات المرتبطة باستخدام تطبيق SPSS الإصدار ٢٦، وباستخدام مستوى دلالة ٠,٠٥ كشرط لاتخاذ القرار، كانت النتيجة مستوى الدلالة المحسوب ٠,٠٠٠ < ٠,٠٥. بينما باستخدام اختبار n-gain، تم تحديد متوسط n-gain بقيمة ٧٠,٥١٢٤ أو ٧٠,٥٪، والذي يقع ضمن النطاق ٥٦-٧٥٪ وفقًا لمعيار تفسير فعالية n-gain، مما يصنفه ضمن الفئة "فعّال إلى حدٍ ما".

٥- سيفول فضلي ومرازينال أدفتا (٢٠٢٤)، بالموضوع "استخدام لعبة بلوكيت كوسيلة تعليمية مبتكرة وتفاعلية في المدرسة عليا القدير هدى منيمين".[٢٢] أما منهج البحث يبدأ بمراحل التحضير أولاً. ونتائج البحث هو مع توفر العديد من الأدوات التعليمية، دخلت لعبة بلوكيت الساحة التعليمية كخيار جذاب. من خلال دمج الذكاء الاصطناعي وتصميم اللعبة المبتكر، نجحت بلوكيت في خلق بيئة تعليمية ممتعة وفعالة. إن استخدام هذه المنصة في التعليم هو خطوة إيجابية نحو تحول التعلم نحو المستقبل.

[21] Ramadina Putri and Ari Khairurrijal Fahmi, "Effectiveness of Blooket Application in Improving Students' Learning Outcomes in Arabic Language Learning at Muhammadiyah Junior High School Jakarta," *Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran* 11, no. 1 (2024): 1–8, https://doi.org/10.21093/twt.v11i1.8188.

[22] Saiful Fadli and Marazaenal Adipta, "PEMANFAATAN BLOOKET GAME SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN YANG INOVATIF DAN INTERAKTIF DI MA AL QADIR QAMARUL HUDA MENEMENG," *Dedikasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 4, no. 1 (June 12, 2024): 16–19, https://doi.org/https://doi.org/10.70004/dedikasi.v4i01.82.

الجدول (١،١) الدراسات السابقة

الرقم	اسم الباحثة وعنوان البحث والسنة	التشابه	الإختلاف	أصلية البحث
١	حنان سلسبيلا مولانا ونوفتا ويندي أرني (٢٠٢٤)، مقالة العلمية، "تطوير وسيلة لعبة بلوكيت على الويب لتعزيز إتقان مفردات اللغة الإنجليزية للصف الأول في المدرسة الابتدائية"	استخدام لعبة بلوكيت	استخدام المنهج البحث والتطوير، لتعليم إتقان المفردات في مادة اللغة الإنجليزية	يستخدم لعبة بلوكيت (Blooket) في ترقية رغبة ونتائج تعلم مفردات اللغة العربية
٢	رمضينا فوطري وأري خيرجال فهم (٢٠٢٤)، مقالة العلمية، "فعالية بلوكيت في تحسين نتائج تعلم الطلاب في تعليم اللغة العربية في المدرسة محمدية الإعدادية بجاكرتا"	استخدام لعبة بلوكيت، استخدام المنهج الكمي	لتعليم اللغة العربية، مكان البحث	

٣	سيفول فضلي ومرازينال أدفتا (٢٠٢٤)، مقالة العلمية، "استخدام لعبة بلوكيت كوسيلة تعليمية مبتكرة وتفاعلية في المدرسة عليا القدير هدى منيمين"	استخدام لعبة بلوكيت	استخدام المنهج الكيفي، مكان البحث	
٤	نبيلة وديداة نور حميدة (٢٠٢٤)، مقالة العلمية، "تطبيق بلوكيت كوسيلة رقمية في تعليم اللغة الإندونيسية في المدرسة الثانوية المهنية".	استخدام لعبة بلوكيت	استخدام المنهج الكمي والكيفي، لتعليم اللغة الإندونيسية	
٥	فيزال هادي نغرهو وسارول رمضان (٢٠٢٢)، مقالة العلمية، "رغبة الطلاب في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الثالث بانجوانجي بلعبة	استخدام لعبة بلوكيت	استخدام المنهج الكيفي، لتعليم اللغة الإندونيسية	

	بلوكيت في تعلم اللغة الإندونيسية".			

بناء على الدراسات السابقة استطاعت الباحثة أن تقارن ما بين دراسة الباحثة ودراستهم. فدراسة الباحثة أنها تتركز على تطبيق لعبة بلوكيت في ترقية الرغبة ونتائج تعلم الطلاب في الفصل الرابع في مدرسة الإبتدائية الإسلامية الحكومية الأولى مالانج.

الفصل الثاني

الإطار النظري

المبحث الأول : لعبة بلوكيت (Blooket)

أ- مفهوم لعبة بلوكيت (Blooket)

بلوكيت هي منصة تعليمية تعتمد على الألعاب، طورها بن ستيوارت. قام بتصور فكرة بلوكيت لأول مرة في عام ٢٠١٨، ولكن الإصدار الإلكتروني منها لم يُطلق إلا في نهاية عام ٢٠٢٠. بن ستيوارت هو مطور برمجيات ومؤسس بلوكيت. يتمتع بخلفية في تطوير البرمجيات والتصميم، وهو ما استخدمه لإنشاء منصة بلوكيت. Blooket أو يُنطق "بلو-كيت" هو أحد المنصات المستخدمة في التعليم. يمكن أيضا استخدام Blooket كأداة للتعلم عن بعد. الموقع الإلكتروني للمنصة هو https://www.blooket.com/ ويمكن للطلاب الوصول إلى الصفحة https://play.blooket.com/play ثم إدخال رمز اللعبة.[٢٣] تم تصميم هذه المنصة القائمة على الويب من قبل بن ستيوارت وتديرها Blooket LLC. كما يمكن الوصول إلى هذه المنصة باستخدام الهواتف الذكية أو أجهزة الكمبيوتر المحمولة، إلا أنه لبدء التعليم كـ "مضيف"، يحتاج المستخدم إلى استخدام جهاز كمبيوتر محمول بسبب متطلبات العرض المباشر.

استخدم Blooket كأداة تقييم مثل الاختبارات المنزلية والواجبات. والفرق الأساسي بينه وبين Kahoot وQuizziz، وهي منصات أخرى يمكن استخدامها في الاختبارات، هو أن Blooket يجعل الاختبارات أكثر جاذبية لأنها تقدم من خلال ألعاب أو ألعاب عبر الإنترنت.[٢٤] هناك ١٤ لعبة، وهي: Monster Brawl, Gold Quest, Crypto Hack, Fising Frenzy, Deceptive Dinos, Blook Rush, Battle Royal, Tower Defense, Café, Factory,

[23] Hadi Nugroho and Romadhon, "Minat Peserta Didik MTsN 3 Banyuwangi Dalam Gim Blooket Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia."

[24] Muhamad Akhir and Universitas Muhammadiyah Makassar, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PLATFORM BLOOKET PADA TEKS DESKRIPSI KELAS VII DI SMP MUHAMMADIYAH BULUKUMBA," *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 9, no. 4 (November 26, 2024): 270–80, https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.18107.

Racing, Crazy Kingdom, Tower of Down, و Classic. بعض هذه الألعاب تتضمن أكواد للواجبات المنزلية أو للألعاب المباشرة. وضع الواجبات المنزلية يسمح للطلاب بإكمالها في المنزل والتنافس في نفس الوقت مع وجود شاشة المعلم التي تعرض الترتيب، والعناصر المستخدمة، والأحداث الجارية في اللعبة. وفقا لبراتل، يقدم Blooket حافزا قويا في المنافسة التي تشجع الطلاب بفضل ميزة الاختبارات المباشرة.

ب- خلّة بلوكيت (Blooket)

توجد العديد من الميزات التي توفرها منصة بلوكيت وفيما يلي شرح وظائف واستخدامات كل ميزة:[٢٥]

- ابتداعا (Create)، تتيح هذه الميزة للمستخدمين إنشاء أسئلة، حيث يمكنهم إدخال عنوان، وصف، مجموعة من الأسئلة، وضبط إعدادات الخصوصية . بالإضافة إلى ذلك، يُمنح المستخدمون خيارين: إما إنشاء الأسئلة يدويًا بكتابتها مباشرة عبر المنصة، أو استيرادها من منصة Quizlet أو باستخدام ملف بصيغة CSV.
- استكشافا (Discover)، في هذه الميزة، يمكن للمستخدمين عن مجموعات الأسئلة التي توفرها بلوكيت أو التي تم إنشاؤها من قبل مستخدمين آخرين. هذا يسهل على المعلمين الذين يرغبون في العثور على أسئلة وتعديلها بسرعة. توجد العديد من المواضيع في مختلف المواد الدراسية مثل العلوم، الرياضيات، اللغات، أو العلوم الاجتماعية.
- تصنيف (My Set)، "My Set" هو ميزة تتيح للمستخدمين إعادة الوصول إلى مجموعات الأسئلة التي قاموا بإنشائها. في هذه الميزة، يمكن للمستخدمين تصنيف أسئلتهم ووضعها في مجلدات لتسهيل العثور على الأسئلة التي أنشأوها بناءً على إعدادات معينة. على سبيل المثال، يمكن

[25] Ainun Najib Alfatih, "Blooket Platform Edukasi Online Dengan Berbagai Jenis Permainan Yang Menarik," DOEMEDIA, April 27, 2024.

تقسيم الأسئلة إلى مجلدات حسب المادة الدراسية (كالرياضيات، العلوم، وما إلى ذلك) أو حسب الموضوع (مثل جمع الأعداد الصحيحة، الكسور، وما إلى ذلك).

- محبوب (Favorites)، إذا كانت ميزة "My Set" تتيح للمستخدمين الوصول إلى مجموعات الأسئلة التي قاموا بإنشائها، فإن ميزة "Favorites"هي ميزة تتيح للمستخدمين الوصول إلى الأسئلة التي قاموا باختيارها كالمفضلة عن طريق النقر على علامة النجمة الموجودة على مجموعة الأسئلة.
- رواية (History)، هذه الميزة تتيح للمستخدمين رؤية جميع الألعاب التي قاموا بتقديمها للطلاب، بالإضافة إلى إمكانية الاطلاع على بيانات نتائج الطلاب، مثل نسبة الإجابات الصحيحة والخاطئة بشكل عام أو بشكل فردي لكل طالب. هذا الأمر يمنح المعلم، كمستخدم، تصورًا واضحًا حول الأسئلة التي كانت الأكثر صعوبة على الطلاب، أو الأسئلة التي لم يجيب عليها كل طالب بشكل صحيح.
- واجب المنزلي (Homework)، تتيح هذه الميزة للمعلمين، كمستخدمين، الاطلاع على مجموعات الأسئلة التي تم تكليفها للطلاب في وضع "**الواجب المنزلي** ."من خلال هذه الميزة، يمكن للمعلمين معرفة من قام بحل الواجب ومراجعة نسبة الإجابات الخاصة بكل طالب، بالإضافة إلى نسبة الإجابات الصحيحة والخاطئة لكل سؤال على حدة.
- لعبا (Play)، هذه الميزة تتيح للمستخدمين الانضمام إلى اللعبة عن طريق إدخال رمز اللعبة.
- حال (Setting)، تتيح هذه الميزة للمستخدمين تعديل الملف الشخصي ومعلوماتهم. بالإضافة إلى ذلك، تحتوي هذه الميزة على علامة تبويب يمكن اختيارها لترقية الحساب إلى حساب بريميوم.

- زائد الميزة، بالإضافة إلى الميزات السابقة، توجد أيضًا ميزات إضافية في أسفل شاشة العملبلوكيت. الميزة الأولى :ميزة الإحصائيات (Stats) التي تتيح للمستخدمين عرض إحصائيات اللعبة بشكل عام. الميزة الثانية :ميزة Blookالتي تسمح للمستخدمين برؤية مجموعة الصور الرمز (Blook) التي حصلوا عليها أو التي يمتلكونها.

ج- مزايا لعبة بلوكيت (Blooket)

من مميزات Blooket أنه إدخال الأسئلة الموجودة في بنك الأسئلة للاختبار أو مجرد استخدام الأسئلة الموجودة مسبقا. وفقًا لبراتل، يتميز Blooket بقدرة المستخدمين على النسخ واللصق مباشرة إلى لوحة الكتابة، كما يمكنهم تحديد مدة عرض السؤال، وأيضا تقديم تعليقات مباشرة أثناء قيام الطلاب بحل الاختبار.

فيما يلى مزايا لعبة بلوكيت في سياق التعلم، من بينها:[٢٦]

١- تفاعل العالي: توفر تجربة تعلم تفاعلية، تمكن الطلاب من المشاركة الفعالة في الإختبار لعبة ومسابقة.

٢- تصميم اللعبة: مع عناصر لعبة، تجعل بلوكيت التعلم أكثر متعة وجاذبية، مما يمكن أن يزيد من رغبة الطلاب.

٣- مرونة المحتوى: يمكن للمعلمين إنشاء اختبارات اللعبة تتناسب مع مواد الدروس التي يتم تدريسها، مما يسمح بتكييفها مع احتياجات الفصل.

٤- التعاون: تتيح بلوكيت للطلاب اللعبة في مجموعات، مما يمكن أن يعزز التعاون والتفاعل الاجتماعي بينهم.

٥- سهولة الوصول: يمكن الوصول إليها من أي جهاز متصل بالإنترنت، مما يتيح للطلاب التعلم في أي مكان وفي أي وقت.

[26] Fadli and Adipta, "PEMANFAATAN BLOOKET GAME SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN YANG INOVATIF DAN INTERAKTIF DI MA AL QADIR QAMARUL HUDA MENEMENG."

٦- تحليل البيانات: توفر بلوكيت تقارير وتحليلات حول أداء الطلاب، مما يساعد في تقييم فهم الطلاب للمادة.

د- عيوب لعبة بلوكيت (Blooket)

من عيوب Blooket هو أنه يستخدم اللغة الإنجليزية.[٢٧] الإنجليزية لا تزال غير مترجمة إلى الإندونيسية، مما يجعل من الصعب على الطلاب فهم الإرشادات المقدمة في اللعبة. اللعيب الثاني هو أن Blooket لا يمكنه حفظ النتائج إذا تجاوزت النقاط التي حصل عليها الطالب الملايين. اللعيب الثالث هو عدم القدرة على الحفظ على السحابة، لذالك المعلم الاتصال بالإنترنت أثناء كونه مضيفا، فلن يتمكن من حفظ اللعبة في حسابه.

هـ- أهميّة لعبة بلوكيت (Blooket)

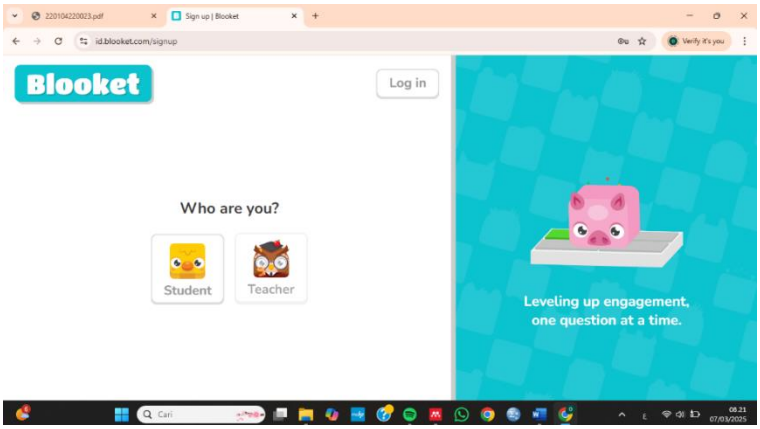
أهميّة اللعبة Blooket Web Game تتمثل في فعاليتها، حيث يستخدم الطلاب الوسائط في قراءة الأسئلة والإجابة عليها، لأن استخدام الوسائط المرئية يمكن أن يجذب الانتباه ويحفز الحماس في الأنشطة التعليمية.[٢٨] هذه اللعبة على موقع Blooket يمكنها التكيف مع تطور الرقمنة، وحتى أنها تساعد الطلاب على زيادة اهتمامهم في تعلم مفردات اللغة العربية.

و- خطوات لعبة بلوكيت (Blooket)

١) افتح الرابط https://www.blooket.com/ ثم اختر "teacher" الإنشاء حساب كمعلم.

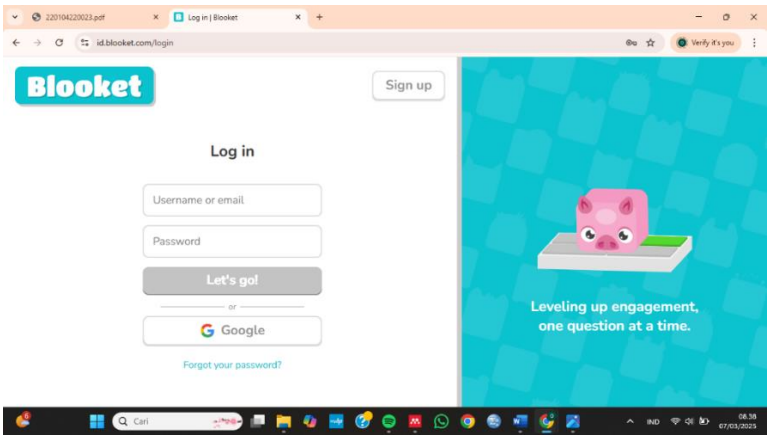
[27] Karira Risma Adiningsih, "EFEKTIVITAS PENERAPAN PERMAINAN BLOOKET SEBAGAI MEDIA DIGITAL TERHADAP PEMBELAJARAN IPA PADA SISWA KELAS VII SMP NEGERI 3 MALANG Kata Kunci Efektivitas Blooket IPA" 4, no. 4 (n.d.): 2024, https://doi.org/10.17977/um067.v4.i4.2024.5.

[28] H M Riyadi, "The Use of Educational Technolgy During The Epidemic Spread For Arabic Skills," *Jurnal Al-Maqayis* 8, no. 1 (June 30, 2021): 62, https://doi.org/10.18592/jams.v8i1.4784.



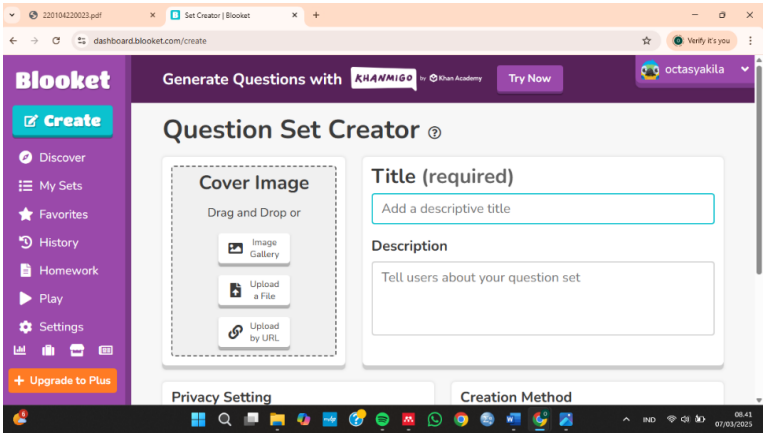
الصورة ١,١ صفحة بلوكيت

٢) بعد إنشاء الحساب، يقوم المعلم باءدخال عنوان البريد الإلكتروني وكلمة المرور في ميزة سيجيل الدخول.



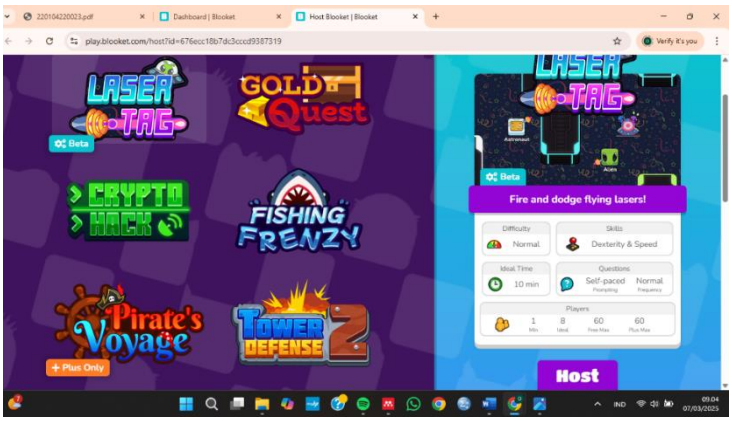
الصورة ١,٢ *Login Blooket*

٣) يختار المعلم قائمة "إنشاء مجموعة" لإنشاء مسا بقة جديد.



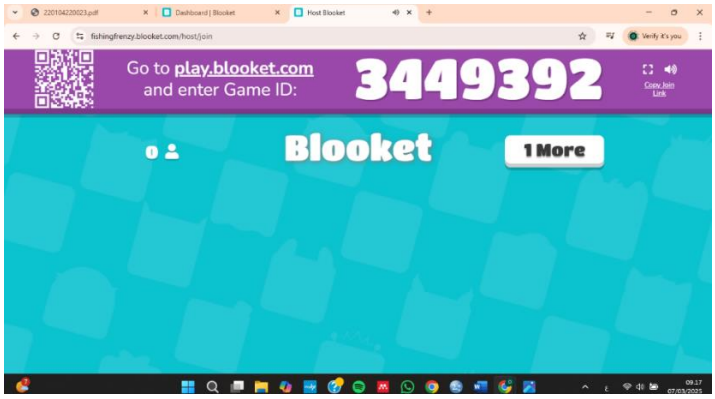
الصورة ١,٣ صفحة Create

٤) بعد إنشاء المسابقة، اختار معلم الأناقة اللعبة تناسب بالتعليم.



الصورة ١,٤ صفحة أناقة اللعبة

٥) بعد اختيار أناقة اللعبة، يعطي المعلم الرموز اللعبة لطلاب لانحاز اللعبة.

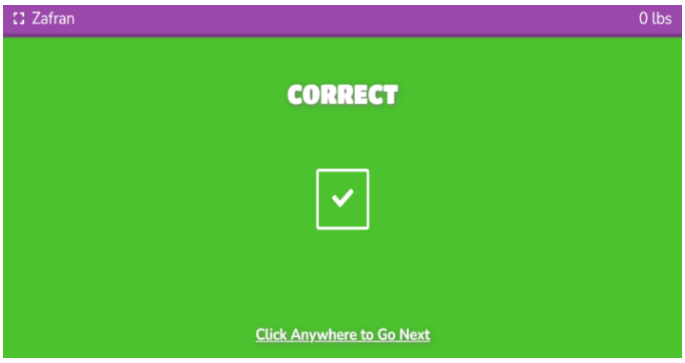


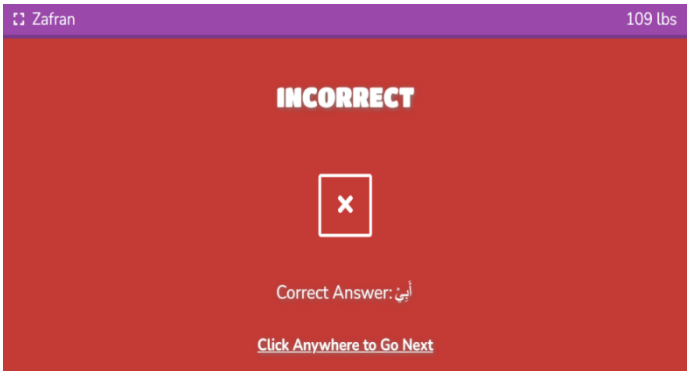
الصورة ١,٥ صفحة *Play.blooket.com*

٦) بعد انحاز جميع لطلاب، يبدأون المسابقة مواد من المعلم.

الصورة ١,٦ صفحة المسابقة

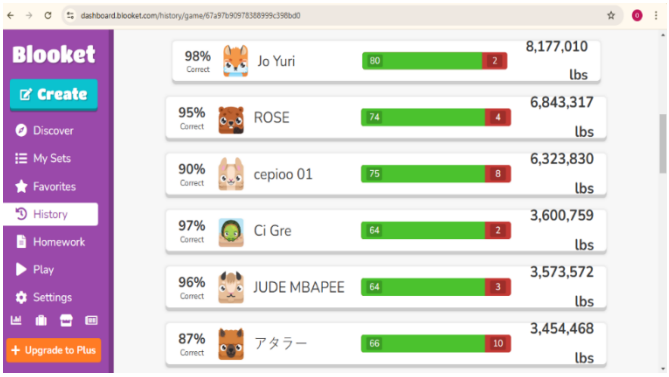
٧) يركز الطلاب على المسابقة أثناء اللعب، فيما يلي إذا كانت إجابة الطالب صحيحة أو خاطئة.





الصورة ١,٧ إجابة صحيحة و خاطئة

٨) بعد انتهاء اللعبة، يمكن للمعلم رؤية النتائج والإحصائيات لكل الطلاب بالمفردات تم تعليمهم.



الصورة ١,٨ النتائج والاحصائيات بلوكيت

المبحث الثاني : رغبة تعلم

أ- مفهوم رغبة التعلم

رغبة التعلم هو أحد العوامل المهمة جدا لنجاح تعلم الطلاب، حيث ينشأ الرغبة من داخل الطالب نفسه.[٢٩] أما العوامل الخارجية التي تؤثر على الرغبة التعلم فهي الطريقة التي يدرس بها المعلم.[٣٠] دور المعلم مهم جدا في تنمية رغبة الطلاب بالتعلم، وذلك من خلال التدريس بطريقة ممتعة وتقديم تحفيز بناء. الرغبة التعلم هو شعور بالإعجاب أو الانجذاب نحو شيء ما أو نشاط تعليمي دون الحاجة إلى أن يُطلب من الشخص أن يتعلم.[٣١] كما أن رغبة التعلم يعد عاملا محفزا للطلاب، حيث يستند إلى الانجذاب أو الشعور بالسرور الذي يدفع الطالب إلى الرغبة في التعلم.[٣٢]

يذكر بوروانتو أن الرغبة هو أساس مهم يمكن أن يدفع الطلاب للتعلم بالاهتمام. ويقول جمارة إن ارغبة هو شغور بالميل والاهتمام في شيء ما، أو نشاط، أو فعالية دون وجود دافع من شخص آخر. الرغبة التعلم هو موقف الالتزام في عملية التعلم، سواء من حيث التخطيط لجدول الدراسة الذي يضعه الطالب أو من حيث المبادرة الذاتية في بذل الجهد بجدية في التعلم.[٣٣] وفقا لسلامتو، فإن الرغبة له تأثير كبير على التعلم. لذلك، يمكن تنمية الرغبة من خلال التعلم، لأنه يمكن للشخص تحليل المعلومات حول مختلف خصائص أشياء الحياة، بم في ذلك المعلومات حول التعليم، والوظائف، وأنواع مختلفة من الأعمال.

---

[٢٩] شحاتة صيام, *الدين الشعبي في مصر: نقد العقل المتحايل* (Merit Publishing House, 2014).

[٣٠] Erfan Abdeldaim and Mohamed Ahmed Abdalla "قرأة نقدية:الملكة اللغوية بين الاكتسان والتعلم" *IIUM JOURNAL OF EDUCATIONAL STUDIES (ARABIC)* 10, no. 2 (December 2022): 3–30, https://doi.org/https://doi.org/10.31436/ijes.v10i2.448.

[31] Leanne Payne, *Real Presence: The Christian Worldview of CS Lewis as Incarnational Reality* (Dar El Kalema Publishing House, 2011).

[32] Putri Mustika Susilo et al., "USING BLOOKET TO IMPROVE CHINESE VOCABULARY STUDY FOR 11 TH GRADE STUDENTS IN HIGH SCHOOL" 4, no. 1 (n.d.): 501–6, https://doi.org/https://doi.org/10.33068/iccd.v4i1.512.

[٣٣] حممد سليمبن امحد داهمد, "كمية التربية)العممية امجمة (العممي النشر و البحوث :إدارة ======= لطلبت االكبدميي التحصيل يف املدرسيت التعليميت البيئت تأثري وجهت مه العلم مبدة يف االردويت احلكميت املدارس ال وظر طلبت," الدوريات العصرية ٣٩ :(June 2023) 6 no. , 126–51, https://doi.org/https://dx.doi.org/10.21608/mfes.2023.315597.

من خلال التعلم، سيكتسب الشخص مهارات في مجالات متعددة، مثل مهارات اللغة، والحساب، والكتابة، والرسم، وإلى أخره هو ما يفيد في دعم حياته.

وفقا لبرنارد، فإن الرغبة لا ينشأ فجأة أو بشكل عشوائي، بل ينشأ من المشاركة، والخبرة، والعادات أثناء التعلم أو العمل. لذا من الواضح أن موضوع الرغبة سيكون دائما مرتبطا بالاحتياجات أو الرغبات، ولذلك من المهم كيفية خلق ظروف معينة تجعل الطلاب دائما بحاجة وراغبين في الاستمرار التعلم.[٣٤]

من بعض الآراء السابقة، يمكن تفسير الرغبة في التعلم على أنه الحاجة التي تنشأ من المشاركة والخبرة التعليمية لشخص ما، والتي يتم خلقها من خلال الشعور بالأمن في عملية التعليم والتعلم، بحيث تكون نتائج التعلم مملوكة بالكامل للطلاب، ويجب على المعلمين أن يكون قادرا على خلق ظروف تجعل الطلاب دائما بحاجة وراغبين في الاستمرار التعلم.

ب- مؤشرات رغبة التعلم

وفقا لسلاميتو في البحث إرما سبتيني، فإن مؤشرات الرغبة بالتعلم تشمل أربعة أمور وهي:[٣٥]

١- شعور بالسعادة

تشير مشاعر السعادة إلى أن الطالب سيستمر في دراسة المواد التي يحبها (دون إكراه). في هذه الدراسة تم دراسة استجابة الطلاب تجاه المادة التي تم تدريسها باستخدام لعبة بلوكيت وطريقة المعلم في تدريسها.

٢- اهتمام الطلاب

اهتمام الطلاب مرتبط بالقوة الدافعة التي تدفعهم إلى الميل للشعور بالاهتمام تجاه الأشخاص أو الأشياء أو الأنشطة، أو يمكن أن يكون

---

[34] Dani Firmansyah, "PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN DAN MINAT BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA," *Jurnal Pendidikan Unsika* 3, no. 1 (March 1, 2015): 34–44, https://doi.org/https://doi.org/10.35706/judika.v3i1.199.

[35] Irma Septiani, Albertus Djoko Lesmono, and Arif Harimukti, "ANALISIS MINAT BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING DENGAN PENDEKATAN STEM PADA MATERI VEKTOR DI KELAS X MIPA 3 SMAN 2 JEMBER," *Jurnal Pembelajaran Fisika* 9, no. 2 (June 30, 2020): 64–70, https://doi.org/https://doi.org/10.19184/jpf.v9i1.17969.

تجربة عاطفية تحفز تلك الأنشطة. في هذه الدراسة تم دراسة استجابة الطلاب التي تشمل الفضول وقبول المهام الموكلة إليهم.

٣- احتراز الطلاب

احتراز الطلاب هو تركيز أو نشاط روحي تجاه الملاحظة والفهم، مع تجاهل ما سواها من المواد. في هذه الحالة يتم النظر على كيفية احتراز الطلاب أثناء متابعة الدروس مفردات اللغة العربية وأثناء المناقشة

٤- مزاولة/مشاركة الطلاب

مزاولة/مشاركة الطلاب في موضوع ما تؤدي إلى أن يكون الطلاب سعداء ومهتمين للقيام أو العمل على الأنشطة المتعلقة بذلك الموضوع. في هذه النقطة، يتم معرفة ما إذا كان الطلاب يدركون أهمية التعلم خارج المدرسة.

المبحث الثالث : نتائج تعلم

أ- مفهوم نتائج تعلم

تعريف نتائج تعلم على أنها الأشياء التي يمكن للطلاب القيام بها والتي لم يستطيعوا القيام بها سابقا، وهي تعكس كفاءة الطلاب.[٣٦] تعتبر نتائج التعلم أنماطًا من السلوك، والقيم، والفهم، والمواقف، والتقدير، والمهارات، كنتيجة للتفاعل في عملية التعلم.[٣٧] استخدام نتائج التعلم كمعيار لتحديد وتقييم أهداف التعلم.[٣٨] كأحد المعايير لقياس نجاح عملية التعلم، تعكس نتائج التعلم ناتج عملية التعليم وتظهر مدى تحقيق الطلاب والمعلمين وعملية التعلم والمؤسسات التعليمية للأهداف التعليمية المحددة. كما تعتبر نتائج التعلم تقريرًا عن ما حققه

[36] Mutia Putri, M. Giatman, and Ernawati, "Manajemen Kesiswaan Terhadap Hasil Belajar," *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)* 6, no. 2 (July 20, 2021): 119, https://doi.org/10.29210/3003907000.

[37] Mulya Rama Dini, Maison, and Darmaji, "SIKAP SISWA TERHADAP FISIKA DAN HUBUNGANNYA DENGAN HASIL BELAJAR FISIKA DI SMAN 6 KOTA JAMBI," *Pedagonal: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 5, no. 1 (April 16, 2021): 51–55, https://doi.org/https://doi.org/10.33751/pedagonal.v5i1.3251.

[38] Ina Magdalena et al., "PERAN EVALUASI BERKELANJUTAN DALAM IDENTIFIKASI DAN IMPLEMENTASI KEBUTUHAN PEMBELAJARAN," *Sindoro: Jurnal Cendekia Pendidikan* 1, no. 1 (January 26, 2023): 101–12, https://doi.org/https://doi.org/10.9644/sindoro.v3i4.2157.

الطلاب في عملية التعلم.[٣٩] يمكن الاستنتاج أن نتائج التعلم تمثل الكفاءات والمهارات التي يمتلكها الطلاب والتي تم اكتسابها من خلال عملية التعلم.

نتائج التعلم تمثل القدرة النهائية للطلاب بعد اجتياز عملية التعلم. يطلب من المعلم أو المربي ألا يكون قادرا فقط على توصيل محتوى التعلم للطلاب، ولكن يتوقع أيضا أن يكون قادرا على الإرشاد كمسهل للطلاب، بحيث يتم تحقيق نتائج التعلم التي تم صياغتها في أهداف التعلم كتصميم أو لي قبل إجراء التعلم في الصف حول مادة معينة. ستكون نتائج التعلم مرتبطة فيما بعد بإنجازات التعلم. إنجازات التعلم هي دليل على نجاح التعلم أو قدرة الطلاب في القيام بأنشطة التعلم وفقا لمستوى الوزن الناتج عن تقييم التعلم. وفقا لنسوتيون، فإن إنجاز التعلم هو دليل على القدرة التي تم تحقيقها في الجوانب المعرفية والعاطفية والحركية. يقال إنه إنجاز مرض إذا تم تحقيق الجوانب الثلاثة في نتائج التعلم.[٤٠] يقول سودجانا إن إنجاز التعلم هو القدرة التي يكتسبها الطلاب بعد اجتياز عملية التعلم. وتكون ذلك من عدة مهارات تتعلق بالاستجابة بعد المرور بمراحل عملية التعلم. تتضمن المهارات ما يلى: ١) المهارة في التواصل بالمعرفة بشكل لفظي، ٢) المهارة في اتخاد القرارات أو التصرف، ٣) المهارة في التمييز والفهم وحال المشكلات، ٤) المهارة في تطوير عملية التفكير، ٥) المهارة التي تظهر بسرعة ودقة وسلاسة.[٤١]

نتائج تعلم الطلاب هي الإنجازات التي يحققها الطلاب أكاديميا من خلال الاختبارات والواجبات، وفعالية طرح الأسئلة والإجابة عليها التي تدعم تحقيق تلك النتائج.[٤٢] في الأوساط الأكاديمية، يظهر في كثير من الأحيان اعتقاد

---

[39] Putri, Giatman, and Ernawati, "Manajemen Kesiswaan Terhadap Hasil Belajar."

[40] Anindita Trinura Novitasari, "Motivasi Belajar Sebagai Faktor Intrinsik Peserta Didik Dalam Pencapaian Hasil Belajar," *Journal on Education* 05, no. 02 (January 28, 2023): 5110–18, https://doi.org/https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1248.

[41] Rustam Abdillah, Soetarno Joyoatmojo, and Leny Noviani, "PEMANFAATAN BLOG SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA," *BISE: Jurnal Pendidikan Bisnis Dan Ekonomi* 3, no. 1 (2017): 1–21, https://doi.org/https://doi.org/10.20961/bise.v3i1.16814.

[42] Suci Cahya Ningtias, Tarno, and Suardin, "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode Eksperimen Berbantuan Media Diorama Kelas V SD Negeri 68 Buton," PENUH ASA JURNAL

بأن نجاح التعليم لا يتحدد بالدرجات التي يحصل عليها الطلاب في الشهادات أو الشهادات الجامعية، بل يمكن معرفة نجاح المجال المعرفي من خلال نتائج تعلم الطالب. وفقًا لسيايفول باهري دجاماره وأسواء زين في سوباردي، يمكن معرفة مؤشرات نجاح التعلم من خلال "معدل استيعاب الطلاب والسلوكيات الظاهرة عليهم. النتائج التعليمية التي يتم الإشارة إليها هي إنجازات التعلم التي يحققها الطلاب وفقًا لمعايير أو درجات تم تحديدها مسبقا.

بداء إلى التعريف أعلاه، يتضح أن نتائج التعلم تمثل الجزء الأهم في عملية التعليم. يمكن القول إن شخصًا ما قد تعلم شيئًا إذا حدث تغيير في داخله. وبالتالي، فإن نتائج التعلم تمثل تحقيق أهداف التعلم، وتُعد نتائج التعلم منتجًا لعملية التعلم. أما نتائج تعلم اللغة العربية فهي التغير في السلوك الذي يكتسبه الطلاب بعد خوضهم عملية تعلم اللغة العربية، ويتمثل ذلك في الكفاءة في استخدام اللغة العربية. والكفاءة مشتقة من كلمة *competent* التي تعني امتلاك القدرة والمهارة في المجال، مما يمنحه الصلاحية أو السلطة للقيام بشيء معين ضمن حدود المعرفة.

ب- جوانب تحقيق نتائج تعلم

يمكن القول إن الطالب ناجح في تعلمه إذا تمكن من تطوير قدراته ومعارفه وتنمية مواقفه. تصنّف تكصونمي بلوم نتائج التعلم إلى ثلاثة مجالات, وهي: ١) المجال المعرفي، يتعلق بنتائج التعلم الفكرية. ٢) المجال الوجداني، يتعلق بالمواقف والقيم. ٣) المجال المهاري، يتعلق بالمهارات والقدرة على التصرف.[٤٣]

- فهم الفكرة (المعرفي)، وفقا لبلوم يفسّر أنه القدرة على استيعاب معنى المادة أو المحتوى الذي يتم دراسته. هذا الفهم يوضح مدى قدرة الطلاب على استيعاب وتلقي وفهم الدروس التي يقدمها المعلم لهم، أو مدى

MAHASISWA Pendidikan Guru Sekolah Dasar 1, no. 1 (June 24, 2023): 88–95, https://doi.org/10.35326/penuhasa.v8i4.3834.

[43] Ulfah and Opan Arifudin, "PENGARUH ASPEK KOGNITIF, AFEKTIF, DAN PSIKOMOTOR TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK," *Jurnal Al-Amar (JAA)* 2, no. 1 (January 19, 2021): 1–9, https://ojs-steialamar.org/index.php/JAA/article/view/88.

فهمهم وإدراكهم لما يقرأونه، أو يشاهدونه، أو يختبرونه، أو يشعرونبه كنتيجة مباشرة للأفعال التي يقومون بها.

- الموقف (الوجداني)، وفقا لبلوم الموقف ليس جانب عقلي فقط بل يشمل أيضا جانب الاستجابة الجسدية. لذلك، يجب أن يكون هناك انسجام بين العقل والجسد في تفسه. إذا ظهر الجانب العقلي فقط فإن موقف الشخص الذي يتم التعبير عنه لن يكون واضحا بشكل كامل.
- مهارات العملية (المهاري)، يشير بلوم إلى أن مهارات العملية هي المهارات التي تهدف إلى تطوير قدرة العقلية والجسدية والاجتماعية الأساسية التي تحفز القدرات العليا في الفرد. أثناء تدريب مهارات العملية، يتم أيضا تطوير المواقف المطلوبة، مثل الإبداع، والعمل الجماعي، والمسؤولية، والانضباط، بما يتوافق مع تركيز مجال الدراسة المعني.

ج– العوامل نتائج تعلم

بعض العوامل التي تؤثر على تحقيق نتائج التعلم يعني عمامل الداخلية وعوامل الخارجية.[٤٤]

١) عوامل الداخلية

أ– الصحة. للصحة البدنية والنفسية تأثير كبير على القدرة التعلم. فإذا كانت تضايق الصحة البدنية، مثل الإصابة بمرض، فإن ذلك سيؤثر أيضًا على القدرة التعلم ونتائج التعلم. وبالمثل، إذا كانت تضايق الصحة النفسية (الروح)، فإن الأنشطة التعليمية ونتائج التعلم لن تكون بأقصى قدر من الكفاءة.

[44] Jul Fikar, Muh Tahir, and Nurhayati, "EFEKTIVITAS PENERAPAN METODE MAKE A MATCH DALAM PEMBELAJARAN MUFRODAT BAHASA ARAB PADA SISWA KELAS VI PPS. STQ-ASK BATAM," *Jurnal AS-SAID* 2, no. 1 (July 9, 2022): 176–88, https://e-journal.institutabdullahsaid.ac.id/index.php/AS-SAID/article/view/90/45.

ب- ذكاء والفريحة. الذكاء الذكاء هو القدرة على التكيف مع الظروف الجديدة باستخدام أدوات التفكير وفقًا لأهدافه. عادةً، يكون الشخص الذي يتمتع بمستوى عالٍ من الذكاء قادرًا على التعلم بسهولة، وتكون نتائج تعلمه جيدة. الفريحة تحتاج إلى التدريب والتعليم لكي يتمكن الشخص من أداء عمل معين في المستقبل. بالإضافة إلى الذكاء، تُعد الفريحة حاسمًا في نجاح أو فشل الشخص في التعلم. التعلم في مجال يتوافق مع فريحة الفرد يُسهل عليه تحقيق النجاح.

ج-البسيرة. يلعب البسيرة دورًا كبيرًا في تحديد نجاح أو فشل الشخص في التعلم.

د- الرغبة. الرغبة هي شعور بالميل والإهتمام بنشاط معين دون أن يأمروها.

هـ-الدافع. الدافع. الدافع هو القوة المحركة أو المحفزة لأداء العمل، ويمكن أن يكون مصدره من داخل الشخص (داخلي) أي الحافز الذي يكون عادة بسبب الوعي بأهمية شيء ما أو من خارج الشخص (خارجي). الدافع الذي يأتي من الخارج، مثلًا من الوالدين، المعلمين، أو الأصدقاء.

و- طريقة الدراسة. طريقة دراسة الطلاب تؤثر أيضًا على تحقيق نتائج تعلمهم. الدراسة دون مراعاة التقنية والعوامل الفسيولوجية والنفسية والصحية ستؤدي إلى نتائج غير مرضية. بالإضافة إلى ذلك، يجب الاهتمام بتقنيات الدراسة مثل كيفية القراءة، والتسجيل، وإعداد الملخصات، وما إلى ذلك. كما يجب أيضًا مراعاة وقت الدراسة، والمكان، والمرافق المتاحة للدراسة.

٢) عوامل الخارجية

أ- عامل البيئة الاجتماعية. يمكن أن تكون هذه البيئة بيئة مادية أو بيئة اجتماعية. البيئة الطبيعية، مثلًا، تشمل درجة الحرارة، والرطوبة، والهواء، وما إلى ذلك. كما أن البيئة الاجتماعية، سواء كانت مكونة من أشخاص أو أشياء أخرى، يمكن أن تؤثر أيضًا على عملية التعلم ونتائجها.

ب- عوامل الأدواتية. العوامل الأدواتية هي العوامل التي تم تصميم وجودها واستخدامها بما يتناسب مع نتائج التعلم المتوقعة. ومن المتوقع أن تعمل هذه العوامل كأدوات لتحقيق الأهداف التعليمية المخطط لها. تشمل العوامل الأدواتية هذه المناهج الدراسية، والأدوات أو المرافق، والمعلمين.

المبحث الرابع: تعليم مفردات اللغة العربية

أ- مفهوم تعليم مفردات اللغة العربية

التعلميم هو جانب معقد من أنشطة الإنسان ولا يمكن شرحه بالتفصيل. إن هدف التعلم هو مجرد نتائج التفاعل والاستمرارية بين التطور والخبرات الحياتية. وبشكل تعقيدا، فإن جوهر التعلم هو الجهد الواعي من قبل المعلم لتعليم الطلاب لتحقيق الأهداف المنشودة. تتطلب أنشطة التعليم والتعلم فهما وسعا لكيفية إجراء عملية التدريس، وهناك خطوات يجب اتخاذها في تلك الأنشطة.[٤٥] المفردات هي مجموعة الكلمات التي يعرفها شخص ما أو كيان آخر وجزء من لغة المعينة. المفردات تشمل جميع الكلمات التي يفهمها الشخص ويستخدمها في تكوين الجمل. إن ثراء المفردات، سواء في اللغة المنطوقة أو المكتوبة، يمكن أن يكون معيارا لقياس تطوير مهارات االشخص في اللغة العربية.[٤٦] في تعلم اللغة

[45] Ummul Karimah et al., "Penerapan Metode Bernyanyi Dalam Pembelajaran Mufradat Bahasa Arab Pada Kelas IV Di MI Tarbiyatul Islamiyah," *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak* 2, no. 1 (July 25, 2021), https://doi.org/https://doi.org/10.46773/al-athfal.v2i1.376.

[46] Nurul Isnaini and Nurul Huda, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA ARAB BERBASIS PERMAINAN MY HAPPY ROUTE PADA SISWA KELAS VIII

اللمبتدئين، يكون تعلم المفردات أمرا جدا بالإضافة إلى حفظها ويجب تكرارها وكتابتها ولفظها. ثم استخدامها كتطبيق من قبل الكتاب أو الخبراء في مجال معين من العلوم.

في سياق تعل المفردات تشير إلى الكلمات التي يتم تعلمها ماستخدامها في عملية التعليم. في تعلم اللغة، تعتبر المفردات عنصرًا مهمًا في تعلم اللغة، بما في ذلك اللغة العربية. يمكن أن تؤثر المفردات على قدرة الطلاب على التواصل وفهم المواد والتفاعل مع بيئة التعلم. من خلال التعليم الفعّال واستراتيجيات التعلم المتنوعة، يمكن للطلاب توسيع مفرداتهم وتحسين قدراتهم على التواصل بشكل عام.[٤٧] إن الإلمام الجيد بالمفردات لا يدعم مهارات اللغة فحسب، بل يفتح أيضًا أبوابًا لفهم أعمق للثقافة والسياقات الأوسع.

المفردات هي مجموعة الكلمات التي يستخدمها الأشخاص، سواء في الكلام أو الكتابة، والتي تحمل معانيها وترجماتها دون أن ترتبط بكلمات أخرى، وتُرتب بشكل أبجدي. تلعب المفردات دورًا مهمًا في إتقان الفرد لمهارات اللغة (الاستماع، التحدث، القراءة، والكتابة).[٤٨] ومع ذلك، فإن تعلم اللغة لا يعني دائمًا تعلم المفردات فقط. بمعنى أن إتقان اللغة لا يكفي بمجرد حفظ عدد كبير من المفردات، لأن هناك العديد من الجوانب الأخرى التي يجب على متعلم اللغة إتقانها، مثل قواعد اللغة (النحو)، الجوانب الثقافية، الاجتماعية، التاريخية، وغيرها.[٤٩]

MTsN 10 SLEMAN," *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban* 3, no. 1 (January 14, 2020): 1, https://doi.org/10.35931/am.v3i1.156.

[47] Sigit Widiyarto, Muhammad Rusdianto, and Paryono, "Jurnal PGSD Peningkatan Penguasaan Kosa Kata Siswa SD Melalui Penggunaan Media Boneka Tangan," *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 1, no. 1 (September 13, 2018): 19–25, https://doi.org/https://doi.org/10.33369/pgsd.11.1.19-25.

[48] Nuril Mufidah and Intan Izha Rohima, "PENGAJARAN KOSA KATA UNTUK MAHASISWA KELAS INTENSIF BAHASA ARAB (Vocabulary Teaching For Arabic Intensive Class)," *Uniqbu Journal Of Social Sciences (UJSS)* 1, no. 1 (April 20, 2020): 13–24, http://ejournal-uniqbu.ac.id/index.php/ujss/article/view/7.

[49] Mufidah and Izha Rohima.

المفردات هي مجموعة الكلمات التي يستخدمها الأشخاص، سواء في الكلام أو الكتابة، والتي تحمل معانيها وترجماتها دون أن ترتبط بكلمات أخرى، وتُرتب بشكل أبجدي. تلعب المفردات دورًا مهمًا في إتقان الفرد لمهارات اللغة (الاستماع، التحدث، القراءة، والكتابة).[٥٠] ومع ذلك، فإن تعلم اللغة لا يعني دائمًا تعلم المفردات فقط. بمعنى أن إتقان اللغة لا يكفي بمجرد حفظ عدد كبير من المفردات، لأن هناك العديد من الجوانب الأخرى التي يجب على متعلم اللغة إتقانها، مثل قواعد اللغة (النحو)، الجوانب الثقافية، الاجتماعية، التاريخية، وغيرها.[٥١]

المفردات هي عنصر من اللغة التي يمتلكها متعلم اللغة الأجنبية. ترتبط المفردات التي تظهر في اللغة العربية ارتباطًا وثيقًا بدور ومكانة اللغات الأخرى المحيطة بها بالنسبة للغة العربية. وفقًا لمعجم اللغة الإندونيسية الكبير، تُعرّف المفردات بأنها مخزون الكلمات. بينما يعرف سومارغونو المفردات على أنها عدد الكلمات التي يفضل مستخدمها استعمالها .[٥٢] الخولِي ومحمود علي في مصطفى يذكران أن المفردات هي مجموعة من كلمات معينة يمكنها تشكيل لغة. الكلمة هي أصغر جزء من اللغة تتميز بالاستقلالية.[٥٣] وفقًا لمعجم المعاني الإلكتروني، فإن المفردات تعني جميع الكلمات الموجودة في اللغة العربية. وذكر تاريغان أن المفردات هي الكلمات التي يمكن أن تتغير بسهولة ومن النادر أن تؤخذ من

[50] Lalu Surya Jagat et al., "Penerapan Media Gambar Sebagai Media Evaluasi Penguasaan Kosakata Nama-Nama Profesi Bahasa Arab," *Indonesia Berdaya: Journal of Community Engagement* 4, no. 1 (December 19, 2022): 325–34, https://doi.org/https://doi.org/10.47679/ib.2023355.

[51] Ida Latifatul Umroh, "PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA FLASH CARD TERHADAP PEMBELAJARAN KOSA KATA BAHASA ARAB (STUDY EKSPERIMEN TERHADAP SISWA KELAS 1 SD NEGERI TLOGOREJO SUKODADI LAMONGAN)," *Dar El-Ilmi: Jurnal Studi Keagamaan, Pendidikan, Dan Hunaniora* 6, no. 1 (April 15, 2019): 39–58, https://doi.org/https://doi.org/10.52166/dar%20el-ilmi.v6i1.1467.

[52] Rifana Wahdi and Nurul Fakhrin, "Penggunaan Media Video Lagu Bahasa Arab Dalam Pembelajaran Mufradat Di Madrasah Aliyah Negeri 1 Payakumbuh Nurul Fakhrin," *JKPU: Jurnal Kajian Dan Pengembangan Umat* 5, no. 1 (June 2022): 42–51, https://doi.org/https://doi.org/10.31869/jkpu.v5i1.3213.

[53] Thityn Ayu Nengrum and Muh Arif, "Efektivitas Media Pembelajaran Dalam Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab," 'Ajamiy Jurnal Bahasa Dan Sastra Arab 9, no. 1 (June 2020): 1–15, https://doi.org/https://dx.doi.org/10.31314/ajamiy.9.1.1-15.2020.

لغات أخرى. وبالتالي، فإن تعلم المفردات لا يقتصر فقط على تعلم عدد الكلمات، بل يشمل أيضًا تذكرها واستخدامها.[٥٤]

بداء إلى التعريفات المذكورة، يمكن استنتاج أن تعلم مفردات اللغة العربية هو عملية يتعلم فيها الطلاب ويفهمون ويتقنون الكلمات في اللغة العربية، بما في ذلك معانيها واستخداماتها وسياقاتها. يهدف هذا التعلم إلى تحسين القدرة على التواصل وفهم النصوص والتعبير عن الذات بفعالية باللغة العربية. تشمل المفردات المتقنة أنواعًا مختلفة من الكلمات، بما في ذلك الأسماء، والأفعال، والصفات، والظروف. بالإضافة إلى ذلك، تعد المفردات ضرورية لدعم مهارات التحدث، والاستماع، والقراءة، والكتابة باللغة العربية. أما مادة المفردات التي تم استخدامها في هذا البحث فهي موضوعان بعنوان أفراد الأسرة وفي البيت مع مراعاة توافق المادة مع كتاب ك.م.أ ١٨٣.

وفقًا لسيفول مصطفى، فإن تعليم المفردات بشكل مثالي لا يقتصر فقط على تقديم المفردات ثم مطالبة الطلاب بحفظها، بل يُعتبر الطالب قد أتقن المفردات عند تحقيقه لمؤشرات معينة. هذه المؤشرات هي:

١- قدرة الطالب على ترجمة أشكال المفردات بشكل جيد.

٢- قدرة الطالب على نطقها وكتابتها بشكل صحيح وسليم.

٣- قدرة الطالب على استخدامها في جمل بشكل صحيح، سواء في الكلام أو الكتابة.[٥٥]

أما في هذا البحث، فيُعتبر الطلاب قد أتقنوا مفردات اللغة العربية عند تحقيقهم المؤشرات التالية:

١- قدرة الطلاب على نطق أشكال المفردات باستخدام التنغيم الصحيح.

---

[54] Muhammad Luqman Hakim, "PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA ARAB," *Arabi : Journal of Arabic Studies* 2, no. 2 (March 17, 2018): 156, https://doi.org/10.24865/ajas.v2i2.56.

[55] Syaiful Mustofa, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif* (Malang: UIN-Maliki Press, 2011).

٢- قدرة الطلاب على الإجابة الأسئلة المتعلقة بالمادة اللغة العربية.

٣- قدرة الطلاب على تذكر المفردات العربية بالجيد التي تم تعليمها

ب- أهداف تعليم مفردات اللغة العربية

الأهداف العام من تعليم مفردات اللغة العربية هو كما يلي:[٥٦]

١- تعريف الطلاب بالمفردات الجديدة، سواء من خلال القراءة أو فهم المسموع.

٢- تدريب الطلاب على نطق المفردات بشكل جيد وصحيح، لأن النطق الجيد والصحيح يؤدي إلى إتقان التحدث والقراءة بشكل صحيح وسليم.

٣- فهم معني المفردات سواء من الناحية الدلالة أو المعجمية أو عند استخدامها في سياق جملة معينة.

٤- يستطيع الطلاب فهم واستخدام المفردات سواء شفويا أو كتابيا وفقا للسياق المناسب.

ج- تقنية تعليم مفردات اللغة العربية

في تعليم المفردات يجب أن تكون هناك تقنية أو دور يجب أن يتقنها المعلم. وفيما يلي سيتم عرض طريقات تعليم معاني المفردات:

١- استماع الكلمة. هي المرحلة الأولى حيث يتم إعطاء الفرصة للطلاب للاستماع الكلمات التي ينطقها المعلم أو وسيلة الأخرى، سواء كانت مفردة أو ضمن جملة. إذا كانت العناصر الصوتية للكلمة قد تم إتقانها من قبل الطلاب فسيكون قادرين على الاستماع بشكل صحيح.

٢- نطق الكلمة. في هذه المرحلة، يمنح المعلم الفرصة للطلاب للنطق الكلمة التي سمعوها. نطق الكلمة الجديدة سيساعد الطلاب عاى تذكر الكلمة لفترة أطول.

---

[56] Ahmad Qomaruddin, "Implementasi Metode Bernyanyi Dalam Pembelajaran Mufradāt," *Jurnal Kependidikan* 5, no. 1 (December 1, 2017): 25–36, https://doi.org/10.24090/jk.v5i1.1240.

٣- فهم معني الكلمة. في هذه المرحلة، يجب على المعلم تجنب الترجمة عند إعطاء معني الكلمة للطلاب، حيث أنه لن يحدث تواصل مباشر بلغة الدراسة، بينما سيتم نسيان معني الكلمة بسرعة من قبل الطلاب. هناك بعض التقنيات التي يمكن أن يستخدمها المعلم لتجنب الترجمة عند الحصول على معني الكلمة، وهي من خلال تقديم سياق الجملة، التعريف البسيط، استخدام الصور/الرسوم، المردف، الضد، عرض الأشياء الأصلية أو نسخها، عرض حركات الجسم، والترجمة كخياء أخير إذا كانت الكلمة صعبة الفهم على الطلاب.

٤- قراءة الكلمة. بعد المرور بمرحلة الاستماع، وانطق، وفهم معني الكلمة، يقوم المعلم بكتابتها على السبورة. ثم يعطي الطلاب الفرصة لقراءة الكلمة بصوت عال.

٥- كتابة الكلمة. ستساعد إتقان المفردات لدى الطلاب بشكل كبير إذا طلب منهم كتابة الكلمة التي تعلومها حديثا (الاستماع، الفهم، القراءة) حيث أن خصائص الكلمة تكون ما تزال طازجة في ذاكرة الطلاب.

٦- تكوين الجملة. المرحلة الأخيرة من نشاط تعلم المفردات هي استخدام الكلمة الجديدة في جملة كاملة، سواء شفهيا أو كتابيا. يجب على المعلم أن يكون مبدعا في تقديم أمثلة متنوعة من الجملة، ويطلب من الطلاب تقليدها. عند تكوين تلك الجملة، يجب استخدام كلمة منتجة وواقعية حتى يتمكن الطلاب من فهمها واستخدامها بأنفسهم.[٥٧]

[57] Widi Astuti, "BERBAGAI STRATEGI PEMBELAJARAN KOSA KATA BAHASA ARAB," *AL-Manar: Jurnal Komunikasi Dan Pendidikan Islam* 5, no. 2 (December 1, 2016): 177–91, https://journal.staimsyk.ac.id/index.php/almanar/article/view/38.

د- استراتيجية تعليم مفردات اللغة العربية

فيما يلي تعرض أيضا استراتيجيات تعليم مفردات اللغة العربية بناً على مستوياتها. تقسم هذه المستويات إلى ثلاثة: المستوى المبتدئ، والمستوى المتوسط، والمستوى المتقدم.[٥٨]

١- استراتيجية تعليم المفردات للمستوى المبتدئ

في المستوى المبتدئ، يمكن للمعلم أن يستخدم بعض الاستراتيجيات التالية:

١) استخدام الأغنية/الأُغرودة. من خلال الأغنية/الأُغرودة يُتوقع أن يتم إزالة الملل لدى الطلاب أثناء التعلم وإضفاء المتعة، مما يساعد على تعزيز إتقان المفردات أو زيادة حصيلتهم اللغية.

٢) إظهار الشيء المقصود مثل إحضاء عينة منه أو الشيء الأصلي. ويطلب الطلاب قرائته عدة مرات.

٣) الاستماع ويتصنع القراءة وتكرارها وكتابتها حتى يفهمها الطلاب تماما ويُتقنوها.

٢- استراتيجية تعليم المفردات للمستوى المتوسط

بعص الاستراتيجيات التي يمكن استخدامها في تعليم المفردات للمستوى المتوسط فيما يلي:

١) استخدام حركات الجسد، حيث يمكن للمعلم توضيح معني الكلمة من خلال تمثيلها بالحركة.

٢) كتابة الكلمات، سيكون إتقان المفردات لدى الطلاب فسهولة إذا قام الطلاب بكتابتها.

٣) من خلال يلعب الأدوار.

[58] Febry Ramadani S and R Umi Baroroh, "Strategi Dan Metode Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab," *IJAZ ARABI: Journal of Arabic Learning* 3, no. 2 (October 2020): 291–312, https://doi.org/https://doi.org/10.18860/ijazarabi.v3i2.10062.

٤) تقديم مرادفات الكلمات.

٥) إعطاء اختلاط المعني.

٦) يذكر المعلم جذر الكلمة وتصاريفها (الكلمة التي يخضع للتغيير).

٣- استراتيجية تعليم المفردات للمستوى المتقدم

الاستراتيجيات التي يمكن استخدامها في تعليم مفردات اللغة العربية للمستوى المتقدم فيما يلي:

١) شرح معني الكلمة من خلال توضيح المقصود.

٢) بحث عن معني الكلمة في القاموس.

٣) خلط المفردات لتصبح ترتيب الكلمات صحيح.

٤) وضع الكلمة في الجملة.

٥) أعطاه الحركة على الكلمة.

الفصل الثالث

منهجية البحث

أ- مدخل البحث ومنهجه

المنهج المستخدم في هذا البحث هو المنهج الكمي. يُعرف المنهج الكمي أيضًا بالمنهج الوضعاني لأنه يعتمد على فلسفة الوضعانية.[٥٩] يُستخدم المنهج الكمي لإثبات/تأكيد الحقائق من خلال الأرقام في التحليل الإحصائي لحلّ مشكلة البحث.[٦٠] تلعب البيانات المتنوعة التي تشمل الإحصائيات، النسب المئوية، والأشكال ذات الصلة دورًا مهمًا في تسهيل عملية البحث الجاري. يلتزم البحث الكمي بالقواعد العلمية مثل النظري، التجريبي، يمكن إعادة الإختباره، منفتحة للإنتقاد، المتجرّد، المدّيّ، الرشيد، المتناسق، والنظامي.[٦١]

تصميم البحث الذي تم استخدامها في هذه الدراسة هو تصميم شبه تجريبي، بنوع تصميم مجموعة التحكم غير المكافئة. يعتمد هذا التصميم على مجموعتين من الطلاب، وهما الفصل التجريبي والفصل الضابط، مع معاملتين مختلفتين، حيث يتم استخدام لعبة بلوكيت في الفصل التجريبي، بينما يتم التعلم بدون استخدام لعبة بلوكيت في الفصل الضابط. تتوزع تقنية جمع البيانات المستخدمة في هذا البحث على ثلاث مراحل، وهي الاختبار القبلي، الاختبار البعدي، واستخدام استمارة الاستبيان.

---

[59] Indra Ari Irvan, Muhammad Win Afgani, and Muhammad Isnaini, "FILOSOFI PENELITIAN KUANTITATIF DALAM MANAJEMEN PENDIDIKAN ISLAM," *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran* 6, no. 4 (November 22, 2023): 1965–76, https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jrpp.v6i4.20895.

[60] Sigit Hermawan and Wiwit Hariyanto, *BUKU AJAR METODE PENELITIAN BISNIS (Kuantitatif Dan Kualitatif) Oleh Sigit Hermawan Wiwit Hariyanto Diterbitkan Oleh Diterbitkan Oleh UMSIDA PRESS*, ed. M Tanzil Multazam and Mahardika Darmawan Kusuma Wardana, 1st ed. (Sidoarjo: UMSIDA Press, 2022), https://doi.org/https://doi.org/10.21070/2022/978-623-464-047-2.

[61] Ferdy Firdyanto, Imam Baidlowi, and Agoes Hadi Poernomo, "Pengaruh Komunikasi Interpersonal Dan Disiplin Kerja Terhadap Produktivitas Karyawan (Studi Pada Usaha Dagang Sumber Agung)," *Transformasi: Journal of Economics and Business Management* 3, no. 3 (August 22, 2024): 218–30, https://doi.org/10.56444/transformasi.v3i3.1995.

الجدول (٣،١) تصميم مجموعةين غير المكافئة

مجموعة	اختبار القبلى	تطبيق التجربة	اختبار البعدى
تجريبة (C)	O1	X	O2
ضابطة (F)	O3	-	O4

البيان :

X : المعالجة للمتغير المستقل (في المجموعة التجريبية)

O1 : الملاحظة أو القياس الأولي للمتغير التابع (المجموعة التجريبية)

O2 : الملاحظة أو القياس النهائي للمتغير التابع (المجموعة التجريبية)

O3 : الملاحظة أو القياس الأولي للمتغير التابع (المجموعة الضابطة)

O4 : الملاحظة أو القياس النهائي للمتغير التابع (المجموعة الضابطة)

ب- البيانات ومصادرها

مصدر البيانات في البحث هو الموضوع الذي يتم الحصول على البيانات منه. يمكن رؤية مصدر البيانات من مكان ارتباط البيانات، مثل المجتمع والعينة.

١- مجتمع

مجتمع هو منطقة التعميم التي تتكون من المبحث/الموضع تمتلك صفات وخصائص معينة حددها الباحثة للدراسة.[٦٢] المجتمع ليسوا فقط أشخاصًا أو كائنات، ولكن أيضًا أشياء وأجسام موجودة في هذا العالم.[٦٣] نوع المجتمع في هذه الدراسة هو مجتمع المعيّن، أي كائنات البحث التي يمكن عدها ولها حدود كمية واضحة وخصائص محدودة. لذلك، قبل أن يحدد الباحثة مجتمع الدراسة، يجب أولاً فهم خصائص أو صفات المجتمع

[62] Nidia Suryani et al., "Konsep Populasi Dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau Dari Penelitian Ilmiah Pendidikan," *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam* 1, no. 2 (July 1, 2023): 24–36, https://doi.org/https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.55.

[63] Asrulla et al., "Populasi Dan Sampling (Kuantitatif), Serta Pemilihan Informan Kunci (Kualitatif) Dalam Pendekatan Praktis," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7, no. 3 (November 20, 2023): 26320–32, https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v7i3.10836.

من حيث المنطقة، والأفراد، والأشياء، وكذلك الأحداث التي تحدث في موقع البحث. المجتمع في هذه الدراسة هم من خلال جمع البيانات من جميع الطلاب في الفصل الرابع في المدرسة االإبتدائية الإسلامية الحكومية الأولى مالانج.

٢- عينة

وفقًا لرأي سوغيونو، العينة هي جزء من العدد والخصائص مجتمع.[٦٤] إذا كانت المجتمع كبيرة، وكان الباحثة غير يمكن على تعلم جميع ما هو موجود في المجتمع، فإن استخدمت الباحثة عينة مأخوذة من تلك المجتمع. ما يتم دراسته من العينة سيكون له استنتاجات تنطبق على المجتمع. أما بالنسبة لتحديد حجم العينة، فلا توجد قاعدة مطلقة، مما يعني أنه لا توجد أي قواعد حول النسبة المئوية للعينة التي يجب أخذها.[٦٥] في هذا البحث، تستخدم الباحثة تقنية أخذ العينة غير الاحتمالية بنوع العينة القصدية، العينة القصدية هي تقنية تحديد العينة بناءً على اعتبارات الهدف الذي حدده الباحث مسبقًا، ولذلك فإن أخذ العينة بطريقة قصدية لا يأخذ بعين الاعتبار مبدأ التمثيل للسكان.[٦٦] العينة في هذا البحث هو الفصل الرابع (ج) بالمجموعة التجريبية والصف الرابع (ف) بالمجموعة الضابطة التي يتكون منها ٢٨ طالبا. تقسيم العينة لفصل التجريبية وفصل الضابطة يشير إلى سوغيونو مع تنفيذ تجربة البسيطة بأن عدد العينة يجب أن يكون من ١٠ إلى ٢٠ كحد الأدنى.[٦٧]

---

[64] Syahrul and Nurhafizah, "Analisis Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Terhadap Perkembangan Sosial Dan Emosional Anak Usia Dini Dimasa Pandemi Corona Virus 19," *Jurnal Basicedu* 5, no. 2 (February 5, 2021): 683–96, https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.792.

[65] Tri Yuliani and Shanty Komalasari, "Kecerdasan Spiritual Dan Komitmen Organisasi Mahasiswa Pengurus Organisasi," *Jurnal Studia Insania* 7, no. 1 (July 15, 2019): 76, https://doi.org/10.18592/jsi.v7i1.2665.

[66] Jawad Golzar and Shagofah Noor, "Simple Random Sampling," *IJELS* 1, no. 2 (December 16, 2022): 78–82, https://doi.org/https://doi.org/10.22034/ijels.2022.162982.

[67] Deri Firmansyah and Dede, "Teknik Pengambilan Sampel Umum Dalam Metodologi Penelitian: Literature Review," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik (JIPH)* 1, no. 2 (August 30, 2022): 85–114, https://doi.org/https://doi.org/10.55927/jiph.v1i2.937.

ج- أسلوب جمع البيانات

في هذا البحث، تم استخدام منهج جمع البيانات من خلال جمع البيانات الأولية عن طريق الإستبانة والاختبار المباشرة مع طلاب في المدرسة الإبتدائية الإسلامية الحكومية الأولى مالانج.

١) الإستبانة

يُجري الباحثة تقنية الاستبيان من خلال توزيع عدد من العبارات المكتوبة على الطلاب. وتكون هذه العبارات مخدّرة. يُوزَّع هذا الإستبيان مباشرة على الطلاب بشكل أوراق. ثم تُقاس نتائج الإستبيان باستخدام مقياس ليكرت لقياس احساس الطلاب حول استخدام لعبة "بلوكيت" لمعرفة ما إذا كان استخدام هذه اللعبة فعالًا في ترقية رغبة الطلاب بتعلم اللغة العربية. فيما يتعلق بمؤشرات رغبة تعلم الطلاب التي استخدامها الباحثة بناء على مراجعة النظرية في الفصل السابق، سيتم إعداد جدول مؤشرات رغبة تعلم الطلاب. سيكون جدول إستبانة عن رغبة الطلاب بالتعلم التي ستقوم الباحثة بإعداد على النحو التالي:

الجدول (٣،٢) إستبانة الشعريَّة بالرغبة تعلم الطلاب

الرقم	المؤشرات	شهادة البزرة	رقم الشهادة
١	شعور بالسعادة	- أشعر بالسعادة عند تعلم مفردات اللغة العربية باستخدام وسيلة بلوكيت - التعليم باستخدام وسيلة بلوكيت مقدمني من التخمة المادة التي تم تدريسها.	١،٢
٢	اهتمام	- أشعر بحماسة للتعلم باستخدام وسيلة بلوكيت،	٣،٤

		مما يجعل المادة سهلة الفهم وممتعة. - أجد من الأسهل تذكّر المادة باستخدام وسيلة بلوكيت.	
٣	احتراز	- أقوم بإنجاز الواجبات بحماس وفي الوقت المحدد بعد التعلم باستخدام وسيلة بلوكيت. - أطرح أسئلة على المعلم إذا كانت هناك مادة غير واضحة. - أقدر على تقديم رأي أو الإجابة إذا سألني المدرسة عن المادة. - أشعر أن التعليم باستخدام وسيلة بلوكيت يجعل التركيز في التعلم تركزًا على المادة المعلمة.	٥،٦،٧،٨
٤	مزاولة	- أشارك في حل الاختبارات التي أعدها المعلم في وسيلة بلوكيت. - أنتبه لشرح المعلم عند توضيح المادة.	٩،١٠

لتقييم الإستبيان في هذا البحث، فقد استخدم الباحثة مقياسًا من درجات متعددة (مقياس التقييم) أو ما يُعرف بمقياس ليكرت. أما المعايير فهي كما يلي:

الجدول (٣،٣) معيار إستبيان

الرقم	إجابة	إصابة
١	موافق جدا	٥
٢	موافق	٤
٣	متردّد	٣
٤	غير موافق	٢
٥	غير موافق جدا	١

٢) الاختبار

الاختبار هو مجموعة من الأسئلة التي تُوزع مباشرةً على المستجيبين للحصول على إجابات، مع نتيجة نهائية تتمثل في درجات رقمية. يمكن تعريف الاختبار كأداة قياس لها معايير موضوعية، بحيث يمكن استخدامها على نطاق واسع ومقارنة الحالة النفسية أو سلوك الأفراد.[٦٨] في هذه الحالة، يستخدم الباحث اختبارًا كتابيًا يتضمن اختبارًا موضوعيًا مع خيارات للإجابة يمكن للمستجيبين اختيارها مثل الاختيار من متعدد.

في هذه التقنية، سيقوم الباحث بتقديم نوعين من الاختبارات، وهما الاختبار القبلي والاختبار البعدي، على شكل أسئلة تتعلق بالمواد التي تم تعلمها قبل استخدام لعبة بلوكيت وبعد استخدامها، بهدف قياس مدى فعالية استخدام لعبة بلوكيت في ترقية نتائج تعلم الطلاب.

[68] Didik Setyawarno, "Penggunaan AplikasiSoftware Iteman (Item and Test Analysis) Untuk Analisis Butir Soal Pilihan Ganda Berdasarkan Teori Tes Klasik," *Jurnal Ilmu Fisika Dan Pembelajarannya* 1, no. 1 (March 17, 2017): 1–11, https://doi.org/https://doi.org/10.19109/jifp.v1i1.866.

الجدول (٣،٤) معيار اختبار

الرقم	المستوى	مدى الدرجات	النسبة المائوية (%)
١	جيد جدا	٩٠-٩٥	٩٠ %-٩٥ %
٢	جيد	٨٠-٨٩	٨٠ %-٨٩ %
٣	مقبول	٧٠-٧٩	٧٠ %-٧٩ %
٤	ضعيف	٦٠-٦٩	٦٠ %-٦٩ %
٥	راسب	٠-٥٩	٠ %-٥٩ %

د- أدواة البحث

أداة القياس في البحث تُعرف عادةً بأداة البحث. أداة البحث هي أداة تُستخدم لقياس الظواهر الطبيعية أو الاجتماعية التي يتم ملاحظتها.[٦٩] لدعم عملية جمع البيانات والحصول على البيانات المطلوبة، يستخدم الباحث أدوات تتضمن استبيانات واختبارات. حيث يتم تطوير بنود الأسئلة أو التصريحات بناءً على نظرية ذات صلة بكل متغير من متغيرات البحث.

١- اختبار الصلاحية

اختبار الصلاحية، في الأداة يتم عن طريق اختبار كل بند من الأسئلة باستخدام صيغة معامل ارتباط بيرسون (*Product Moment Parseon*). يتم تحديد معايير الاختبار بمقارنة r المحسوبة و r الجدولية. إذا كانت r المحسوبة أكبر من r الجدولية r المحسوبة ≤ r الجدولية عند مستوى الدلالة ($\alpha = 0,05$) يُعتبر الأداة صالحة.[٧٠]

[69] Wiwin Iswara, Ansyori Gunawan, and Dalifa, "Pengaruh Bahan Ajar Muatan Lokal Mengenal Potensi Bengkulu Terhadap Hasil Belajar Siswa Wiwin Iswara," *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 1, no. 1 (September 13, 2018): 1–7, https://doi.org/https://doi.org/10.33369/pgsd.11.1.1-7.

[70] Yulia Utami, "Uji Validitas Dan Uji Reliabilitas Instrument Penilaian Kinerja Dosen," *Jurnal Sains Dan Teknologi* 4, no. 2 (February 2023): 20–24, https://doi.org/https://doi.org/10.55338/saintek.v4i2.730.

٢- اختبار الموثوقية

اختبار الموثوقية يستخدم لقياس مستوى الدقة، والموثوقية، والثبات، أو التناسق في الإجابة على البيانات التي تم جمعها.[٧١] الاختبار الموثوقية في هذا البحث، يتم استخدام ألفا كرونباخ (*Alpha's Cronbach*) مع قيمة معامل تبلغ ٠,٠٦. إذا كانت قيمة ألفا التي تم قياسها ≤ ٠,٦ فإنها تكون موثوقية.

حدد الخبراء مانينغ ومونرو، غرِيغوري، نونالي، قيمة معامل ألفا على النحو التالي:[٧٢]

٠ = لا يملك الموثوقية

>٠،٧٠ = الموثوقية مقبولة

>٠،٨٠ = الموثوقية جيدة

٠،٩٠ = الموثوقية جيدة جدا

١ = الموثوقية كاملة

هـ- أسلوب تحليل البيانات

اختبار الفرضيات في هذا البحث يستخدم اختبار T (*Independent Sample T-test*) والاختبار (*Paired Sample T-Test*). يُستخدم اختبار T لتحديد ما إذا كانت عيّناتان تأتيان من نفس المجموعة مع وجود متوسطات متساوية، كما يُستخدم اختبار T لاختبار مجموعة واحدة أو مجموعتين.[٧٣] سيتم تحليل الفرضيات المقدمة باستخدام برنامج *SPSS* (علم إحصائي التحليليّ) الإصدار ٢٠ لاختبار العلاقة بين المتغيرات.

---

[71] Chaswarina Nimas Maharani and Dedi Darwis, "Analisis Perbandingan Kualitas Perangkat Lunak Pada Website Perguruan Tinggi Menggunakan Metode Webqual, Apache J-Meter, Dan Web Server Stress Tool," *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi* 4, no. 1 (March 15, 2023): 34–41, https://doi.org/10.33365/jtsi.v4i1.2436.

[72] Dyah Budiastuti and Agustinus Bandur, *VALIDITAS DAN RELIABILITAS PENELITIAN*, 1st ed. (Jakarta: Mitra Wacana Media, 2018), https://core.ac.uk/download/pdf/187726085.pdf.

[73] Rektor Sianturi, "Uji Homogenitas Sebagai Syarat Pengujian Analisis," *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, Dan Agama* 8, no. 1 (July 30, 2022): 386–97, https://doi.org/10.53565/pssa.v8i1.507.

أ- اختبار شرط مسبق

إجراء اختبار شرط مسبق للتحليل لمعرفة التقنية الإحصائية التي سيتم استخدامها لاحقًا. إذا كانت البيانات تتبع توزيعًا طبيعيًا، فسيتم استخدام التقنية الإحصائية البارامترية. أما إذا كانت البيانات لا تتبع توزيعًا طبيعيًا، فسيتم استخدام التقنية الإحصائية غير البارامترية. الاختبارات الأساسية المستخدمة في هذا البحث هي اختبار التوزيع الطبيعي واختبار التجانس.

١) اختبار الطبيعي

اختبار الطبيعي للبيانات هو اختبار التوزيع الطبيعي للبيانات هو تحديد ما إذا كانت البيانات تتبع توزيعًا طبيعيًا أم لا.[٧٤] في هذا البحث، يُستخدم اختبار Shapiro-Wilk الإحصائي لاختبار التوزيع الطبيعي للبيانات، بمستوى دلالة أكبر من ٥٪. فيما يلي إرشادات اتخاذ القرار:

- إذا كانت قيمة الدلالة أو قيمة الاحتمال ≤ ٠،٠٥، توزيع البيانات غير طبيعي.
- إذا كانت قيمة الدلالة أو قيمة الاحتمال ≤ ٠،٠٥، توزيع البيانات طبيعي.

٢) اختبار التجانس

يتم إجراء اختبار التجانس لمعرفة ما إذا كانت مجموعات المجتمع تمتلك نفس التباين (متجانسة) أم لا (غير متجانسة)[٧٥]. معيار اختبار التجانس هو أنه إذا كانت قيمة الدلالة ≤ ٠،٠٥ ، يتم

[74] Heri Susanto et al., "Media Film Dokumenter Dan Pengaruhnya Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa," *HISTORIA: Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah* 9, no. 1 (February 27, 2021): 65, https://doi.org/10.24127/hj.v9i1.2980.

[75] Fadillah Annisak, Humairo Sakinah Zainuri, and Siti Fadilla, "PERAN UJI HIPOTESIS PENELITIAN PERBANDINGAN MENGGUNAKAN STATISTIKA NON PARAMETRIK DALAM PENELITIAN," AL ITIHADU JURNAL PENDIDIKAN 3, no. 1 (December 17, 2024): 105–16, https://jurnal.asrypersadaquality.com/index.php/alittihadu.

مقبول الفرضية الصفرية (التجانس). أما إذا كانت قيمة الدلالة ≤ ٠،٠٥ ، فيتم مرفوض الفرضية الصفرية (عدم التجانس).

ب- اختبار الفرضية

تقنية تحليل البيانات لاختبار الفرضية المستخدمة في هذا البحث هي اختبار T. يُستخدم اختبار T لمعرفة ما إذا كان هناك فرق في متوسط نتائج تعلم اللغة العربية بين فصل التجريبي وفصل الضابط. بعد ذلك، لمعرفة فعالية وسيلة بلوكيت في تعليم مفردات اللغة العربية، يتم إجراء تحليل باستخدام اختبار الكسب المعياري أو ما يُعرف بـ N-gain. يمكن معرفة فعالية تحسّن قدرة المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة من خلال متوسط قيمة G (الكسب المعياري) لكل مجموعة.[٧٦]

يتم حساب قيمة G باستخدام المعادلة التالية:

$$G = \frac{postscore - prescore}{100 - prescore}$$

الجدول (٣،٥) فئة تفسير فعالية N-gain وفقًا لريجارد هاك هي:[٧٧]

النسبة المئوية (%)	التفسير
<٤٠	ليست فعالية
٤٠-٥٥	أقل فعالية
٥٦-٧٥	فعالية كافية
>٧٦	فعالية

[76] Ariyatun Ariyatun and Dissa Feby Octavianelis, "Pengaruh Model Problem Based Learning Terintegrasi Stem Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa," *JEC: Journal of Educational Chemistry* 2, no. 1 (June 29, 2020): 33, https://doi.org/10.21580/jec.2020.2.1.5434.

[77] Naufal Syafa et al., "Efektivitas Model Pembelajaran Teams Games Tournament Secara Berdiferensiasi Dengan Teaching at The Right Level Terhadap Hasil Belajar Materi Unsur Senyawa Campuran," *PENDIPA Journal of Science Education* 2024, no. 2 (n.d.): 151–54, https://doi.org/10.33369/pendipa.8.2.151-154.

الفصل الرابع

عرض البيانات وتحليلها

المبحث الأول: فعالية لعبة بلوكيت (Blooket) في ترقية الرغبة تعلم الطلاب في تعليم مفردات اللغة العربية

في هذا المبحث يشرح الباحثة عن فعالية بلوكيت (Blooket) في ترقية الرغبة تعلم في تعليم مفردات اللغة العربية، وذلك فقط باستخدام عينة من الفصل تجريبية. الرغبة بالتعلم هو رغبة من الضمير للمشاركة في الأنشطة التعليمية من أجل الحصول على المعلومات أو المعريفات التي يقدمها الكاتب للمتعلمين لفظيا. الجهود التي ستقدم الباحثة لترقية رغبة الطلاب بالتعلم يعني تطبيق لعبة بلوكيت (Blooket) في تعليم المفردات على عدة لقاءات. ثم يتم استخدام الإستبيان كأداة لقياس النسبة رغبة الطلاب بالتعلم بعد استخدام بلوكيت (Blooket)، حيث يقوم الطلاب بملء ورقة الاستبيان التي أعدها الباحثة بشكل مستقل. يتم تعبئة الاستبيان باتباع التعليمات المذكورة في ورقة الاستبيان.

أما هذا الاستبيان فيقدم بعد انتهاء عملية التعليم في نهاية اللقاء. بناء على نتائج الحساب باستخدام برنامج علم إحصائي التحليليّ *SPSS* الإصدار ٢٠:

١- الاختبار الصلاحية

الجدول (٤,١) الاختبار الصلاحية

Correlations

		Item_01	Item_02	Item_03	Item_04	Item_05	Item_06	Item_07	Item_08	Item_09	Item_10	TOTAL
Item_01	Pearson Correlation	1	,382*	,663**	,224	,352	,282	,167	,503**	,382*	,441*	,677**
	Sig. (2-tailed)		,045	,000	,252	,066	,146	,397	,006	,045	,019	,000
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
Item_02	Pearson Correlation	,382*	1	,364	,337	,376*	,425*	,038	,386*	,576**	,211	,662**
	Sig. (2-tailed)	,045		,057	,079	,049	,024	,848	,042	,001	,281	,000
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
Item_03	Pearson Correlation	,663**	,364	1	,337	,531**	,317	,038	,200	,364	,438*	,662**
	Sig. (2-tailed)	,000	,057		,079	,004	,100	,848	,308	,057	,020	,000
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
Item_04	Pearson Correlation	,224	,337	,337	1	,095	-,073	-,098	,445*	,337	,431*	,431*
	Sig. (2-tailed)	,252	,079	,079		,632	,713	,621	,018	,079	,022	,022
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
Item_05	Pearson Correlation	,352	,376*	,531**	,095	1	,463*	,056	,019	,531**	,308	,637**
	Sig. (2-tailed)	,066	,049	,004	,632		,013	,779	,922	,004	,111	,000
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
Item_06	Pearson Correlation	,282	,425*	,317	-,073	,463*	1	,297	,180	,209	,070	,641**
	Sig. (2-tailed)	,146	,024	,100	,713	,013		,125	,359	,286	,722	,000
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
Item_07	Pearson Correlation	,167	,038	,038	-,098	,056	,297	1	,144	,038	-,004	,415*
	Sig. (2-tailed)	,397	,848	,848	,621	,779	,125		,465	,848	,984	,028
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
Item_08	Pearson Correlation	,503**	,386*	,200	,445*	,019	,180	,144	1	,386*	,478*	,582**
	Sig. (2-tailed)	,006	,042	,308	,018	,922	,359	,465		,042	,010	,001
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
Item_09	Pearson Correlation	,382*	,576**	,364	,337	,531**	,209	,038	,386*	1	,211	,632**
	Sig. (2-tailed)	,045	,001	,057	,079	,004	,286	,848	,042		,281	,000
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
Item_10	Pearson Correlation	,441*	,211	,438*	,431*	,308	,070	-,004	,478*	,211	1	,526**
	Sig. (2-tailed)	,019	,281	,020	,022	,111	,722	,984	,010	,281		,004
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
TOTAL	Pearson Correlation	,677**	,662**	,662**	,431*	,637**	,641**	,415*	,582**	,632**	,526**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,022	,000	,000	,028	,001	,000	,004	
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28

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

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

الرقم	r_{xy}	جدولr	التقدير
١	٠،٦٧٧	٠،٣٧٤	صالح
٢	٠،٦٦٢	٠،٣٧٤	صالح
٣	٠،٦٦٢	٠،٣٧٤	صالح
٤	٠،٤٣١	٠،٣٧٤	صالح
٥	٠،٦٣٧	٠،٣٧٤	صالح
٦	٠،٦٤١	٠،٣٧٤	صالح
٧	٠،٤١٥	٠،٣٧٤	صالح
٨	٠،٥٨٢	٠،٣٧٤	صالح
٩	٠،٦٣٢	٠،٣٧٤	صالح
١٠	٠،٥٢٦	٠،٣٧٤	صالح

من نتائج اختبار صلاحية الاستبيان للمتغير Y1 السابق باستخدام مستوى دلالة ٠،٠٥٪ وبعدد N=٢٨ ، كانت القيمة ٠،٣٧٤. وأما الحساب r > الجدول r. وأن قيمة sig. (2-tailed) أظهرت أن ٠،٠٠ < ٠،٠٥، فالأداة الاختبار صلاحيا.

٢- الاختبار الموثوقية

أما نتائج الاختبار الموثوقية مما يلي:

جدول (٤,٢) الاختبار الموثوقية

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,739	10

بداء من نتيجة كرونباخ ألفا السابق يعني ٠،٧٣٩ > ٠،٦٠ فالاداة الاختبار موثوقيا.

٣- الاختبار Paired Sample T Test

يستخدم هذا الاختبار لمعرفة ما إذا كان هناك اختلاف في المعدّل بين بيانتين مرتبطتين من الاستبيانة.

أساس اتخاذ القرار من اختبار يعني كما يلي:

١) إذا كانت درجة المعنوية (Sig. 2-tailed) < ٠،٠٥ فيوجد فرق كبير بين رغبة تعلم الطلاب قبل وبعد باستخدام بلوكيت في بيانات الاستبانة.

٢) إذا كانت درجة المعنوية (Sig. 2-tailed) > ٠،٠٥ فلا يوجد فرق كبير بين رغبة تعلم الطلاب قبل وبعد باستخدام بلوكيت في بيانات الاستبانة.

الجدول (٤,٣) نتائج الاختبار Paired Sample T Test

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Minat Belajar SIswa	34,9643	28	8,73258	1,65030
	Blooket	46,2500	28	2,68914	,50820

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Minat Belajar SIswa & Blooket	28	-,009	,963

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference Lower	Upper			
Pair 1	Minat Belajar SIswa - Blooket	-11,28571	9,16053	1,73118	-14,83780	-7,73363	-6,519	27	,000

بناء من جدول السابق، نعرف أن درجة المعنوية (Sig. 2-tailed) تساوي ٠،٠٠٠ < ٠،٠٥ ، فيمكن الاستنتاج أنه يوجد فرق كبير بين رغبة تعلم الطلاب قبل وبعد باستخدام بلوكيت في بيانات الاستبانة.

المبحث الثاني: فعالية لعبة بلوكيت (Blooket) في ترقية النتائج تعلم الطلاب في تعليم مفردات اللغة العربية

هذا البحث هو بحث تجريبي الى تحديد مدى فعالية بلوكيت (Blooket) في ترقية النتائج تعلم الطلاب في تعليم مفردات. أجر هذا البحث بمدرسة الإبتدائية الإسلامية الحكومية الأولى مالانج بفصلين، وهما فصل الرابع "ج" الذي يتكون من ٢٨ طلاب كالمجموعة تجريبية والفصل الرابع "ف" الذي يتكون ٢٨ طلاب كالمجموعة ظابطة. المجموعة التجريبية باستخدام لعبة بلوكيت (Blooket) أما المجموعة الظابطة بدون لعبة بلوكيت (Blooket).

الجدول (٤,٤) عدد الطلاب

مدرسة الإبتدائية الإسلامية الحكومية الأولى	عدد الطلاب
الفصل C٤	٢٨
الفصل F٤	٢٨
مجموع	٥٦

١- نتائج الاختبار القبلي والبعدي في الفصل التجريبية والضابطة

قبل إجراء الاختبار البعدي، تقوم الباحثة أولا بإجراء اختبار القبلي للطلاب. يرتبط اختبار القبلي بالمادة التي درسوا. سؤال يتكون أسئلة اختبر هذه الأداة لتحديد ما إذا كانت الأداة مناسبة للاستخدام أم لا. الاختبار القبلي هو توفير أسئلة الاختبار قبل تنفيد ويهدف هذا الاختبار لمعرفة نتائج التعلم الطلاب في تعليم المفردات.

تعرض تنائج الاختبار القبلي التي أجرات في الفصل التجريبية والفصل الضابطة كما يلي:

الجدول (٤,٥) نتائج الاختبار القبلي والبعدي من فصل التجريبية

الرقم	الإسم	اختبار القبلي	اختبار البعدي
١	أزكيا مكيل دتيا	٧٥	٩٠
٢	أحمد أبيسكا جند العليا	٦٥	٧٠
٣	كينان الأتكالي	٥٠	٨٠
٤	عيشقين الخوارزمي حسبصونا	٦٠	٨٥
٥	الديبارا فار الفرادنا	٤٥	٧٠
٦	الديبارا لوفاجوما عينستينوتا	٤٥	٨٥
٧	عنجاني شورة فوطري كريستنتو	٥٠	٧٥
٨	عقوينا زهرة الندى	٦٠	٩٥
٩	عطيفا زهر أعلني فوطري عوطامو	٥٥	٩٠
١٠	أزكيا حسنا الزهرة	٧٥	١٠٠
١١	بلقيس أزكيا سمها سوفا	٥٥	٧٥
١٢	فارح عقيلة نوفارنا	٥٠	٨٥
١٣	كنديس فتيا رحما	٥٠	٧٥
١٤	خيل صفية فوطري برليان	٦٠	٨٠
١٥	مليكي ليندرو خديجة	٤٥	١٠٠
١٦	محمد علريق نفيل ارزقي	٧٥	٨٥
١٧	محمد زفران علدرين	٥٥	٩٥
١٨	محمد زكي الرزاق	٧٠	٨٠
١٩	نزنين اليا حفظة	٦٠	٨٥
٢٠	عمار الطله إرتينطوكو	٥٥	٧٥
٢١	رفيقة مرندا زول كرنين	٦٠	٩٠
٢٢	رحمزين سشيكرانا	٥٥	٧٥
٢٣	سبرينا يوكي أندرا	٥٥	٩٠
٢٤	ساجي شوكيا	٦٥	٩٥

٢٥	شاكيلا نظيف خيرنا	٦٠	٩٥
٢٦	ثبطة المي	٥٠	٨٥
٢٧	ثنيا الزهرة	٧٠	١٠٠
٢٨	زاهراة يمنا علطف النساء	٦٠	٩٠
مجموع		**١٦٥٠**	**٢٣٨٠**
معدّل		**٥٨،٩٢**	**٨٥**

الجدول (٤,٦) نتائج الاختبار القبلي والبعدي من فصل الضابطة

الرقم	الإسم	اختبار القبلي	اختبار البعدي
١	أبرسمينا شنوم عصردي	٥٠	٨٥
٢	أيدا حسنة رفيدة	٦٥	٨٠
٣	أليسا كجورا مليكنيل ستيوان	٦٠	٦٥
٤	عملشاح رزقي إسمعيل	٤٥	٧٠
٥	أزكيا ريسا مهسواري	٧٠	٨٠
٦	أزرا عسكنا	٦٥	٩٠
٧	ديحياح	٤٠	٧٥
٨	زكية تليتا إفتنا حفسة	٥٠	٩٠
٩	فتان ديلوغ	٦٥	٨٠
١٠	كميلة لطفة يوسف	٥٠	٨٥
١١	كنيا جوهرة عزلية	٥٠	٦٠
١٢	كرما أغنيا لبيبة	٦٠	٧٠
١٣	كينزي يفيا	٥٥	٧٥
١٤	كيفن فوطري العزام	٧٠	٨٥
١٥	محمد عوفل حزيق	٦٥	٨٠
١٦	محمد لقي رزقي عرفة	٦٠	٧٠
١٧	محمد قطبي	٥٥	٧٥

١٨	محمد يقيو عيسمو	٤٠	٦٠
١٩	محمد زهدا أكمل	٦٥	٨٠
٢٠	ندى كمل مصطفي	٦٠	٦٥
٢١	نيلا نظفة	٤٥	٧٠
٢٢	ككندريى	٦٠	٨٠
٢٣	ردنكا أيمار	٤٥	٨٥
٢٤	رفيف أحنف عشراف حفظا	٥٥	٦٠
٢٥	رنل أتيتامو	٦٠	٦٥
٢٦	ريشى الزهرة شهدتينا	٦٠	٧٠
٢٧	رزقينا الميرى حسنة	٦٥	٦٥
٢٨	سبريى عقلا فيازا أدينيا	٥٥	٦٠
مجموع		**١٥٨٥**	**٢٠٧٥**
معدّل		**٥٦،٦٠**	**٧٤،١٠**

٢- الاختبار الطبيعي

تم استخدام الاختبار طبيعي للاختبار القبلي في مجموعة الضابطة والمجموعة التجريبية لتحديد ما إذا كانت البيانات تتبع توزيعًا طبيعيًا أم لا. لمعرفة طبيعي البيانات التي تم الحصول عليها، ثم إجراؤها باستخدام اختبار Shapiro Wilk

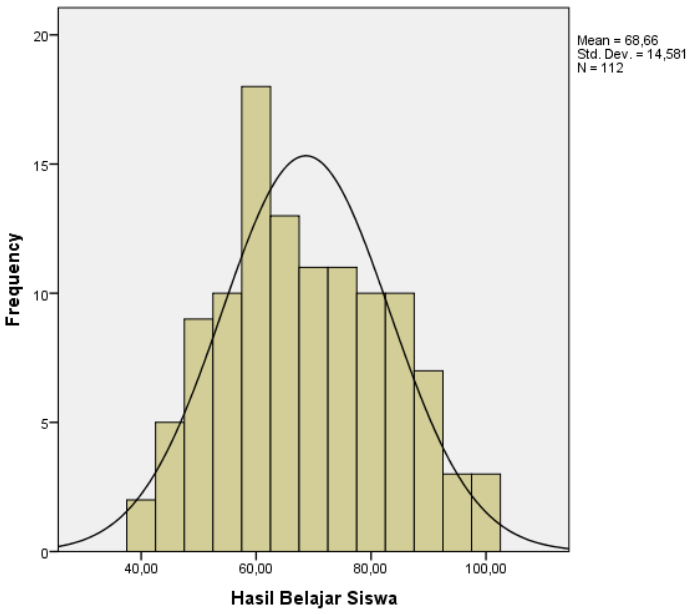
الجدول (٤,٧) اختبار الطبيعي للمجموعة التجريبية والضابطة

Tests of Normality

		Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Pretest Eksperimen	,165	28	,049	,936	28	,088
	Posttest Eksperimen	,119	28	,200*	,946	28	,159
	Pretest Kontrol	,189	28	,012	,935	28	,082
	Posttest Kontrol	,162	28	,056	,932	28	,070

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

a. Lilliefors Significance Correction



بناء على نتائج السابق، درجة الاختبار القبلي من مجموعة التجريبية يعني ٠،٠٨٨ و درجة الاختبار البعدي من مجموعة التجريبية ٠،١٥٩. وأما درجة الاختبار القبلي من مجموعة االضابطة يعني ٠،٠٨٢ و درجة الاختبار البعدي من مجموعة الضابطة ٠،٠٧٠ أكبر من ٠،٠٥.فيمكن الاستنتاج أن البيانت توزيعها طبيعيا.

٣- الاختبار التجانس

يهدف اختبار التجانس إلى إظهار أن مجموعتين أو أكثر من البيانات. يتم استيفاء التجانس إذا كانت درجة المعنوية أكبر من ٠،٠٥ ، فإن تباين كل عينة متجانس. فيما يلي حساب الاختبار التجانس باستخدام اختبار Levene

الجدول (٤,٨) الاختبار التجانس للاختبار القبلي والبعدي

Test of Homogeneity of Variances

Hasil Belajar Siswa

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
,537	1	54	,467

بناء على نتائج تجانس، ثم الحصول على درجة المعنوية ٠،٤٦٧ أكبر من ٠،٠٥ وبالتالي فإن العينة هي متجانس.

٤- الاختبار Paired Sample T Test

يستخدم هذا الاختبار لمعرفة ما إذا كان هناك اختلاف في المعدّل بين بيانتين مرتبطتين من الاختبارات.

أساس اتخاذ القرار من اختبار يعني كما يلي:

١) إذا كانت درجة المعنوية (Sig. 2-tailed) < ٠،٠٥ فيوجد فرق كبير بين نتائج التعلم في بيانات الاختبار القبلي والاختبار البعدي.

٢) إذا كانت درجة المعنوية (Sig. 2-tailed) > ٠،٠٥ فلا يوجد فرق كبير بين نتائج التعلم في بيانات الاختبار القبلي والاختبار البعدي.

الجدول (٤,٩) الاختبار Paired Sample T Test

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pre	58,9286	28	8,64497	1,63375
	Post	85,0000	28	8,92354	1,68639

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pre & Post	28	,432	,022

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference Lower	Upper			
Pair 1	Pre - Post	-26,07143	9,36474	1,76977	-29,70270	-22,44016	-14,732	27	,000

بناء من جدول السابق، نعرف أن درجة المعنوية (Sig. 2-tailed) تساوي ٠،٠٠٠ < ٠،٠٥ ، فيمكن الاستنتاج أنه يوجد فرق كبير بين نتائج تعلم المفردات العربية في بيانات الاختبار القبلي والبعدي.

٥- الاختبار N-gain

لمعرفة فعالية استخدام بلوكيت لترقية نتائج الطلاب بالتعلم لتعليم المفردات اللغة العربية إجراءه باختبار N-gain

الجدول (٤,١٠) الاختبار N-gain

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain_Score	28	,33	1,00	,7780	,20026
NGain_Persen	28	33,33	100,00	77,8044	20,02606
Valid N (listwise)	28				

استنادا إلى جدول ٤,١٢ من المعروف أن نتيجة المعدل (mean) *NGain_persen* التقدير التجريبية هي ٧٧،٨٠ استنادا إلى جدول التقدير لتفسير فعالية N-gain (%)، الاستنتاج أن استخدام بلوكيت "فعالية" لترقية نتائج التعلم الطلاب لتعليم المفردات في الفصل الرابع في المدرسة الإبتدائية الإسلامية الحكومية الأولى بمدينة مالانج.

٦- الاختبار الفرضية

يهدف اختبار الفرضية في هذا البحث إلى تحديد فعالية بلوكيت (Blooket) لترقية نتائج تعلم الطلاب لتعليم مفردات اللغة العربية. اتخاد القرار بالدرجة المعنوية مع احتمال ٠،٠٥ كما يلي:

أ) إذا كانت درجة المعنوية (Sig. 2-tailed) < درجة احتمالية ٠،٠٥ ، فإن المتغير المستقل له "فعالية" على المتغير التابع.

ب) إذا كانت درجة المعنوية (Sig. 2-tailed) > درجة احتمالية ٠،٠٥ ، فإن المتغير المستقل له " ليست فعالية" على المتغير التابع.

أما في اتخاد القرار من خلال مقارنة درجة t المحسوبة مع t الجدول كما يلي:

أ) إذا كانت درجة t المحسوبة > من t الجدول فإن يعني أن المتغير المتغير المستقل له "فعالية" على المتغير التابع.

ب) إذا كانت درجة t المحسوبة < من t الجدول فإن يعني أن المتغير المتغير المستقل له " ليست فعالية" على المتغير التابع.

يتم عرض نتائج اختبار الفرضيات ممل يلي:

الجدول (٤,١١) الاختبار الفرضية

Group Statistics

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Belajar Kosakata	Posttest Eksperimen	28	85,0000	8,92354	1,68639
	Posttest Kontrol	28	74,1071	9,43335	1,78274

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
									95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Hasil Belajar Kosakata	Equal variances assumed	,537	,467	4,439	54	,000	10,89286	2,45399	5,97291	15,81281
	Equal variances not assumed			4,439	53,834	,000	10,89286	2,45399	5,97256	15,81316

بناءً على نتائج الجدول السابق، فإن قيمة درجة المعنوية (Sig. 2-tailed) يعني ٠،٠٠ < ٠،٠٥ وقيمة t المحسوبة ٤،٤٣٩ > من t الجدول التي تبلغ ١،٦٧١ ، وبالتالي يمكن الاستنتاج أن وجود فرق معنوي بين المجموعتين.

الفصل الخامس

مناقشة نتائج البحث

المبحث الأول: فعالية لعبة بلوكيت (Blooket) في ترقية الرغبة تعلم الطلاب في تعليم مفردات اللغة العربية

تم تطبيق وسيلة بلوكيت بعد انتهاء الدراسية. تتمثل خطوة الأولى لتنفيذه كمضيف في قيام الباحثة بإعداد اختبار يتضمن أسئلة متعددة الخيارات تتعلق بالمفردات التي تم تدريسها، ثم تختار أناقة اللعبة الذي توفره منصّة بلوكيت. استخدمت الباحثة أناقة "Fishing Frenzy" بالمادة مفردات الموجودة في فصل أفراد الإسرتي. يتطلب هذه الأناقة من الطلاب الإجابة على الأسئلة يصيد با "Blook" أو أيقونات الحيوانات واهتمامٍ مستوى قِلتها، كلم كانت ال "Blook" قلة، فزادت زناتها.

عند كل إجابة صحيحة، يمكن الطلاب لتحسين طُعمهم، مما يسمح لهم بصيد "Blook" قلة أكثر وتعطي العراقيل ستظهر على شاشات جميع اللاعبين. يركز هذه الأناقة غلى سرعة الطلاب ودقتهم. ثم قامت الباحثة بضبط الوقت في اللعبة وبدأ اللعب، ثم ظهر رموز اللعبة التي يوصل للطلاب بسهولة. تدعم هذه الفكرة لدراسة نبيلة وديداه، حيث ذكرت أن بلوكيت سهل جدًا في الوصول إليه، كما أنه يساعد الطلاب على فهم المادة في تعليم اللغة الإندونيسي بنسبة استجابة بلغت ١٠٠٪.[٧٨]

يقوم الطلاب *Login* باستخدام رموز اللعبة (ID) والدخول اسم حسب إرداتهم. القاعدة المعتمدة هي استخدام الاسم الحقيقي. بعد اختيار الاسم، يظهر حماسة الطلاب عند اختيار شخصية الحيوان متوافر في اللعبة. حين تشغيل

[78] Nabila Nabila and Didah Nurhamidah, "Penerapan Blooket Sebagai Media Digital Terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Menengah Kejuruan," *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN* 6, no. 1 (February 27, 2024): 870–78, https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i1.6148.

بلوكيت، قامت الباحثة بمراقبة تقدم الطلاب في اللعبة. تثير هذه اللعبة منافسة شديدة، لأن يوفر بلوكيت جهاز الترتيب التي تظهر بعد إنتهاء اللعبة. وقد أثبت فيصل هادي وصحرول في دراستهما أن بلوكيت يحسين الحماس والمنافسة بشكل كبير. عندما يتم تجاوز أسمائهم من اللاعبين، يسارعون فورًا إلى تأخرهم في الترتيب.[٧٩]

في هذه المناقشة، سيتم قياس رغبة الطلاب بتعلم المفردات باستخدام استبيان كأداة بحث، من خلال مقارنة الطريقة التقليدية مع استخدام وسيلة بلوكيت. تقديم هذه الأداة الفصل التجريبي أحرز الخظوة. استمرت عملية التعليم لمدة خمس لقاءات .تم تقديم استبيان من طريقة التقليدية في بداية اللقاء الأولى لقياس رغبة الطلاب دون استخدام الوسائل التعليمية، بينما تقديم استبيان بلوكيت في نهاية اللقاءت لمعرفة مدى فعالية بلوكيت في ترقية رغبة الطلاب بالتعلم. ثم، سيتم اختبار صلاحية وموثوقية الاستبيان ليؤكّد دقة نتائج البحث.

إما نتائج اختبار الصلاحية فتُظهر أن قيمة الدلالة (Sig. 2-tailed) بين المتغير x والمتغير y1 هي ٠,٠٠٠، وهي أصغر من ٠,٠٥ ، مما يدل على وجود علاقة بينهما، وأن قيمة r المحسوبة أكبر من r الجدول. في هذا البحث، تم استخدام عينة من ٢٨ طالبًا، وبالتالي فإن قيمة r الجدول هي ٠,٣٧٤. أما نتائج اختبار الموثوقية فهي ٠,٧٣٩ وهي أكبر من ٠,٠٦. من نتائج الجدول التي تم شرحها في الفصل السابق، يمكن الاستنتاج بأن بيانات الاستبيان هذه صالحة وموثوقة. مطابق بالبحث فيبريانواتي يوسف يأكد أن جودة أي أداة بحثية تُحدد من خلال مدى صلاحيتها وموثوقيتها.[٨٠]

[79] Hadi Nugroho and Romadhon, "Minat Peserta Didik MTsN 3 Banyuwangi Dalam Gim Blooket Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia."
[80] Febrianawati Yusup, "UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS INSTRUMEN PENELITIAN KUANTITATIF," *Januari-Juni* 7, no. 1 (June 2018): 17–23, https://doi.org/https://doi.org/10.18592/tarbiyah.v7i1.2100.

المرحلة التالية هي اختبار Paired لمعرفة الفرق في المعدّل بين الاستبيانين اللذين تم تقديمهما للطلاب. يُجرى اختبار Paired لتحديد ما إذا كان استخدام وسيلة Blooket فعالًا في زيادة رغبة الطلاب بالتعلم أم لا. أساس اتخاذ القرار في هذا الاختبار هو أنه إذا كانت قيمة الدلالة الإحصائية أقل من ٠،٠٥ فهذا يعني يوجد فرق في المعدّل بين المجموعتين. أما إذا كانت قيمة الدلالة الإحصائية أكبر من ٠،٠٥ يعني لا يوجد فرق في المعدّل بينهما. هذا الاكتشاف بالرأي نيلي وجاسياه بأن استخدام الوسائط القائمة على الألعاب يمكن أن يبتدع بيئة تعليمية أكثر تفاعلية وفعالية.[٨١] وهذا مدعوم من قبل دراسة نافعة رحماتي وأحمد جنيدي التي أظهرت أن لعبة بلوكيت فعالة في زيادة رغبة الطلاب بالتعلم مقارنةً بالنموذج التقليدي، حيث تم اكتشاف أن قيمة T المحسوبة بلغت ٦,٦٠٥ وهي أكبر من قيمة T الجدول ٢,٠٥١. في هذه الحالة، تقدم لعبة بلوكيت مساهمة أكبر مقارنة بالنموذج التقليدي.[٨٢]

أما استجابة الطلاب قبل استخدام بلوكت فكانت ٣٤,٩٦، بينما بعد استخدام بلوكيت أظهر الطلاب رغبتاً عاليًا بمعدّل شامل لجميع جوانب الاستبيان بلغ ٤٦,٢٥، مما يعني أن هناك زيادة بمقدار ١١,٢٨. تشير هذه النتائج إلى أن استخدام وسيلة بلوكيت جعل تعلم المفردات أكثر كفاءة ومتعة، حيث تحتوي على معلومات هامة تم تصميمها بطريقة فريدة وواضحة وسهلة الفهم. وكذلك في دراسة كريرا وسولور، حيث دعمت هذه الدراسة البحث الحالي بأن تطبيق لعبة بلوكيت مفيد وجذاب، مما يجعله فعالًا في ترقية الدافعية، والفهم،

[81] Nili Ariyani and Jasiah, "Efektivitas Game Blooket Pada Model Borg and Gall Terhadap Minat Belajar Siswa Di MTs Hidayatul Muhajirin," *YASIN: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Budaya* 4, no. 6 (December 28, 2024): 1816–28, https://doi.org/10.58578/yasin.v4i6.4500.

[82] Naf'a Rahmayanti and Akhmad Junaedi, "KEEFEKTIFAN PENERAPAN MODEL PBL BERBANTUAN MEDIA BLOOKET TERHADAP MINAT BELAJAR DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA KELAS IV SD GUGUS LARASATI KOTA SEMARANG," *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 9, no. 3 (September 24, 2024), https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v9i3.15417.

والاحتفاظ بالمعرفة، وكذلك تنمية مهارات التفكير النقدي لدى الطلاب.[٨٣] في الاستبيان الذي يحتوي على تصريح بأن الطلاب يشعرون بالسعادة عند التعلم باستخدام بلوكيت، اختار ٢٨ طالبًا الإجابة "موافق تمامًا". وبالتالي، فإن ذلك يُثبت أن بلوكيت مناسب للاستخدام في عملية التعليم.

من خلال بعض الدراسات التي ذُكرت سابقًا، يثبت هذا البحث بأن استخدام بلوكيت في تعليم المفردات يمكن أن ترقية رغبة الطلاب بالتعلم. وكذلك بسبب قدرة بلوكيت يجعل عملية التعليم أكثر تفاعلية ومتعة من خلال الألعاب التي ترقية دافعية الطلاب. باتباع أساليب تعليمية غير رتيبة، يصبح الطلاب أكثر اهتمامًا وانخراطًا في المادة، خاصة في تعليم مفردات اللغة العربية. لذلك، يجعل بلوكيت كوسيلة تعليمية فعالة يمكن استخدامها كأداة مساعدة في العملية التعليمية.

المبحث الثاني: فعالية لعبة بلوكيت (Blooket) في ترقية النتائج تعلم الطلاب لتعليم مفردات اللغة العربية

قبل تقديم المعالجة للمجموعتين التجريبية والضابطة، قامت الباحثة بإجراء اختبار القبلي لمعرفة مستوى تحصيل كل طالب في كل مجموعة. بناءً على نتائج الاختبار القبلي للفصل الضابطة، كانت أدنى درجة ٤٠، وأعلى درجة ٧٠، ومعدّل الدرجات ١٥٨٥. أما في الاختبار البعدي للفصل الضابطة، فكانت أدنى درجة ٦٠، وأعلى درجة ٩٠، ومعدّل الدرجات ٢٠٧٥. بينما في المجموعة التجريبية، كانت أدنى درجة في الاختبار القبلي ٤٠، وأعلى درجة ٧٥، ومعدّل الدرجات ١٦٥٠ .أما في الاختبار البعدي للمجموعة التجريبية، فكانت أدنى درجة ٧٠، وأعلى درجة ١٠٠، ومعدّل الدرجات ٢٣٨٠. وهذا نتائج متوافق بدراسة رمضانة وآري أنه بعد تطبيق بلوكيت في عملية التعليم، شهدت جميع

[83] Karira Risma Adiningsih and Sulur, "EFEKTIVITAS PENERAPAN PERMAINAN BLOOKET SEBAGAI MEDIA DIGITAL TERHADAP PEMBELAJARAN IPA PADA SISWA KELAS VII SMP NEGERI 3 MALANG," *Jurnal MIPA Dan Pembelajarannya* 4, no. 4 (April 30, 2024): 2024, https://doi.org/10.17977/um067.v4.i4.2024.5.

درجات طلاب الصف التاسع تحسنًا ملحوظًا. وهذا يدل على أن بلوكيت هو وسيلة تعليمية فعالة تساعد الطلاب على فهم المادة الدراسية وتذكرها بشكل أفضل.[٨٤] أما في الدراسة التي أجراها فاروق وأمري، ذُكر أن استخدام وسيلة بلوكيت بأناقة Gold Quest له تأثير فعال في ترقية اكتساب الطلاب لمفردات اللغة الصينية. يوفر أناقة Gold Quest في بلوكيت تجربة تعليمية تفاعلية وتنافسية، مما يحفز الطلاب على أن يكونوا أكثر نشاطًا في فهم المفردات الجديدة وتذكرها.[٨٥] بعد الحصول على هذه النتائج، تم إجراء اختبار T، ولكن قبل ذلك تم تنفيذ اختبارات الفرضيات، وهي اختبار التوزيع الطبيعي.

أما نتائج اختبار التوزيع الطبيعي للاختبار القبلي في مجموعة التجريبية فقد حصلت على قيمة دلالة تبلغ ٠,٨٨، بينما حصل الاختبار البعدي على قيمة دلالة قدرها ٠,١٥٩. أما في الاختبار القبلي في مجموعة االضابطة فقد حصلت على قيمة دلالة قدرها ٠,٨٢، وفي الاختبار البعدي حصلت على قيمة دلالة قدرها ٠,٧٠. في هذا البحث، استخدمت الباحثة اختبار التوزيع الطبيعي شابيرو–ويلك لأن عدد العينة أقل من ٥٠. التفسير هو كما يلي: إذا كانت قيمة (p-value) أكبر من ٠,٠٥، فيعتبر أن البيانات تتبع توزيعًا طبيعيًا، وعلى العكس إذا كانت قيمة (p-value) أقل من ٠,٠٥، فذلك يعني أن البيانات لا تتبع توزيعًا طبيعيًا. بناءً على القيم (p-value) المذكورة أعلاه، يمكن استنتاج أن بيانات الاختبار القبلي والاختبار البعدي في مجموعتي التجربة والتحكم تتبع توزيعًا طبيعيًا لأن قيمة الدلالة أكبر من ٠,٠٥.

بعد معالجة جميع مجموعات البيانات والحصول على نتائج يمكن اعتبارها طبيعية، فإن الخطوة التالية هي استخدام اختبار t للعينات المزدوجة (paired

[84] Ramadina Putri and Ari Khairurrijal Fahmi, "Effectiveness of Blooket Application in Improving Students' Learning Outcomes in Arabic Language Learning at Muhammadiyah Junior High School Jakarta," *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran* 11, no. 1 (May 6, 2024): 1–8, https://doi.org/10.21093/twt.v11i1.8188.

[85] Darul Faruq and Miftachul Amri, "Efektivitas Penerapan Permainan Blooket Mode Gold Quest Terhadap Pembelajaran Kosakata Bahasa Mandarin Pada Siswa Kelas XI IPA 1 SMA Dharma Wanita Surabaya," *Jurnal Bahasa Mandarin* 6, no. 1 (July 10, 2023), https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/manadarin/article/view/56050.

sample t-test) في مجموعة التجربة لمعرفة الفرق في المعدّل بين بيانات الاختبار القبلي والاختبار البعدي. بناءً على نتائج اختبار t للعينات المزدوجة، تم الحصول على قيمة المعدّل لبيانات الاختبار القبلي ٥٨،٩٢ وللاختبار البعدي ٨٥، مما يشير إلى وجود فرق في المتوسط قدره ٢٦،٠٧. قيمة الارتباط بين الاختبار القبلي والاختبار البعدي تظهر قيمة احتمالية قدرها ٠,٠٢٢، وهي أقل من ٠,٠٥ ، مما يعني أن هناك علاقة بين المجموعتين من القيم. بينما في مستوى الدلالة، أظهرت القيمة ٠,٠٠٠، وهي أقل من ٠,٠٥. وقد مقو من نتائج دراسة ميلينيا وفيري، حيث تبين أن تطبيق وسيلة التعليم عبر لعبة بلوكيت له تأثير كبير على نتائج تعلم الطلاب. أظهر الطلاب الذين تعلموا باستخدام بلوكيت تحسنًا في الفهم ونتائج التعلم في مادة التربية البانسيلية. وبالتالي، يمكن اعتبار هذه الوسيلة التعليمية بديلًا فعالًا لدعم عملية التعليم.[٨٦]

أما قيمة t المحسوبة فكانت ١٤,٧٣٢، وهي أكبر من قيمة t الجدولية ١,٧٠٣. بناءً على هذه النتائج، يمكن استنتاج أنه يوجد فرق ذو دلالة إحصائية في نتائج تعلم مفردات اللغة العربية لدى الطلاب قبل وبعد استخدام بلوكيت. وهذا يعني أن استخدام بلوكيت قد ترقية نتائج تعلم الطلاب في الفصل الرابع في المدرسة االإبتدائية الإسلامية الحكومية الأولى مالانج. وهذا يتفق مع رأي ماها رولي بأن الأدوات المساعدة يمكن أن تكون أحد عوامل نجاح الطلاب في الحصول على الفهم، خاصة الأدوات المساعدة المرتبطة بالألعاب التي يمكن أن تقدم تحفيزًا للطلاب أثناء عملية تعلم اللغة العربية.[٨٧]

أما لمعرفة فعالية أو غير فعالية استخدام بلوكيت في ترقية نتائج تعلم مفردات اللغة العربية لدى الطلاب، فقد قامت الباحثة بإجراء اختبار N-gain. أظهرت

[86] Milenia Nainggolan, Feri Haryati, and Zuraida Hanum Lubis, "PENERAPAN MEDIA GAMES BLOOKET PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IV DI SDN 066050 MEDAN," *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 10, no. 3 (September 30, 2024), https://doi.org/https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i03.3834.

[87] Maulana and Arini, "Pengembangan Media Blooket Web Game Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Kelas I Sekolah Dasar."

نتائج اختبار نجاين قيمة معدل قدرها ٧٧,٨ أو ٧٨. وفقًا لتفسير نجاين، يُعتبر الاختبار فعالًا إذا كانت القيمة ٧٦ أو أكبر من ٧٦. فيمكن الاستنتاج أن بلوكيت فعال في ترقية نتائج تعلم مفردات اللغة العربية لدى الطلاب. من خلال اختبار الفرضيات على الاختبار البعدي في فصل الضابط، تم الحصول على قيمة ٧٤. ، بينما حصل فصل التجريبي على قيمة أعلى وهي ٨٤,١٠. استنادًا إلى نتائج اختبار ليفين، أظهرت قيمة ٠,٤٦٧ وهي أكبر من ٠,٠٥، مما يعني أن بيانات مجموعتي C و F متجانسة. الثاني، تظهر البيانات أيضًا أن قيمة الدلالة (sig. 2-tailed) بلغت ٠,٠٠٠، وهي أقل من ٠,٠٥، مما يعني أنه تم رفض الفرضية الصفرية (Ho) وقبول الفرضية البديلة (Ha). هذا يتفق بدراسة ناني نورايني وإيرلانغا هانان التي أظهرت أن بلوكيت له تأثير كبير على نتائج تعلم الطلاب، حيث بلغ معدّل الفصل التجريبي ٦٣ بينما كان في فصل الضابط ٥١. وبالتالي، يمكن استنتاج أن هناك تأثيرًا كبيرًا لاستخدام وسائل بلوكيت في ترقية نتائج تعلم الطلاب.[٨٨]

بدأ من المباحثة السابق، حيث تبين أن استخدام بلوكيت فعال في ترقية نتائج تعلم الطلاب في تعليم مفردات اللغة العربية. بالإضافة إلى ذلك، يساهم بلوكيت في تعزيز قدرة الطلاب على التذكر وفهم المفردات العربية بطريقة أكثر بساطة وجاذبية. ولذلك، يمكن اعتبار بلوكيت وسيلة تعليمية مبتكرة تسهم بشكل فعال في ترقية اكتساب الطلاب لمفردات اللغة العربية.

[88] Nani Nur'aeni and Erlangga Hanan Ilahiya Hasanudin, "Model Pembelajaran Kooperatif Team Game Tournament Berbasis Media Digital Blooket Untuk Mengembangkan Motivasi Dan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila," *Asatiza: Jurnal Pendidikan* 4, no. 3 (September 30, 2023): 259–73, https://doi.org/10.46963/asatiza.v4i3.982.

الفصل السادس

الخاتمة

أ- الخلاصة

بناءً على النتائج والمناقشة، يمكن الاستنتاج على النحو التالي:

١- جميع معايير الإستبيان في أداة قياس رغبة الطلاب بالتعلم أظهرت نتائج عالية أن تعلم المفردات باستخدام بلوكيت. من بين ٢٨ طالبا، اختار الأغلبية "موافق جدًا" لاستخدام بلوكيت في التعلم حتى يشعور بالسعادة وحماسة. وهذا يدل على أن بلوكيت له تأثير إيجابي على الطلاب، خاصة في ترقية انتباههم بالتعلم. قد ثبت أن استخدام بلوكيت قادر على خلق بيئة تعليمية جذابة وفعالة، مما يزيد من رغبة الطلاب بتعلم المفردات. وبالتالي، تنفيذ هذه المنصة في التعليم تعد خطوة إيجابية في التعليم العصر الرقمي.

٢- استخدام لعبة بلوكيت في تعلم مفردات اللغة العربية ثبتت فعاليته في ترقية نتائج تعلم طلاب الصف الرابع في المدرسة الإبتدائية الإسلامية الحكومية الأولى مالانج. بناءً على نتائج اختبار الفرضية، قدم بلوكيت مساهمة كبيرة بترقية الفهم والذاكرة، وخاصة في مادة المفردات. وبالتالي، تقبل هذا البحث الفرضية البديلة (Ha) وترفض الفرضية الصفرية (Ho). يُعد هذا النجاح أن بلوكيت كوسيلة يستحق للتطوير والتطبيق في مختلف المواد الدراسية الأخرى.

ب- التوصيات والاقتراحات

١- للمعلمين: يتوقع أن تفيد هذا البحث للمعلمين في اختيار الوسائل التعليمية المناسبة والفعالة لترقية جودة تعليم المفردات في المدرسة.

٢- للبحوث المستقبلين: يمكن إجراء أبحاث مماثلة على نطاق أوسع، مثل دراسة كيفية تأثير بلوكيت على الطلاب ذوي أنماط التعلم المختلفة

(البصري، السمعي، الحسي الحركي) وتأثيره على مختلف المراحل التعليمية.

٣- للطلاب: يُتوقع من الطلاب أن يكونوا نشطين وواثقين في عملية تعلم المفردات باستخدام وسيلة بلوكيت. كما يُؤمل أن يكونوا أكثر استباقية في التعلم، خاصة من خلال طرح الأسئلة في حال واجهوا صعوبة في فهم مادة المفردات.

قائمة المصادر والمراجع

المصادر

Abdeldaim, Kementerian Agama Republik Indonesia. *Al-Qur'an Al-Karim Dan Terjemahnya*. Edited by Asep Yadi Suhendar. 2nd ed. Surabaya: HALIM Publishing & Distributing, 2013. https://quran.kemenag.go.id/quran/per-ayat/surah/39?from=9&to=9.

المراجع العربية

Erfan, and Mohamed Ahmed Abdall"قرأة نقدية:الملكة اللغوية بين الاكتسان والتعلم" *JOURNAL OF EDUCATIONAL STUDIES (ARABIC) .IIUM* 10, no. 2 (December 2022): 3–30. https://doi.org/https://doi.org/10.31436/ijes.v10i2.448.

حممد سليمبن امحد داهمد. ''كمية التربية)العممية امجمة (العممي النشر و البحوث :إدارة ======= لطلبت االكبدميي التحصيل يف املدرسيت التعليميت البيئت تأثري وجهت مه العلم مبدة يف االردويت احلكمميت املدارس ال وظر طلبت.'' *الدوريات العصرية* no. 6 (June ,39 (2023): 51–126. https://doi.org/https://dx.doi.org/10.21608/mfes.2023.315597.

دعاء عمر السلام and ,مها جلال شعيب. ''فاعلية برنامج إرشادي لتعزيز وعي الشباب المقبل على سوق العمل بإدارة التغيير ومهارات التنظيم الذاتي في تنمية رأس المال النفسي الإيجابي ''.*الاقتصاد المنزلي* 34, no. 2 (April 2024): 115–67. https://doi.org/https://doi.org/10.21608/mkas.2024.270931.1290.

صيام, شحاتة .*الدين الشعبي في مصر: نقد العقل المتحايل* . Merit Publishing House, 2014.

محمد, النور and ,عبد الوهاب الطيب بشير .*أوضاع اللغة العربية في القرن الأفريقي: تقاطعات الدين والهوية والإثنية* .المركز العربي للأبحاث ودراسة السياسات, ٢٠٢٠.

محمد بن علي الخطابي .*السلسبيل المعين في الطرائق الأربعين* . Dar Al Kotob Ilmiyahدار الكتب العلمية, ٢٠١٥.

مها كمال حفني. ‘‘أثر إستخدام إستراتيجيات الذكاء الحركي في تدريس الدراسات الإجتماعية والبيئية علي تنمية بعض المفاهيم الجغرافية والمهارات الحركية الدقيقة لدي تلاميذ الصف السادس الإبتدائي ذوي الإعاقة العقلية القابلين للتعلم ,’’ January 2023, 59–108. https://doi.org/https://doi.org/10.21608/mfes.2023.290147.

المراجع الأجنبية

Muhammad Zainuri, “PERKEMBANGAN BAHASA ARAB DI INDONESIA,” JURNAL TARLING II, no. 2 (July 31, 2019): 231–48, https://doi.org/https://doi.org/10.24090/tarling.v2i2.2926.

Abdillah, Rustam, Soetarno Joyoatmojo, and Leny Noviani. “PEMANFAATAN BLOG SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA.” *BISE: Jurnal Pendidikan Bisnis Dan Ekonomi* 3, no. 1 (2017): 1–21. https://doi.org/https://doi.org/10.20961/bise.v3i1.16814.

Akhir, Muhamad, and Universitas Muhammadiyah Makassar. “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PLATFORM BLOOKET PADA TEKS DESKRIPSI KELAS VII DI SMP MUHAMMADIYAH BULUKUMBA.” *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 9, no. 4 (November 26, 2024): 270–80. https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.18107.

Alfatih, Ainun Najib. “Blooket Platform Edukasi Online Dengan Berbagai Jenis Permainan Yang Menarik.” DOEMEDIA, April 27, 2024.

Annisak, Fadillah, Humairo Sakinah Zainuri, and Siti Fadilla. “PERAN UJI HIPOTESIS PENELITIAN PERBANDINGAN MENGGUNAKAN STATISTIKA NON PARAMETRIK DALAM PENELITIAN.” *AL ITIHADU JURNAL PENDIDIKAN* 3, no. 1 (December 17, 2024): 105–16. https://jurnal.asrypersadaquality.com/index.php/alittihadu.

Anwar, Faisal, Hadi Pajarianto, Elin Herlina, Totok Dwi Raharjo, Lathifatul Fajriyah, Irnin Agustina Dwi Astuti, Alim Hardiansyah, and Komang Ayu Suseni. *Pengembangan Media Pembelajaran “Telaah Perspektif Pada Era Society 5.0.”* Tohar Media, 2022.

Ariani, Nurlina, Zulaini Masruro, Siti Zahara Saragih, Rosmidah Hasibuan, Siti Suharni Simamora, and Toni. *BUKU AJAR BELAJAR DAN PEMBELAJARAN*. Edited by Rismawati. 1st ed. Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung, 2022. www.penerbitwidina.com.

Ariyani, Nili, and Jasiah. “Efektivitas Game Blooket Pada Model Borg and Gall Terhadap Minat Belajar Siswa Di MTs Hidayatul Muhajirin.” *YASIN: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Budaya* 4, no. 6 (December 28, 2024): 1816–28. https://doi.org/10.58578/yasin.v4i6.4500.

Ariyatun, Ariyatun, and Dissa Feby Octavianelis. "Pengaruh Model Problem Based Learning Terintegrasi Stem Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa." *JEC: Journal of Educational Chemistry* 2, no. 1 (June 29, 2020): 33. https://doi.org/10.21580/jec.2020.2.1.5434.

ASRIN. "METODE PENELITIAN EKSPERIMEN." *Maqasiduna: Journal of Education, Humanities, and Social Sciences* 2, no. 01 (2022). https://doi.org/10.59174/mqs.v2i01.24.

Asrulla, Risnita, Msyahran Jailani, and Firdaus Jeka. "Populasi Dan Sampling (Kuantitatif), Serta Pemilihan Informan Kunci (Kualitatif) Dalam Pendekatan Praktis." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7, no. 3 (November 20, 2023): 26320–32. https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v7i3.10836.

Astuti, Widi. "BERBAGAI STRATEGI PEMBELAJARAN KOSA KATA BAHASA ARAB." *AL-Manar: Jurnal Komunikasi Dan Pendidikan Islam* 5, no. 2 (December 1, 2016): 177–91. https://journal.staimsyk.ac.id/index.php/almanar/article/view/38.

Budiastuti, Dyah, and Agustinus Bandur. *VALIDITAS DAN RELIABILITAS PENELITIAN*. 1st ed. Jakarta: Mitra Wacana Media, 2018. https://core.ac.uk/download/pdf/187726085.pdf.

Cahya Ningtias, Suci, Tarno, and Suardin. "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode Eksperimen Berbantuan Media Diorama Kelas V SD Negeri 68 Buton." *PENUH ASA JURNAL MAHASISWA Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 1, no. 1 (June 24, 2023): 88–95. https://doi.org/10.35326/penuhasa.v8i4.3834.

Cynthia, Riries Ernie, and Hotmaulina Sihotang. "Melangkah Bersama Di Era Digital: Pentingnya Literasi Digital Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta Didik," n.d. https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v7i3.12179.

Fadli, Saiful, and Marazaenal Adipta. "PEMANFAATAN BLOOKET GAME SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN YANG INOVATIF DAN INTERAKTIF DI MA AL QADIR QAMARUL HUDA MENEMENG." *Dedikasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 4, no. 1 (June 12, 2024): 16–19. https://doi.org/https://doi.org/10.70004/dedikasi.v4i01.82.

Faruq, Darul, and Miftachul Amri. "Efektivitas Penerapan Permainan Blooket Mode Gold Quest Terhadap Pembelajaran Kosakata Bahasa Mandarin Pada Siswa Kelas XI IPA 1 SMA Dharma Wanita Surabaya." *Jurnal Bahasa Mandarin* 6, no. 1 (July 10, 2023). https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/manadarin/article/view/56050.

Fauzi, Muhammad Ali Rif'an, Siti Alfiyana Azizah, Nurkholisah Nurkholisah, Winda Anista, and Agus Prasetyo Utomo. "Penerapan Model Problem Based Learning Berbasis Game Edukatif Dalam Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Biologi." *Jurnal Biologi* 1, no. 3 (December 1, 2023): 1–11. https://doi.org/10.47134/biology.v1i3.1965.

Ferdy Firdyanto, Imam Baidlowi, and Agoes Hadi Poernomo. "Pengaruh Komunikasi Interpersonal Dan Disiplin Kerja Terhadap Produktivitas Karyawan (Studi Pada

Usaha Dagang Sumber Agung).” *Transformasi: Journal of Economics and Business Management* 3, no. 3 (August 22, 2024): 218–30. https://doi.org/10.56444/transformasi.v3i3.1995.

Fikar, Jul, Muh Tahir, and Nurhayati. “EFEKTIVITAS PENERAPAN METODE MAKE A MATCH DALAM PEMBELAJARAN MUFRODAT BAHASA ARAB PADA SISWA KELAS VI PPS. STQ-ASK BATAM.” *Jurnal AS-SAID* 2, no. 1 (July 9, 2022): 176–88. https://e-journal.institutabdullahsaid.ac.id/index.php/AS-SAID/article/view/90/45.

Firmansyah, Dani. “PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN DAN MINAT BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA.” *Jurnal Pendidikan Unsika* 3, no. 1 (March 1, 2015): 34–44. https://doi.org/https://doi.org/10.35706/judika.v3i1.199.

Firmansyah, Deri, and Dede. “Teknik Pengambilan Sampel Umum Dalam Metodologi Penelitian: Literature Review.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik (JIPH)* 1, no. 2 (August 30, 2022): 85–114. https://doi.org/https://doi.org/10.55927/jiph.v1i2.937.

Golzar, Jawad, and Shagofah Noor. “Simple Random Sampling.” *IJELS* 1, no. 2 (December 16, 2022): 78–82. https://doi.org/https://doi.org/10.22034/ijels.2022.162982.

Hadi Nugroho, Faizal, and Sahrul Romadhon. “Minat Peserta Didik MTsN 3 Banyuwangi Dalam Gim Blooket Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia.” *Andragogi: Jurnal Diklat Teknis Pendidikan Dan Keagamaan* 10, no. 2 (December 23, 2022): 153–62. https://doi.org/10.36052/andragogi.v10i2.299.

Hafidzoh Rahman, Nafsiah, Annisa Mayasari, Opan Arifudin, and Indah Wahyu Ningsih. “PENGARUH MEDIA FLASHCARD DALAM MENINGKATKAN DAYA INGAT SISWA PADA MATERI MUFRODAT BAHASA ARAB.” *TAHSINIA: Jurnal Karya Umum Dan Ilmiah* 2, no. 2 (October 30, 2021): 99–106. https://doi.org/https://doi.org/10.57171/jt.v2i2.296.

Hakim, Muhammad Luqman. “PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA ARAB.” *Arabi : Journal of Arabic Studies* 2, no. 2 (March 17, 2018): 156. https://doi.org/10.24865/ajas.v2i2.56.

Heriyati. “Pengaruh Minat Dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika.” *FORMATIF: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA* 7, no. 1 (2017): 22–32. https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30998/formatif.v7i1.1383.

Hermawan, Sigit, and Wiwit Hariyanto. *BUKU AJAR METODE PENELITIAN BISNIS (Kuantitatif Dan Kualitatif) Oleh Sigit Hermawan Wiwit Hariyanto Diterbitkan Oleh Diterbitkan Oleh UMSIDA PRESS*. Edited by M Tanzil Multazam and Mahardika Darmawan Kusuma Wardana. 1st ed. Sidoarjo: UMSIDA Press, 2022. https://doi.org/https://doi.org/10.21070/2022/978-623-464-047-2.

Hijriyah, Umi. *Analisis Pembelajaran Mufrodat dan Struktur Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah*. Edited by Syarief. 1st ed. Bandarlampung: CV. GEMILANG, 2018. https://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/3266.

Irvan, Indra Ari, Muhammad Win Afgani, and Muhammad Isnaini. "FILOSOFI PENELITIAN KUANTITATIF DALAM MANAJEMEN PENDIDIKAN ISLAM." *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran* 6, no. 4 (November 22, 2023): 1965–76. https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jrpp.v6i4.20895.

Isnaini, Nurul, and Nurul Huda. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA ARAB BERBASIS PERMAINAN MY HAPPY ROUTE PADA SISWA KELAS VIII MTsN 10 SLEMAN." *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban* 3, no. 1 (January 14, 2020): 1. https://doi.org/10.35931/am.v3i1.156.

Iswara, Wiwin, Ansyori Gunawan, and Dalifa. "Pengaruh Bahan Ajar Muatan Lokal Mengenal Potensi Bengkulu Terhadap Hasil Belajar Siswa Wiwin Iswara." *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 1, no. 1 (September 13, 2018): 1–7. https://doi.org/https://doi.org/10.33369/pgsd.11.1.1-7.

Karimah, Ummul, Lukman Hakim, Ahmat Zaini, Ahmat Nizar, and Benny Prasetiya. "Penerapan Metode Bernyanyi Dalam Pembelajaran Mufradat Bahasa Arab Pada Kelas IV Di MI Tarbiyatul Islamiyah." *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak* 2, no. 1 (July 25, 2021). https://doi.org/https://doi.org/10.46773/al-athfal.v2i1.376.

Kementerian Agama Republik Indonesia. *Al-Qur'an Al-Karim Dan Terjemahnya*. Edited by Asep Yadi Suhendar. 2nd ed. Surabaya: HALIM Publishing & Distributing, 2013.

Lase, Sadiana. "HUBUNGAN ANTARA MOTIVASI DAN KEBIASAAN BELAJAR TERHADAP PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA SMP." *Jyrnal Warta*, April 2018, 1–8. https://doi.org/https://doi.org/10.46576/wdw.v0i56.15.

Magdalena, Ina, Khoirunisah, Renilda Putriana, and Sarah Nabilah. "PERAN EVALUASI BERKELANJUTAN DALAM IDENTIFIKASI DAN IMPLEMENTASI KEBUTUHAN PEMBELAJARAN." *Sindoro: Jurnal Cendekia Pendidikan* 1, no. 1 (January 26, 2023): 101–12. https://doi.org/https://doi.org/10.9644/sindoro.v3i4.2157.

Maulana, Hanan Salsabila, and Novanita Whindi Arini. "Pengembangan Media Blooket Web Game Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Kelas I Sekolah Dasar." *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru* 9, no. 3 (June 28, 2024): 1547–53. https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i3.1157.

Mufidah, Nuril, and Intan Izha Rohima. "PENGAJARAN KOSA KATA UNTUK MAHASISWA KELAS INTENSIF BAHASA ARAB (Vocabulary Teaching For Arabic Intensive Class)." *Uniqbu Journal Of Social Sciences (UJSS)* 1, no. 1 (April 20, 2020): 13–24. http://ejournal-uniqbu.ac.id/index.php/ujss/article/view/7.

Mustofa, Syaiful. *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif*. Malang: UIN-Maliki Press, 2011.

Nabila, Nabila, and Didah Nurhamidah. "Penerapan Blooket Sebagai Media Digital Terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Menengah Kejuruan." *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN* 6, no. 1 (February 27, 2024): 870–78. https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i1.6148.

Nainggolan, Milenia, Feri Haryati, and Zuraida Hanum Lubis. "PENERAPAN MEDIA GAMES BLOOKET PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IV DI SDN 066050 MEDAN." *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 10, no. 3 (September 30, 2024). https://doi.org/https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i03.3834.

Nengrum, Thityn Ayu, and Muh Arif. "Efektivitas Media Pembelajaran Dalam Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab." *'Ajamiy Jurnal Bahasa Dan Sastra Arab* 9, no. 1 (June 2020): 1–15. https://doi.org/https://dx.doi.org/10.31314/ajamiy.9.1.1-15.2020.

Nimas Maharani, Chaswarina, and Dedi Darwis. "Analisis Perbandingan Kualitas Perangkat Lunak Pada Website Perguruan Tinggi Menggunakan Metode Webqual, Apache J-Meter, Dan Web Server Stress Tool." *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi* 4, no. 1 (March 15, 2023): 34–41. https://doi.org/10.33365/jtsi.v4i1.2436.

Nur'aeni, Nani, and Erlangga Hanan Ilahiya Hasanudin. "Model Pembelajaran Kooperatif Team Game Tournament Berbasis Media Digital Blooket Untuk Mengembangkan Motivasi Dan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila." *Asatiza: Jurnal Pendidikan* 4, no. 3 (September 30, 2023): 259–73. https://doi.org/10.46963/asatiza.v4i3.982.

Payne, Leanne. *Real Presence: The Christian Worldview of CS Lewis as Incarnational Reality*. Dar El Kalema Publishing House, 2011.

Putri, Mutia, M. Giatman, and Ernawati. "Manajemen Kesiswaan Terhadap Hasil Belajar." *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)* 6, no. 2 (July 20, 2021): 119. https://doi.org/10.29210/3003907000.

Putri, Ramadina, and Ari Khairurrijal Fahmi. "Effectiveness of Blooket Application in Improving Students' Learning Outcomes in Arabic Language Learning at Muhammadiyah Junior High School Jakarta." *Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran* 11, no. 1 (2024): 1–8. https://doi.org/10.21093/twt.v11i1.8188.

———. "Effectiveness of Blooket Application in Improving Students' Learning Outcomes in Arabic Language Learning at Muhammadiyah Junior High School Jakarta." *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran* 11, no. 1 (May 6, 2024): 1–8. https://doi.org/10.21093/twt.v11i1.8188.

Qomaruddin, Ahmad. "Implementasi Metode Bernyanyi Dalam Pembelajaran Mufradāt." *Jurnal Kependidikan* 5, no. 1 (December 1, 2017): 25–36. https://doi.org/10.24090/jk.v5i1.1240.

Rahmayanti, Naf'a, and Akhmad Junaedi. "KEEFEKTIFAN PENERAPAN MODEL PBL BERBANTUAN MEDIA BLOOKET TERHADAP MINAT BELAJAR DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA KELAS IV SD GUGUS LARASATI KOTA SEMARANG." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 9, no. 3 (September 24, 2024). https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v9i3.15417.

Rama Dini, Mulya, Maison, and Darmaji. "SIKAP SISWA TERHADAP FISIKA DAN HUBUNGANNYA DENGAN HASIL BELAJAR FISIKA DI SMAN 6 KOTA JAMBI." *Pedagonal: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 5, no. 1 (April 16, 2021): 51–55. https://doi.org/https://doi.org/10.33751/pedagonal.v5i1.3251.

Ramadani S, Febry, and R Umi Baroroh. "Strategi Dan Metode Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab." *IJAZ ARABI: Journal of Arabic Learning* 3, no. 2 (October 2020): 291–312. https://doi.org/https://doi.org/10.18860/ijazarabi.v3i2.10062.

Risma Adiningsih, Karira. "EFEKTIVITAS PENERAPAN PERMAINAN BLOOKET SEBAGAI MEDIA DIGITAL TERHADAP PEMBELAJARAN IPA PADA SISWA KELAS VII SMP NEGERI 3 MALANG Kata Kunci Efektivitas Blooket IPA" 4, no. 4 (n.d.): 2024. https://doi.org/10.17977/um067.v4.i4.2024.5.

Risma Adiningsih, Karira, and Sulur. "EFEKTIVITAS PENERAPAN PERMAINAN BLOOKET SEBAGAI MEDIA DIGITAL TERHADAP PEMBELAJARAN IPA PADA SISWA KELAS VII SMP NEGERI 3 MALANG." *Jurnal MIPA Dan Pembelajarannya* 4, no. 4 (April 30, 2024): 2024. https://doi.org/10.17977/um067.v4.i4.2024.5.

Riyadi, H M. "The Use of Educational Technolgy During The Epidemic Spread For Arabic Skills." *Jurnal Al-Maqayis* 8, no. 1 (June 30, 2021): 62. https://doi.org/10.18592/jams.v8i1.4784.

Septiani, Irma, Albertus Djoko Lesmono, and Arif Harimukti. "ANALISIS MINAT BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING DENGAN PENDEKATAN STEM PADA MATERI VEKTOR DI KELAS X MIPA 3 SMAN 2 JEMBER." *Jurnal Pembelajaran Fisika* 9, no. 2 (June 30, 2020): 64–70. https://doi.org/https://doi.org/10.19184/jpf.v9i1.17969.

Setyawarno, Didik. "Penggunaan AplikasiSoftware Iteman (Item and Test Analysis) Untuk Analisis Butir Soal Pilihan Ganda Berdasarkan Teori Tes Klasik." *Jurnal Ilmu Fisika Dan Pembelajarannya* 1, no. 1 (March 17, 2017): 1–11. https://doi.org/https://doi.org/10.19109/jifp.v1i1.866.

Sianturi, Rektor. "Uji Homogenitas Sebagai Syarat Pengujian Analisis." *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, Dan Agama* 8, no. 1 (July 30, 2022): 386–97. https://doi.org/10.53565/pssa.v8i1.507.

Surya Jagat, Lalu, Wulan Indah, Fatimatul Djamilah, Sari Uswatun Hasanah, Afif Alfiyanto, and Fitri Hidayati. "Penerapan Media Gambar Sebagai Media Evaluasi Penguasaan Kosakata Nama-Nama Profesi Bahasa Arab." *Indonesia Berdaya: Journal of Community Engagement* 4, no. 1 (December 19, 2022): 325–34. https://doi.org/https://doi.org/10.47679/ib.2023355.

Suryani, Nidia, MSyahran Jailani, Nidia Suriani, Rsud Raden Mattaher Jambi, and Uin Sulthan Thaha Saifuddin Jambi. "Konsep Populasi Dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau Dari Penelitian Ilmiah Pendidikan." *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam* 1, no. 2 (July 1, 2023): 24–36. https://doi.org/https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.55.

Susanto, Heri, Irmawati Irmawati, Helmi Akmal, and Ersis Warmansyah Abbas. "Media Film Dokumenter Dan Pengaruhnya Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa." *HISTORIA: Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah* 9, no. 1 (February 27, 2021): 65. https://doi.org/10.24127/hj.v9i1.2980.

Susilo, Putri Mustika, Theresia Theresia, Chinta Nathania, and Ryno Merrino. "USING BLOOKET TO IMPROVE CHINESE VOCABULARY STUDY FOR 11 TH GRADE STUDENTS IN HIGH SCHOOL" 4, no. 1 (n.d.): 501–6. https://doi.org/https://doi.org/10.33068/iccd.v4i1.512.

Syafa, Naufal, Aflah Dewangga, Zainul Arifin, Imam Supardi, and Suci Alima. "Efektivitas Model Pembelajaran Teams Games Tournament Secara Berdiferensiasi Dengan Teaching at The Right Level Terhadap Hasil Belajar Materi Unsur Senyawa Campuran." *PENDIPA Journal of Science Education* 2024, no. 2 (n.d.): 151–54. https://doi.org/10.33369/pendipa.8.2.151-154.

Syahrul, and Nurhafizah. "Analisis Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Terhadap Perkembangan Sosial Dan Emosional Anak Usia Dini Dimasa Pandemi Corona Virus 19." *Jurnal Basicedu* 5, no. 2 (February 5, 2021): 683–96. https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.792.

Trinura Novitasari, Anindita. "Motivasi Belajar Sebagai Faktor Intrinsik Peserta Didik Dalam Pencapaian Hasil Belajar." *Journal on Education* 05, no. 02 (January 28, 2023): 5110–18. https://doi.org/https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1248.

Ulfah, and Opan Arifudin. "PENGARUH ASPEK KOGNITIF, AFEKTIF, DAN PSIKOMOTOR TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK." *Jurnal Al-Amar (JAA)* 2, no. 1 (January 19, 2021): 1–9. https://ojs-steialamar.org/index.php/JAA/article/view/88.

Umroh, Ida Latifatul. "PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA FLASH CARD TERHADAP PEMBELAJARAN KOSA KATA BAHASA ARAB (STUDY EKSPERIMEN TERHADAP SISWA KELAS 1 SD NEGERI TLOGOREJO SUKODADI LAMONGAN)." *Dar El-Ilmi: Jurnal Studi Keagamaan, Pendidikan, Dan Hunaniora* 6, no. 1 (April 15, 2019): 39–58. https://doi.org/https://doi.org/10.52166/dar%20el-ilmi.v6i1.1467.

Utami, Yulia. "Uji Validitas Dan Uji Reliabilitas Instrument Penilaian Kinerja Dosen." *Jurnal Sains Dan Teknologi* 4, no. 2 (February 2023): 20–24. https://doi.org/https://doi.org/10.55338/saintek.v4i2.730.

Wahdi, Rifana, and Nurul Fakhrin. "Penggunaan Media Video Lagu Bahasa Arab Dalam Pembelajaran Mufradat Di Madrasah Aliyah Negeri 1 Payakumbuh Nurul Fakhrin." *JKPU: Jurnal Kajian Dan Pengembangan Umat* 5, no. 1 (June 2022): 42–51. https://doi.org/https://doi.org/10.31869/jkpu.v5i1.3213.

Widiyarto, Sigit, Muhammad Rusdianto, and Paryono. “Jurnal PGSD Peningkatan Penguasaan Kosa Kata Siswa SD Melalui Penggunaan Media Boneka Tangan.” *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 1, no. 1 (September 13, 2018): 19–25. https://doi.org/https://doi.org/10.33369/pgsd.11.1.19-25.

Yasin Al Irsyadi, Fatah, Aziz Prasuci Priambadha, and Yogiek Indra Kurniawan. “Game Edukasi Bahasa Arab Untuk Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar Islam Terpadu Nahdlatul Ulama Cepogo.” *Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA)*, n.d. https://doi.org/10.34010/jamika.v10i1.

Yuliani, Tri, and Shanty Komalasari. “Kecerdasan Spiritual Dan Komitmen Organisasi Mahasiswa Pengurus Organisasi.” *Jurnal Studia Insania* 7, no. 1 (July 15, 2019): 76. https://doi.org/10.18592/jsi.v7i1.2665.

Zubair, Muh., Sawaludin Sawaludin, Bagdawansyah Alqadri, and Edy Kurniawansyah. “Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Canva Untuk Guru MANW Unwanul Falah Paok Lombok.” *Jurnal Pengabdian Inovasi Masyarakat Indonesia* 2, no. 2 (August 31, 2023): 91–94. https://doi.org/10.29303/jpimi.v2i2.3289.

الملاحق

الملحق الأول "تصريح البحث الى المدرسة"

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-243/Ps/TL.00/12/2024 16 Desember 2024

Lampiran : -
Perihal : **Permohonan Izin Penelitian**

Yth. Bapak / Ibu
Kepala MIN 1 Kota Malang
Jl. Bandung No.7C, Penanggungan, Kec. Klojen, Kota Malang

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	:	**OCTA SYAKILA SALSABILA**
NIM	:	230104210087
Program Studi	:	Magister Pendidikan Bahasa Arab
Dosen Pembimbing	:	1. Prof. Dr. H. Munirul Abidin, M.Ag
		2. Dr. Penny Respati Yurisa, M.Pd
Judul Penelitian	:	فعالية بلوكيت في ترقية الرغبة ونتائج التعلم مفردات الطلاب اللغة العربية لدى الطلاب في المدرسة الإبتدائية الإسلامية الحكومية ١ بمدينة مالانج

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 : n9aTCp

الملحق الثاني "تصريح إتمام البحث"

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KOTA MALANG
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 1 KOTA MALANG
Jalan Bandung Nomor 7C Kota Malang 65113
Telepon (0341) 551176; Faksimili (0341) 565642
Website : www.min1kotamalang.sch.id ; E-mail : info@min1kotamalang.sch.id

SURAT KETERANGAN
Nomor 220/Mi.13.25.01/PP.00.4/02/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini

N a m a	: Siti Aisah, S.Ag. M.Pd
NIP	197410161997032002
Pangkat / Gol.	: Pembina / IV-a
Jabatan	: Kepala Madrasah
Unit Kerja	: MIN 1 Kota Malang

menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

N a m a	: **Octa Syakila Salsabila**
Tempat, Tgl. Lahir	: Banyuwangi, 6 Oktober 2000
NIM	: 230104210087
Jenjang	: Pascasarjana
Program Studi	: Pendidikan Bahasa Arab
Perguruan Tinggi	: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
Judul Penelitian	: فعالية بلوكيت في ترقية الرغبة ونتائج التعلم مفردات اللغة العربية لدى الطلاب في المدرسة الإبتدائية الإسلامية الحكومية ١ بمدينة مالانج

benar-benar telah melakukan penelitian pada tanggal 6 Januari sampai dengan 18 Februari 2025 di MIN 1 Kota Malang

"Untuk diketahui, seluruh layanan Kementerian Agama Kota Malang tanpa biaya dan seluruh pegawai Kementerian Agama Kota Malang tidak menerima gratifikasi. Salam Integritas"

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 24 Februari 2025
Kepala Madrasah,

Siti Aisah

Dokumen ini telah ditanda tangani secara elektronik.
Token : XymrWn

الملحق الثالث"تخطيط التعليم لإجراء البحث"

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : MIN 1 Kota Malang
Kelas / Semester : IV/ 2 (Dua)
Mata Pelajaran : Bahasa Arab
Materi Pokok : Kosakata أفراد الأسراة
Pembelajaran ke : 3
Alokasi waktu : 2 X 35 menit

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Dengan mengamati dan menyimak teks, peserta didik dapat :

1. Melafalkan bentuk-bentuk Mufrodat أفراد الأسراة dengan benar
2. Memahami makna kosakata dan kalimat bahasa Arab yang berhubungan dengan topik أفراد الأسراة

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	1. Melakukan pembukaan dengan salam dan dilanjutkan dengan membaca doa **(Orientasi).** 2. Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin. 3. Menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran tentang topik yang akan diajarkan. 4. Menyampaikan garis besar cakupan materi dan langkah pembelajaran.	10 menit

Kegiatan Inti	**Inti** • Guru memberi stimulus tentang materi kosakata & ungkapan أفراد الأسراة pada IT Board. • Peserta didik membaca kosakata bersama-sama dan mengulang pelafalannya dengan bimbingan guru tentang أفراد الأسراة • Guru memberikan contoh penggunaan kosakata dalam kalimat sederhana. • Peserta didik menyebutkan anggota keluarga yang ada dirumahnya أفراد الأسراة. • Guru membagikan kode permainan Blooket kepada siswa dan memastikan semua siswa dapat mengaksesnya. • Siswa bermain game Blooket mode **Fishing Frenzy** untuk menguji pemahaman kosakata dengan cara yang interaktif dan menyenangkan • Selama permainan berlangsung, guru mengamati partisipasi siswa dan memberikan arahan jika diperlukan. • Siswa yang mendapat skor tertinggi diberikan apresiasi sebagai bentuk motivasi. • Setelah permainan selesai, guru menampilkan kembali kosakata أفراد الأسراة yang telah dipelajari. • Siswa diberikan kesempatan untuk menyebutkan kosakata yang mereka pelajari melalui permainan. • Guru mengadakan sesi tanya jawab untuk mengukur pemahaman siswa tentang makna dan penggunaan kosakata. • Siswa diberikan latihan sederhana seperti membuat kalimat menggunakan kosakata yang telah dipelajari	50 menit
Kegiatan Penutup	• Guru menyampaikan kesimpulan materi. • Guru dan peserta didik melakukan refleksi terkait manfaat apa saja yang sudah diperoleh dalam pembelajaran. • Guru memberi tugas rumah tentang أفراد الأسراة. • Menutup kelas dengan doa	10 menit

C. PENILAIAN (ASESMEN)

1. Penilaian tes tertulis
2. Penilaian tes secara lisan

Mengetahui,

Guru Bahasa Arab

Uswatul Hasanah, M.Pd.I

Mahasiswi Penelitian

Octa Syakila Salsabila, S.pd

الملحق الرابع "ورقة الإستبيان"

ANGKET EFEKTIVITAS MEDIA GAME BLOOKET DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR KOSAKATA BAHASA ARAB SISWA

Nama Lengkap :.....

Kelas/Semester :.....

Petunjuk Pengisian Angket

1. Bacalah dengan cermat setiap butir pernyataan, kemudian jawablah sesuai keadaan anda yang sebenarnya dengan cara memberi tanda *check-list* (√) pada kolom yang telah disediakan.
2. Angket ini tidak mempengaruhi nilai dalam pembelajaran.
3. Keterangan

SS	= Sangat Setuju	TS	= Tidak Setuju
S	= Setuju	STS	= Sangat Tidak Setuju
R	= Ragu-Ragu		

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	R	TS	STS
1.	Saya merasa senang belajar kosakata bahasa Arab dengan menggunakan media *Blooket*					
2.	Pembelajaran dengan menggunakan media *Blooket* ini memberikan banyak kepuasan bagi saya terhadap materi yang diajarkan					
3.	Saya lebih bersemangat belajar dengan menggunakan media *Blooket* sehingga materi mudah masuk dan menyenangkan					
4.	Saya lebih mudah mengingat materi dengan menggunakan media *Blooket*					
5.	Saya mengerjakan tugas dengan penuh semangat dan tepat waktu setelah belajar menggunakan media *Blooket*					
6.	Saya bertanya kepada guru jika ada materi yang kurang jelas					
7.	Saya mampu mengajukan pendapat/jawaban jika ditanyai oleh guru					
8.	Saya merasa pembelajaran menggunakan media *Blooket* membuat konsentrasi belajar lebih fokus dengan materi yang diajarkan					
9.	Saya turut mengerjakan kuis yang telah disediakan guru dalam media *Blooket*					
10.	Saya memperhatikan penjelasan pada saat guru menjelaskan materi					

الملحق الخامس "ورقة الاختبار"

Nama :
Kelas/Absen :

A. Berilah tanda silang (**X**) pada أ، ب، ج atau د untuk jawaban yang paling benar!

١. مَعْنَى كَلِمَةُ "**هَذَا فَلَّاحٌ**" هُوَ ....

أ. Ini adalah Petani
ب. Ini adalah Pedagang
ج. Ini adalah Penjahit
د. Ini adalah Pegawai

٢. مَعْنَى "**تَاجِرٌ**" هُوَ ....

أ. Arsitek
ب. Nelayan
ج. Koki
د. Pedagang

٣. Apa bahasa Arab nya "Polisi"? ....

أ. طَبِيْبٌ
ب. مُدَرِّسٌ
ج. شُرْطِيٌّ
د. جُنْدِيٌّ

٤. هَذَا أَخِيْ، هُوَ طَالِبٌ

Arti kata yang bergaris bawah adalah ....

أ. Guru
ب. Siswa
ج. Tentara
د. Insinyur

٥. تِلْكَ عَمَّتِيْ، هِيَ طَبِيْبَةٌ

Arti kata yang bergaris bawah adalah ....

أ. Dokter
ب. Pilot
ج. Sopir
د. Perawat

٦. Susunlah huruf-huruf ini menjadi sebuah kata!
(ظ – و – ة – م – ف)

أ. سَائِقٌ
ب. مُوَظَّفَةٌ
ج. طَبَّاخٌ
د. طَيَّارٌ

٧. هَذِهِ أُخْتِيْ، هِيَ مُدَرِّسَةٌ

Arti kata yang bergaris bawah adalah ....

أ. Teknisi
ب. Fotografer

ج. Guru　　د. Pengusaha

٨. مَعْنَى كَلِمَةُ "**ذَلِكَ مُمَرِّضٌ**" هُوَ ....

أ. Itu adalah Pelukis　　ب. Itu adalah Musisi
ج. Itu adalah Apoteker　　د. Itu adalah Perawat

٩. Apa bahasa Arab nya "Pilot"? ....

أ. طَيَّارُ　　ب. حَانُوْتِيٌّ
ج. مُوْسِيْقِيٌّ　　د. سِيْنَمَائِيٌّ

١٠. Susunlah huruf-huruf ini menjadi sebuah kata!
(ا — ف — ي — ص — ح)

أ. مُضِيْفَةٌ　　ب. صَحَافِيٌّ
ج. صَيْدَلِيٌّ　　د. تَسْوِيْقُ

١١. مَعْنَى "**صَيْدَلِيٌّ**" هُوَ ....

أ. Akuntan　　ب. Dokter
ج. Apoteker　　د. Petani

١٢. مَعْنَى "**مُهَنْدِسٌ**" هُوَ ....

أ. Siswa　　ب. Pegawai
ج. Guru　　د. Insinyur

١٣. هَلْ مِهْنَةُ جَدَّةُ عُمَرٍ مُمَرِّضَةٌ ؟لَا، بَلْ هِيَ خَيَّاطَةٌ
Arti kata yang bergaris bawah adalah ....

أ. Perawat　　ب. Pedagang
ج. Penjahit　　د. Dokter

١٤. Susunlah huruf-huruf ini menjadi sebuah kata!
(ا – ق — س — ر)

أ. بَائِعَةٌ　　ب. سَائِقٌ
ج. شُرْطِيٌّ　　د. رَاقِصٌ

١٥. اِسْمِيْ عَلِي، أَنَا جُنْدِيٌّ
Arti kalimat yang bergaris bawah adalah ....

أ. Saya adalah Tentara　　ب. Saya adalah Sopir

ج. Saya adalah Jurnalis

د. Saya adalah Musisi

١٦. Apa bahasa Arab nya "Pelukis"? ....

أ. مُؤَلِّفُ

ب. رَسَّامُ

ج. طَبَّاخُ

د. فَلَّاحُ

١٧. مَعْنَى "**طَبَّاخٌ**" هُوَ ....

أ. Nelayan

ب. Pedagang

ج. Koki

د. Polisi

١٨. Susunlah huruf-huruf ini menjadi sebuah kata!

(د — ا — ي — ص — ك — ال — س — م)

أ. طَالِبٌ

ب. مُدَرِّسٌ

ج. جُنْدِيٌّ

د. صَيَّادُ السَّمَكِ

١٩. هَلْ عَمُّ عُمَرُ تَاجِرٌ؟ لَا، بَلْ هُوَ مُحَكِّمٌ

Arti kata yang bergaris bawah adalah....

أ. Wasit

ب. Aktor

ج. Pilot

د. Arsitek

٢٠. مَا مِهْنَةُ أَخُ حَمْدَانُ؟ هُوَ الْمُغَنِّيُ

أ. Penyanyi

ب. Profesi

ج. Rumah

د. Keluarga

الملحق السادس "الكتاب الدراسي: اللغة العربية"

الملحق السابع "مادة الكتاب الدراسي: المفردات"

ب أُنْظُرْ وَاسْتَمِعْ وَأَعِدْ !

Ayo cermati, dengarkan dan ulangi nama-nama anggota keluarga di bawah ini!

جَدٌّ — جَدَّةٌ

أَبٌ — أُمٌّ — عَمٌّ — عَمَّةٌ

بِنْتٌ — اِبْنٌ — أَخٌ صَغِيْرٌ — أُخْتٌ صَغِيْرَةٌ

ج صِلْ Sambungkan!

صِلِ الصُّوَرَ الْآتِيَةَ بِالْأَجْوِبَةِ الصَّحِيْحَةِ !

Sambunglah gambar berikut ini dengan kata yang sesuai!

•	•	•	•	•
جَدٌّ	أُخْتٌ صَغِيْرَةٌ	أُمٌّ	جَدَّةٌ	أَبٌ

BAHASA ARAB KELAS IV MADRASAH IBTIDAIYAH 53

الْجَدُّ : وَأَنَا سَأَقْرَأُ الْقُرْآنَ.

ب أُنْظُرْ وَاسْتَمِعْ وَأَعِدْ!

Cermati, dengarkan dan ulangi kata-kata di bawah ini dengan baik dan benar!

يَغْسِلُ — عُطْلَةٌ — عَمَلٌ

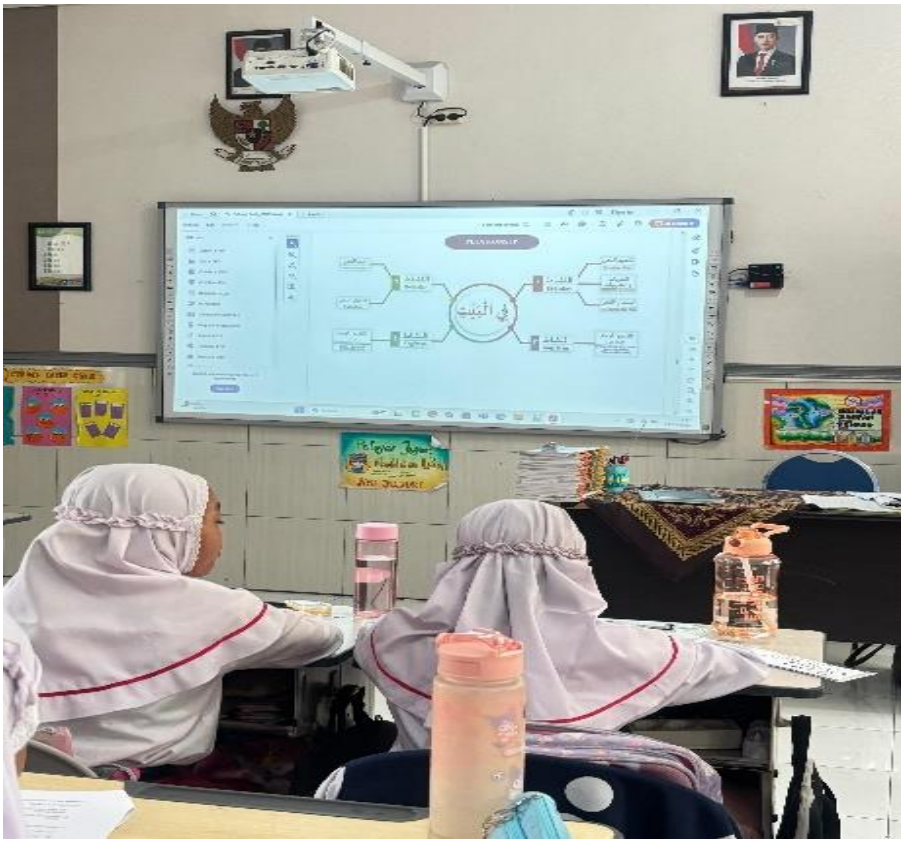
64 BAHASA ARAB KELAS 4 MADRASAH IBTIDAIYAH

يَقْرَأُ — يَسْقِي — يَطْبُخُ

يَكْوِي — أَطْبَاقٌ — يَكْنُسُ

الملحق الثامن "الوثائق البحث"

١. صورة اختبار القبلي على التعلم المفردات بدون استخدام اللعبة (Blooket)



٢. صورة شرحت الباحثة عن الخطوات استخدام اللعبة (Blooket)

٣. صورة تطبيق التعلم المفردات باستخدام اللعبة (Blooket)

٤. صورة اختبار البعدي على التعلم المفردات باستخدام اللعبة (Blooket)

السيرة الذاتية

الاسم : أوكتا شاكلة سلسبيلا

التاريخ ومحل الميلاد : بانجوانجي، ٠٦ أوكتوبر ٢٠٠٠

الجنسية : إندونيسي

البريد الإلكتروني : octasyakila06@gmail.com

الخبرات التربية :

الرقم	الخبرات التربوية	السنة
١	روضة الأطفال الهداية بانجوانجي	٢٠٠٦ – ٢٠٠٧
٢	مدرسة الإبتدائية الاسلامية الهداية بانجوانجي	٢٠٠٧ – ٢٠١٢
٣	مدرسة المتوسطة الاسلامية معهد الكوثر بانجوانجي	٢٠١٣ – ٢٠١٥
٤	مدرسة الثانوية معهد الكوثر بانجوانجي	٢٠١٦ — ٢٠١٨
٥	جامعة الاسلامية الحكومية كيائي الحاج أحمد صديق جمبر	٢٠١٨ – ٢٠٢٣

البحوث العلمية المنشورة:

Content Analysis of Arabic Vocabulary in Al Quran For The Improvement of Emotional Intelligence https://doi.org/10.18860/ling.v19i1.25543
Dalilu ‘I’dadi Al Wahdat At Ta’limiyah Al Ibda’iyah Lita’allumi Al Lughah Al ‘Arabiyah https://doi.org/10.32505/intisyar.v9i2.8739
Louis Maalouf dan Pendekatannya dalam Menulis Al-Munjid https://doi.org/10.17977/um064v4i102024p995-1001