تطبيق لعبة الضفدع القافز (Froggy Jumps) في تعليم المفردات بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الرابعة بليتار

البحث الجامعي

إعداد:

سيتي مصفوفة

الرقم الجامعي: ٢١٠١٠٤١١٠١٠٢

قسم تعليم اللغة العربية

كلية علوم التربية والتعليم

جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج

٢٠٢٥

تطبيق لعبة الضفدع القافز (Froggy Jumps) في تعليم المفردات بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الرابعة بليتار

البحث الجامعي

إعداد:

سيتي مصفوفة

الرقم الجامعي: ٢١٠١٠٤١١٠١٠٢

قسم تعليم اللغة العربية

كلية علوم التربية والتعليم

جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج

٢٠٢٥

خطاب الموافقة

البحث الجامعى بعنوان "تطبيق لعبة الضفدع القافز (Froggy Jumps) في تقييم إكتساب المفردات بمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٤ بليتار" الذي قدمته سيتي مصفوفة قد فحصته المشرفة ووافقت على تقديمه أمام مجلس المناقشة في ١٢ يونيو ٢٠٢٥

مجلس المناقشة

المشرفة،

ريسنا ريانتي ساري الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٨٨٠٤١٨٢٠١٩٠٣٢٠٠٨

رئيس القسم

الدكتور الحاج بشري مصطفى الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٧٢١٢١١٢٠٠٠٣١٠٠٣

تقرير مجلس المناقش

البحث العلمي بعنوان "تطبيق لعبة الضفدع القافز (Froggy Jumps) في تعليم المفردات بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الرابعة بليتار" الذي قدمته سيتي مصفوفة قد فحصته المشرفة ووافقت على تقديمه أمام مجلس المناقشة في ٢٦ يونيو ٢٠٢٥

مجلس المناقشة

المناقش الرئيسي

الأستاذ الدكتور الحاج توفيق الرحمان الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٧٧٠١١٨٢٠٠٣١٢١٠٠

(.....)

الرئيس

محمد فاروق الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٨٩٠١٠٧٢٠٢٠١٢١٠٠

(.....)

السكرتير

ريسنا ريانتي ساري الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٨٨٠٤١٨٢٠١٩٠٣٢٠٠٨

(.....)

عميد كلية علوم التربية و التعليم

الأستاذ الدكتور الحاج نور علي الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٦٥٠٤٠٣١٩٩٨٠٣١٠٠٢

مواعيد الإشراف

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
Jalan Gajayana Nomor 50, Telepon (0341)551354, Fax. (0341) 572533
Website: http://www.uin-malang.ac.id Email: info@uin-malang.ac.id

JURNAL BIMBINGAN SKRIPSI/TESIS/DISERTASI

IDENTITAS MAHASISWA

NIM	:	210104110102
Nama	:	SITI MASPUFAH
Fakultas	:	ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jurusan	:	PENDIDIKAN BAHASA ARAB
Dosen Pembimbing 1	:	RISNA RIANTI SARI,M.Pd.I
Dosen Pembimbing 2	:	
Judul Skripsi/Tesis/Disertasi	:	استخدام لعبة (froggy jumps) لترقية كفاءة المفردات بمدرسة الثانوية ٤ بليتار

IDENTITAS BIMBINGAN

No	Tanggal Bimbingan	Nama Pembimbing	Deskripsi Proses Bimbingan	Tahun Akademik	Status
1	08 Oktober 2024	RISNA RIANTI SARI,M.Pd.I	Bimbingan terkait outline judul penelitian	Ganjil 2024/2025	Sudah Dikoreksi
2	24 Oktober 2024	RISNA RIANTI SARI,M.Pd.I	Ganti judul yang kedua yang kemudian di setujui oleh dosen pembimbing	Ganjil 2024/2025	Sudah Dikoreksi
3	13 November 2024	RISNA RIANTI SARI,M.Pd.I	Bimbingan online menyetorkan bab 1,2,3 menggunakan pdf	Ganjil 2024/2025	Sudah Dikoreksi
4	20 November 2024	RISNA RIANTI SARI,M.Pd.I	Bimbingan offline dengan revisi diantaranya belum ada orisinalitas penelitian, variabel penelitian, dan bab 2 yg bagian awal diganti penjelasan yg dipaparkan karena yang sebelumnya sama dengan bab 1, istiqomah mau memakai / وسائط وسائل	Ganjil 2024/2025	Sudah Dikoreksi
5	28 November 2024	RISNA RIANTI SARI,M.Pd.I	Penambahan referensi dan acc proposal	Ganjil 2024/2025	Sudah Dikoreksi
6	11 Februari 2025	RISNA RIANTI SARI,M.Pd.I	Ujian Proposal	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
7	25 April 2025	RISNA RIANTI SARI,M.Pd.I	Revisi Seminar Proposal	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
8	30 April 2025	RISNA RIANTI SARI,M.Pd.I	Bimbingan instrumen penelitian (pre test-post test)	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
9	05 Mei 2025	RISNA RIANTI SARI,M.Pd.I	Revisi instrumen dan mengirimkan capaian pembelajaran	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
10	19 Mei 2025	RISNA RIANTI SARI,M.Pd.I	Bimbingan bab 4	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
11	12 Juni 2025	RISNA RIANTI SARI,M.Pd.I	Bimbingan bab 1-6	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
12	13 Juni 2025	RISNA RIANTI SARI,M.Pd.I	Revisi bab 1-6	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi

Telah disetujui
Untuk mengajukan ujian Skripsi/Tesis/Desertasi

Malang, _____

Dosen Pembimbing 2

_____

Dosen Pembimbing 1

RISNA RIANTI SARI,M.Pd.I

Kajur / Kaprodi,

CS Dipindai dengan CamScanner

إقرار الباحثة

بسم الله الرحمن الرحيم

أنا الموقع أدناه

الإسم : سيتي مصفوفة

الرقم الجامعي : ٢١٠١٠٤١١٠١٠٢

عنوان البحث : **تطبيق لعبة الضفدع القافز** (Froggy Jumps) **في تعليم المفردات بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الرابعة بليتار**

أقر بأن هذا البحث الذي حضرته لاستيفاء بعض الشروط لنيل درجة البكالوريوس في قسم تعليم اللغة العربية كلية علوم التربية والتعليم جامعة مولانا مالك إبراهيم مالانج قد كتبته بنفسي وليس من حق غيري. وإذا ادعى أحد في المستقبل أنه من حقه وليس من حق فأنا أتحمل المسؤولية على ذلك ولن تكون المسؤولية على الجنة المناقشة

صاحبة الإقرار

سيتي مصفوفة

الرقم الجامعي: ٢١٠١٠٤١١٠١٠٢

شعار

وَالَّذِيْنَ جَاهَدُوْا فِيْنَا لَنَهْدِيَنَّهُمْ سُبُلَنَاۗ وَاِنَّ اللّٰهَ لَمَعَ الْمُحْسِنِيْنَ

﴿العنكبوت : ٦٩﴾

الإهداء

أهدي هذا البحث الجامعي إلي:

أبي معروف علي وأمي مستقيمة

المكرّم الشيخ الحاج محمّد حسيني الحافظ وعائلته

المكرّم بويا نفيس مهاجر وعائلته

وإلى عائلة سلفي في بليتار

إلى أخي أحمد مخلصين

مشايخي و أساتيذي و أستاذات

(وجميع أهلي الأحباء على دعائهم على النجاح في جميع أمورى وخاصة في الحياة والتعليم)

كلمة الشكر والتقدير

الحمد لله رب العالمين، الذي وفقني وأعانني على إتمام هذا البحث العلمي الذي يحمل عنوان "تطبيق لعبة الضفدع القافز (Froggy Jumps) في تعليم المفردات بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الرابعة بليتار"، وأصلي وأسلم على النبي الكريم، سيدنا محمد ﷺ ، وعلى آله وصحبه أجمعين، ومن تبعهم بإحسان إلى يوم الدين.

وقد كتب هذا البحث استيفاء لأحد متطلبات نيل درجة بكالوريوس (الليسانس) في برنامج تعليم اللغة العربية. ولا يخفى أن هذا العمل لم يكن ليكتمل لولا عون الله تعالى أولا، ثم بفضل دعم ومساندة العديد من الأطراف. ولذلك، أود أن أقدم خالص شكري وتقديري إلى كل من:

١. والدي العزيزين, الذين قدما لي الدعاء والدعم والحب الذي لا ينتهي. أسأل الله تعالى أن يتقبل جهدكما وتضحياتكما ويجعلهما في ميزان حسناتكما أنتما مصدر إلهام وسند لي في مواجهة كل التحديات في الحياة
٢. الأستاذة المشرفة على البحث، ريسنا ريانتي ساري الماجستير، الذي قدم لي الإرشادات والعلم والدعم الثمين طوال عملية البحث. أنا ممتن جداً للوقت والاهتمام الذي قدمته.
٣. أساتيذى وأساتذتى في قسم تعليم اللغة العربية، الذين لم يبخلوا علينا بعلمهم الغزير ونصائحهم القيمة.
٤. إدارة المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٤ بليتار، ولا سيما الأستاذات والطالبات اللواتي شاركن في هذا البحث كمصادر ميدانية، فجزاهن الله خيرا.
٥. أصدقائي الأعزاء في فصل "ج" الزاهين، الذين كانوا مصدر تشجيع ومناقشات مثمرة ودعماً متبادلاً طوال فترة هذه الرحلة. أنتم جعلتم هذه التجربة أكثر معنى
٦. جميع الأطراف التي ساهمت سواء بشكل مباشر أو غير مباشر في هذا البحث. شكرا لكم على التعاون والمساعدة التي قدمتموها لإنجاز هذا العمل

وإني أقر بأن هذا البحث لا يخلو من النقص والقصور، فإن وُجد فيه خلل أو تقصير، فذلك من نفسي، وأرحب بكل نقد بناء واقتراح مفيد لأجل التحسين والتطوير.

وفي الختام، أسأل الله تعالى أن يجعل هذا العمل نافعا ومباركًا، وأن يُسهم في خدمة تعليم اللغة العربية وتطوير أساليب تعلم علم النحو، لا سيما في بيئة التعليم الديني.

مالانج ٢٦ يونيو ٢٠٢٥

سيتي مصفوفة

الرقم الجامعي: ٢١٠١٠٤١١٠١٠٢

محتويات البحث

خطاب الموافقة..... ب

تقرير مجلس المناقشة.....ج

مواعيد الإشراف..... د

إقرار الباحثة.....هـ

شعار.....و

الإهداء.....ز

كلمة الشكر والتقدير.....ح

محتويات البحث ..... ي

مستخلص البحث..... ١

الفصل الأول: الإطار العام ٤

أ. خلفية البحث..... ٤

ب. أسئلة البحث ٦

ج. حدود البحث..... ٦

د. أهداف البحث..... ٦

هـ. فوائد البحث ٧

و. الدراسات السابقة ٧

ز. تحديد المصطلحا..... ..... ١١

ح. فرضية العمل..... ١١

الفصل الثاني: الإطار النظري ١٢

المبحث الأول: اللعبة في تعلم ١٢

أ. فهم اللعبة ١٢

ب.اللعبة في تعلم اللغة العربية ١٤

ج. وسائل التليم التعليمية..... ١٥
د. المفردات في تعليم اللغة العربية..... ٢١
هـ. تطبيق الضفدع القافز في تعليم المفردات العربية..... ٢٤
الفصل الثالث: منهج البحث..... ٢٥
أ. مدخل البحث ونوعه.....٢٥
ب.ميدان البحث..... ٢٥
ج. مجتمع البحث وعينته.....٢٥
د. البيانات ومصادرها.....٢٦
هـ. أسلوب جمع البيانات..... ٢٦
و. أدوات البحث.....٢٧
ز. صدق البيانات وثباتها.....٢٧
ح. تحليل البيانات..... ٢٩
ط. إجراء البحث..... ٣١
الباب الرابع : عرض البيانات ونتائج البحث..... ٣٢
أ. تطبيق لعبة الضفدع القافز في تعليم المفردات بالمدرسة المتوسطة..... ٣٢
ب.فعالية تطبيق وسائل اللعبة الضفدع القافز في تقييم إكتساب المفردات مفردات اللغة العربية لدى طلاب الصف السابع في مدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٤بليتار..... ٣٨
ج التحليل الاستدلالي..... ٤٥
الفصل الخامس: مناقشة البحث..... ٤٩
أ. ارتباط النتائج الإحصائية بالنظرية التربوية..... ٤٩
ب.ارتباط النتائج بالنظريات التربوية.....٥٠
ج ارتباط النتائج بالدراسات السابقة..... ٥٠
د. الآثار التربوية للنتائج..... ٥١

الفص السادس: الختام..... ٥٢
أ. الخلاصة..... ٥٢
ب. الإقتراحات..... ٥٢
قائمة المراجع..... ٥٣
الملاحق.....٥٦
السيرة الذانية..... ٦٥

مستخلص البحث

مصفوفة، سيتي. ٢٠٢٥. تطبيق لعبة الضفدع القافز في تعليم المفردات في مدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الرابعة بليتار. أطروحة. تعليم اللغة العربية. كلية علوم التربية والتعليم. جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشرفة: الأستاذة ريسنا ريانتي ساري الماجستير.

الكلمات المفتاحية: *المفردات، اللغة العربية، الضفدع القافز، وسائل التعلم، التعليم.*

يُعدّ إتقان المفردات أحد أهمّ عناصر تعلّم اللغة العربية. واستنادًا إلى نتائج الملاحظات الأولية في مدرسة الإسلامية الحكومية الرابعة بليتار، وُجد أن الطلاب واجهوا صعوبة في حفظ المفردات وفهمها نظرًا لاعتماد أسلوب التعلّم أحادي الاتجاه. ولذلك، تُعدُّ وسائل تعليمية شيّقة وتفاعلية ضرورية لزيادة دافعية الطلاب وفهمهم. ومن بين هذه الوسائل لعبة "قفزات الضفادع"، التي يُتوقع أن تُمثّل وسيلةً لتقييم وتحسين اكتساب الطلاب للمفردات العربية. وتتمثّل مشكلة هذه الدراسة في كيفية تطبيق لعبة "الضفدع القافز" في تقييم المفردات، ومدى فعاليتها في تحسين إتقان طلاب الفصل السابع في مدرسة المتوسطة الإسلامية الرابعة بليتار للمفردات العربية.

تعتمد هذه الدراسة على منهج كمي شبه تجريبي. وصممت الدراسة باستخدام تصميم مجموعة ضابطة غير متكافئة، تتضمن فصلًا تجريبيًا وفصلًا ضابطًا. وتم جمع البيانات من خلال الملاحظة، والاختبار القبلي والبعدي، والتوثيق. وحُلّلت البيانات باستخدام اختبارات التوزيع الطبيعي واختبارات t، باستخدام برنامج SPSS٢٦، لتحديد أهمية تحسين نتائج تعلم الطلاب للمفردات بعد استخدام لعبة الضفدع القافز.

أظهرت النتائج ارتفاعًا ملحوظًا في نتائج الاختبار البعدي مقارنةً بالاختبار القبلي في الصف التجريبي. وارتفع متوسط القيمة من ٧٣,٩٤ إلى ٨٦,٠٠، بقيمة دلالة ٠,٠٠٠ (<٠,٠٥)، مما يدل على فعالية استخدام لعبة " الضفدع القافز " في تحسين إتقان الطلاب للمفردات العربية. كما تُضفي جوًا من المرح والتفاعلية على التعلم، وتزيد من دافعية الطلاب لمتابعة الدرس. وبالتالي، يُمكن أن يكون استخدام ألعاب " الضفدع القافز" التعليمية وسيلة تعليمية بديلة وفعالة في تقييم اكتساب المفردات.

يمكن تفسير الفرضية على أنها إجابة مؤقتة لمشكلة البحث حتى يتم جمع الأدلة من خلال البيانات التي تم جمعها. لذا فإن الفرضية في هذا البحث هي:

(Hi): هناك زيادة في تعليم المفردات بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الرابعة بليتار.

(Ho): لا توجد زيادة في تعليم المفردات بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الرابعة بليتار.

ABSTRAK

Maspufah, Siti. 2025. Application of Froggy Jumps Game in Vocabulary Acquisition Assessment at MTsN 4 Blitar. Thesis. Arabic Language Education. Faculty of Tarbiyah and Teacher Training. State Islamic University of Maulana Malik Ibrahim Malang. Supervisor: Ustadzah Risna Rianti Sari, M.Pd.I

Keyword: *vocabulary, Arabic, Froggy Jumps, learning media, assessment.*

Vocabulary mastery is one of the important components in learning Arabic. Based on the results of initial observations at MTsN 4 Blitar, it was found that students had difficulty memorizing and understanding vocabulary because the learning method was still one-way. For this reason, interesting and interactive learning media are needed to increase student motivation and understanding. One of the media used is the Froggy Jumps game, which is expected to be a means to assess and improve students' Arabic vocabulary acquisition. The formulation of the problem in this study is how to apply the Froggy Jumps media in vocabulary assessment, and how effective its use is in improving Arabic vocabulary mastery of grade 7 students at MTsN 4 Blitar.

This study uses a quantitative approach with a quasi-experimental method. The research design used is a non-equivalent control group design, which involves an experimental class and a control class. Data collection techniques are carried out through observation, pre-test and post-test tests, and documentation. Data analysis was carried out using normality tests and t-tests with the help of SPSS 26 software to determine the significance of improving students' vocabulary learning outcomes after using the Froggy Jumps game media.

The results showed that there was a significant increase in the post-test results compared to the pre-test in the experimental class. The average value increased from 73.94 to 86.00 with a significance value of 0.000 (<0.05), which indicates that the use of Froggy Jumps game media is effective in improving students' mastery of Arabic vocabulary. In addition, the learning atmosphere becomes more fun and interactive, and increases students' motivation in following the lesson. Thus, the use of Froggy Jumps educational games can be an alternative effective learning media in vocabulary acquisition assessment.

A hypothesis can be interpreted as a provisional answer to a research problem until evidence is gathered through the collected data. Therefore, the hypothesis in this research is:

(Hi): There is an increase in vocabulary instruction at the 4th State Islamic Junior High School in Blitar.

(Ho): There is no increase in vocabulary instruction at the 4th State Islamic Junior High School in Blitar.

ABSTRAK

Maspufah, Siti.2025**.** Aplikasi Permainan Froggy Jumps dalam Asesmen Akuisisi Kosakata di MTsN 4 Blitar. Skripsi. Pendidikan Bahasa Aarab. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Dosen Pembimbing: Ustadzah Risna Rianti Sari, M.Pd.I

Kata kunci: *kosakata, bahasa Arab, Froggy Jumps, media pembelajaran, asesmen.*

Penguasaan kosakata merupakan salah satu komponen penting dalam pembelajaran bahasa Arab. Berdasarkan hasil observasi awal di MTsN 4 Blitar, ditemukan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam menghafal dan memahami kosakata karena metode pembelajaran yang masih bersifat satu arah. Untuk itu, diperlukan media pembelajaran yang menarik dan interaktif guna meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa. Salah satu media yang digunakan adalah permainan Froggy Jumps, yang diharapkan dapat menjadi sarana untuk menilai sekaligus meningkatkan akuisisi kosakata bahasa Arab siswa. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana penerapan media Froggy Jumps dalam asesmen kosakata, serta seberapa efektif penggunaannya dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa kelas 7 di MTsN 4 Blitar.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi-eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah non-equivalent control group design, yang melibatkan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes pre-test dan post-test, serta dokumentasi. Analisis data dilakukan menggunakan uji normalitas dan uji-t dengan bantuan software SPSS 26 untuk mengetahui signifikansi peningkatan hasil belajar kosakata siswa setelah menggunakan media permainan Froggy Jumps.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan signifikan pada hasil post-test dibandingkan dengan pre-test di kelas eksperimen. Rata-rata nilai meningkat dari 73,94 menjadi 86,00 dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 (< 0,05), yang menunjukkan bahwa penggunaan media permainan Froggy Jumps efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa. Selain itu, suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan interaktif, serta meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran. Dengan demikian, penggunaan permainan edukatif Froggy Jumps dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif dalam asesmen akuisisi kosakata.

Hipotesis dapat diartikan sebagai jawaban sementara terhadap suatu masalah penelitian hingga bukti dikumpulkan melalui data yang terkumpul. Oleh karena itu, hipotesis dalam penelitian ini adalah:

(Hi): Terdapat peningkatan dalam pengajaran kosakata bahasa arab di MTsN 4 Blitar.

(Ho): Tidak terdapat peningkatan dalam pengajaran kosakata bahasa arab di MTsN 4 Blitar.

الفصل الأول
الإطار العام

أ- خلفية البحث

المفردات هي أحد العناصر اللغوية التي يجب على طلاب اللغات الأجنبية، بما فيها اللغة العربية، أن يمتلكوها ويتقنوها[1]. يمكن للمفردات الكافية للغة العربية أن تدعم شخصًا ما في التواصل والكتابة بتلك اللغة. ومن هنا يمكن القول إن التحدث والكتابة، وهي مهارات لغوية، يجب أن تكون مدعومة بمعارف غنية ومنتجة وفعلية وإتقان للمفردات. ولهذا السبب، هناك حاجة إلى الوسائل المناسبة في سياق تعلم مفردات اللغة العربية حتى يمكن تحقيق الحاجة إلى المفردات في تعليم اللغة العربية.

بناءً على نتائج الملاحظات التي أجراها الباحثة في مدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الرابعة بليتار ، واجه الطلاب العديد من العقبات في تعليم اللغة العربية. إحدى المشكلات التي تواجهها عندما تستخدم عملية التعلم في الفصل الدراسي الاتصال أحادي الاتجاه فقط، حيث يقوم معليم اللغة العربية للصف السابع بالتدريس فقط باستخدام نموذج المحاضرة والحفظ. ونتيجة لذلك، يجد الطلاب في عملية التعليم صعوبة في حفظ المفردات، مثل صعوبة تحديد معنى الكلمات من مفرداتهم العربية. في الواقع، لكل فصل جديد، يجب على الطلاب إتقان المفردات أولاً حتى يتمكنوا من فهم الدرس التالي بشكل أكبر. ولذلك، سيكون من الأفضل أن يستخدم التعليم المتنوع وسائل مثيرة للاهتمام وممتعة حتى يصبح التعلم أكثر فعالية وكفاءة.

إحدى الوسائل المستخدمة لإتقان المفردات هي لعبة الضفداع القافز. مع هذه الوسائل سيتم تقديم الرسائل أو المواد بشكل أفضل وجذب الانتباه. عدا عن ذلك فإن المادة ستكون أسهل في التذكر والانطباع سيكون أعمق، لأن المادة أقرب إلى الأطفال، وذلك باستخدام أدوات يمكن أن تكون صوتية ومرئية، كما يمكن الاستمتاع بها في نفس الوقت بالحواس الخمس البصر والسمع (السمعي والبصري). إن دور وسائل إعلام الضفداع القافز

[1] Umi Hijriyah, *Analisis Pembelajaran Mufrodat dan Struktur Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah.* (Surabaya: CV Gemilang, 2018), h. 12

مهم جداً، لأن الإنسان نفسياً يميل أكثر نحو كل ما هو جميل وجيد ويلفت الانتباه، ومن بينها استخدام وسائل إعلام قفزات الضفدع.

يعد الإعلام أحد العناصر التي يمكن أن تحفز عملية التعلم لدى الطلاب، بحيث تتمكن من تشجيع عملية التعليم والتعلم. [٢]دور وسائل الإعلام هو فقط مساعدة المعلمين في التدريس. يمكن استخدام أشكال مختلفة من الوسائل لتحسين تجربة التعلم في اتجاه أكثر واقعية، ولهذا السبب هناك حاجة إلى أدوات مثيرة للاهتمام لتسهيل عملية التعليم. وهنا تكمن أهمية عامل الوسائل التعليمية في عملية التعليم والتعلم.

لعبة الضفدع القافز، والتي تعني قفز الضفدع، هي لعبة حيث يتعين على اللاعبين توجيه شخصية الضفدع القافز إلى الشاطئ والقفز على ورقة اللوتس بالإجابة الصحيحة. الكلمات التي سيتم تضمينها في اللعبة هي الكلمات الأكثر شهرة والقريبة من بيئتها. وقد بدأ استخدام الضفدع القافز بشكل متكرر في التعلم، بحيث يشعر الطلاب بالسعادة والحماس في تنفيذ تعلم اللغة العربية، وخاصة في إتقان المفردات.[٣]

اختارت الباحثة الضفدع القافز كوسيلة، والتي يمكن أن تجعل الجو أكثر متعة بحيث يمكن القضاء على الملل في الفصول الدراسية. سيكون من الأسهل على الطلاب إتقان المفردات إذا تمكنوا من رؤية الأشياء وتسمية المفردات العربية واحدة تلو الأخرى.

ولذلك يرى الباحثة أنه من خلال تطبيق استخدام وسائل الضفدع القافز على طلاب الفصل السابع لإتقان مفرداتهم. ومن المأمول أن تسهل عملية أو إكتساب المفردات باستخدام هذه الوسائل على الطلاب إتقان مفردات اللغة العربية.

وبناء على ما سبق قامت الباحثة بإجراء بحث بعنوان " **تطبيق لعبة الضفدع القافز (Froggy Jumps) في تعليم المفردات بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الرابعة بليتار**"

---

[2] Ulin Nuha, *Metodologi Super Efektif Pembelajaran Bahasa Arab.* (Yogyakarta: Diva Press, 2012), hlm.60

[3] Sumlati dkk, *Metode Pembelajaran,* (Bandung: CV Wacana Prima, 2008), hlm. 101

ب- أسئلة البحث

على أساس ما تقدم من خلفية البحث ومشكلات البحث فيمكن الباحثة أن تحول بالجهد تحديد هذا البحث. ومن أجل ذلك تضع الباحثة أسئلة البحث كما يلي:

١. كيف تطبق وسائل الألعاب الضفدع القافز في تعليم المفردات اللغة العربية لطلاب الفصل السابع في مدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الرابعة بليتار ؟

٢. ما مدى فعالية استخدام وسائل اللعبة الضفدع القافز في تعليم المفردات اللغة العربية لدى طلاب الصف السابع في مدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الرابعة بليتار ؟

ج- حدود البحث

١. الحدود الموضوعية

أ. كتاب في مدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الرابعة بليتار

ب. الدرس الثلث: البيت

٢. الحدود المكانية

اختارت الباحثة هذا البحث للفصل السابع في مدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الرابعة بليتار

٣. الحدود الزمانية :

يتم هذا البحث في شهر أبريل

تحددت الباحثة البحث في العام الدراسى ٢٠٢٥

٤. يمكن للطلاب حفظ خمسة وعشرين كلمة عن المنزل

د- أهداف البحث

بناء على أسئلة البحث المذكورة، فأهداف هذا البحث التي أرادتها الباحثة هي:

١. وصف تطبيق لعبة الضفدع القافز إلى تحسين إتقان مفردات اللغة العربية لدى طلاب الصف السابع في مدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الرابعة بليتار

٢. وصف فعالية استخدام وسائل لعبة الضفدع القافز لتحسين إتقان مفردات اللغة العربية لدى طلاب الفصل السابع في مدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الرابعة بليتار

هـ- فوائد البحث

ومن المتوقع أن يقدم هذا البحث فوائد من الناحيتين النظرية والعملية

أ- الفوائد النظرية

ومن المأمول أن توفر نتائج هذا البحث فوائد في تطوير تعلم اللغة العربية من أجل استخدام أفضل لوسائل الضفدع القافز.

ب- الفوائد العملية

ومن المؤمل أن تكون الفوائد العملية لنتائج هذا البحث مفيدة للباحثين والمعلمين والطلاب الآخرين.

١) للطلاب والباحثين الآخرين

ومن المأمول أن يتم استخدام هذا الباحث من قبل باحثين آخرين كمراجعة للأدبيات لتطوير دراسات أخرى حول وسائل بطاقات الفلاش.

٢) للمعلمين

يمكن استخدام هذا البحث كمرجع لوسائل التعليم المبتكرة للمعلمين، حيث يمكنهم استخدام بطاقات الفلاش كشكل من أشكال التعليم التي يمكن تطبيقها في الفصل الدراسي.

٣) للطلاب

ومن المأمول أن يساعد هذا البحث في تحسين نتائج تعلم الطلاب في تعليم المفردات اللغة العربية.

و- الدراسات السابقة

يعتمد هذا البحث على عدة دراسات سابقة، والتي يتضمنها هذا البحث على النحو التالي:

١. إنداه دوا نيتا ناسوتيون، هاسريان رودي سيتياوان (٢٠٢٤) بعنوان "تطبيق وسائل بطاقات الفلاش في زيادة إتقان الطلاب للمفردات العربية في دار ياكسما للتعليم

المدني"[٤]. وصياغة المشكلة في هذا البحث هي: – هل يمكن أن يؤدي استخدام الوسائل المصورة إلى تحسين إتقان المفردات في تعليم اللغة العربية لدى طلاب دار ياكسما مدني التعليمية؟

أظهرت نتائج البحث أن: – استخدام الوسائل المصورة يمكن أن يحسن إتقان المفردات في تعليم اللغة العربية لدى الطلاب في دار التعلم ياكسما مدني.

٢. سيف أنور، جاسي. (٢٠٢٤) بعنوان "تطوير وسائل التعليم القائمة على الألعاب التعليمية لزيادة نشاط الطلاب في مواد التزلج"[٥]. تتلخص مشكلة الدراسة في: انخفاض مستوى نشاط الطلبة في دراسة تاريخ الثقافة الإسلامية، فهل يقدم هذا حلاً مبتكراً باستخدام هذه اللعبة؟ وتظهر نتائج البحث أن: استخدام هذه اللعبة يشجع بشكل كبير على زيادة نشاط الطلاب في عملية التعليم ويظهر فهمًا متزايدًا للمواد المقدمة.

٣. إرفيان ساتريا برايوجا، آي.، براتومو، دبليو، وبوجي ليستاري بي (٢٠٢٤)بعنوان "زيادة اهتمام الطلاب بالتعلم باستخدام نموذج التعلم القائم على حل المشكلات بمساعدة الضفدع القافز في العلوم وتعلم العلوم في الفصل الخامس" في المدرسة الابتدائية بانجير٥ بانجير". وصياغة المشكلة في هذا البحث هي: – هل يمكن أن يؤدي استخدام أو تطبيق وسائل البطاقات التعليمية إلى زيادة مفردات اللغة العربية؟ تظهر نتائج البحث أن: استخدام منصة educaplay يمكن أن يشجع جوانب مختلفة من تعلم الطلاب.

جدول أوجه التشابه والاختلاف في البحوث السابقة

رقم	اسم الباحث	عنوان البحث	المساواة	اختلاف
١	إنداة دوا نيتا ناسوتيون،	تطبيق وسائط بطاقات الفلاش	١. تحسين إتقان المفردات العربية	١. تطوير لعبة للهواتف المحمولة

[4] Indah Doa Nita Nasution dan Hasrian Rudi Setiawan, *Penerapan Media Flash Card dalam Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Peserta Didik di Rumah Belajar Madani Yakesma*, dalam Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal, Vol. 6 No. 2 (2024), hlm. 1–10.

[5] Saiful Anwar dan Jasiah, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Educaplay untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran SKI*, dalam Jurnal Inovasi Media Pembelajaran (JIMP), Vol. 2 No. 2 (2023), hlm. 123–135.

	هاسريان رودي سيتياوان	في تحسين إتقان الطلاب للمفردات العربية في دار ياكسما مدني التعليمية	من خلال وسائط الألعاب التفاعلية. ٢. يستخدم كلاهما عناصر اللعبة لخلق تجربة تعليمية ممتعة ومثيرة للاهتمام للطلاب	تعمل بنظام android خصيصًا لتعلم مفردات اللغة العربية. ٢. يتم تطوير ألعاب الهاتف المحمول كتطبيقات يمكن تنزيلها واستخدامها على أجهزة android.
٢	سيف أنور، جاسي	تطوير وسائل تعليمية قائمة على الألعاب educaplay لزيادة نشاط الطلاب في مواد التزلج	١. كلاهما يستخدمان الوسائط الرقمية للألعاب (educaplay الضفدع القافز) كأدوات تعليمية. ٢. كلاهما يهدف إلى زيادة مشاركة الطلاب في عملية التعلم، سواء في شكل النشاط أو إتقان المادة.	١. يركز أحدهما على موضوع تاريخ الثقافة الإسلامية بينما يركز الآخر على اللغة العربية، وخاصة إتقان المفردات. ٢. كلاهما يستخدمان قفزات الضفدع التعليمية، ولكن هذه الوسائط مخصصة لإتقان اللغة.
٣	إرفيان ساتريا برايوجا،	زيادة اهتمام الطلاب بالتعلم	١. استخدام وسائل الإعلام	يستخدم هذا العنوان نموذج التعلم

	آي.، براتومو، دبليو، وبوجي ليستاري بي.	باستخدام نموذج التعلم القائم على حل المشكلات بمساعدة educaplay froggy jumpsفي الفصل الخامس العلوم وتعلم العلوم في المدرسة الابتدائية بانجير٥	الضفدع القافز ، وهي وسائل إعلامية تعليمية تعتمد على الرقمية، لدعم عملية التعلم. ٢. تهدف الدراستان إلى تحسين كفاءة الطلبة، إحداهما من حيث إتقان المفردات العربية، والأخرى من حيث فهم مادة الدراسات الاجتماعية.	القائم على المشاريع (PBL)، في حين أن عنواني لا يذكر نموذج التعلم على وجه التحديد.

من خلال مراجعة العديد من الدراسات السابقة أعلاه، يهتم المؤلف بالبحث في " تطبيقات لعبة الضفدع القافز في تعليم المفردات بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الرابعة بليتار ". الفرق بين الأبحاث الموجودة هو أن هذا البحث يركز أكثر على استخدام وسائل الألعاب (الضفدع القافز) في إتقان المفردات العربية ولم يبحث أي باحثة في هذا الموضوع في مدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الرابعة بليتار.

ز- تحديد المصطلحات

وفقًا للقاموس الإندونيسي الكبير (KBBI):

١. لعبة

التعلم: العملية والطريقة والعمل لجعل الناس أو الكائنات الحية تتعلم

٢. الضفدع القافز

وسيلة تعليمية على شكل لعبة إلكترونية مصممة لتعزيز اكتساب المفردات لدى الطلاب بطريقة ممتعة وتفاعلية. تعتمد اللعبة على الضفدع القافز إلى الكلمات الصحيحة حسب المطلوب، مما يساعد الطلاب على التعرف على معاني المفردات وتذكرها من خلال اللعب والتكرار. وتُستخدم هذه اللعبة ضمن الأنشطة التعليمية لتحفيز المشاركة النشطة لدى الطلاب في تعليم اللغة العربية.

ح - فروض البحث

يمكن تفسير الفرضية على أنها إجابة مؤقتة لمشكلة البحث حتى يتم جمع الأدلة من خلال البيانات التي تم جمعها. لذا فإن الفرضية في هذا البحث هي:

(Hi): هناك زيادة في تعليم المفردات بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الرابعة بليتار.

(Ho): لا توجد زيادة في تعليم المفردات بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الرابعة بليتار.

الفصل الثانى
الإطار النظري

أ. اللعبة في تعليم

١. فهم اللعبة

وفقا درايدن وفوس (٢٠٠٠) في دارمانسيا (١١:٢٠١٠) فإن التعليم سيكون فعالا إذا تم تنفيذ عملية التعلم في جو لطيف (التعليم بهيجة). هناك العديد من الأشياء التي تدعم فعالية نتائج تعلم الطلاب، بما في ذلك تعلم الطلاب في ظروف سعيدة، واستخدام المعلمين لمجموعة متنوعة من الأساليب والتقنيات، واستخدام وسائل تعليمية مثيرة للاهتمام وصعبة، والتكيف مع السياق، والأنماط الاستقرائية، والطلاب كمواضيع في التعلم. الألعاب في التعليم مفيدة جدًا في خلق جو تعليمي ممتع. يمكن أن تكون الطريقة تكاملية أو محددة خلال الفجوات أو التوقفات في عملية التعليم.[٦]

٢. هدف اللعبة

وفقا لفرويد وإريكسون، اللعب يساعد الأطفال على السيطرة على القلق

والصراع مع تخفيف التوتر في اللعب، يمكن أن يواجه الأطفال مشاكل. يتيح اللعب للأطفال توجيه الطاقة البدنية الزائدة وإطلاق المشاعر المكبوتة، مما يزيد من قدرة الطفل على التعامل مع المشكلات. (سانتروك،٢٠٠٧:٢١٦)

بشكل عام، يمكن تجميع أهداف اللعبة في عدة مجموعات، بما في ذلك:

١. التعاون الجماعي (بناء الفريق)

٢. إنعاش الجو (منشط)

٣. كسر الجليد (كسر الجليد)

٤. الاتصالات

٥. الإدراك

٦. الدرس

[6] Charolina Sulistiowati, *Pengaruh Permainan Ice* (FKIP UMP, 2014)

٣. العوامل المؤثرة على لعب الأطفال

ووفقاً لHurlock (١٩٧٨:٣٢٣) فإن لعب الأطفال يتأثر بـ RWOKERY بعدة عوامل[٧]، وهي:

١. الصحة

كلما كان الطفل أكثر صحة، زادت طاقته للعب النشط، مثل الألعاب والرياضة. الأطفال الذين يفتقرون إلى الطاقة يفضلون الترفيه

٢. التطور الحركي

لعب الأطفال في كل الأعمار ينطوي على التنسيق الحركي. ما يفعلونه ومتى يلعبون يعتمد على تطورهم الحركي. يتيح التحكم الحركي الجيد للأطفال المشاركة في اللعب النشط.

٣. الذكاء

في كل الأعمار، يكون الأطفال الأذكياء أكثر نشاطًا من الأطفال الأقل ذكاءً، ويظهر لعبهم ذكاءً أكبر. ومع تقدمهم في السن، يظهرون اهتمامًا أكبر بألعاب الذكاء والدراما والبناء والقراءة. يُظهر الأطفال الأذكياء توازنًا أكبر في الاهتمام باللعب، بما في ذلك الجهود المبذولة لتحقيق التوازن بين العوامل الجسدية والفكرية الحقيقية.

٤. الجنس

يلعب الأولاد أكثر من البنات ويفضلون الألعاب والرياضة على أنواع الألعاب الأخرى. في مرحلة الطفولة المبكرة، يُظهر الأولاد اهتمامًا أكبر بأنواع مختلفة من اللعب مقارنة بالفتيات، ولكن يحدث العكس في مرحلة الطفولة المتأخرة.

٥. البيئة

يلعب الأطفال الذين يعيشون في بيئات فقيرة أقل من الأطفال الآخرين بسبب سوء الحالة الصحية وضيق الوقت والمعدات والمكان. يلعب الأطفال في البيئات الريفية أقل من أطفال البيئات الحضرية. ويرجع ذلك إلى قلة الأصدقاء للعب معهم ونقص المعدات ووقت الفراغ.[٨]

---

[7] Hurlock, E. B. (1978). *Child development*. McGraw-Hill.

[8] Piaget, J. (1962). *Play, dreams, and imitation in childhood*. Norton.

٦. الوضع الاجتماعي والاقتصادي

يفضل الأطفال من الفئات الاجتماعية والاقتصادية العليا الأنشطة باهظة الثمن، مثل المسابقات الرياضية، والتزلج على الجليد، بينما يُشاهد الأطفال من الطبقات الدنيا في أنشطة أقل تكلفة مثل لعب كرة القدم والسباحة. تؤثر الطبقة الاجتماعية على الكتب التي يقرأها الأطفال والأفلام التي يشاهدونها ونوع المجموعات الترفيهية التي ينتمون إليها والإشراف عليها.[٩]

٧. مقدار وقت الفراغ

يعتمد مقدار وقت اللعب في المقام الأول على الوضع الاقتصادي للأسرة. إذا كانت المهام المنزلية أو العمل تشغل وقت فراغهم، فإن الأطفال يشعرون بالتعب الشديد بحيث لا يمكنهم القيام بالأنشطة التي تتطلب الكثير من الطاقة.

٨. معدات اللعب

تؤثر معدات اللعب التي يمتلكها الأطفال على طريقة لعبهم. على سبيل المثال، غلبة الدمى والحيوانات الاصطناعية تدعم اللعب التظاهري، ووفرة المكعبات والخشب والألوان المائية والشموع تدعم اللعب البناء.

وبناء على هذا الرأي يمكن استنتاج أن العوامل التي تؤثر على لعب الأطفال هي بيئة اللعب، وجنس الطفل، وأدوات اللعب، وحالة الطفل الاجتماعية، وصحته.

ب. اللعبة في تعليم اللغة العربية

الألعاب في تعليم اللغة العربية هي أسلوب يستخدم الأنشطة الممتعة والتفاعلية لمساعدة الطلاب على تعليم اللغة العربية. من خلال الألعاب، تتم دعوة الطلاب للمشاركة بنشاط، بحيث تصبح عملية التعليم أكثر تشويقًا وفعالية.[١٠]

أ) الاستخدام المقصود للعبة:

- جعل التعليم أكثر متعة: يمكن للألعاب القضاء على الملل وجعل جو التعلم أكثر حيوية.

[9] Bandura, A. (1977). *Social learning theory*. Prentice-Hall.
[10] Nasution, M. (2017). *Metode pembelajaran bahasa Arab yang menyenangkan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

- زيادة الحافز: يمكن للألعاب أن تحفز الطلاب على دراسة اللغة العربية بشكل أكثر نشاطًا.
- تعزيز الفهم: من خلال الألعاب، يمكن للطلاب ممارسة ما تعلموه بشكل مباشر.
- تنمية المهارات اللغوية: يمكن للألعاب أن تساعد الطلاب على تنمية المهارات اللغوية الأربع، وهي الاستماع (الاستماع)، والتحدث (الكلام)، والقراءة (القراءة)، والكتابة (الكتابة).

ب) مبادئ اللعبة في تعليم اللغة العربية:

١. ذات صلة: يجب أن تكون اللعبة ذات صلة بالمادة التي تتم دراستها.

٢. المرح: يجب أن تجعل الألعاب الطلاب يشعرون بالسعادة والترفيه.

٣. النشاط: يجب أن يشارك الطلاب في الألعاب بشكل نشط، جسديًا وعقليًا.

٤. التعاونية: يمكن لعب الألعاب بشكل فردي أو في مجموعات لزيادة التعاون.

٥. موجهة نحو الهدف: يجب أن يكون للألعاب أهداف تعليمية واضحة.

ج) فوائد الألعاب في تعليم اللغة العربية:

١. تحسين الفهم: تساعد الألعاب الطلاب على فهم المفاهيم العربية بشكل أفضل.

٢. تقوي الذاكرة: يمكن للألعاب أن تساعد الطلاب على تذكر المفردات والقواعد بسهولة أكبر.

٣. زيادة الثقة بالنفس: توفر الألعاب الفرص للطلاب للتفاعل والتواصل باللغة العربية.

٤. تعزيز الإبداع: تشجع الألعاب الطلاب على التفكير الإبداعي وإيجاد طرق جديدة لاستخدام اللغة العربية.

ج. الوسائل التليم التعليمية

١. لعبة الضفدع القافز

منذ بداية العام، سيكون هناك الكثير من العقبات التي كانت موجودة بالفعل منذ بداية عصر ألعاب الآركيد. تعد الألعاب مثل frogger (١٩٨١) واحدة من أقدم

الأمثلة الشائعة. إذا كان frogger فارغًا، فسيكون هناك الكثير من الأشخاص الذين يرغبون في تناوله وتناوله.[١١]

في الماضي، كانت هذه اللعبة توجد غالبًا على شكل لوحة عليها صور تصور أنهارًا أو صخورًا أو أوراق لوتس لتقفز عليها الضفادع. سيستخدم اللاعبون النرد أو البطاقات لتحديد حركة الضفدع.

مع ظهور الهواتف الذكية، أصبحت لعبة القفز في متناول الجمهور على نطاق أوسع. ينشئ العديد من المطورين ألعابًا بسيطة ولكنها مسببة للإدمان ذات سمة قفز، وغالبًا ما يتم دمجها مع عناصر ألغاز أو أركيد أخرى.

يتيح تطوير التكنولوجيا الرسومية إمكانية إنشاء ألعاب الضفدع القافز باستخدام شاشة ثلاثية الأبعاد أكثر واقعية. غالبًا ما تقدم هذه الألعاب تجربة ألعاب غامرة أكثر مع بيئة أكثر تفاعلية.

كما تستخدم لعبة الضفدع القافز في الألعاب التعليمية وخاصة للأطفال. تم تصميم هذه الألعاب لتعليم مفاهيم مختلفة، مثل العد أو الألوان أو التنسيق بين اليد والعين، مع الحفاظ على المتعة.

شهدت لعبة الضفدع القافز تطورًا كبيرًا من لعبة تقليدية إلى لعبة رقمية معقدة. على الرغم من بساطته، فإن مفهوم القفز مثل الضفدع لا يزال يثير اهتمام اللاعبين عبر الأجيال. مع التطورات التكنولوجية السريعة بشكل متزايد، يمكننا أن نتوقع ظهور المزيد من الاختلافات المبتكرة في لعبة الضفدع القافز في المستقبل.

٢. فهم اللعبة الضفدع القافز

تشير وسائل اللعبة قفزات الضفدع، أو المعروفة باللغة الإندونيسية باسم "الضفدع القافز"، إلى منصات أو حاويات مختلفة تستخدم لتقديم تجربة ألعاب مستوحاة من حركة قفز الضفدع. وقد تطورت هذه اللعبة من أبسط أشكالها، وهي لعبة الأطفال التقليدية، إلى لعبة رقمية معقدة وتفاعلية. يمكن الاستمتاع بهذه اللعبة

[11] Jones, A. (2015). *Frogger and the cultural impact of early video games*. Journal of Popular Culture

عبر جهاز كمبيوتر شخصي أو أداة أخرى، إما في شكل لعبة مثبتة أو لعبة عبر الإنترنت.

تلعب هذه اللعبة دور الضفدع الذي يتميز بتصميم جذاب ورائع. بعد ذلك، غالبًا ما يتم تصميم بيئة اللعبة لتشبه الموطن الطبيعي للضفدع، مثل المستنقع أو النهر أو الغابة. يمكن أن تكون هذه البيئات ثنائية أو ثلاثية الأبعاد، اعتمادًا على منصة اللعبة.

جوهر هذه اللعبة هو القافز. سيتحكم اللاعبون في شخصية الضفدع للقافز من منصة إلى أخرى أو لتجنب العوائق. يمكن أن تكون العوائق كائنات ثابتة مثل الثقوب أو الصخور أو النباتات الشائكة، أو كائنات ديناميكية مثل الأعداء أو التيارات المائية. يمكن أن تختلف أهداف هذه اللعبة، بدءًا من الوصول إلى خط النهاية، أو جمع العملات المعدنية، أو تجنب الأعداء، أو إكمال مهام معينة.

غالبًا ما تعكس هذه الألعاب قيمًا ثقافية معينة، مثل أهمية الشجاعة والمثابرة والتغلب على التحديات. يمكن أن تساعد ألعاب الضفدع القافز الأطفال على تطوير المهارات الحركية والتنسيق بين اليد والعين وحل المشكلات. يمكن أن تكون هذه اللعبة أيضًا وسيلة للاسترخاء وتخفيف التوتر.

٣. وظيفة وسائل اللعبة الضفدع القافز

تتضمن وظائف وسائل التعلم الخاصة الضفدع القافز ما يلي:

١. تحسين المهارات الحركية[١٢]

٢. تنمية المهارات المعرفية

٣. بناء ثقة الطلاب بأنفسهم

٤. زيادة دافعية التعليم

٥. توفير التنوع للطلاب في عملية التعلم حتى لا تكون مملة

٦. تسهيل الأمر على المعلمين لتوفير الفهم للطلاب

٧. سيجد الطلاب أنه من الأسهل التذكر لأنهم يتدربون بشكل مباشر

[12] Smith, J. (2015). The impact of action video games on children's cognitive and motor skills. *Journal of Applied Developmental Psychology*

٨. تحفيز الطلاب على الاستجابة

٩. تدريب الطلاب على إدخال مفردات جديدة ومعلومات جديدة.

١٠. يمكنه إنشاء ألعاب الذاكرة واختبارات المراجعة (تكرار الدروس في المدرسة) وألعاب التخمين (التخمينات)[١٣]

وبالتالي فإن وظيفة وسائل التعليم التي تم شرحها أعلاه يجب أن تكون قابلة للاستخدام بما يتوافق مع وظيفة وسائل التعليم، وخاصة في وسائل الضفدع القافز للموضوعات أو المواد التي قام المعلم بتدريسها للطلاب في المادة.

٤. خطوات تطبيق وسائل تعليم اللعبة الضفدع القافز

خطوات:

١. قم بإنشاء حساب على educaplay: إذا لم يكن لديك حساب، فقم بإنشاء حساب على educaplay أولاً. تتيح هذه المنصة للمدرسين إنشاء مجموعة متنوعة من الألعاب التعليمية، بما في ذلك الضفدع القافز.

٢. اصنع لعبة الضفدع القافز:

- اختر قالبًا: اختر قالب الضفدع القافز كأساس للعبتك.
- أدخل مادة الدرس: أدخل الأسئلة أو الأسئلة المناسبة لمادة الدرس التي يتم تدريسها. تأكد من أن الأسئلة ذات صلة ومناسبة لمستوى فهم الطالب.
- ضبط العرض: قم بتكييف عرض اللعبة مع موضوع الدرس أو اهتمامات الطلاب. استخدم الصور والألوان الجذابة لزيادة مشاركة الطلاب.[١٤]

٣. التجربة: قبل استخدامها في الفصل، يجب على المعلم اختبار اللعبة أولاً للتأكد من أن جميع الميزات تعمل بشكل صحيح وأن الأسئلة صحيحة.

٤. إعداد الفصل:

- إعداد الأجهزة: تأكد من أن جميع الطلاب لديهم إمكانية الوصول إلى جهاز يمكن استخدامه للوصول إلى اللعبة، سواء كان جهاز كمبيوتر أو كمبيوتر محمول أو جهازًا لوحيًا أو هاتفًا ذكيًا.

---

[13] Asnawi, M. Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaranm* (Cet. VI; Jakarta: Ciputat Pers, 2002), h.34

[14] Jones, A. (2018). Designing effective educational games: A framework for developers. *Routledge.*

• نقل الهدف: اشرح للطلاب أهداف التعليم التي يتعين تحقيقها من خلال هذه اللعبة.

٥. الوصول إلى اللعبة:

• رابط المشاركة: شارك رابط لعبة الضفدع القافز مع الطلاب عبر جهاز العرض أو السبورة البيضاء أو منصة التعليم عبر الإنترنت المستخدمة في الفصل.

• أدخل رقم PIN: إذا لزم الأمر، قم بتزويد الطلاب برقم PIN للوصول حتى يتمكنوا من الدخول إلى اللعبة.

٦. دليل اللعب:

• شرح كيفية اللعب: اشرح بشكل مختصر كيفية لعب الضفدع القافز للطلاب. التأكيد على أهمية قراءة الأسئلة بعناية واختيار الإجابة الصحيحة.

• تقديم الأمثلة: إذا لزم الأمر، قدم أمثلة على الأسئلة وكيفية الإجابة عليها لتسهيل فهمها على الطلاب.

٧. وقت اللعب:

• السماح بالوقت: قم بإتاحة الوقت الكافي للطلاب لإكمال اللعبة.

• مساعدة الطلاب: أثناء لعب الطلاب، يستطيع المعلم التحرك لمساعدة الطلاب الذين يواجهون صعوبة.

٨. المناقشة والتفكير:

• مناقشة جماعية: بعد الانتهاء من اللعب، قم بتقسيم الطلاب إلى مجموعات صغيرة لمناقشة الأسئلة الصعبة أو المثيرة للاهتمام.

• التفكير الجماعي: فكر مع الفصل في المواد التي تم تعلمها من خلال اللعبة. اسأل الطلاب عما تعلموه وما الصعوبات التي واجهوها.

٥. مزايا وعيوب وسائل تعليم الألعاب الضفدع القافز

وفي مزاياها:

١) جذب اهتمام الطلاب

٢) تعليم أثناء اللعب

٣) تفاعلية

٤) التصور الجذاب

٥) التعليم المتمايز

٦) التقييم الفعال

٧) المرونة

٨) زيادة دافعية التعليم

ومن عيوبها:

١) الاعتماد على التكنولوجيا

٢) وقت التحضير

٣) التعطيل المحتمل

٤) ليست كل المواد مناسبة

٥) قلة التفاعل الاجتماعي

٦. خصائص اللعبة الضفدع القافز

الضفدع القافز هي نوع من الألعاب التعليمية المشهورة وتجذب اهتمام العديد من الطلاب. تتميز هذه اللعبة بخصائص فريدة تجعلها فعالة كوسيلة تعليمية. تم تصميم هذه اللعبة بعناصر لعب ممتعة، مثل القفز وجمع النقاط وتحقيق الأهداف. [١٥]وهذا يجعل الطلاب أكثر اهتمامًا وتحفيزًا للتعلم. يشارك الطلاب بنشاط في عملية التعلم من خلال الإجابة على الأسئلة واستكمال التحديات في اللعبة.

تتميز الضفدع القافز عادة بعرض رسومي جذاب وملون، حتى تتمكن من جذب انتباه الطلاب. الرسوم المتحركة الحية تجعل اللعبة أكثر ديناميكية ومتعة. يمكن استخدام هذه اللعبة في مواضيع ومواضيع مختلفة، من الرياضيات واللغات إلى العلوم. وتتنوع الأسئلة المقدمة في اللعبة، من أسئلة الاختيار من متعدد، والمطابقة، إلى الأسئلة المقالية القصيرة. يمكن تعديل مستوى الصعوبة في اللعبة ليناسب قدرات كل طالب.

[15] Ahmad, A. (2018). *Pengaruh penggunaan permainan bahasa terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Arab.* Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra

سيحصل الطلاب على تعليقات فورية بعد الإجابة على كل سؤال، حتى يتمكنوا من معرفة ما إذا كانت إجابتهم صحيحة أم خاطئة.

د. المفردات في تعليم اللغة العربية

١. فهم المفردات

في تدريس لغة ما، لا يمكن فصله عن إتقان مفردات تلك اللغة. وكذلك في تعليم اللغة العربية. الخطوة الأولى في إدخال اللغة العربية هي إدخال المفردات (المفردات) أولاً[١٦].

قال زالحنان: "المفردات أو المفردات هي مجموعة من المفردات التي يستخدمها شخص ما شفهياً وكتابياً، والتي سبق أن فهمها ووصفها دون دمجها مع كلمات أخرى، ومرتبة في الأبجدية العربية[١٧]. عند تقديم المفردات للطلاب، هناك أربعة أشياء يجب مراعاتها، وهي:

أ. معنى الكلمات

ب. استخدام الكلمات

ج. تشكيل الكلمة

د. هيكل الكلمة

وبحسب الخولي ومحمود علي كما نقله سيفول في كتابه، فإن المفردات هي مجموعة من الكلمات المعينة التي ستشكل لغة. الكلمات هي أصغر جزء من اللغة وهو حر بطبيعته. هذا الفهم يفرق بين الكلمات والمورفيمات. المورفيم هو أصغر وحدة لغوية لا يمكن تقسيمها إلى أجزاء أصغر ذات معنى ويكون معناها مستقرًا نسبيًا. فالكلمات تتكون من الصرف، فمثلا كلمة المعلم في اللغة العربية تتكون من مقطع واحد. وفي الوقت نفسه، فإن كلمة المعلم (المعلم) لها مقطعان، وهما ال ومعلم. الكلمات التي

[16] Tri Sarah febriani, *"Penggunaan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perkembangan Teknologi IPS Di Sekolah Dasar"*. (Jurnal PGSD Universitas Negri Malang, Vol. 03 No. 02 Tahun 2015), h. 130

[17] Zulhanan, *Teknik Pembelajaran Bahasa Arab Interaktif,* (Jakarta : Rajawali Pers, 2014), h. 109

تتكون من ثلاثة مقاطع هي كلمات مكونة من مقاطع حيث يكون لكل مقطع معنى خاص. على سبيل المثال، كلمة المعلمون تتكون من ثلاثة أوجه، وهي ال، معلم ون

٢. أهداف تعليم المفردات

الأهداف العامة لتعليم المفردات العربية (المفردات) هي كما يلي:

أ. إدخال مفردات جديدة للطلاب سواء من خلال القراءة أو فهم المسموع

ب. تدريب الطلاب على أن يكونوا قادرين على نطق كلمات المفردات بشكل جيد وصحيح، لأن النطق الجيد والصحيح يؤدي إلى مهارات التحدث والقراءة الجيدة والصحيحة

ج. فهم معنى المفردات، سواء من الناحية الدلالية أو المعجمية وعند استخدامها في سياق جمل معينة.

د. القدرة على تقدير المفردات وأدائها في التعبير الشفهي والكتابي حسب السياق[١٨].

على المستوى الأساسي، يمكن للمدرسين استخدام عدة استراتيجيات مثل استخدام الأناشيد/الأغاني. من خلال هذه الأغاني، من المؤمل أن يتمكن الطلاب من القضاء على الملل أثناء الدراسة وتوفير المتعة حتى يتمكنوا من تحسين إتقانهم للمفردات أو زيادة ذخيرتهم من المفردات. إظهار الشيء المعني، مثل إحضار عينة أو الشيء الأصلي. اطلب من الطلاب القراءة بشكل متكرر. الاستماع وتقليد القراءة وتكرار القراءة والكتابة حتى يفهمها الطلاب ويتقنونها حقًا[١٩].

٣. تقنيات تعليم المفردات

يتم شرح مراحل وتقنيات تدريس المفردات أو خبرات تعلم الطلاب في التعرف على المفردات واكتسابها على النحو التالي[٢٠]:

[18] Syaiful Mustofa, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif*, h. 63
[19] Megaaziz, "Metode Pengajaran Mufrodat", https://megainfo92.blogspot.com/
[20] Ahmad Fuad Effendy, "Metodologi Pengajaran Bahasa Arab". https://megainfo92.blogspot.com/

أ. اسمع الكلمة

هذه هي المرحلة الأولى. امنح الطلاب الفرصة للاستماع إلى الكلمات التي يتحدث بها المعلم، سواء بمفردها أو في جمل. تعتبر مرحلة الاستماع هذه مهمة جدًا لأن الأخطاء في السمع تؤدي إلى أخطاء أو عدم دقة في النطق والكتابة.

ب. قول الكلمة

المرحلة التالية هي إعطاء الطلاب الفرصة لقول الكلمات التي سمعوها. يجب على المعلمين الاهتمام بشكل جدي بدقة نطق أو نطق كل كلمة من قبل الطلاب لأن الأخطاء في النطق تؤدي إلى أخطاء في الكتابة.

ج. الحصول على معنى الكلمات

امنح الطلاب معنى الكلمات مع تجنب الترجمة قدر الإمكان، إلا إذا لم يكن هناك طريقة أخرى. لأنه إذا استخدم المعلم اللغة الأم للطلاب دائمًا في كل مرة، فلن يكون هناك اتصال مباشر في اللغة التي تتم دراستها، وفي الوقت نفسه سيتم نسيان معنى الكلمات بسرعة من قبل الطلاب[٢١].

هـ. تطبيق الضفدع القافز في تعليم المفردات العربية

في محاولة لزيادة إتقان المفردات العربية التي تم إجراؤها في الفصل السابع في مدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٤ بليتار، تعد لعبة الضفدع القافز كوسيلة تعليمية بديلاً في حل هذه المشكلة. الغرض من الوسائل التعليمية هو تسهيل التقاط الطلاب للمعلومات التي ينقلها المعلم، وكذلك الضفدع القافز كوسيلة تعليمية تصنف على أنها وسائل سمعية وبصرية. يمكن للوسائل السمعية والبصرية أن تعزز اهتمام الطلاب وتقوي ذاكرتهم.

تتضمن الضفدع القافز أثناء نطق الكلمات أو العبارات التي تريد تعلمها. تثير حركة القفز هذه حماسة الأطفال وطاقتهم، مما يساعدهم على تذكر المفردات الجديدة بسهولة وسرعة أكبر.

[21] Ahmad Fuad Effendy, *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab,* (Malang: MISKAYAT, 2009), h. 123

وفي الوقت نفسه، في تعليم المفردات العربية، يتم اختيار المفردات من قبل المعلم وفقًا لموضوع التعلم أو اهتمامات الطلاب. يكتب المعلم المفردات العربية على وجه واحد من البطاقة والترجمة باللغة الإندونيسية على الجانب الآخر. ثم يوضح المعلم للطلاب كيفية القيام بحركات القفز مع قول المفردات.

ويذكر من الدراسات والأبحاث ذات الصلة أنه على الرغم من عدم وجود الكثير من الأبحاث المحددة التي تدرس تطبيق وسائل الضفدع القافز لزيادة مفردات اللغة العربية، إلا أن العديد من الدراسات العامة حول أساليب التعلم المبنية على الألعاب أظهرت نتائج إيجابية. وتعتبر هذه الطريقة فعالة في زيادة دافعية التعلم والمشاركة الفعالة وفهم المفاهيم.

الفصل الثالث

منهج البحث

أ. مدخل البحث ونوعه

يستخدم هذا البحث المنهج الكمي بنموذج *(quasi eksperimental)* مع تصميم مجموعة مقارنة غير متكافئة (*(non) equivalent comparison group design*). تسمى الطرق شبه أيضًا طرق البحث الزائفة. واستخدم الباحث المنهج شبه التجريبي بهدف التعرف على المتغيرات التي تشمل المجموعة الضابطة والمجموعة التجريبية. ولذلك يمكن استخدام شبه التجارب في الأبحاث التي تريد دراسة العلاقات بين المتغيرات وتوضيح أسباب هذه العلاقات.

تم استخدام تصميم هذا البحث لاختبار مدى فاعلية وسائل لعبة الضفدع القافز في عملية التعليم إتقان مفردات اللغة العربية. يتم إجراء قياس المعرفة قبل الإجراء (*pre-test*) وبعد إعطاء الإجراء (*post-test*).

ب. ميدان البحث

تم إجراء هذا البحث في مدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الرابعة بليتار

ج. مجتمع البحث وعينته

١. مجتمع

مجتمع هو العدد الإجمالي للأشخاص أو الأشياء أو المناطق التي سيتم دراستها[٢٢]. إذن مجتمع هو كل البيانات التي تهمنا ضمن نطاق وزمن محددين[٢٣]. وينقسم مجتمع إلى قسمين: عدد محدود حيث العدد معلوم، وعدد غير محدود حيث العدد غير معروف (واسيس، ٢٠٠٨). كان السكان في هذه الدراسة من طلاب الصف السابع في مدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الرابعة بليتار، ويبلغ مجموعهم حوالي ثلاثين طالبًا.

٢. العينة

العينة هي جزء من المجتمع الذي سيتم أخذه باستخدام طريقة معينة لاستخدامها كموضوع بحث[٢٤]. وكانت العينة المستخدمة في هذا البحث هي الفصل السابع (أ).

---

[22] Suharsini Arikuntoro, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: PT. Bina Aksara, 1989), hlm.102-104

[23] Mardalis, *Metode penelitian Suatu Pendekatan dengan Proposal*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), hlm. 53

[24] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung:Alfabeta,2016), hlm.81

د. البيانات ومصادرها

البيانات هي شيء يمكن استخدامه كمواد إعلامية تأتي من مجموعة من الحقائق أو المعلومات المقبولة كما هي[٢٥]. بشكل عام، يمكن جمع البيانات إلى قسمين، البيانات الأولية والبيانات الثانوية.

١. البيانات الأولية

سيحصل الباحثة على البيانات الأولية من نتائج الاختبار. مصدر البيانات لهذا البحث هو طلاب الصف السابع في مدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الرابعة بليتار.

٢. البيانات المتوسطة

يتم استخدام البيانات المتوسطة لاستكمال البيانات الأولية. تُعرف البيانات المتوسطة أيضًا بالبيانات المتوسطة بعد البيانات الأولية[٢٦]. تم الحصول على هذه البيانات من المصادر الموجودة التي جمعها الباحثون مثل الدراسات السابقة والمجلات والكتب وغيرها.

هـ. أسلوب جمع البيانات

أما تقنيات جمع البيانات التي استخدمها المؤلف في جمع البيانات وفقا لهذا البحث فهي كما يلي:

١. الملاحظة

واستنادا إلى فهم الأساليب المستخدمة للحصول على البيانات ذات الصلة، طبق الباحثة تقنيات الملاحظة القائلة. تم إجراء هذه الملاحظة لمراقبة أنشطة طلاب الفصل السابع في مدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الرابعة بليتار.

٢. الاختبار

الاختبارات هي اختبارات تحتوي على أسئلة أو تمارين تستخدم لقياس المهارات أو المعرفة أو الذكاء أو القدرات أو المواهب التي يمتلكها الأفراد أو المجموعات[٢٧]. الاختبارات التي سيتم إجراؤها هي الاختبار القبلي والاختبار البعدي. تم إجراء

---

[25] Triyono, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Yogyakarta: Ombak, 2013). Hlm. 202

[٢٦] عقوني محمد، *مناهج البحث العلمي*، (٢٠٢٣) هـ. ٢٧

[27] Suharsini Arikunto, *Op.Cit*. hlm. 193

هذا الاختبار لتحديد مهارات الطلاب قبل وبعد تنفيذ وسائل اللعبة الضفدع القافز.

و. أدوات البحث

هذا الجدول هو دليل المبدأ الأول

الأسلوب	الدّليل على الملاحظة
تفاعل الطّلّاب في التّعلّم	مشاركة الطلاب في اللعبة والإجابة على الأسئلة بجدية.
تَرْكيز الطّلّاب	اهتمام الطلاب بالشاشة ومتابعة محتوى اللعبة وعدم الانشغال بأشياء خارجية
حماس الطّلّاب	إظهار الحماسة أثناء اللعب والضحك والمشاركة بنشاط في كل جولة
الاستفادة منَ المفردات الجديدةِ	استخدام المفردات الجديدة في الجمل الشفهية أو الكتابية بعد انتهاء اللعبة
التّعاون بين الزّملاءِ	تبادل المساعدة أو النقاش الجماعي أثناء اللعبة
استجابةُ الطّلّاب للتّوجيهات	التزام الطلاب بتعليمات المعلم أو الباحث أثناء النشاط

ز. صدق البيانات وثباتها

قبل أن تقوم الباحثة بتوزيع الأدوات على موضوعات البحث، يجب إجراء الاختبار أولاً لتحديد مدى ملاءمة الأداة. تشمل الاختبارات ما يلي:

١. اختبار الصلاحية الأداة

بعد جمع بيانات البحث، ستكون المرحلة التالية هي اختبار الصلاحية. اختبار الصلاحية هو قياس يوضح مستوى صحة أو صحة البيانات التي تم الحصول عليها. ويبين اختبار الصدق درجة الدقة في الدراسة بين البيانات الموجودة على الكائن

والبيانات التي توصل إليها الباحثة. اختبار صدق أداة الاستبيان باستخدام صيغة لحظة المنتج. ثم قارن r_{hitung} مع r_{tabel} بمستوى دلالة ٠,٠٥، إذا كان $r_{hitung} \leq r_{tabel}$ فإن العنصر غير صالح، وعلى العكس إذا $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ فيقال أن العنصر صالح.

$$r = \frac{N(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{N(\sum X^2) - (\sum X)^2) - (N(\sum Y^2) - (\sum Y)^2)}}$$

معلومة :

r_{xy}: مؤشر ارتباط لحظة منتج بيرسون

N: عدد العينات

X: درجة عنصر السؤال

Y: مجموع درجات عناصر الأسئلة

٢. اختبار الموثوقية

بعد إجراء اختبار الصلاحية، هناك حاجة أيضًا إلى اختبار الموثوقية. ولاختبار الثبات، استخدم صيغة ألفا كرونباخ التي تستخدم لاختبار ثبات الأسئلة. صيغة معامل موثوقية كرونباخ ألفا هي كما يلي:

$$r = \left(\frac{n}{(n-1)}\right)\left(1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_i^2}\right)$$

معلومة :

r: معامل الموثوقية

n: عدد الأسئلة

σ_i^2: تباين درجة العنصر الأول

σ_i^2: إجمالي تباين النتيجة

استخدم البحث حسابات SPSS، ثم تم تحديد ثبات الأداة بناءً على معايير جيلفورد كما يلي:

الرقم	التقدير	فئة النتائج
.١	ممتاز	$٩٠ < X \leq ١٠٠$
.٢	جيد جدا	$٧٠ < X \leq ٩٠$
.٣	جيد	$٤٠ < X \leq ٦٠$
.٤	مقبول	$٢٠ < X \leq ٤٠$
.٥	مردود	$R < X \leq ٢٠$

ح. تحليل البيانات

تحليل البيانات هو عملية تبسيط البيانات إلى نموذج يسهل قراءته وتفسيره، وغالبًا ما تستخدم الإحصائيات في هذه العملية. تعمل الإحصائيات هنا على تبسيط كميات كبيرة جدًا من بيانات البحث إلى معلومات يسهل فهمها[٢٨].

يمكن التعرف على استخدام وسائل الألعاب الضفدع القافز في زيادة مفردات اللغة العربية من خلال استخدام:

١. اختبار الحالة الطبيعية

يهدف اختبار الحالة الطبيعية هذا إلى تحديد مستوى توزيع البيانات على موضوعات البحثة، سواء كانت موزعة بشكل طبيعي أم لا. سيقوم الباحثة بأخذ بيانات أولية عن قدرات المفردات لطلاب الصف التجريبي والضابط وكذلك البيانات النهائية بعد إعطائهم العلاج باستخدام البطاقات المصورة للفصل التجريبي والبيانات النهائية للفصل الضابط الذي لم يتم علاجه. ولإجراء اختبار الحالة الطبيعية، استخدم

[28] Sinarimbun, et al. *Metode Penelitian Survei*, (Jakarta: LP3ES, 1989), hlm. 263

الباحثة برنامج SPSS. إذا كانت القيمة الناتجة في الاختبار أكبر من ٠,٠٥، فسيتم إعلان البيانات طبيعية.

٢. اختبار الفرضيات

بعد انتهاء جميع المعالجات باستخدام وسائل الألعاب في الفصل التجريبي، تم إعطاء الطلاب اختبارًا بعديًا على شكل اختبار القدرة على مفردات اللغة العربية. وللإجابة على فرضية البحث، استخدم الباحث الاختبار t مع تقنيات التحليل على عينتين مستقلتين، لتحديد أثر إجراءات البحث على الفصل التجريبي. استخدم الباحثة مستوى أهمية قدره 5%.

وصيغة اختبار (t) المستخدم هي كما يلي:

$$t = (\bar{X}_1 - \bar{X}_2) / \sqrt{[(S_1^2/n_1) + (S_2^2/n_2)]}$$

خطوات الاختبار باستخدام اختبار t هي كما يلي:

أ. اختبار الحالة الطبيعية للبيانات

تم إجراء اختبار صحة البيانات من قبل باحثين من الفصل التجريبي لبيانات الاختبار القبلي والبعدي، وتمت معالجة البيانات باستخدام برنامج SPSS. وكانت النتائج التي تم الحصول عليها هي البيانات الموزعة بشكل طبيعي. وتم استخدام بيانات الاختبار القبلي لتحديد القدرات المفرداتية لدى الطلاب بين الفصل التجريبي والفصل الضابط في مرحلة ما قبل إجراء البحث. تم الحصول على بيانات ما بعد الاختبار بعد أن تم إعطاء الطلاب إجراءات بحثية، وتم تنفيذ الفصل التجريبي من قبل الباحثين باستخدام وسائل بطاقة الصورة، ونفذ الفصل الضابط إجراءات بحثية من قبل معلم الفصل.

ب. صياغة فرضية

H_0 = لا توجد زيادة في نتائج تعليم الطلاب في تعلم مفردات اللغة العربية باستخدام وسائل بطاقة الصورة لطلاب الصف السابع في مدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الرابعة بليتار.

H_a = هناك زيادة في نتائج تعلم الطلاب في تعلم مفردات اللغة العربية باستخدام وسائل بطاقة الصورة لطلاب الفصل السابع في مدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الرابعة بليتار.

ج. تحديد قيمة الاختبار الإحصائي

تم إجراء الاختبارات الإحصائية من خلال النظر في البيانات الموزعة بشكل طبيعي. تتم معالجة البيانات التي تم الحصول عليها من الأدوات التي تم التحقق من صحتها مسبقًا من قبل الباحثين وتحليلها فيما يتعلق باختبار الحالة الطبيعية. بعد أن يعرف الباحث بيانات البحث، فإن الخطوة التالية هي تحديد اختبار t

ط. إجراء البحث

يتكون البحث من ثلاث مراحل وهي مراحل ما قبل البحث والتخطيط ومراحل تنفيذ البحث. خطوات كل مرحلة هي كما يلي:

١. مراحل ما قبل البحث

١) يقوم الباحث بتقديم خطاب تصريح بحث أولي للمدرسة المراد البحث فيها.

٢) يقوم الباحثة بإجراء بحث لمعرفة حالة المدرسة وعدد الفصول والطلاب الذين سيكونون موضوعات للبحث، وكذلك طرق تدريس المعلم.

٣) تحديد الفصل التجريبي.

٢. مرحلة التخطيط

١) إجراء اختبار قبلي في الفصل التجريبي.

٢) إجراء بحث تجريبي في الفصل باستخدام وسائل بطاقة الصور وتنفيذ التعلم وفقًا لخطة تنفيذ التعلم (RPP) التي تم إنشاؤها.

٣) إجراء اختبار بعدي في الفصل التجريبي.

٤) جمع ومعالجة وتحليل البيانات من نتائج الاختبار القبلي والبعدي.

٥) تقديم تقرير بحثي

الفصل الرابع
عرض البيانات ونتائج البحث

أ. تطبيق لعبة الضفدع القافز في تعليم المفردات بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الرابعة بليتار

أجريت هذه الدراسة لقياس تأثير تطبيق لعبة الضفدع القافز في تعليم المفردات في مدرسة المتوسطة الإسلامية الرابعة بليتار. ولضمان سير البحث بشكل جيد، أجرى الباحثة أولاً استعدادات مختلفة. قبل بدء عملية التعلم، أعد الباحثة خطة تنفيذ التعلم وأعد أدوات التعلم اللازمة، بالإضافة إلى المواد الإعلامية وأسئلة الاختبار المسبق والاختبار اللاحق كأدوات بحث. بعد الانتهاء من جميع الاستعدادات، أجريت الدراسة في الفصل ٧ لمدة ثلاثة اجتماعات، مدة كل اجتماع ستون دقيقة. في اللقاء الأول، قدم الباحثة تعزيزًا وتكرارًا للمادة، ثم في اللقاء الثاني أعطى اختبارًا مسبقًا للطلاب، ثم نفذ تطبيق لعبة الضفدع القافز في تعليم المفردات في عملية التعلم. علاوة على ذلك، في الاجتماع الأخير، حصل الطلاب على اختبار لاحق لقياس نتائج التعلم بعد تطبيق لعبة الضفدع القافز في تعليم المفردات.

- تنفيذ تطبيق لعبة الضفدع القافز في تعليم المفردات

تم إجراء هذه الدراسة على مدار ثلاثة اجتماعات، استغرق كل منها ستين دقيقة، والتي عقدت في الساعة ١١,٣٥-٠٩٠٠في الصف السابع في أبريل٢٠٢٥.

أ. اللقاء الأول

١) مقدمة

عُقد أول لقاء للصف السابع يوم الأربعاء الموافق ١٦ يناير ٢٠٢٥. في المرحلة الأولى، افتتحت الأستاذة أنيدا راتنا فتريا، معلمة اللغة العربية في الصف السابع، اللقاء مباشرةً، حيث رحّبت بالطلاب ودعتهم للصلاة معًا قبل بدء الدرس. بعد ذلك، راجعت المعلمة حضور الطلاب من خلال سجل حضورهم. ثم عرّفت المعلمة الباحثة على الطلاب وشرحت لهم الغرض من حضورها للدرس. ثم دعتها لتولي إدارة الدرس. بعد انتهاء الدرس، قدّمت الباحثة

نفسها وشرحت لهم الغرض من حضورهم للدرس اليوم واللقاءين القادمين. بالإضافة إلى ذلك، شرحت المعلمة الخطوات التي ستتبع في عملية التعلم لاحقًا.

٢) الأنشطة الأساسية

في مرحلة الأنشطة الأساسية، يُنشئ الباحثة أولاً تواصلاً جيداً مع الطلاب لخلق بيئة تعليمية مُلائمة. ووفقاً لنظرية فيجوتسكي (١٩٧٨)، يلعب التفاعل الاجتماعي دوراً هاماً في التطور المعرفي للطلاب، لذا فإن بناء تواصل فعال قبل التعلم يُمكن أن يزيد من مشاركة الطلاب. بعد أن يصبح الجو الصفي مُلائماً، يُكرر المعلم المادة السابقة لفترة وجيزة، ثم يُوزع أسئلة اختبار تمهيدي لقياس فهم الطلاب الأولي للمادة المراد دراستها. يُقدم هذا الاختبار التمهيدي كشكل من أشكال التقييم التشخيصي الذي يهدف إلى تحديد مدى امتلاك الطلاب للمعرفة الأولية بالموضوع المراد مناقشته (بلاك وويليام، ١٩٩٨)[٢٩]. يُمنح الطلاب ٢٠ دقيقة للعمل على الأسئلة، ثم يُسلمون أوراق الإجابة للمعلم.

بعد ذلك، قسّم الباحثة الطلاب إلى عدة مجموعات دراسية بناءً على صفوف جلوسهم. يشير التعلم الجماعي إلى نظرية التعلم التعاوني، التي تؤكد على أن التفاعل بين الطلاب في المجموعات يُحسّن مهارات الفهم والتفكير النقدي (سلافين، ١٩٩٥)[٣٠]. بعد تشكيل المجموعات، وزّع المعلم نصوصًا عربية تتضمن أوصافًا لشخصيات متنوعة.

في هذا النشاط، بعد أن يُكمل الطلاب الاختبار التمهيدي، يُكرر المعلم مادة الأمس للتدعيم. في هذه المادة، يشرح المعلم فصل البيت، ثم يُطلب من الطلاب ترجمة مسائل القصة في الكتاب المدرسي. قبل أن يطلب الباحثة من الطلاب الترجمة، يقرأ الباحثة النص بصوت عالٍ ويتبعه الطلاب. لدعم فهم الطلاب، يطرح الباحثة عدة أسئلة توجيهية، مثل: ماذا يوجد في المنزل؟ ما معنى غرفة المعيشة باللغة العربية؟ تهدف هذه الأسئلة إلى تطوير مهارات التفكير العليا (HOTS) في تعلم اللغات (بروكهارت، ٢٠١٠)[٣١].

---

[29] Paul Black & Dylan Wiliam, *Assessment and Classroom Learning, "Assessment in Education*: Principles, Policy & Practice", 1998.

[30] Robert E. Slavin, *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice*, 2nd ed. (Boston: Allyn and Bacon, 1995), hlm. 2–4

[31] Susan M. Brookhart, *How to Assess Higher-Order Thinking Skills in Your Classroom* (Alexandria, VA: ASCD, 2010), hlm. 3–5.

بعد فهم النص بشكل عام، يُطلب من الطلاب إيجاد معاني الكلمات الصعبة في النص. في هذه العملية، يمكن للطلاب الاستعانة بمصادر مساعدة متنوعة، كالكتب المدرسية والمعاجم العربية. يتماشى هذا النهج مع نظرية البنائية التي تؤكد على أن الطلاب يبنون فهمهم الخاص من خلال الاستكشاف والتفاعل مع مصادر التعلم (بياجيه، ١٩٥٢)[٣٢].

نظرًا لضيق الوقت في هذا الاجتماع، اقتصر النشاط الرئيسي على مرحلة إيجاد الكلمات الصعبة. سيُستكمل النقاش في الاجتماع القادم لتحليل الآية بشكل أعمق.

٣) الختام

في نهاية التعلم، دعا الباحثة الطلاب إلى التأمل في الأنشطة التي نُفِّذت. يهدف هذا التأمل إلى مساعدة الطلاب على إدراك عملية التعلم التي خاضوها، وتحديد الجوانب التي فهموها والعقبات التي واجهوها. ووفقًا لشون (١٩٨٣)[٣٣]، يُتيح التأمل في التعلم للطلاب تطوير الوعي ما وراء المعرفي، الذي يلعب دورًا هامًا في تحسين فهمهم للمادة.

استعدادًا للاجتماع التالي، يُقدّم الباحثة لمحةً موجزةً عن الأنشطة المراد تنفيذها. وهكذا، يكتسب الطلاب توجّهًا واضحًا نحو أهداف التعلّم التالية، ويُمكّنهم من الاستعداد بشكلٍ أفضل.

قبل انتهاء الجلسة، ذكّر الباحثة الطلاب بمراجعة ما تعلموه ليتمكنوا من المساهمة بفعالية في التعلم مستقبلًا. واختتم النشاط بدعاء مشترك، وتحية ختامية وكلمات وداع، ردّ عليها الطلاب بعبارة "سلامتكم"، مما ساهم في اختتام الجلسة بأجواء إيجابية، وعزز قيم التعاون في الصف.

ب. اللقاء الثاني

عُقد الاجتماع الثاني يوم الأربعاء، ٢٣ أبريل ٢٠٢٥. وركز التعلم على فهم نص "بيت" من خلال تطبيق لعبة الضفدع القافز. بعد الاجتماع السابق، اجتاز الطلاب المراحل الأولية لصياغة المسائل والفرضيات، وهذه المرة استمرت أنشطة التعلم لتشمل جمع البيانات، واختبار الفرضيات، وصياغة الاستنتاجات.

---

[32] Jean Piaget, *The Origins of Intelligence in Children*, trans. Margaret Cook (New York: International Universities Press, 1952), hlm. 3–10.

[33] Donald A. Schön, *The Reflective Practitioner: How Professionals Think in Action* (New York: Basic Books, 1983), hlm. 49–69.

١) الأنشطة التمهيدية

في هذا اللقاء الثاني، تولّت الباحثة زمام المبادرة في عملية التعلم من البداية إلى النهاية. بدأ النشاط بتحية الطلاب، ثمّ تحية صباح الخير، ثمّ ردّت عليهم بـ "صباح الخير"، ثمّ سألتهم: "كيف حالكم؟"، فأجابوا بـ "الحمد لله بخير"، ودعوتهم للدعاء معًا لخلق جوّ تعلّمي مُشجع. ثمّ واصلَتْ حثّهم على الحماس لتعلّم اللغة العربية.

بعد ذلك، أجرى الباحثة عملية الإدراك الحسي، حيث طلب من الطلاب استرجاع المادة التي درسوها في الاجتماع السابق، وخاصةً ما يتعلق بالنص الذي نوقش والفرضيات التي طرحوها بشأن الآية. ويهدف هذا الإدراك الحسي إلى تنشيط مخططات الطلاب ليكونوا أكثر استعدادًا لمواصلة عملية التعلم [٣٤](أوسوبيل، ١٩٦٨).

أُتيحت لبعض الطلاب فرصة إعادة صياغة فرضياتهم السابقة. بعد ذلك، شرح الباحثة أهداف التعلم في هذا اللقاء، وهي جمع البيانات كأساس لاختبار الفرضيات، وصياغة الاستنتاجات النهائية من النص الذي تمت مناقشته، وذلك لزيادة فعالية النقاش.

٢) الأنشطة الأساسية

في هذه المرحلة، يُعيد الباحثة مناقشة النص الذي سبق دراسته. يُطلب من الطلاب البحث عن معاني الكلمات الصعبة التي يواجهونها في النص باستخدام قاموس عربي–إندونيسي ومصادر أخرى متاحة. في هذه المرحلة، يُسهّل الباحثة عملية البحث، ويُرشد الطلاب في عملية البحث عن البيانات، ويُقدّم توضيحات للمفاهيم أو الكلمات التي يصعب فهمها.

بعد الانتهاء من جمع البيانات، استُكمل النشاط بجلسة لعرض نتائجهم المتعلقة بالكلمات الصعبة المتعلقة بكلمة "بيت" في النص. ثم أدار الباحثة النقاش للتحقق من وجود اختلاف بين الفرضية الأولية والمعلومات الفعلية الواردة في النص.

إذا وُجدت اختلافات، يُطلب من الطلاب تحليل أسبابها ومراجعة فهمهم. ووفقًا لنظرية البنائية لبياجيه (١٩٧٢)، تُعدّ هذه العملية مهمةً في تعميق الفهم، لأن الطلاب لا يتلقون المعلومات بشكلٍ سلبي فحسب، بل ينتقدون معارفهم ويعيدون بنائها أيضًا.

[34]ديفيد بول ١٠ ووينستون علم النفس التربوي وجهة نظر معرفية نيويورك هولت رينهارت (١٩٦٨) . أوسوبيل

يتيح هذا النقاش أيضًا التفاعل بين الطلاب، حيث يمكنهم تقديم الملاحظات وإضافة المعلومات وطرح الأسئلة لإثراء الفهم المشترك. يتماشى هذا النهج مع نظرية البنائية الاجتماعية لفيجوتسكي (١٩٧٨)، التي تؤكد على أن التعلم يحدث بفعالية أكبر في السياق الاجتماعي من خلال التفاعل مع الآخرين.

يُدرّب هذا النشاط الطلاب أيضًا على التعبير عن آرائهم، مما يُنمّي مهارات التفكير لديهم. إضافةً إلى ذلك، يُتيح النقاش للطلاب الذين ما زالوا أقلّ كفاءة في القراءة أو إتقانًا للمفردات اكتساب معارف جديدة، إذ إنّ لكلّ طالبٍ طريقته أو معناه الخاص في الترجمة أثناء عملية الترجمة.

وفي المرحلة النهائية لهذا التعلم، يتوصل الطلاب مع الباحثين إلى استنتاجات بناءً على نتائج المناقشات التي تم إجراؤها.

٣) أنشطة ختامية

قبل انتهاء الحصة، لا ينسى المعلم إعطاء الواجبات. ثم يُختتم الحصة بالحمد لله والدعاء، ثم يقول الطلاب: "إلى اللقاء"، فيردون عليه بـ "السلامة".

ج. اللقاء الثالث

١.) الأنشطة التمهيدية

عُقد اللقاء الثالث للصف السابع يوم الأربعاء، ٣٠ أبريل ٢٠٢٥. في المرحلة الأولى، وكما في اللقاء الثاني، رحب الباحثة بالطلاب بتحية الصباح، فردّ الطلاب بتحية الصباح، ثم سألهم عن أحوالهم بتحية "كيف حالكم؟"، ثم أجابهم بتحية "الحمد لله بخير"، ودعت الطلاب للدعاء معًا قبل بدء الدرس. بعد ذلك، تحقق الباحث من حضور الطلاب من خلال سجل حضورهم. ثم شرح الباحث هدف الدرس اليوم.

٢) الأنشطة الأساسية

يعرض الباحثة المادة التي تتضمن أهداف التعلم والمواد ومفردات اليوم. ويُسمح للطلاب بتدوين ملاحظات حول ما يعتبرونه مهمًا وطرح أسئلة تتعلق بالمادة المعروضة.

يقرأ الباحثة النصّ بصوت عالٍ أولاً، ثمّ يتلوه الطلاب. بعد الانتهاء، يُطلب من الطلاب قراءته فرديًا وحفظ المفردات التي قدّمها الباحثة. تستغرق هذه العملية من عشرين إلى عشرين دقيقة.

بعد الانتهاء، أجرى المعلم لعبة الضفدع القافز، حيث طُلب من الطلاب التقدم واحدًا تلو الآخر لترجمة الكلمات في اللعبة التي قدمها الباحثة باستخدام حاسوبه المحمول، وقد تم ذلك بالتناوب نظرًا لوجود حاسوب محمول واحد فقط. ترتبط هذه اللعبة بالمادة التي تعلموها. سيحصل الطلاب الذين ينجحون في إيجاد أكبر عدد من الكلمات والإجابة عليها بشكل صحيح على جائزة تقديرًا لجهودهم في هذه اللعبة. تحتوي هذه اللعبة على ١٠ أسئلة، ومدة العمل عليها ٢٠ ثانية.

بعد انتهاء اللعبة، يجلس الطلاب في أماكنهم، ويُطلب منهم إجراء اختبار لاحق كتقييم نهائي لقياس فهمهم. يهدف هذا الاختبار إلى معرفة مدى تطور فهم الطلاب مقارنةً بنتائج الاختبار التمهيدي الذي أُجري في الاجتماع الأول.

قبل بدء الاختبار، أعاد المعلم شرح الغرض من الاختبار اللاحق، وقدم توجيهات حول الجوانب الفنية للعمل على الأسئلة. طُلب من الطلاب العمل على الأسئلة بجدية ودون مساعدة من الأصدقاء أو أي مصادر أخرى، بحيث تعكس النتائج قدرات كل فرد بدقة. أُجري الاختبار اللاحق في جوٍّ مُلائم لمدة ٣٠ دقيقة، حيث حاول الطلاب الإجابة على كل سؤال بأفضل ما يمكنهم.

بعد انتهاء وقت العمل، يسلم الطلاب أوراق إجاباتهم للمعلم. وفي الختام، يُقدّر المعلم جهود الطلاب خلال عملية التعلم، ويدعوهم للتأمل في تجاربهم التعليمية. كما يُحفّز المعلم الطلاب على مواصلة تحسين مهارات القراءة لديهم وفهم النصوص العربية في حياتهم اليومية. يمكنك رؤية الأسئلة المستخدمة في الاختبار اللاحق بالكامل في المرفق.

ب. فعالية تطبيق وسائل اللعبة الضفدع القافز في تعليم المفردات اللغة العربية لدى طلاب الصف السابع في مدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الرابع بليتار

يشير تحليل النتائج إلى أن استخدام وسيلة الضفدع القافز كان له تأثير إيجابي وفعّال في تحسين اكتساب المفردات العربية .أظهرت نتائج الاختبار البعدي ارتفاعاً ملحوظاً في درجات الطلاب مقارنة بالاختبار القبلي.

كما أظهرت الملاحظات أن الطلاب أصبحوا أكثر تفاعلاً وتحفيزاً أثناء التعلم، وأكد المعلمون على أن استخدام هذه الوسيلة زاد من دافعية الطلاب وقلل من التوتر والملل في الصف[٣٥].

تدعم هذه النتائج النظريات التعليمية مثل نظرية باندورا في التعلم الاجتماعي، والتي تؤكد أهمية التفاعل في بيئة التعلم، وكذلك نظرية بياجيه التي تشير إلى أن اللعب يُعد وسيلة تعليمية فعالة في مرحلة النمو.

يمكن الاطلاع على نتائج الاختبار القبلي والبعدي في الفصل التجريبي في الجدول أدناه:

جدول قيم ما قبل الاختبار وما بعده

No	Nama	Pre-Test	Post-Test
١.	الطالب	٨٠	٧٠
٢.	الطالب	٦٥	٧٥
٣.	الطالب	٨٥	٨٥
٤.	الطالب	٨٥	٨٥
٥.	الطالب	٧٥	90

[٣٥]الملاحظة في مدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية, بليتار, ٢٧ فبراير ٢٠٢٥

٦.	الطالب	٦٠	٨٥
٧.	الطالب	٢٠	٧٥
٨.	الطالب	٦٥	٩٠
٩.	الطالب	٤٧	٩٠
١٠	الطالب	٥٥	٨٠
١١	الطالب	٩٠	٨٥
١٢	الطالب	٧٧	١٠٠
١٣	الطالب	٧٧	١٠٠
١٤	الطالب	٧٧	١٠٠
١٥	الطالب	٦٠	٧٥
١٦	الطالب	٨٥	٩٥
١٧	الطالب	٦٠	٨٠
١٨	الطالب	٨٥	٩٠
١٩	الطالب	٨٠	٧٥
٢٠	الطالب	٨٧	٩٥

٢١	الطالب	١٠٠	١٠٠
٢٢	الطالب	٦٠	٩٠
٢٣	الطالب	٨٥	١٠٠
٢٤	الطالب	١٠٠	١٠٠
٢٥	الطالب	٩٥	١٠٠
٢٦	الطالب	٤٥	٥٠
٢٧	الطالب	٥٥	٩٠
٢٨	الطالب	٨٠	٨٥
٢٩	الطالب	٧٧	٦٠
٣٠	الطالب	٨٥	٨٠
٣١	الطالب	٩٠	٨٥
٣٢	الطالب	٨٧	٩٥
٣٣	الطالب	٦٧	٩٠
٣٤	الطالب	٦٧	٧٠
٣٥	الطالب	٨٠	٩٥

للحصول على صورة أكثر تفصيلاً لنتائج البحث، تم إجراء تحليل وصفي باستخدام برنامج SPSS ٢٦. يتضمن هذا التحليل كمية البيانات، والقيمة الدنيا، والقيمة العظمى، والمتوسط الحسابي، والانحراف المعياري، كما هو موضح في الجدول التالي:

Statistics

		النتيجة قبل العلاج	النتيجة بعد العلاج
N	Valid	35	35
	Missing	0	0
Mean		73.94	86.00
Std. Deviation		16.979	11.993
Range		80	50
Minimum		20	50
Maximum		100	100

وبناءً على جدول نتائج التحليل الوصفي أعلاه، فإنه من المعروف أنه في بيانات الاختبار القبلي، كان الحد الأدنى للدرجة التي حصل عليها الطلاب ٢٠، بينما بلغت الدرجة القصوى ١٠٠، بمدى٨٠. وكان متوسط (متوسط) الدرجات لنتائج الاختبار القبلي ٧٣,٩٤ وكان الانحراف المعياري الذي يشير إلى توزيع البيانات ١٦,٩٧٩.

وفي الوقت نفسه، في بيانات ما بعد الاختبار، ارتفع الحد الأدنى للدرجة التي حصل عليها الطلاب إلى ٥٠، بينما وصل الحد الأقصى للدرجة إلى ١٠٠، بمدى ٥٠. كما ارتفع متوسط درجة ما بعد الاختبار إلى ٨٦,٠٠، بانحراف معياري قدره ١١,٩٩٣.

ومن هذه النتائج يمكن الاستنتاج أن هناك زيادة في القيمة من الاختبار القبلي إلى الاختبار البعدي، ويدل على ذلك زيادة في القيمة المتوسطة وزيادة في القيم الدنيا والقصوى. ويبين هذا أنه بعد العلاج أو التدخل المقدم في الدراسة، شهدت نتائج التعلم لدى الطلاب زيادة كبيرة.

تم إجراء تحليل إضافي من خلال وصف بنية البيانات وفقًا لفئة الفاصل والمعايير في الاختبار المسبق والاختبار اللاحق بمساعدة SPSS ٢٦. ويمكن رؤية بيانات توزيع التردد قبل الاختبار في الجدول أدناه.

جدول توزيع التكرارات قبل الاختبار

النتيجة قبل العلاج

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	20	1	2.9	2.9	2.9
	45	1	2.9	2.9	5.7
	47	1	2.9	2.9	8.6
	55	2	5.7	5.7	14.3
	60	4	11.4	11.4	25.7
	65	2	5.7	5.7	31.4
	67	2	5.7	5.7	37.1
	75	1	2.9	2.9	40.0
	77	4	11.4	11.4	51.4
	80	4	11.4	11.4	62.9
	85	6	17.1	17.1	80.0
	87	2	5.7	5.7	85.7
	90	2	5.7	5.7	91.4
	95	1	2.9	2.9	94.3
	100	2	5.7	5.7	100.0
	Total	35	100.0	100.0	

وبناءً على جدول توزيع التكرارات لدرجات الاختبار الأولي أعلاه، فإنه من المعروف أنه في نطاق الدرجات ٢٠ يوجد طالب واحد (٦,٥%)، ويتبع النطاق ٤٠ أيضًا طالبان (٢,٩%). وتبع نطاق ٤٥ أيضًا طالب واحد (٢,٩%). كما أن النطاق ٤٧ يحتوي أيضًا على طالب واحد (٢,٩%)، ثم النطاق ٥٥ يحتوي على طالبين (٥,٧%)، يليه النطاق ٦٠ الذي يحتوي على ٤ طلاب (١١,٤%).

علاوة على ذلك، كان هناك طالبان (٥,٧%) حصلوا على درجة ٦٥، وأيضًا طالبان (٥,٧%) حصلوا على درجة ٦٧ وطالب واحد (٢,٩%) حصل على درجة ٧٥. وفي الوقت نفسه، حصل ٤ طلاب (١١,٤%) على درجة ٧٧، ثم كان هناك أيضًا ٤ طلاب (١١,٤%) حصلوا على درجة ٨٠ وأعلى درجة، وهي ٨٥، حصل عليها ٦ طلاب (١٧,١%). لا يزال هناك ٢ طالب (٥,٧%) بدرجة ٨٧، وبدرجة ٩٠ هناك أيضًا ٢ طالب (٥,٧%). وبدرجة ٩٥ حصل طالب واحد (٢,٩%) على درجة ١٠٠ وحصل طالبان (٥,٧%) على درجة ١٠٠.

ومن هذا التوزيع، يمكننا أن نرى أن غالبية الطلبة حصلوا على درجات تتراوح بين ٥٥-٨٥، وهو ما يغطي معظم البيانات. ويُظهر هذا أنه قبل تقديم العلاج، كان معظم الطلاب لا يزالون ضمن فئة الدرجات دون المستوى الأمثل.

جدول معايير الاختبار الأولي

الرقم.	Interval	Frekuensi	التقدير
١.	١-٢٠	١	مردود
٢.	٢١-٤٠	٠	مقبول
٣.	٤٠-٦٠	٨	جيد
٤.	٦١-٨٠	١١	جيد جدا
٥.	٨١-١٠٠	١٢	ممتاز

يمكن رؤية بيانات توزيع التردد بعد الاختبار في الجدول أدناه:

النتيجة بعد العلاج

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	50	1	2.9	2.9	2.9
	60	1	2.9	2.9	5.7
	70	2	5.7	5.7	11.4
	75	4	11.4	11.4	22.9
	80	3	8.6	8.6	31.4
	85	6	17.1	17.1	48.6
	90	7	20.0	20.0	68.6
	95	4	11.4	11.4	80.0
	100	7	20.0	20.0	100.0
	Total	35	100.0	100.0	

وبناءً على جدول توزيع التكرارات لنتائج ما بعد الاختبار، يمكننا أن نرى أن نتائج تعلم الطلاب قد زادت مقارنة بالاختبار الأولي. وكان ما يصل إلى طالب واحد أو ٢,٩% في فئة الكافي بدرجة ٥٠، وكان لدى طالب واحد (٢,٩%) أيضًا درجة كافية. في حين بلغ عدد الطلبة المتفوقين ٩ طلاب، منهم طالبان حصلا على ٧٠ درجة، و٤ طلاب حصلوا على ٧٥ درجة، و٣ طلاب حصلوا على ٨٠ درجة.

علاوة على ذلك، تم إدراج ما يصل إلى ٢٤ طالبًا في فئة الجيد جدًا. تفاصيل هذه الفئة ٦ طلاب حصلوا على درجة ٨٥، وحصل ٧ طلاب على درجة ٩٠. حصل ٤ طلاب على درجة ٩٥ وأخيرًا حصل ٧ طلاب على الدرجة الكاملة وهي ١٠٠. ومن هذه النتائج، يمكن ملاحظة أن غالبية الطلاب هم في فئة جيدة جدًا بإجمالي ٢٤ طالبًا، في حين أن الطلاب التسعة الآخرين هم في فئة جيدة. بقي طالبان فقط في فئة الكافي، ولا يوجد أي طالب في فئة الناقص أو الناقص جدًا.

وتظهر هذه النتائج زيادة كبيرة بعد إعطاء العلاج في الدراسة. معظم الطلاب الذين كانوا في السابق ضمن فئات كافية وجيدة في الاختبار الأولي تحسنوا الآن إلى فئات جيدة وجيدة جدًا في الاختبار اللاحق. وهذا يشير إلى أن التعلم المطبق في هذه الدراسة له تأثير إيجابي على نتائج تعلم الطلبة.

جدول معايير ما بعد الاختبار

الرقم.	Interval	Frekuensi	**التقدير**
١.	١-٢٠	٠	مردود
٢.	٢١-٤٠	٠	مقبول
٣.	٤٠-٦٠	٢	جيد
٤.	٦١-٨٠	٩	جيد جدا

ممتاز	٢٤	٨١-١٠٠	٥٠

وبناءً على التوزيع التكراري لدرجات الاختبار القبلي والبعدي في الجداول أعلاه، يمكن تفسير أن الدروس التي تستخدم فيها تطبيقات لعبة الضفدع القافز لها تأثير كبير على تحسين جودة التعلم من حيث نتائج التعلم.

ج. التحليل الاستدلالي

ويستخدم التحليل الاستدلالي لتحديد مدى قدرة التشابه بين النتائج التي تم الحصول عليها من عينة البحث على تمثيل النتائج التي سيتم الحصول عليها في المجتمع بأكمله. تتضمن بعض الاختبارات المضمنة في هذا التحليل اختبارات الطبيعية، واختبارات التجانس، واختبارات الفرضيات. يتم إجراء اختبار الطبيعية لتحديد ما إذا كانت بيانات البحث موزعة بشكل طبيعي أم لا. يعد هذا الاختبار أيضًا شرطًا أساسيًا قبل الانتقال إلى اختبارات إحصائية أخرى مثل اختبار t. تم إجراء هذا الاختبار على بيانات عينة البحث بمساعدة تطبيق SPSS الإصدار ٢٩ باستخدام طريقة كولموغوروف-سميرنوف. معيار اتخاذ القرار في هذا الاختبار هو إذا كانت قيمة الأهمية (Sig.) < ٠,٠٥، فإن البيانات موزعة بشكل طبيعي. من ناحية أخرى، إذا كانت قيمة الأهمية ≥ ٠,٠٥، فإن البيانات لا تتوزع بشكل طبيعي.

١. اختبار الحالة الطبيعية

يتم إجراء اختبار الطبيعية لتحديد ما إذا كانت بيانات البحث موزعة بشكل طبيعي أم لا. يعد هذا الاختبار أيضًا شرطًا أساسيًا قبل الانتقال إلى اختبارات إحصائية أخرى مثل اختبار t. تم إجراء هذا الاختبار على بيانات عينة البحث بمساعدة تطبيق SPSS الإصدار ٢٦ باستخدام طريقة Shapiro-Wilk لأن البيانات التي تم الحصول عليها كانت أقل من ٥٠. معايير اتخاذ القرار في هذا الاختبار هي إذا كانت قيمة الأهمية (Sig.) < ٠,٠٥، فإن البيانات موزعة بشكل طبيعي. من ناحية أخرى، إذا كانت قيمة الأهمية ≥

٠,٠٥، فإن البيانات لا تتوزع بشكل طبيعي. يمكن رؤية نتائج اختبار الحالة الطبيعية في الجدول التالي.

جدول اختبار الحالة الطبيعية

اختبار ات الحالة الطبيعية

	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Skor sebelum diberi perlakuan	.171	35	.011	.928	35	.024
Skor sesudah diberi perlakuan	.152	35	.038	.908	35	.007

a. Lilliefors Significance Correction

وبناء على نتائج اختبار التوزيع الطبيعي باستخدام طريقةShapiro_Wilk ، تم الحصول على قيمة معنوية للاختبار الأولي بلغت ٠,٠٢٤. وفي الوقت نفسه، كانت القيمة المهمة للاختبار اللاحق ٠,٠٠٧ في اختبار شابيرو–ويلك.

وبما أن جميع قيم الدلالة التي تم الحصول عليها أكبر من ٠,٠٥، فيمكن الاستنتاج أن بيانات ما قبل الاختبار وما بعد الاختبار في هذه الدراسة موزعة بشكل طبيعي. وبالتالي، تلبي البيانات أحد الافتراضات الأساسية لإجراء المزيد من الاختبارات الإحصائية.

٢. اختبار الفرضيات

تم إجراء هذا الاختبار لمعرفة ما إذا كان للمتغير المستقل في هذه الدراسة وهو استخدام تطبيقات لعبة الضفدع القافز تأثير على المتغير التابع وهو قدرة الطلبة على إتقان المفردات. تم اختبار الفرضيات باستخدام اختبار T بمساعدة برنامج SPSS الإصدار ٢٦.

٣. إختبارT (paired sample T–Test)

تم إجراء اختبار t لمقارنة العينات، حيث تم في هذه الدراسة استخدام (اختبار t للعينات المقترنة). تم اختيار هذا الاختبار لأن العينات المستخدمة جاءت من نفس

الموضوع، مما يسمح بالمقارنة بين النتائج قبل وبعد العلاج. وفي سياق هذه الدراسة، تم إجراء الاختبار لمقارنة نتائج الاختبار الأولي والاختبار النهائي، والتي تشمل نتائج تعلم الطلاب. يعتمد اتخاذ القرار في هذا الاختبار على قيمة الدلالة (القيمة الاحتمالية)، حيث إذا كانت القيمة أقل من ٠,٠٥ فيمكن الاستنتاج أن هناك تأثيرًا معنويًا، والعكس صحيح إذا كانت أكبر من ٠,٠٥ فلا يوجد تأثير معنوي. نتائج الاختبار الإحصائي t للعينة المقترنة هي كما يلي.

إحصائيات العينات المقترنة

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	النتيجة قبل العلاج	73.94	35	16.979	2.870
	النتيجة بعد العلاج	86.00	35	11.993	2.027

اختبار العينات المقترنة

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference Lower	Upper			
Pair 1	النتيجة قبل العلاج - النتيجة بعد العلاج	-12.057	15.461	2.613	-17.368	-6.746	-4.613	34	.000

وبناءً على النتائج الواردة في جدول إحصاءات العينة المزدوجة، من المعروف أن متوسط درجة الاختبار الأولي كان ٧٣,٩٤، في حين ارتفع متوسط درجة الاختبار اللاحق إلى ٨٦,٠٠، بإجمالي ٣٥ طالبًا كمستجيبين. بالإضافة إلى ذلك، كان الانحراف المعياري لدرجة الاختبار القبلي ١٦,٩٧٩، في حين كان الانحراف المعياري لدرجة الاختبار البعدي أصغر، أي ١١,٩٩٣، مما يشير إلى تحسن في توزيع الدرجات بعد تطبيق استخدام تطبيقات لعبة الضفدع القافز .

في جدول اختبار العينات المزدوجة، قيمة الفرق المتوسطة (متوسط الفرق) هي −١٢,٠٥٧، مع قيمة t −4 ٦١٣ و df(درجات الحرية) ٣٤ .Sig .قيمة. (ذيل مزدوج) ٠,٠٠٠، وهو أصغر من ٠,٠٥، يشير إلى أن الفرق بين درجات الاختبار القبلى والاختبار البعدى مهم إحصائيًا. وتتراوح الفاصلة الثقة ٩٥% للفرق في الدرجات من −١٧,٣٦٨ إلى −٦,٧٤٦، والتي لا تشمل الرقم صفر، وبالتالي تعزيز الاستنتاج بأن هناك تحسنًا كبيرًا في نتائج التعلم بعد تطبيق هذا التطبيق .

ومن هنا يمكن الاستنتاج أن تطبيق استخدام التعلم عبر الإنترنت له تأثير كبير على تحسين جودة التعلم. وهذا يدل على أن هذا النهج فعال في تحسين فهم الطلاب ومهاراتهم في التعلم.

الفصل الخامس
مناقشة البحث

تهدف هذه الدراسة إلى معرفة فاعلية استخدام وسيلة" الضفدع القافز "في تقييم اكتساب المفردات في اللغة العربية لدى طلاب الفصل السابع في مدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٤ بليتار .وقد أظهرت البيانات في الباب الرابع وجود زيادة ملحوظة في إتقان المفردات بعد استخدام هذه الوسيلة التعليمية .لم يظهر هذا التحسن فقط من خلال نتائج الاختبارات، بل أيضًا من خلال مشاركة الطلاب النشطة أثناء التعلم .وتربط هذه المناقشة النتائج المحققة بالنظريات التربوية والدراسات السابقة ذات الصلة.

أ. ارتباط النتائج الإحصائية بالنظرية التربوية

أظهرت نتائج الاختبار القبلي أن متوسط الدرجات بلغ ٧٣,٩٤، بينما ارتفع إلى ٨٦,٠٠ في الاختبار البعدي، أي بزيادة قدرها ١٢,٠٦ نقطة .وتشير هذه النتائج إلى أن وسيلة فروجي جمبس ساعدت على تحسين اكتساب الطلاب للمفردات. أظهر اختبار Shapiro-Wilk أن البيانات لم تكن موزعة توزيعًا طبيعيًا(٠,٠٢٤للاختبار القبلي، و٠,٠٠٧للاختبار البعدي(، ولكن تم اعتماد اختبار t لأنه يتحمل الانحرافات الطفيفة في توزيع البيانات .وقد أظهر اختبار t أن القيمة الاحتمالية (Sig. 2-tailed) بلغت ٠,٠٠٠، وهي أقل من ٠,٠٥، مما يدل على وجود فرق دال إحصائيًا بين نتائج الاختبارين . وبالتالي، فإن استخدام فروجي جمبس فعال إحصائيًا في تحسين اكتساب المفردات.

تشير هذه الزيادة أيضًا إلى أن التعلم باستخدام وسيلة فروجي جمبس لا يؤثر فقط على الجانب المعرفي، بل يثير أيضًا حماسة الطلاب ويحفزهم على التعلم النشط .وهذا يدل على أن استخدام الوسائل التعليمية الرقمية يمكن أن يخلق بيئة تعلم أكثر حيوية وتأثيرًا شاملاً يشمل الجوانب الوجدانية والنفس-حركية لدى الطلاب.

ب. ارتباط النتائج بالنظريات التربوية

تتفق هذه النتائج مع نظرية بياجيه (١٩٥٢) [٣٦]في التعلم البنائي، التي تنص على أن الطلاب يبنون فهمهم من خلال الاستكشاف والتجربة المباشرة .وتوفر وسيلة فروجي جمبس هذا النوع من التفاعل، حيث تسمح للطلاب بالتعامل النشط مع المفردات في سياق اللعب. كما تدعم النتائج نظرية باندورا(١٩٨٦ [٣٧]) في التعلم الاجتماعي، التي تؤكد أهمية الملاحظة والمشاركة النشطة في التعلم .حيث يشارك الطلاب بفاعلية ويتفاعلون مباشرة مع المحتوى التعليمي. وفقًا لنظرية جانييه (١٩٨٥)[٣٨]، فإن التعلم يتطلب تقديم مثير، وجذب الانتباه، والفهم، ثم التعزيز .وهذه الخطوات متوفرة في وسيلة فروجي جمبس من خلال المؤثرات البصرية، والتحديات، والتغذية الراجعة الفورية. تؤيد أيضًا نظرية التعلم التعاوني لسلافين(١٩٩٥)[٣٩]أن التعلم الجماعي يُعزز الفهم والتفكير النقدي، وقد أظهر الطلاب تفاعلًا جماعيًا أثناء استخدام الوسيلة.

ج. ارتباط النتائج بالدراسات السابقة

أكدت نتائج هذه الدراسة ما توصلت إليه دراسة إنداه دوعا نيتا ناستوتيون وهاسريان رودي ستيان (٢٠٢٤)[٤٠]باستخدام بطاقات الفلاش لتحسين المفردات .وعلى الرغم من اختلاف الوسيلة، إلا أن النهج التفاعلي والهدف متشابهان. وأظهرت دراسة سيفول أنور وجاسيه (٢٠٢٤) [٤١]أن منصة Educaplay ساعدت في رفع تفاعل الطلاب بمادة التاريخ الإسلامي، وهو ما يشبه استخدام فروجي جمبس. كما أظهرت دراسة إيرفيان ساتريا بريوغا وزملاؤه (٢٠٢٤) [٤٢]فاعلية

[36] Jean Piaget, *Teori Konstruktivisme*, 1952.
[37] Albert Bandura, *Teori Pembelajaran Sosial*, 1986.
[38] Robert Gagné, *Kondisi Pembelajaran*, 1985.
[39] Slavin, *Teori Pembelajaran Kooperatif*, 1995.
[40] Indah Doa Nita Nasution & Hasrian Rudi Setiawan, "Penerapan Media Flash Card dalam Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab," 2024.
[41] Saiful Anwar & Jasiah, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Educaplay untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran SKI," 2024.
[42] Irfian Satria Prayoga, Pratomo, & Puji Lestari, "Peningkatan Minat Belajar Siswa Menggunakan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Educaplay Froggy Jumps pada Pembelajaran IPAS," 2024.

وسيلة فروجي جمبس في تحسين مشاركة وفهم الطلاب في مادة العلوم الاجتماعية، مما يدل على مرونة الوسيلة لاستخدامها في مواد مختلفة.

د. الآثار التربوية للنتائج

تدل النتائج على أن الوسائل التعليمية القائمة على الألعاب مثل فروجي جمبس يمكن أن تقدم حلولًا مبتكرة لتحسين نتائج التعلم، خاصة في تعليم اللغة .ويمكن للمعلمين استخدام هذه الوسيلة لتقليل الملل وزيادة تثبيت المفردات. كما يفتح استخدام فروجي جمبس الباب أمام دمج التكنولوجيا في الصف، وهو ما يتماشى مع طبيعة جيل اليوم الذي يفضل التفاعل البصري والحركي .ويمكن أن تكون هذه النتائج مرجعًا لمطوري المناهج وصناع القرار لتشجيع إدخال المزيد من الابتكارات التكنولوجية في التعليم.

بناءً على التحليل الإحصائي والنظريات التربوية والدراسات السابقة، يمكن القول إن وسيلة فروجي جمبس فعالة في تحسين اكتساب المفردات لدى الطلاب .وقد جعلت العملية التعليمية أكثر جاذبية وتفاعلية، وكان لها تأثير إيجابي واضح على نتائج التعلم. تدل هذه النتائج على أن التكنولوجيا التعليمية ليست مجرد وسيلة مساعدة، بل هي محرك رئيسي لتحول التعليم في الصف .ومع النهج المناسب، يمكن لوسائل مثل فروجي جمبس سد الفجوة بين احتياجات طلاب القرن الحادي والعشرين وأساليب التعليم التقليدية.

.

الفصل السادس

الخاتمة

أ. الخلاصة

بناءً على نتائج الدراسة حول تطبيق لعبة الضفدع القافز في تعليم المفردات بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الرابعة بليتار، يمكن الاستنتاج ما يلي:

١. أثبت استخدام لعبة الضفدع القافز فعاليته في دعم تعليم الطلاب للمفردات. فمن خلال نهج تفاعلي وممتع، يزداد تحفيز الطلاب في عملية التعلم ويسهل عليهم تذكر المفردات الجديدة[1]. ووفقًا لسوهرمان، يمكن لوسائل التعلم الممتعة أن تزيد من استيعاب الطلاب للمادة الدراسية.

٢. يتضح من نتائج التقييم التكويني، الذي شهد زيادة ملحوظة بعد استخدام لعبة الضفدع القافز، زيادة اكتساب الطلاب للمفردات.[2] وقد ذكر هامماليك أن وسائل الألعاب يمكن أن تعزز نتائج التعلم من خلال المشاركة العاطفية والمعرفية للطلاب.

٣. تُعزز هذه اللعبة أيضًا مشاركة الطلاب النشطة في عملية التعلم، وتشجعهم على العمل الجماعي والتنافس بشكل صحي.[3] ووفقًا لنظرية بياجيه البنائية، فإن الخبرة المباشرة بالغة الأهمية في عملية التعلم.

ب. الاقتراحات

بناءً على نتائج البحث والقيود القائمة، يقدم الباحثة عدة اقتراحات كما يلي:

١. يُنصح المعلمون باستكشاف وتطوير مختلف وسائط الألعاب التعليمية لتعلم المفردات.

٢. يمكن للباحثين الآخرين تطوير هذا البحث بموضوعات أوسع ومقارنة أنواع متعددة من وسائل الألعاب.

٣. يُتوقع من المدارس تقديم الدعم من خلال توفير المرافق والتدريب للمعلمين على استخدام الوسائل الرقمية في التعلم.

قائمة المراجع

Albantani. "Pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah." *Jurnal Pendidikan*, Vol. 3(2), Desember 2018.

Ahmad, A. (2018). Pengaruh penggunaan permainan bahasa terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Arab. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*.

Ahmad dan Henri. *Mudah Menguasai Bahasa Indonesia*. Bandung: Yrama Widya, 2015.

Arikunto, Suharsini. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Bina Aksara, 1989, hlm. 102–104.

Asnawi, M. Basyiruddin Usman. *Media Pembelajaran*. Cet. VI; Jakarta: Ciputat Pers, 2002.

Anwar, Saiful, dan Jasiah. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Educaplay untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran SKI*. Jurnal Inovasi Media Pembelajaran (JIMP), Vol. 2 No. 2, 2023.

Bandura, A. (1977). *Social Learning Theory*. Prentice-Hall.

Brookhart, Susan M. *How to Assess Higher-Order Thinking Skills in Your Classroom*. Alexandria, VA: ASCD, 2010.

Charolina Sulistiowati. *Pengaruh Permainan Ice*. FKIP UMP, 2014.

Effendy, Ahmad Fuad. "*Metodologi Pengajaran Bahasa Arab"*. https://megainfo92.blogspot.com/

Febriani, Tri Sarah. "*Penggunaan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perkembangan Teknologi IPS Di Sekolah Dasar".* Jurnal PGSD Universitas Negeri Malang, Vol. 03 No. 02, 2015.

Hurlock, E. B. (1978). *Child Development*. McGraw-Hill.

Jones, A. (2015). *Frogger and the cultural impact of early video games*. Journal of Popular Culture.

Khasanah and Tantowi. *"Problematika Pembelajaran Bahasa Arab pada Mahasiswa Lulusan Umum di Prodi Pendidikan Bahasa Arab Universitas Pendidikan Indonesia."*

Maknun, Moch Luklil. *"Buku Bahasa Arab MI di Pekalongan".* Jurnal Penelitian, Vol. 11, Mei 2014.

Mardalis. *Metode Penelitian Suatu Pendekatan dengan Proposal*. Jakarta: Bumi Aksara, 2008, hlm. 53.

Megaaziz. *"Metode Pengajaran Mufrodat".* https://megainfo92.blogspot.com/

Mustofa, Syaiful. *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif*, h. 63.

Nasution, M. (2017). *Metode Pembelajaran Bahasa Arab yang Menyenangkan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Nasution, Indah Doa Nita, dan Hasrian Rudi Setiawan. *Penerapan Media Flash Card dalam Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab* Peserta Didik di Rumah Belajar Madani Yakesma. Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal, Vol. 6 No. 2, 2024.

Nuha, Ulin. *Metodologi Super Efektif Pembelajaran Bahasa Arab*. Yogyakarta: Diva Press, 2012.

Piaget, J. (1962). *Play, Dreams, and Imitation in Childhood*. Norton.

Slavin, Robert E. *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice*. 2nd ed. Boston: Allyn and Bacon, 1995.

Smith, J. (2015). The impact of action video games on children's cognitive and motor skills. *Journal of Applied Developmental Psychology*.

Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2016.

Sugiono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2015.

Sulistiowati, Charolina. *Pengaruh Permainan Ice*. FKIP UMP, 2014.

Sumlati, dkk. *Metode Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima, 2008.

Triyono. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Ombak, 2013, hlm. 202.

Umi Hijriyah, *Analisis Pembelajaran Mufrodat dan Struktur Bahasa Arab Di Madrasah Ibtidaiyah*. Surabaya: CV Gemilang, 2018.

Zulhanan. *Teknik Pembelajaran Bahasa Arab Interaktif*. Jakarta: Rajawali Pers, 2014, h. 109.

Arikunto, Suharsimi. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Santoso, Singgih. (2017). *Menguasai Statistik Aplikatif dengan SPSS*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

Creswell, John W. (2010). *Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Bandura, Albert. (1986). *Social Foundations of Thought and Action: A Social Cognitive Theory*. Prentice-Hall.

Gagné, Robert M. (1985). *The Conditions of Learning and Theory of Instruction*. New York: Holt, Rinehart and Winston.

عقوني، محمد، *مناهج البحث العلمي*، ٢٠٢٣ ه.٢٧.

سخري، عقيلة، *بناء أدوات وتصميم البحث العلمي*، الجزائر: معهد التربية البدنية و ٢٠٢٣، الرياضية.

ديفيد بول ١٠ ووينستون علم النفس التربوي وجهة نظر معرفية نيويورك هولت رينهارت (١٩٦٨) . أوسوبيل
لسان العرب. بيروت: دار صادر (٢٠٠٣) ابن منظور محمد بن مكرم
تعليم اللغة العربية وأساليبه القاهرة: دار المعارف (٢٠٠٢) . الخولي، أحمد أمين

الملاحق

- **Surat Penelitian**

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN BLITAR
MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 4 BLITAR
Jl. Ds. Sukosewu Kec. Gandusari Blitar Telp. **08113788345**
E-mail: mtsngandusari@yahoo.co.id

SURAT KETERANGAN PENELITIAN
Nomor :161/Mts.13.31.04/05/2025

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Madrasah Tsanawiyah Negeri 4 Blitar dengan ini menerangakan bahwa :

Nama	:	SITI MASPUFAH
NIM	:	210104110102
Jurusan	:	Pendidikan Bahasa Arab (PBA)
Fakultas	:	Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas	:	UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
Tanggal Penelitian	:	26 April 2025 s.d 14 Mei 2025
Keterangan	:	Bahwa telah melaksanakan penelitian di MTsN 4 Blitar dengan tema

تطبيقات لعبة الضفدع القافز (Froggy Jumps) في تقييم إكتساب للمفردات بمدرسة المتوسطة الإسلامية ٤ بليتار

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

Blitar, 15 Mei 2025
PLH Kepala

Drs. H. Boimin, M.Pd

Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan oleh Balai Besar Sertifikasi Elektronik (BSrE), Badan Siber dan Sandi Negara

- **CP**

Capaian Pembelajaran (CP) – Materi: (البَيْتُ)

Mata Pelajaran: Bahasa Arab
Kelas: VII MTsN 4 Blitar
Semester: Ganjil

Capaian Pembelajaran Umum:

Peserta didik mampu memahami dan menggunakan kosakata serta ungkapan yang berkaitan dengan topik rumah (البَيْتُ) dalam konteks lisan dan tulisan sederhana.

Capaian Pembelajaran Khusus:

Setelah mempelajari tema ini, peserta didik diharapkan mampu:

1. Menyebutkan nama-nama bagian rumah dan perabotan dalam bahasa Arab dengan lafal yang benar.
2. Menulis kosakata dan ungkapan sederhana yang berkaitan dengan rumah (seperti: kamar tidur, ruang tamu, dapur, meja, kursi, dll).
3. Membuat kalimat sederhana dengan menggunakan isim dan fi'il yang berkaitan dengan rumah (misalnya: البيتُ كَبيرٌ – Rumah itu besar).
4. Dapat mencocokkan gambar dengan mufrodat yang sesuai sebagai bentuk evaluasi pemahaman, menggunakan kosakata rumah.

Contoh Kosakata Pokok:

- البيت (rumah), الغرفة (kamar), المطبخ (dapur), الحمام (kamar mandi), السرير (tempat tidur), الكرسي
- (kursi), الطاولة (meja), الباب (pintu), النافذة (jendela), إلخ.

- **Instrumen Penelitian**

Nama:

Kelas:

Absen:

A. Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, c, atau d sesuai dengan jawaban yang tepat!

➢ Soal Pre-Test

1. Kata بَيْتٌ artinya …

a. Sekolah

b. Rumah

c. Masjid

d. Pasar

2. مَطْبَخٌ adalah …

a. Ruang tamu

b. Kamar tidur

c. Dapur

d. Kamar mandi

3. Bahasa Arab dari “kamar tidur” adalah …

a. حَمَّامٌ

b. غُرْفَةُ النَّوْمِ

c. مَكْتَبٌ

d. غُرْفَةُ الْجُلُوسِ

4. Arti dari صُوْرَةٌ adalah …

a. Gambar

b. Atap

c. Tangga

d. Dinding

5. حَمَّامٌ berarti …

a. Ruang makan

b. Dapur

c. Kamar mandi

d. Taman

6. Bahasa Arab dari “ruang tamu” adalah …

a. غُرْفَةُ الْجُلُوسِ

b. غُرْفَةُ النَّوْمِ

مَطْبَخٌ .

سُلَّمٌ .ب

7. وِسَادَةٌ artinya …

a. Ranjang

b. Guling

c. Bantal

d. Karpet

8. Pasangan kata yang tepat adalah ...

a. البيت – makan

b. السرير – ranjang

c. الطاولة – jalan

d. الباب – makan

9. Kata “pintu” dalam Bahasa Arab adalah …

a. نَافِذَةٌ

b. بَابٌ

c. جِدَارٌ

d. كُرْسِيٌّ

10. مِغْرَفَةٌ berarti …

a. Dinding

b. Jendela

c. Gayung

d. Pintu

B. Soal Mencocokkan Gambar dan Nama Mufrodat

Petunjuk: Cocokkan gambar di sebelah kiri dengan kosakata Bahasa Arab di sebelah kanan.

Contoh: gambar no 1. Jawabannya ada dihuruf apa? a atau b, c, d, e

1.	a. رَوْضَةٌ
2.	b. غُرْفَةُ الْجُلُوسِ
3.	c. غُرْفَةُ النَّوْمِ

C. **Isian Singkat**

4. Tuliskan 2 kosakata Arab yang berkaitan dengan rumah beserta artinya!
5. Apa arti dari kalimat berikut? **البابُ في الغرفة**

Nama:

Kelas:

Absen:

D. Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, c, atau d sesuai dengan jawaban yang tepat!

➢ Soal Post-Test

1. Apa arti dari بَابٌ الْبَيْتِ?

a. Pintu sekolah

b. Pintu rumah

c. Jendela rumah

d. Tangga rumah

2. “Ini adalah kamar mandi” dalam Bahasa Arab adalah …

a. هَذِهِ غُرْفَةُ النَّوْمِ

b. هَذَا حَمَّامٌ

c. هَذَا مَطْبَخٌ

d. هَذَا مِرْوَحَةٌ

3. غُرْفَةُ الْجُلُوسِ adalah tempat untuk …

a. Mandi

b. Tidur

c. Memasakd. Duduk/bersantai

٤. كُرْسِيٌّ digunakan untuk …

a. Duduk

b. Menyimpan makanan

c. Tidur

d. Memasak

٥. Kata yang tepat untuk “Rak buku” adalah …

a. سُلَّمٌ

b. رَفٌّ

c. مِفْتَاحٌ

d. سَطْحٌ

٦. Kalimat “Ini Pintu” dalam bahasa Arab adalah …

a. هَذَا بَابٌ

b. هَذِهِ نَافِذَةٌ

c. هَذَا مِفْتَاحٌ

d. هَذَا جِدَارٌ

٧. “Ranjang” dalam bahasa Arab adalah …

a. سَرِيْرٌ

b. سَطْحُ الْبَيْتِ

c. بَابُ الْبَيْتِ

d. غُرْفَةُ الْبَيْتِ

٨. Fungsi dari مِلْعَقَةٌ adalah untuk …

a. Minum

b. Makan

c. Mendinginkan udara

d. Mencuci pakaian

٩. Apa Bahasa Arab dari 'lemari'?

a. خِزَانَةٌ

b. ثَلاَّجَةٌ

c. مِرْوَحَةٌ

d. مِكْنَسَةٌ

١٠. فِرَاشٌ digunakan untuk …

a. Duduk

b. Tidur

c. Makan

d. Menyimpan

١١. Bahasa Arab dari “meja belajar” adalah …

a. كُرْسِيٌّ

b. فِرَاشٌ

c. مَكْتَبٌ

d. سُلَّمٌ

١٢. Kalimat “Ini kursi” dalam Bahasa Arab adalah …

a. هَذَا كُرْسِيٌّ

b. هَذَا مَكْتَبٌ

c. هَذَا فِرَاشٌ

d. هَذَا نَافِذَةٌ

١٣. Fungsi dari مَطْبَخٌ adalah untuk …

a. Tidur

b. Mandi

c. Memasak

d. Belajar

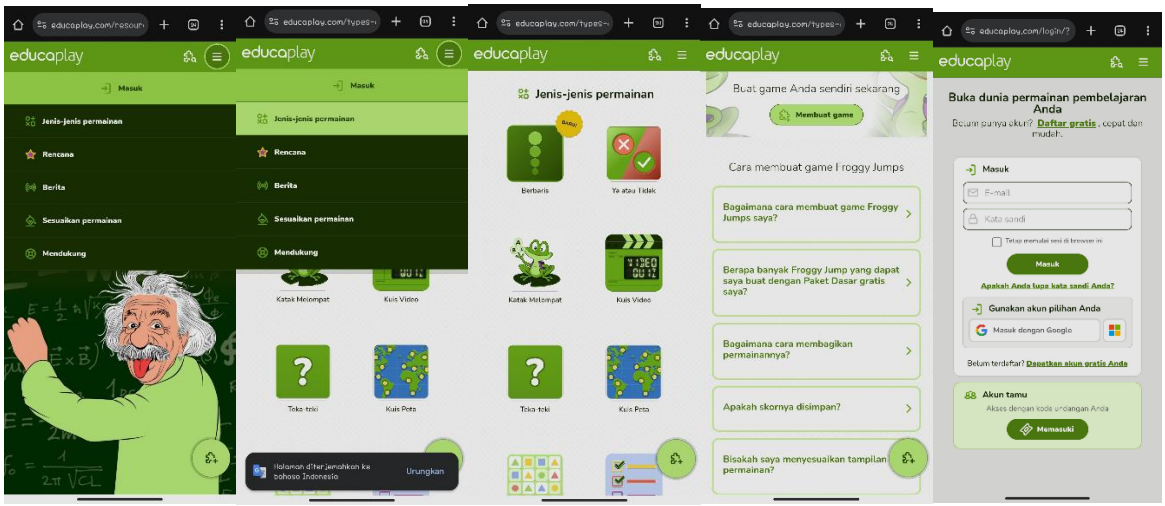
B. Isian dan Uraian Pendek

14. Lengkapilah kalimat berikut ini dengan kosakata yang tepat:
في البيتِ ..... *(Isilah titik-titik dengan salah satu kosakata rumah)*

15. Buatlah 2 kalimat sederhana dalam bahasa Arab yang menjelaskan isi rumah!

- **Dokumentasi Kegiatan Pembelajaran**

Belajar mengulang dan menguatkan materi sebelumya


educaplay
Masuk
Jenis-jenis permainan
Rencana
Berita
Sesuaikan permainan
Mendukung
Jenis-jenis permainan
Berbaris
Ya atau Tidak
Kotak Melompat
Kuis Video
Teka teki
Kuis Peta
Halaman diterjemahkan ke bahasa Indonesia
Urungkan
Buat game Anda sendiri sekarang
Membuat game
Cara membuat game Froggy Jumps
Bagaimana cara membuat game Froggy Jumps saya?
Berapa banyak Froggy Jump yang dapat saya buat dengan Paket Dasar gratis saya?
Bagaimana cara membagikan permainannya?
Apakah skornya disimpan?
Bisakah saya menyesuaikan tampilan permainan?
Buka dunia permainan pembelajaran Anda
Daftar gratis
Masuk
E-mail
Kata sandi
Masuk
Apakah Anda lupa kata sandi Anda?
Gunakan akun pilihan Anda
Masuk dengan Google
Belum terdaftar? Dapatkan akun gratis Anda
Akun tamu
Akses dengan kode undangan Anda
Memasuki

educaplay
Kuis Punya Pufah
Froggy Jumps
Klik di sini untuk mengidentifikasi diri Anda
Mulai
فِرَاشٌ digunakan untuk ...
Duduk
Makan
Tidur
Kata yang tepat untuk "Rak buku" adalah
مفتاح
سلم
رف
ANDA MENANG!
SELAMAT!

لعبة

السيرة الذاتية

المعلومة الشخسية

الاسم: سيتي مصفوفة

مكان وتاريخ المكان: أوكو شرق, ٢٠ أكتوبر ٢٠٠٢

العنوان: باليمبانج, جنوب سومطرة

قسم: تليم اللغة العربية

الجنس: أنثي

الجنسية: إندونيسية

البريد الإلكتروني: ١٧sitimaspufah@gmail.com

المستوى الدراسي

رقم	المستوى الدراسي	السنة
١.	مدرسة الابتدائية نور الهدى	٢٠١٢ -٢٠١٧
٢.	مدرسة المتوسطة نور الهدى تاناه ميراه	٢٠١٩ - ٢٠١٧
٣.	مدرسة الثانوية رياض العلوم والدعوة چوندونج	٢٠١٩ - ٢٠٢١
٤.	جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج	٢٠٢١ - ٢٠٢٥