فعالية استخدام تطبيق وردوال *(Wordwall)* القائم على الألعاب لتعليم المفردات في مدرسة سوريا بوانا الابتدائية مالانج

رسالة الماجستير

إعداد:

أنيسة خير عصمة

الرقم الجامعي: ٢٣٠١٠٤٢٢٠٠٠٣

قسم تعليم اللغة العربية

كلية الدراسات العليا

جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج

٢٠٢٥

فعالية استخدام تطبيق وردوال *(Wordwall)* القائم على الألعاب لتعليم المفردات في مدرسة سوريا بوانا الابتدائية مالانج

رسالة الماجستير

مقدمة إلى جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج لاستيفاء شرط الحصول على درجة الماجستير لكليات الدراسات العليا بقسم التعليم اللغة العربية

إعداد :

أنيسة خير عصمة

الرقم الجامعي : ٢٣٠١٠٤٢٢٠٠٠٣

قسم تعليم اللغة العربية

كلية الدراسات العليا

جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج

٢٠٢٥

الاستهلال

وَمَنْ سَلَكَ طَرِيقًا يَلْتَمِسُ فيه عِلْمًا سَهَّلَ الله له بِهِ طَرِيقًا إلى الْجَنَّةِ

Barangsiapa yang menempuh satu jalan untuk mendapatkan ilmu, maka Allah memudahkan baginya jalan menuju surga.

(H.R.Muslim:2699)

الإهداء

قد تمت كتابة هذه رسالة الماجستير بفضل الله تعلى، وأتشرف بإهدائها:

إلى والديني المحبوبين والمحترمين) غاتوت يوذها وإيكا سورياندراري)

عسى الله أن يبارك لهما في الدنيا والآخرة اللذين ربياني بأحسن التربية منذ صغير بكل جهد وصبر.

إلى أختي الصغيرتين (الميرا و الزهرء)

شكرا لأنكما كنتما دائما مصدر قوتي وإلهامي. وجو دكما يذكرني بأنني لست وحدي.

إلى نفسي

التي جهدت ولم أستسلم لأكمل هذه المهمة

وإلى الأساتيذ ولأستاذات

الذين حثوني على طلب العلم والمعرفة وشجعوني للتقدم في الفكر والإبداع.

الشكر والتقدير

الحمد لله الذي أرسل رسوله بالهدى ودين الحق، ليظهره على الدين كله وكفى بالله شهيدا، أشهد أن لا إله إلا الله، وأشهد أن محمدا رسول الله، اللهم صل على سيدنا محمد وعلى آله وصحبه أجمعين، أما بعد.

قد تمت كتابة هذه الرسالة لنيل درجة ماجستير في قسم تعليم اللغة العربية بكلية الدراسات العليا، بعد ما جادت بكل جهد واجتهاد بفضل الله تعالى فيسرني أن أقدم جزيل الشكر وعظيم التقدير إلى من قد ساعدوني على كتابة هذه الرسالة وهم:

١. فضيلة أ. د. الحاجة إلفي نورديانا الماجستير، مديرة جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية بمالانج على إتاحتي الفرصة لطلب العلم في هذه الجامعة المباركة.
٢. فضيلة أ. د. الحاج أغوس ميمون الماجستير، عمد كلية الدراسات العليا بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.
٣. سماحة أ. د. توفيق الرحمن الماجستير، رئيس قسم التعليم اللغة العربية جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج، لما قام به من إدارة الكلية والقسم.
٤. سماحة المشرف الأول أ. د. بشري مصطفى الماجستير، قد أشرف على إشراف ممتعة وفوائدة مهمة من البداية إلى النهاية كتابة هذه الرسالة.
٥. سماحة المشرف الثانية د. عبد المنتقم الأنصار الماجستير، الذي وجه الباحث وأرشده وأشر عليه بكل اهتمام وصبر وحكمة في كتابة هذه الرسالة.
٦. مدير البرنامج الخاص لتعليم اللغة العربية مالانج وجميع الأساتذة والطلب فيهم الذين ساعدوا الباحث في كتابة هذه الرسالة.
٧. جميع الأساتذة في مدرسة سوريا بوانا الابتدائية مالانج، خصوصًا للأستاذة اللغة العربية.
٨. جميع التلاميذ في فصل ٤-ب و فصل ٤-أ بمدرسة سوريا بوانا الابتدائية مالانج

٩. جميع الأصدقاء المحبوبين في الفصل "أ" المرحلة الماجستير في تعليم اللغة العربية .

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

مالانج، ٢٥ نوفمبر ٢٠٢٥

أنيسة خير عصمة

موافقة المشرف

بعد الاطلاع على خطة رسالة الماجستير التي أعدتها الطالبة:

الاسم : أنيسة خير عصمة

الرقم الجامعي : ٢٣٠١٠٤٢٢٠٠٠٣

العنوان : فعالية استخدام تطبيق وردوال *(Wordwall)* القائم على الألعاب لتعليم المفردات في مدرسة سوريا بوانا الابتدائية مالانج.

قد وافق المشرفان على تقديمها إلى لجنة المناقشة.

باتو، ٢٤ نوفمبر ٢٠٢٥م

المشرف الأول،

د. بكري مصطفى، الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٧٢١٢١١٢٠٠٠٠٣١٠٠٣

المشرف الثاني،

د. عبد المنتقم الأنصاري، الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٨٤٠٩١٢٢٠١٥٠٣١٠٠٦

اعتماد

رئيس قسم تعليم اللغة العربية

أ. د. توفيق الرحمن، الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٧٧٠١١٨٢٠٠٣١٢١٠٠٢

اعتماد لجنة المناقشة

إن الرسالة الماجستير بعنوان : فعالية استخدام تطبيق وردوال *(Wordwall)* القائم على الألعاب لتعليم المفردات في مدرسة سوريا بوانا الابتدائية مالانج

الاسم : أنيسة خير عصمة

الرقم الجامعي : ٢٣٠١٠٤٢٢٠٠٠٣

قد قدّمها الطالبة أمام لجنة المناقشة في يوم الخامس، ١١ ديسبر ٢٠٢٥ م، وقد تصحيح بناء على اقتراحات لجنة المناقشة. وقررت اللجنة بقولها ومواصلتها إلى الخطوة التالية في عملية البحث.

تتكون لجنة المناقشة من السادة :

أ.د.فيصل محمود آدم إبراهيم، الماجستير — مناقشا أساسيا

رقم التوظيف: –

د. زكية عارفة، الماجستير — رئيسا مناقشا

رقم التوظيف : ١٩٨٠٠٤١٦٢٠٠٨٠١٢٠٢

د. بشري مصطفى، الماجستير — مشرفا و مناقشا

رقم التوظيف : ١٩٧٢١٢١١٢٠٠٠٠٣١٠٠٣

د. عبد المنتقم الأنصاري، الماجستير — مشرفا و مناقشا

رقم التوظيف : ١٩٨٤٠٩١٢٢٠١٥٠٣١٠٠٦

مالانج، ١٥ ديسمبير ٢٠٢٥م.

اعتماد

عميد كلية الدراسات العليا

أغوس ميمون، الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٦٥٠٨١٧١٩٩٨٠٣١٠٠٣

إقرار أصالة البحث

أنا الموقع أدناه،

الاسم : أنيسة خير عصمة

الرقم الجامعي : ٢٣٠١٠٤٢٢٠٠٠٣

العنوان : فعالية استخدام تطبيق وردوال *(Wordwall)* القائم على الألعاب لتعليم المفردات في مدرسة سوريا بوانا الابتدائية مالانج.

أقر بأن هذا البحث الذي أعددته لتوفير شرط التي للحصول على درجة الماجستير في تعليم اللغة العربية كلية الدراسات العليا بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية بمالانج، حضرته وكتبته بنفسي وما وورته من إبداع غي ري أو تأليف الآخر. وإذا ادعى أحد استقبالا أنه من تأليفه وتبين أنه فعلا ليست من بحثي فأنا أتحمل المس ؤ ولية على ذالك، ولن تكون المس ؤ ولية على المشرف أو على كلية الدراسات العليا بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية بمالانج.

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

مالانج، ٢٥ نوفمبر ٢٠٢٥

أنيسة خير عصمة

مستخلص البحث

عصمة، أنيسة خير ٢٠٢٥ م، فعالية استخدام تطبيق وردوال *(Wordwall)* القائم على الألعاب لتعليم المفردات في مدرسة سوريا بوانا الابتدائية مالانج، رسالة الماجستير، قسم تعليم اللغة العربية كلية الدراسة العلية جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.

المشريف: ١) أ. د. بشري مصطفى ، الماجستير. المشريف ٢) د. عبد المنتقم الأنصاري ، الماجستير.

الكلمة المفتاحية: وردوال *(Wordwall)*، تعليم القائم على الألعاب تعليم المفردات

يعد اتقان المفردات خطوة اساسية في تعلم اللغة العربية. وفي مرحلة المدرسة الابتدائية، يتطلب تعليم المفردات العربية استخدام وسائل تعليمية جذابة، لذا يعد استخدام منصة وردوال القائمة على الالعاب خيارا بديلا لدعم عملية التعلم، نظرا لان اسلوب التعلم باللعب يتناسب مع خصائص المتعلمين في هذه المرحلة العمرية. تهدف هذه الدراسة الى: (١) توضيح تطبيق منصة وردوال القائمة على نموذج التعلم القائم على الالعاب في تعليم المفردات العربية، (٢) قياس فعالية تطبيق منصة وردوال القائمة على التعلم باللعب في تعليم المفردات العربية في مدرسة سوريا بوانا الابتدائية مالانج، (٣) توضيح وجهة نظر التلاميذ تجاه تطبيق منصة وردوال القائمة على التعلم باللعب في تعليم المفردات العربية.

استخدمت هذه الدراسة المنهج الكمي بنوع البحث التجريبي المدعم ببيانات المسح الاستبياني. وتم استخدام تصميم المجموعة الضابطة غير المتكافئة *(Nonequivalent Control Group Design)* بمشاركة مجموعتين، وهما المجموعة التجريبية التي بلغ عددها ٢٥ تلميذا واستخدمت التعلم باللعب من خلال منصة وردوال، والمجموعة الضابطة التي بلغ عددها ٢٣ تلميذا واستخدمت الطريقة التقليدية. كانت تقنيات جمع البيانات المستخدمة في هذه الدراسة هي الاختبارات والملاحظات والاستبيانات. وتم الحصول على البيانات الكمية من خلال اختبار N-Gain واختبار العينات المستقلة (Independent Sample t-Test)لاختبار الفرضية وقياس فعالية استخدام منصة وردوال القائمة على التعلم باللعب في تعليم المفردات العربية، كما دعمت البيانات بنتائج الملاحظة والاستبانة.

اظهرت نتائج الدراسة ما يلي: (١) بينت نتائج الملاحظة خلال ستة لقاءات، منها اربعة لقاءات تعليمية، ان التلاميذ ابدوا درجة عالية من الاهتمام بطريقة التعلم في كل لقاء، والذي تضمن ثلاث مراحل هي الافتتاح والانشطة الاساسية والختام. وخلال التجربة، تم استخدام عدة انواع من الالعاب في منصة وردوال، مثل Match Up و Anagram و Spin The WheelوQuiz. (٢) اظهرت نتائج تحليل بيانات الاختبار القبلي والبعدي ارتفاع متوسط الدرجات من ٦٧,٤٨ الى ٨٤، وبلغت قيمة N-Gain في المجموعة التجريبية ٠,٥١٨٦ والتي تصنف ضمن فئة الفعالية المتوسطة، كما اظهرت نتائج اختبار العينات المستقلة ان قيمة الدلالة الاحصائية بلغت ٠,٠٠١ $(p < 0.05)$ ، مما يدل على وجود فرق ذي دلالة احصائية بين تحسن نتائج التعلم لدى المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة بعد تطبيق الطريقة. (٣) بينت نتائج الاستبانة التي شملت ٢٥ تلميذا ان تطبيق التعلم القائم على الالعاب باستخدام منصة وردوال جاء ضمن فئة جيد جدا، بمتوسط درجة بلغ ٣,٥٨ ونسبة تحقيق وصلت الى ٨٩,٦٧٪، مما يعكس ارتفاع وجهة نظر التلاميذ الايجابية تجاه تطبيق نموذج التعلم باللعب باستخدام منصة وردوال.

ABSTRACT

Ismah, Annisa Khairu 2025. The Effectiveness of Using Game-Based Learning Wordwall for Arabic Vocabulary Learning at Surya Buana Elementary School, Malang. Arabic Language Education Postgraduate Program, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University, Malang.

Supervisor 1: Prof. Dr. H. Bisri Mustofa, M.A. Supervisor 2: Dr. Abdul Muntaqim Al Anshory S.Hum, M.Pd.

Keywords: Wordwall, Game Based Learning, Vocabulary Learning

Vocabulary mastery is a fundamental aspect of learning Arabic. At the elementary school level, teaching Arabic vocabulary requires engaging instructional media; therefore, the game-based platform Wordwall serves as an alternative to support the learning process, as game-based methods are considered suitable for elementary students. This study aims to: (1) describe the implementation of Wordwall based on game-based learning in Arabic vocabulary instruction, (2) measure the effectiveness of Wordwall based on game-based learning in teaching Arabic vocabulary at SD Surya Buana Malang, and (3) explain students' perspectives on the implementation of Wordwall based on game-based learning in Arabic vocabulary instruction.

This study used a quantitative method with an experimental design supported by survey data. The quantitative research design used was a nonequivalent control group design, which involved two groups, namely the experimental group (25 students) who applied the game method using Wordwall and the control group (23 students) who used the conventional learning method. The data collection techniques used in this study were tests, observations, and questionnaires. Quantitative data obtained from the N Gain test and the independent sample t-test were used to test the hypothesis and to see how effective the use of game-based learning Wordwall was for Arabic vocabulary learning, supported by observation data and survey questionnaires.

The results of this study indicate that: (1) observations conducted over six meetings, including four instructional sessions, showed that students demonstrated a high level of interest in the learning method at each meeting, which consisted of three stages: introduction, core activities, and closing. During the experimental sessions, several types of games were used in Wordwall, including Match Up, Anagram, Spin the Wheel, and Quiz. (2) Analysis of pretest and posttest data showed an increase in the average score from 67.48 to 84, with an N-Gain value of 0.5186 in the experimental group, categorized as having moderate effectiveness. Furthermore, the independent sample t-test revealed a significance value of 0.001 ($p < 0.05$), indicating a statistically significant difference in learning improvement between the experimental and control groups after the implementation of the method. (3) Questionnaire data from 25 students indicated that the implementation of game-based learning using Wordwall was categorized as very good, with an average score of 3.58 and an achievement level of 89.67%, reflecting students' highly positive perspectives toward the use of the Wordwall game-based learning model.

ABSTRAK

Ismah, Annisa Khairu 2025. Efektivitas Penggunaan Wordwall Berbasis Game Based Learning untuk Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Arab di SD Surya Buana, Malang. Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Pascasarjana UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

Pembimbing 1: Prof. Dr. H. Bisri Mustofa, M.A. Pembimbing 2: Dr. Abdul Muntaqim Al Anshory S.Hum, M.Pd.

Kata Kunci: Wordwall, Game Based Learning, Pembelajaran Kosa Kata

Penguasaan kosakata merupakan langkah dasar dalam pembelajaran bahasa Arab. Pada tingkat sekolah dasar, pengajaran kosakata bahasa Arab memerlukan media yang menarik, sehingga platform berbasis permainan Wordwall menjadi pilihan alternatif untuk mendukung proses pembelajaran karena metode permainan dirasa sesuai dengan metode pembelajaran siswa sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) menjelaskan penerapan wordwall berbasis game based learning untuk pembelajaran kosa kata bahasa arab, (2) mengukur efektivitas penerapan wordwall berbasis game based learning untuk pembelajaran kosa kata bahasa arab di SD Surya Buana Malang (3) menjelaskan perspektif siswa tentang penerapan wordwall berbasis game based learning untuk pembelajaran kosa kata bahasa arab.

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis eksperimen yang dikuatkan dengan data survey. Desain penelitian kuantitatif yang digunakan adalah *nonequivalent control group design*, yang melibatkan dua kelompok, yakni kelompok eksperimen (25 siswa) yang menerapkan metode permainan dengan menggunakan Wordwall dan kelompok kontrol (23 siswa) yang menggunakan metode pembelajaran biasa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah menggunakan tes, observasi, dan angket. Data kuantitatif yang diperoleh dari uji N Gain dan uji independent sample t-test digunakan sebagai uji hipotesis dan untuk melihat seberapa efektif penggunaan wordwall berbasis game based learning untuk pembelajaran kosa kata bahasa arab, serta didukung dengan data observasi dan angket survey.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa : (1). Hasil observasi dari 6 pertemuan (4 pertemuan pembelajaran) menunjukkan bahwa di tiap pertemuan yang terdiri dari 3 tahap yakni pembukaan, inti, dan penutupan, siswa menunjukkan ketertarikan yang tinggi terhadap metode pembelajaran. Selama sesi eksperimen, permainan yang digunakan di Wordwall adalah Match Up, Anagram, Spin The Wheel, dan Quiz. . (2) Analisis data pretest-posttest menunjukkan peningkatan rata-rata nilai dari 67.48 menjadi 84 dengan nilai N-Gain pada kelompok eksperimen mencapai 0,5186 yang termasuk dalam kategori efektivitas sedang, sedangkan hasil uji statistik *Independent Sample t-Test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,001 ($p < 0,05$). Hasil tersebut membuktikan adanya perbedaan yang signifikan antara peningkatan hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah penerapan metode pembelajaran..(3) Data angket dari 25 siswa menunjukkan penerapan pembelajaran berbasis permainan memiliki kategori sangat baik dengan rata-rata skor 3.58 dan tingkat pencapaian 89.67% menunjukkan tingginya perspektif positif siswa dalam penerapan model permainan menggunakan Wordwall

محتويات الرسالة

الغلاف ..... أ

الاستهلال .....ب

إهداء ..... ج

موافقة المشرف .....د

إقرار أصالة البحث ..... هـ

شكر وتقدير .....و

مستخلص البحث باللغة العربية ..... ح

مستخلص البحث باللغة الإنجليزية ..... ي

مستخلص البحث باللغة الإندونيسية ..... ل

محتويات البحث .....ن

الفصل الأول

الإطار العام والدراسات السابقة

أ. خلفية البحث ١

ب.أسئلة البحث ٤

ج. أهداف البحث..... ٤

د. فوائد البحث ٥

هـ. فروض البحث..... ٦

و. حدود البحث ٦

ز. تحديد المصطلحات.....٧

ح. الدراسات السابقة ٨

الفصل الثاني

الإطار النظري

أ- **تعليم المفردات** **١٤**

١- تعريف المفردات ١٣

٢- أهمية تعليم المفردات ١٤

٣- أهداف تعليم المفردات ١٥

٤- استراتيجيات تعليم المفردات ١٥

ب- **التعليم القائم على الألعاب** **١٧**

١- تعريف التعليم القائ م على الألعاب ١٧

٢- خاصية التعليم القائم على الألعاب ١٨

٣- فائدة التعليم القائم على الألعاب ١٨

ج- **وردوال** ***(Wordwall)*** **١٩**

١- تعريف وردوال ١٩

٢- فضيلة وردوال ١٩

٣- أنوا ع الألعاب في وردوال *(Wordwall)* ٢٠

الفصل الثالث

منهجية البحث

أ- مدخل البحث ومنهجه ٢١

ب- متغيرات البحث ٢٣

ج- مجتمع البحث وعينته ٢٣

د- البيانات و مصادرها ٢٤

هـ- أسلوب جمع البيانات ٢٤

و- أدوات البحث ٢٦

ز- اختبار الصلاحية والموثوقية الأداة ٢٧
ح- اختبار الفرضية و العينا ت المستقلة (N-Gain) ٢٧

الفصل الرابع

عرض البيانات وتحليلها

المبحث الأول: تطبيق استخدام وردوا (*Wordwall*) القائم على الألعاب لتعليم المفردات في مدرسة سوريا بوانا الابتدائية مالانج ٣٠
أ- اللقاء الأولى ٣١
ب- اللقاء الثاني ٣٤
ج- اللقاء الثالث ٣٧
د- اللقاء الرابع ٤٠
هـ- اللقاء الخامس ٤٣
و- اللقاء السادس ٤٥
المبحث الثاني: آراء التلاميذ عن تطبيق استخدام وردوا (*Wordwall*) القائم على الألعاب لتعليم المفردات في مدرسة سوريا بوانا الابتدائية مالانج ٤٧
أ- البيان الأول: مشاركة التلاميذ ٤٨
ب- البيان الثاني: حماس التلاميذ ٤٩
ج- البيان الثالث: نشاط الاجابة عن الأسئلة ٤٩
د- البيان الرابع: الرغبة في الفوز ٥٠
هـ- البيان الخامس: الرغبة في الاستمرار بالمحاولة ٥١
و- البيان السادس: عدم شعور التلاميذ بالمل ٥٣
المبحث الثاني: فعالية استخدام تطبيق استخدام وردوا (*Wordwall*) القائم على الألعاب لتعليم المفردات في مدرسة سوريا بوانا الابتدائية مالانج ٦٣

أ- اختبار الصلاحية والموثوقية الأداة ٦٦
ب- نتائج الإختبار القبلي ولإختبار البعدي للمجموعة التجربية ٦٦
ج- نتائج الإختبار القبلي ولإختبار البعدي للمجموعة الضابطة.....٦٦
د- تحليل البيانات ٦٦
١-اختبار تجانس التباين ٦٦
٢-اختبار الفرضية (Uji t) ٦٧
هـ- اختبار العينات المستقلة (N-Gain) ٦٨

الفصل الخامس

مناقشة ونتائج البحث

أ- المبحث الأول: تطبيق استخدام وردوال القائم على الألعاب لتعليم المفردات في مدرسة سوريا بوانا الابتدائية مالانج..... ٧١
ب- المبحث الثاني: آراء التلاميذ عن تطبيق استخدام وردوا (*Wordwall*) القائم على الألعاب لتعليم المفردات في مدرسة سوريا بوانا الابتدائية مالانج ٧٤
ج- المبحث الثاني: فعالية استخدام تطبيق استخدام وردوا (*Wordwall*) القائم على الألعاب لتعليم المفردات في مدرسة سوريا بوانا الابتدائية مالانج ٧٧

الفصل السادس

الخاتمة

أ- ملخص نتائج البحث ٨٩
ب- **التوصيات**..... ٨٠
ج- الاقتراحات ٨٠

الفصل الأول

الإطار البحث

أ. خلفية البحث

تعد المفردات من العناصر الأساسية في تعليم اللغة العربية، لأنها المفردات هي عنصرا أساسيا في فهم النصوص.[١] وقد أكدت بعض الدراسات أن المفردات تعمل لتعبير الجمل والخطاب، وهي جزء لا يتجزأ من المهارات اللغوية الأربعة.[٢] لذلك، ينبغي تعريف التلاميذ بمفردات جديدة من خلال أنشطة القراءة. كما ينبغي التدرب على النطق الصحيح للمفردات، لما له من تأثير على مهارات التحدث وفهم النصوص. وقد أشار رشدي أحمد طعيمة ومحمود كامل النقا إلى أن من مشكلات تعليم اللغة العربية هي مشكلة المفردات، فهي تؤثر في النطق والفهم والتعبير.[٣] ومن المهم أيضا فهم المعاني اللغوية للمفردات، حتى يتمكن التلاميذ من استخدامها في السياق المناسب.[٤] من خلال إتقان المفردات، يصبح التلاميذ قادرين على التعبير المناسب عن أفكارهم شفهيا وكتابيا.

المفردات يمكن تعليمها للتلاميذ بعدة طرق، من بينها التعليم باستخدام الألعاب، وهو يُعرف بالتعليم القائم على الألعاب، أي طريقة تعليمية تعتمد على استخدام عناصر اللعبة في العملية التعليمية.[٥] التعليم القائم على الألعاب هو نهج تربوي يعتمد على استخدام ألعاب تعليمية مصممة خصيصًا لدعم عملية التعليم وتعزيز قدرة التلاميذ على فهم المادة.

---

[١] عبد الرشيد أولاتنجي عبد السلام, *تعليم المفردات اللغوية العربية للناطقين بغيرها النظرية والتطبيق* ,مجلة الآداب و اللغات الإنسانية , ٣ سبتمبير (٢٠٢٠).

[٢] إيسوب شافعي و مفتى رحمة فوزي, *استخدام وسيلة بطاقة تصنيف الكلمات لترقية ميول التلاميذ في تعليم المفردات* ,كلامنا: مجلة تعليم اللغة العربية والدراسات العربية,٤ (٢٠٢٣)١٧١-١٨٨. <https://doi.org/10.52593/klm.04.2.05>

[٣] محمد، منير, *فكرة رشدي أحمد طعيمة ومحمود كامل الناقة في تعليم اللغة العربية على ضوء المدخل الأتصالي* ,عربيتنا: مجلة اللغة العربية,٦,٢ (٢٠٢٢). ٦١٣-٦٣٢.

[4] Syaiful Mustofa. *Strategi pembelajaran bahasa Arab inovatif*, UIN-Maliki Press, 2020, 59.

[5] Marc Prensky, *The Games Generations: How Learners Have Changed*, *McGraw-Hill*, 2001, 1 <http://portal.acm.org/citation.cfm?doid=950566.950596>.

ومن خلال هذه الاستراتيجية، يمكن للمعلمين تحفيز الجوانب العاطفية والعقلية والحركية النفسية لدى التلاميذ، وهي عناصر أساسية في عملية التعليم.[٦] يتميز تعليم اللغة العربية باستخدام الألعاب التعليمية بطابع جذاب وتفاعلي، لما تحتويه هذه الألعاب من عناصر مشوقة تُسهم في زيادة نشاط التلاميذ ومشاركتهم في أنشطة الفصل.[٧] ومن بين مزايا هذا المنهج أنه يُنمي مهارات التفكير النشط والمبتكر، كما يجذب انتباه التلاميذ ويعزز دافعيتهم للتعليم،[٨] ويمكن أن يزيد من حماس التلاميذ في تعلم المفردات.[٩] بالإضافة إلى ذلك، فإن هذا النهج يُقلل من الشعور بالرتابة الذي قد يصاحب العملية التعليمية، مما يساعد التلاميذ على التركيز والمشاركة الفعالة ، سواء على المستوى العاطفي أو الذهني في كل نشاط تعليمي.[١٠]

في هذا البحث تم اختيار موقع وردوال *(Wordwall)* كوسيلة تعليمية في تطبيق نموذج التعليم القائم على الألعاب. يعد وردوال *(Wordwall)* موقعًا إلكترونيًا يوفر العديد من الألعاب التعليمية التي يمكن استخدامها كأدوات داعمة في العملية التعليمية. يحتوي وردوال *(Wordwall)* على مجموعة واسعة من الأنشطة التفاعلية، مثل : البطاقات التعليمية، والاختبارات، والجناس الناقص، والكلمات المتقاطعة، وجميعها قابلة للتكييف وفقًا لمحتوى مفردات اللغة العربية.[١١] بفضل ميزاته التفاعلية، لا يسهل وردوال *(Wordwall)* على المعلمين تصميم الأنشطة التعليمية فحسب، بل يسهم أيضا في تمكين التلاميذ من التعليم بطريقة

---

[6] Ririn Oktavia, 'Game Based Learning Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa', *OSF Preprints*, 2022, 1–7.

[7] Husain Ibnu Abdilah, Arif Hidayatullah, and Rodhy Harisca, 'Karakteristik Teknologi Game Edukasi Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di Madrasah Kota Metro', 2.1 (2025), 41–48.

[8] Mailis Mailis, 'Game-Based Arabic Learning At MAN 2 Bukittinggi: Best Practice / Best Practice: Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Permainan Di MAN 2 Bukittinggi', *Lughawiyah: Journal of Arabic Education and Linguistics*, 4.1 (2022), 53 <https://doi.org/10.31958/lughawiyah.v4i1.5981>.

[٩] دنكن هنَي ريتونجا, إسراء حياتي دارمن, و ريا رافيتا سوپرياني, *تحليل تعليم المفردات في مادة اللغة العربية لدى التلاميذ في المدرسة الإبتدائية الإسلامية النموذجية فنجابونجان*, روميبو: مجلة التربية والعلوم الإنسانية,١ (٢٠٢٥). ٣١٩-٣٣١.

[10] Mailis., hlm. 6.

[11] https://wordwall.net/

نشطة، ممتعة، وفعالة.[١٢] ومن المزايا الأخرى التي يتمتع بها هذا الموقع، أنه يُعد مناسبًا للاستخدام كوسيلة تعليمية في المدارس، لما يتميز به من جودة عالية في مختلف الجوانب.[١٣]

أظهرت العديد من الدراسات السابقة أن استخدام وردوال *(Wordwall)* فعال في تعليم اللغات الأجنبية. في تعليم اللغة العربية، يساهم وردوال *(Wordwall)* بشكل ملحوظ في تحسين إتقان التلاميذ للمفردات، مما يمكنهم من استخدامها في سياقات تواصل بسيطة، سواء شفوياً أو كتابيا.[١٤] وتنعكس هذه الفعالية أيضا في تعليم لغات أجنبية أخرى، مثل اللغة الصينية[١٥] واللغة والإنجليزية[١٦]، حيث يقتصر دور وردوال *(Wordwall)* على تسهيل اكتساب المفردات، بل يمتد أيضا إلى تعزيز دافعية التلاميذ نحو التعليم. وتؤكد هذه النتائج أن وردوال *(Wordwall)* يُعد وسيلة تعليمية فعّالة ومناسبة لدعم التعليم القائم على الألعاب، لا سيما في مجال تنمية مهارات اللغة الأجنبية.

استنادا إلى نتائج المقابلة التي أجراها الباحثة مع المعلمة في مدرسة سوريا بوانا الابتدائية مالانج، تعليم اللغة العربية في تلك المدرسة يركز على تدريس المفردات. يُطلب من التلاميذ حفظ المفردات التي يقدمها المعلم، ثم تطبيقها من خلال أسئلة . لذلك، هناك حاجة إلى وسائل تعليمية تفاعلية وممتعة من أجل زيادة حماس التلاميذ ومشاركتهم في التعلم. ويتماشى هذا مع ما ورد في خلفية البحث، من أن استخدام الوسائل الرقمية التي تدمج عناصر الألعاب مثل وردوال *(Wordwall)* يُعد حلاً مناسبًا لتهيئة بيئة تعليمية نشطة وجاذبة، تُسهم في تشجيع التلاميذ على حفظ المفردات. وانطلاقًا من هذه الحاجة، يهدف

---

[12] Ruhsoh Triyani, 'Penggunaan Game Interaktif Berbasis Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Siswa SMP', *Intellectual Mathematics Education (IME)*, 1.1 (2023), 40–49 <https://doi.org/10.59108/ime.v1i1.24>.

[13] Ardis Nur Irsyad Surahmawan and others, 'Penggunaan Media Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Sistem Pernafasan Manusia', *Pisces (Proceeding of Integrative Science Education Seminar)*, 1 (2021), 95–105 <https://prosiding.iainponorogo.ac.id/index.php/pisces>.

[14] Aeni Mauliawati Nurismana and others, 'Efektivitas Penggunaan Media Wordwall Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas V Di SD Amaliah Ciawi', 8.2 (2024), 420–28.

[15] Siti Mar' Ah' Tin And Urip Zaenal Fanani, 'Efektivitas Penggunaan Media Wordwall Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin Peserta Didik Kelas X Otkp Smk Muhammadiyah 1 Taman Sidoarjo 2023/2024', *Jurnal Bahasa Mandarin*, Xx.Xx (2024), 1–14.

[16] Rohmatin, 'Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Kemampuan Vocabulary Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris', *EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 3.1 (2023), 79–88 <https://doi.org/10.51878/edutech.v3i1.2039>.

الباحثة إلى إجراء بحث تطبيقي بموضوع "*فعالية نموذج التعليم قائم على الألعاب الألعاب بوردوال(Wordwall) لتعليم المفردات في مدرسة سوريا بوانا الابتدائية مالانج*" وذلك بهدف مساعدة التلاميذ على تعليم المفردات العربية من خلال أسلوب تفاعلي قائم على الألعاب. من المتوقَّع أن تُسهم هذه الدراسة في توفير تجربة تعليمية أكثر تشويقا، وزيادة تفاعل التلاميذ في عملية التعليم، بالإضافة إلى تقديم تنوع في أساليب التدريس بما يتناسب مع احتياجات تلاميذ الفصل الرابع في مدرسة سوريا بوانا الابتدائية بمدينة مالانج.

ب. أسئلة البحث

بناء على خلفية البحث، أخذ الباحثة أسئلة البحث كما يلي :

١. كيف يتم استخدام تطبيق وردوال *(Wordwall)* القائم على الألعاب لتعليم المفردات في مدرسة سوريا بوانا الابتدائية مالانج ؟
٢. ما مدى فعالية استخدام تطبيق وردوال *(Wordwall)* القائم على الألعاب لتعليم المفردات في مدرسة سوريا بوانا الابتدائية مالانج ؟
٣. ما آراء التلاميذ في استخدام تطبيق وردوال *(Wordwall)* القائم على الألعاب لتعليم المفردات في مدرسة سوريا بوانا الابتدائية مالانج ؟

ج. أهداف البحث

كانت أهداف هذا البحث موجهة إلى الحصول على الأمور التالية :

١. لوصف استخدام تطبيق وردوال *(Wordwall)* القائم على الألعاب لتعليم المفردات في مدرسة سوريا بوانا الابتدائية مالانج.
٢. لقياس فعالية استخدام تطبيق وردوال *(Wordwall)* القائم على الألعاب لتعليم المفردات في مدرسة سوريا بوانا الابتدائية مالانج.

٣. لوصف آراء التلاميذ في استخدام تطبيق وردوال *(Wordwall)* القائم على الألعاب لتعليم المفردات في مدرسة سوريا بوانا الابتدائية مالانج

د. فوائد البحث

١. الفوائد النظرية

من الناحية النظرية، من المتوقع أن يقدم هذا البحث فوائد للمعلمين في مدرسة سوريا بوانا الابتدائية مالانج في شكل أفكار مساهمة في التطوير العلمي حول استخدام نماذج التعليم الفعالة، وهي نماذج التعليم القائمة على الألعاب القائمة على الكلمات لتعليم اللغة العربية، وخاصة في تعليم المفردات.

٢. الفوائد العملية

أ) للتلاميذ

من خلال تطبيق نموذج التعليم القائم على الألعاب القائمة على الكلمات يمكن استخدامه لزيادة الفهم في تعليم المفرداتفي فصل الرابع في مدرسة سوريا بوانا الابتدائية مالانج والمشاركة في تعليم أكثر نشاطًا.

ب) للمعلمين

استخدامه كدليل للمعلمين في تعليم المفردات من خلال تطبيق نموذج التعليم القائم على الألعاب القائمة على الكلمات ويمكن استخدامه كطريقة تعليمية متنوعة.

ج) للمؤسسات

بالنسبة للمؤسسات، من المأمول أن تُستخدم نتائج هذه الدراسة كمرجع ومزيد من البحث في تطبيقها في المؤسسة، وخاصة نموذج التعليم القائم على الألعاب القائمة على الكلمات في تعليم المفرداتفي المدارس الابتدائية.

د) للأبحاث المستقبلية

من المتوقع أن يكون هذا البحث أساسًا لأبحاث مستقبلية في تطوير الأبحاث حول مواضيع مشابهة. بالإضافة إلى ذلك، يمكن للبحوث المستقبلية أن تستكشف فعالية هذه الوسيلة في مختلف مستويات التعليم أو جوانب أخرى من المهارات اللغوية.

هـ) للباحثة

يوفر هذا البحث خبرة مباشرة للباحثين في تصميم وتنفيذ وتقييم تطبيق نماذج التعليم القائم على الألعاب، خاصة مع وسيلة وردوال *(Wordwall)*. بالإضافة إلى ذلك، يثري هذا البحث رؤية الباحثة في مجال تعليم اللغة العربية ويحسن القدرة على إجراء بحوث تعليمية قابلة للتطبيق.

هـ. فروض البحث

هناك فرضيتان في هذا البحث، وهما:

H_a : توجد فعالية استخدام تطبيق وردوال *(Wordwall)* القائم على الألعاب لتعليم المفردات في مدرسة سوريا بوانا الابتدائية مالانج.

H_o : لم توجد فعالية استخدام تطبيق وردوال *(Wordwall)* القائم على الألعاب لتعليم المفردات في مدرسة سوريا بوانا الابتدائية مالانج.

و. حدود البحث

١. حدود الموضوع : يتناول هذا البحث استخدام تطبيق وردوال *(Wordwall)* القائم على الألعاب لتعليم المفردات. يعتمد هذا التطبيق على مبدأ التعليم من خلال اللعب، ويهدف إلى جعل تعليم المفردات أكثر تشويقا وتفاعلا لدى التلاميذ في مدرسة سوريا بوانا الابتدائية مالانج.

٢. حدود المكان : أُجري هذا البحث في مدرسة سوريا بوانا الابتدائية مالانج، من خلال أخذ عينات من تلاميذ في الفصل الرابع الابتدائي الذين شاركوا في تعليم اللغة العربية بنموذج التعليم القائم على الألعاب القائم على منصة وردوال *(Wordwall)*.

٣. حدود الزمن : سيبدأ هذا البحث في الفصل الدراسي الأول، أي من أغسطس إلى سبتمبر ٢٠٢٥. سيتم جمع البيانات بعد تطبيق نموذج التعليم القائم على الألعاب باستخدام تطبيق وردوال *(Wordwall)* وذلك خلال مدة تتراوح بين أربع إلى خمس دراسية.

ز. تحديد المصطلاحات

١. التعليم القائم على الألعاب هو نهج تعليمي يدمج عناصر اللعبة في عملية التعليم لزيادة تحفيز التلاميذ ومشاركتهم. في سياق هذا البحث، يتم تطبيق التعليم القائم على الألعاب في شكل أنشطة لعب مصممة لمساعدة التلاميذ على تعليم المفرداتبطريقة نشطة وممتعة.

٢. وردوال *(Wordwall)* هو عبارة عن وسيلة تعليمية رقمية على شبكة الإنترنت توفر نماذج ألعاب تفاعلية متنوعة مثل الاختبارات ومطابقة الكلمات والعجلة العشوائية وما إلى ذلك. في هذا البحثيُستخدم برنامج *وردوال (Wordwall)* لتقديم مادة المفردات العربية في شكل لعبة شيقة، مما يساعد التلاميذ على فهم وتذكر المفردات بشكل أكثر فعالية.

٣. تعليم المفردات هو قدرة التلاميذ على التعرف على الكلمات العربية وفهم معانيها واستخدامها بشكل صحيح، سواء شفوياً أو كتابياً. ويتم تقييم مستوى التعليم بناءً على عدد الكلمات المتقنة ودقة استخدامها في السياق المناسب.

٤. مادة اللغة العربية في مدرسة سوريا بوانا الابتدائية مالانج هي جزء من المحتوى الإلزامي الذي تم تطويره من خلال المنهج الداخلي للمدرسة. وقد صُمم المنهج الدراسي بما

يتماشى مع رؤية المدرسة المتمثلة في ''*إعداد قادة إسلاميين مستقبليين*''، والتي تؤكد على أهمية التربية الإسلامية القائمة على القرآن والسنة.

ح. الدراسات السابقة

يتم تقييم التفرد والأصالة في هذا البحث من خلال مراجعة واستكشاف البحوث السابقة التي لا تزال ذات صلة لإيجاد أوجه التشابه والاختلاف بينهما. بعض الدراسات السابقة التي لا تزال ذات صلة بهذا البحث هي :

١. ايني مولياواتي نوريسمانا وأغونغ متقين وديدين شمشدين ومسلمين، ٢٠٢٤ *"فاعلية استخدام وسيلة وردوال (Wordwall) على إتقان المفردات لدى تلاميذ فصل الخامس في مدرسة أماليا الابتدائية جياوي"* و هذه مجلة التعليم اللغة العربية.[١٧] تهدف هذه الدراسة إلى تقييم مدى فعالية استخدام وسيلة وردوال *(Wordwall)* في ترقية إتقان المفرداتلدى لدى تلاميذ فصل الخامس في المدرسة الابتدائية أماليا جياوي. تستخدم هذه الطريقة البحثية منهجًا شبه تجريبي مع تصميم مجموعة مراقبة غير متكافئة قبل الاختبار وبعده. أظهرت نتائج اختبار *t-test* نتيجة ذات دلالة معنوية قدرها ٠,٠٠٠، أي أقل من ٠,٠٥، مما يشير إلى وجود فرق كبير بين المجموعتين. وبالتالي، يمكن استنتاج أن استخدام وسيلة تعليم وردوال *(Wordwall)* فعال في تحسين إتقان المفرداتلدى تلاميذ فصل الخامس في المدرسة الابتدائية أماليا جياوي.

٢. عملية فرحان، ٢٠٢٣ *"فعالية استخدام نموذج مربع الكلمات (Word Square) بوسيلة الصورة لتعليم المفردات في المدرسة المتوسطة الحكومية باتو"* و هذه رسالة الماجستير.[١٨] معرفة استخدام نموذج مربع الكلمات الكلمات *(Word Square)* من خلال الصور وفعاليته في تعليم المفردات في المدرسة المتوسطة الحكومية باتو. هذا البحث عبارة عن

---

[17] Nurismana and others.

[١٨] عملية فرحان، *فعالية استخدام نموذج مربع الكلمات وسيلة الصورة لتعليم المفردات في المدرسة المتوسطة الحكومية باتو*(رسالة ماجستير، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج،٢٠٢٣)

بحث شبه تجريبي باستخدام أسلوب أخذ العينات بشكل مقصود. كان موضوعات هذا البحث من تلاميذ الفصل الثامن في المدرسة المتوسطة الحكومية باتو، ويبلغ مجموعهم ٦٠ شخصا . طرق جمع البيانات عن طريق الملاحظة والاختبارت والتوثيق. تقذاات معالجة البيانات وتحليل البيانات هي اختبارت t مع برنامجSPSS . من نتائج اختبار الفرضية هناك درجة كبيرة ....، <٠,٠٥، وبالتالي يمكن رفض H_oويمكن قبول H_a، وهذا يعني أن هناك تأثيرًا معنويًا لتطبيق استخدام نموذج مربع الكلمات من خلال الصور لتعليم المفردات في مدرسة تسانوية نيجيري باتو. فيما يتعلق بفعالية نموذج مربع الكلمات من خلال الصور، يمكن ملاحظة ذلك من نتائج الكسب N-المكتسب التي بلغت ٨٥,٧. ووفقًا لتفسير الكسب، فإن هذا يعني الفعال.

٣. إلهامي، روسيتا، ٢٠٢١ *"فعالية كويزيز على قدرة حفظ المفردات بعصر الوباء كوفيد- ١٩ في مدرسة المت وسطة الإسلامية الحكومية ريمبوا موليوا تبوا جامبي ريمبوا موليوا تبوا جامبي"* و هذه رسالة الماجستير.[١٩] هذه الدراسة إلى تحديد كيفية استخدام كوزيز على قدرة حفظ المفردات العربية بعصر الوباء كوفيد – ١٩ في مدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ريمبو موليو تبو جامبي، و فعالية كوزيز على قدرة حفظ المفردات العربية بعصر الوباء كوفيد – ١٩ في مدرسة المتواسطة الإسلامية الحكومية ريمبو موليو تبو جامبي. استخدمت هذه الدراسة أسلوبًا مختلطًا لتصميم البحث مع نوع بحث مشترك باستخدام استراتيجية التزامن المضمّن. كان مجتمع هذه الدراسة من تلاميذ مد رسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ريمبو موليو تبو جامبي في الفصل ٧ أ، بإجمالي ٢٠ طالبًا. تم إجراء عملية البحث في وقت واحد باستخدام عملية مناسبة لكل دراسة. بينما كانت تقنيات جمع البيانات المستخدمة هي تقنيات المراقبة والمقابلة والاختبار. لتحليل البيانات، استخدمت الباحثة برنامج SPSS١٦,٠٠. أظهرت النتائج أنه يمكن استخدام اختبار كويزيز على الهواتف المحمولة دون الحاجة إلى تنزيل التطبيق، وأن

[١٩] إلهامي، روسيتا *فعالية كويزيز على قدرة حفظ المفردات بعصر الوباء كوفيد- ١٩ في مدرسة المت وسطة الإسلامية الحكومية ريمبوا موليوا تبوا جامبي ريمبوا موليوا تبوا جامبي* (رسالة ماجستير، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج،٢٠٢١)

اختبار كويزيز فعال على مهارات حفظ المفردات العربية لدى التلاميذ خلال جائحة كوفيد ١٩ مع اكتساب قيمة t ٤,٩٩٧t > الجدول ٢,١٠١. لذلك، تم رفض Ho وقبول Ha.

٤. سيتي مرآة تين و أوريب زين الفناني،٢٠٢٤ ''*فعالية استخدام وسيلة وردوال (Wordwall) على إتقان المفردات الصينية لدى تلاميذ فصل العاشر في مدرسة المحمدية ١ تامان سيدوارجو ٢٠٢٣/٢٠٢٤*'' و هذه مجلة التعليم اللغة *الصينية*.[٢٠] أهداف هذه الدراسة في وصف استخدام وسيلة *وردوال (Wordwall)*، وتقييم فعاليتها، وتقييم استجابات التلاميذ لاستخدامها في تعليم مفردات اللغة الصينية. تتبنى هذه الدراسة نهجًا كميًا مع تصميم بحث تجريبي، وتحديدًا تصميم تجريبي حقيقي باستخدام تصميم مجموعة مراقبة قبل الاختبار وبعد الاختبار. يتألف مجتمع الدراسة من تلاميذ الفصل العاشر من برنامج التعليم والتدريب المهني في المدرسة المحمدية ١ تامان سيدوارجو، مع عينة من ٢١ طالبًا في المجموعة الضابطة (X AKL) و ٣٠ طالبًا في المجموعة التجريبية (X OTKP). يعد استخدام وسيلة *وردوال (Wordwall)* فعالاً في التأثير الإيجابي على إتقان مفردات اللغة الماندرين بين تلاميذ الفصل العاشر في الفصل العاشر من برنامج التعليم الثانوي العام *العاشر في مدرسة المحمدية ١ تامان سيدوارجو*. وعلاوة على ذلك، استجاب التلاميذ بشكل إيجابي لاستخدام وسيلة *وردوال (Wordwall)*، حيث حصلوا على تقييم ''قوي جدًا'' في نطاق ٨١٪ إلى ١٠٠٪. يتلقى استخدام وسيلة *وردوال (Wordwall)* في تعليم مفردات لغة الماندرين ردود فعل إيجابية من التلاميذ.

٥. عديلة فوزية و ياني الفطرياني و نانان عبد المنان و عمان هديانة و سيناب منجالي، ٢٠٢٣ *"تأثير استخدام وسيلة تعليم وردوال (Wordwall) على نواتج تعليم اللغة الإنجليزية لدى تلاميذ براثوم تايلاند"* و هذه مجلة التعليم اللغة *الإنجليزية*.[٢١] تهدف هذه

[20] Tin and Fanani.

[21] Adilah Fauziyah and others, 'Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa Prathom Thailand', *Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 7.01 (2023), 59–71 <https://doi.org/10.30738/tc.v7i01.14788>.

الدراسة إلى وصف تطبيق وسيلة حائط الكلمات في تحسين نتائج تعليم التلاميذ في محتوى اللغة الإنجليزية. تستخدم هذه الدراسة نوعًا من البحوث الكمية ذات التصميم التجريبي المسبق (غير التجريبي)، مع تصميم بحثي بتصميم بحثي من مجموعة واحدة بتصميم ما قبل الاختبار والاختبار البوستتيكي. كان المشاركون في هذه الدراسة تلاميذ الفصل الأول الابتدائي في مدرسة براثوم أنوبان وانغماي ساساناسارت في منطقة ثا فاي، مقاطعة ساتون، تايلاند. وقد تم الحصول على تقنيات جمع البيانات من اختبار أو اختبارات الاختيار من متعدد قبل الاختبار وبعده. نتائج البحث التي تم الحصول عليها هي: (١) تختلف نواتج التعليم بعد استخدام وسيلة حائط الكلمات عما كانت عليه قبل استخدام وسيلة حائط الكلمات. (٢) هناك زيادة في نواتج التعليم بعد استخدام وسيلة حائط الكلمات مقارنة بما قبل استخدام وسيلة حائط الكلمات. استنتاج هذه الدراسة هو أن تطبيق وسيلة حائط الكلمات له تأثير على تحسين نواتج تعليم التلاميذ.

جدول ١ الدراسات السابقة

رقم	الموضوع	التشابه	الفرق
١	فعالية استخدام وسيلة وردوال *(Wordwall)* على إتقان المفردات لدى تلاميذ فصل الخامس في المدرسة الابتدائية أماليا جياوي.	استخدام نموذج التعليم القائم على الألعاب باستخدام وردوال *(Wordwall)*	مكان البحث.
٢	فعالية استخدام نموذج مربع الكلمات *(Word*	استخدام الوسائل	نوع الوسيلة التعليمية .

	Square) بوسيلة الصورة لتعليم المفردات في المدرسة المتوسطة الحكومية باتو.	التفاعلية في تعليم المفردات.	
٣	فعالية كويزيز على قدرة حفظ المفردات بعصر الوباء كوفيد- ١٩ في مدرسة المت وسطة الإسلامية الحكومية ريمبوا موليوا تبوا جامبي ريمبوا موليوا تبوا جامبي.	استخدام الوسائل التفاعلية في تعليم المفردات.	نوع الوسيلة التعليمية .
٤	فعالية استخدام وسيلة وردوال *(Wordwall)* على إتقان المفردات الصينية لدى تلاميذ فصل العاشر في مدرسة المحمدية ١ تامان سيدوارجو ٢٠٢٣/٢٠٢٤	استخدام نموذج التعليم القائم على الألعاب باستخدام منصة وردوال *(Wordwall)*	تعليم المفردات بلغة أجنبية أخرى، وهي لغة الصينية.
٥	تأثير استخدام وسيلة تعليم *وردوال (Wordwall)* على نواتج تعليم اللغة الإنجليزية لدى تلاميذ براثوم تايلاند.	استخدام نموذج التعليم القائم على الألعاب باستخدام منصة وردوال *(Wordwall)*	تعليم المفردات بلغة أجنبية أخرى، وهي لغة الإنجليزية.

الفصل الثاني

الإطار النظري

أ. تعليم المفردات

١. تعريف المفردات

تعرف المفردات على أنها ذخيرة لغوية تتكوَّن من مجموعة من الكلمات.[٢٢] وبعبارة أخرى، تُشير المفردات إلى مجموعة الكلمات التي يمتلكها الفرد أو أي جهة لغوية أخرى، والتي تُعدّ جزءًا من النظام اللغوي. وبشكل عام، غالبا ما يُرتبط غنى المفردات لدى الشخص بمستواه التعليمي والثقافي. وتعد المفردات من العناصر اللغوية الأساسية التي ينبغي على المتعليم إتقانها، نظرا لأهميتها في دعم مختلف المهارات اللغوية.[٢٣] كثيرا ما يساء فهم تعليم المفردات، حيث يفهم على انه تعليم يكون مؤشر كفاءته مقتصرا على معرفة التلاميذ لمعاني المفردات او مرادفاتها من خلال الترجمة. كما لا يصح القول ان مؤشر كفاءة تعليم المفردات يقاس بقدرة التلاميذ على البحث عن المقابل اللفظي لكلمة معينة والعثور عليه في القاموس الثنائي اللغة، لان اتقان المفردات لا يقتصر على معرفة معناها المعجمي فحسب، بل يشمل ايضا فهم استخدامها في السياق، والعلاقات الدلالية بينها، والقدرة على توظيفها توظيفا صحيحا في التواصل.[٢٤]

٢. أهمية تعليم المفردات

أهمية تعليم المفردات كما يلي:

أ) تعليم المفردات جانب مهم من جوانب اكتساب اللغة،حيث أن المفردات اللغوية هي المفتاح الحقيقي لعملية التعليم والتعلم فلا تعلم دون لغة ولا لغة دون مفردات.

---

[22] https://kbbi.kemdikbud.go.id/

[23] Syaiful Mustofa, *Strategi Pembelajaran Inovatif* (Malang: UIN Maliki Press, 2017), hlm. 61.

[٢٤] رشدي أحمد طعيمة، تعليم اللغة العربية لغير الناطقين بها، (الرباط: ١٩٨٩)، ص. ١٩٤.

ب) معاونة الطالب على حسن التعبير وحسن الإفهام.

ج) تساعد المتعلم في فهم الآخرين والتواصل معهم بفاعلية .

د) تنمي لدى التلاميذ مهارات التفكير، وذلك عندما يكون للمفردة الواحدة أكثر من معنى المشترك اللفظي، أو عندما تكون هناك ألفاظ متعددة تعبر عن معنى واحد الترادف.

هـ) توطد العلاقات الاجتماعية والأسرية بين أعضاء المجتمع الواحد.

و) وسيلة للتعبير عن الحاجات والرغبات والميول، وقضاء الحاجات والمصالح. تنمية ملكة الذوق والبلاغة لدى مستخدم اللغة، وخاصة عندما يحسن انتقاء الكلمات المناسبة للموقف وللسياق والأقدار المستمعين أو المخاطبين.

٣. أهداف تعليم المفردات

فإن الغرض من تعليم المفردات في اللغة العربية هو[٢٥] :

أ) تعريف المتعليمين بمفردات جديدة.

ب) تدريب المتعليمين على نطق المفردات بشكل جيد وصحيح. ويرتبط ذلك بالنطق في مهارات القراءة والتحدث.

ج) فهم معنى المفردات فهماً دقيقاً من الناحيتين المعجمية والنحوية.

د) يمكن تطبيق المفردات اللغوية وفقًا لوظائفها بشكل جيد.[٢٦]

٤. استراتيجيات تعليم المفردات

هناك العديد من الإرشادات العامة التي يمكن استخدامها كاستراتيجيات في تعليم المفردات العربية، وهي[٢٧]:

---

[25] Ibid.

[٢٦] فرحان، عملية, 'فعالية استخدام نموذج مربع الكلمات (Word Square) بوسيلة الصورة لتعليم المفردات في المدرسة المتوسطة الحكومية باتو', ٢٠٢٣.

[27] Bisri Mustofa dan Abdul Hamid, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab* (Malang: UIN Maliki Press, 2011), hlm. 70.

أ) تحديد عدد المفردات التي يجب تدريسها. هناك آراء تشير إلى أن عدد المفردات التي يجب تدريسها للتلاميذ هو ٧٥٠-١٠٠٠ كلمة للمبتدئين، و١٠٠٠-١٥٠٠ كلمة للمستويات المتقدمة، و٢٠٠٠-٢٥٠٠ كلمة للمستويات العليا.

ب) إعداد قائمة مفردات المفردات التي تهدف إلى تسهيل حفظ التلاميذ للمفردات.

ج) شرح معنى المفردات بعدة طرق، وهي :

١) عرض الأشياء أو العينات التي توضح معنى الكلمة. مثال: عرض كتاب أو قلم رصاص.

٢) مع العروض الجسدية، على سبيل المثال: عندما يذكر المعلم فتح الكتاب، يقوم المعلم بالتوضيح من خلال فتح الكتاب أمام التلاميذ.

٣) لعب الأدوار، على سبيل المثال: يلعب المعلم دور الشخص المريض ويلعب التلاميذ دور الطبيب، ثم يلعبون الأدوار أثناء تلاوة المفردات ذات الصلة.

٤) قائمة المترادفات والمتضادات

٥) ذكر مجموعات من الكلمات المترابطة، على سبيل المثال: عندما يذكر المعلم كلمة الأسرة، فإن الكلمة التالية التي تذكرها هي كلمة مرتبطة بالأسرة مثل الأب أو الأم.

٦) ذكر الكلمات الأساسية والكلمات الشكلية.

٧) يشرح معنى الكلمة من خلال شرح معنى الكلمة من خلال شرح معنى الكلمة

٨) تكرار القراءة عدة مرات

٩) ابحث عن المعنى في المعجم

١٠) الترجمة مباشرة إلى لغة التلاميذ. هذا هو الملاذ الأخير ويجب على المعلمين عدم التسرع في استخدام هذه الطريقة.

يقترح مستوفا في كتابه أيضًا[٢٨] عدة استراتيجيات في تعليم المفردات وهي:

أ) استخدام لغة التدريس. على سبيل المثال، يشرح المعلم معنى المفردات العربية باستخدام اللغة الإنجليزية. لغة التدريس الموصى بها هي اللغة التي يمكن لجميع التلاميذ فهمها.

[28] Syaiful Mustofa, *Strategi Pembelajaran Inovatif* (Malang: UIN Maliki Press, 2017), hlm.78.

ب) بتعليم الكلمات بالترتيب. على سبيل المثال، أسماء أيام الأسبوع وشهور السنة بالترتيب.
ج) يقول المعلم الكلمات ويقوم التلاميذ بتقليدها.
د) عن طريق التفسير أولاً قبل الممارسة. أي أن يقوم المعلم بنطق المفردات الجديدة ثم يُطلب من التلاميذ ترديدها واحدة تلو الأخرى ثم شرح المعنى.
هـ) باستخدام الألعاب. تميل هذه الطريقة إلى جذب انتباه التلاميذ.

ب. التعليم القائم على الألعاب

١. تعريف التعليم القائم على الألعاب

الألعاب هي شكل محدد من أشكال اللعب التي طورها الإنسان بسبب ميله الطبيعي للعب.[٢٩] أن ممارسة الألعاب هي نشاط يقوم به شخص ما من أجل الحصول على المتعة والرضا بعد أن يتمكن من التفوق على خصومه.[٣٠] بحيث يمكن تفسير الألعاب التعليمية على أنها شكل من أشكال النشاط التعليمي الذي يتم تنفيذه باستخدام أساليب أو أدوات تعليمية.[٣١]

التعليم القائم على الألعاب هو نهج تعليمي يستخدم الألعاب المصممة لدعم عملية التعليم وزيادة فعالية االتلاميذ في فهم المادة. من خلال هذه الاستراتيجية، يمكن للمعلمين تحفيز الجوانب العاطفية والفكرية والنفسية الحركية لدى االتلاميذ والتي تعتبر عناصر مهمة في عملية التعليم.[٣٢] وفقًا لمارك برينسكي فإن التعليم القائم على الألعاب الرقمية مناسب للجيل الذي نشأ في خضم تطور التكنولوجيا الرقمية، لأن هذا الجيل لديه خصائص معرفية وأساليب تعليم مختلفة عن الأجيال السابقة – فهو يفكر بسرعة ويعتاد على التفاعلية ويستوعب المعلومات بسهولة أكبر من خلال التجارب العملية والبصرية والنشطة.[٣٣]

---

[29] Atsusi Hirumi, *Playing Games in School: Video Games and Simulations for Primary and Secondary Education*, penerj. Edina T. Sofia (Jakarta Barat: Indeks, 2014),.hlm. 34.
[30] Andang Ismail, *Education Games* (Yogyakarta: Pro-U Media, 2009), hlm. 27
[31] Ibid., hlm. 112.
[32] Oktavia.
[33] Prensky, I.

٢. خاصية التعليم القائم على الألعاب

بعض خصائص التعليم القائم على الألعاب هي:[٣٤]

أ) الألعاب لها شكل مرح، مما يوفر المتعة.

ب) تعتبر الألعاب شكلاً من أشكال اللعب التي توفر الكثافة والإثارة.

ج) الألعاب لها قواعدها التي توفر الهيكلية

د) الألعاب لها أهداف توفر الحافز

هـ) الألعاب تفاعلية

و) تحتوي اللعبة على نتائج وملاحظات

ز) اللعبة قابلة للتطبيق

ح) تحتوي الألعاب على مواقف يمكن للمشاركين فيها الفوز والخسارة

تحتوي الألعاب على تحديات وحل المشكلات

٣. فائدة التعليم القائم على الألعاب

بعض فوائد التعليم القائم على الألعاب المذكورة في الكتاب الذي كتبتها صوفيا[٣٥] هي :

أ) زيادة تحفيز االتلاميذ. يميل االتلاميذ الذين يستمتعون بوقتهم إلى إيجاد تجارب تعليمية ذات مغزى وتترك انطباعًا دائمًا.

ب) الفهم الشامل. يمكن أن تنعكس العمليات المعقدة بشكل جيد في الألعاب.

ج) التعليم التأملي. يُمنح االتلاميذ الفرصة للتجربة في مساحة لعب آمنة والتفكير في قراراتهم.

د) التغذية الراجعة والتنظيم الذاتي. من خلال التجريب والتغذية الراجعة، يتعليم اللاعبون (االتلاميذ) تحسين اختياراتهم والتحكم في تصرفاتهم في مساحة اللعب.

---

[34] Atsusi Hirumi, *Playing Games in School: Video Games and Simulations for Primary and Secondary Education*, penerj. Edina T. Sofia (Jakarta Barat: Indeks, 2014),,hlm. 139.
[35] Ibid hlm. 44

ج. وردوال *(Wordwall)*

١. تعريف وردوال

وردوال *(Wordwall)* هو موقع إلكتروني تعليمي يوفر مجموعة متنوعة من ألعاب بناء المفردات، مثل مطابقة الصور، والاختبارات، وعجلة الحظ، والألغاز وغيرها. يمكن إنشاء هذه الألعاب من قبل المعلمين أنفسهم باستخدام النماذج المتاحة بالفعل، أو باستخدام الألعاب التي أنشأها معلمون آخرون. تقدم المنصة نوعين من الأنشطة: التفاعلية والقابلة للطباعة. يمكن الوصول إلى الأنشطة التفاعلية من خلال الأجهزة المتصلة بالإنترنت مثل أجهزة الكمبيوتر أو الأجهزة اللوحية أو الألواح البيضاء التفاعلية، ويمكن للتلاميذ لعبها بشكل مستقل أو بتوجيه من المعلمين في الفصل الدراسي.[٣٦]

٢. فضيلة وردوال

وردوال هو موقع إلكتروني يتمتع بالعديد من المزايا، وإليك بعض المزايا التي يتمتع بها وردوال[٣٧]:

أ) سهولة الاستخدام. تم تصميم وردوال بميزات سهلة التعليم، بحيث يمكن استخدامه بسهولة دون الحاجة إلى مهارات متخصصة.

ب) يحتوي على أنواع مختلفة من الألعاب التعليمية. يوفر وردوال أنواعاً مختلفة من الألعاب التعليمية التي يمكن اختيارها وتعديلها حسب المادة المراد تدريسها.

ج) استخدام قوالب جاهزة للاستخدام. يقدم وردوال مجموعة متنوعة من قوالب الألعاب التعليمية الجاهزة للاستخدام، مما يوفر الوقت والجهد في إنشاء الألعاب.

د) القدرة على تخصيص الألعاب وفقًا لاحتياجات التعليم. يوفر وردوال المرونة اللازمة لتخصيص الألعاب التعليمية حسب الحاجة. يمكن للمستخدمين تعيين مستوى

---

[36] N.K.T.A. Swari, 'Wordwall As a Learning Media To Increase Students' Reading Interest', *Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris Indonesia*, 11.1 (2023), 21–29 <https://doi.org/10.23887/jpbi.v11i1.1572>.

[37] Nisa Amelia Hamidah, "Memanfaatkan Canva dan Wordwall untuk Membuat Game" (Elementa Media Literasi, Yogyakarta, 2024), hlm. 41.

الصعوبة وإضافة تلميحات وتغيير المظهر المرئي وتحديد خيارات الوقت وتعيين قواعد اللعبة.

٣. أنواع الألعاب في وردوال *(Wordwall)*

أنواع الألعاب التي يمكن إنشاؤها على منصة وردوال فيما يلي[٣٨]:

أ) تخمين الكلمة أو تخمين الصورة. تتضمن هذه اللعبة تخمين االتلاميذ للكلمات أو الصور بناءً على القرائن المعطاة.

ب) لعبة الربط بين الكلمات. تختبر هذه اللعبة قدرة االتلاميذ على الربط بين الكلمات ذات الصلة.

ج) لعبة مطابقة الكلمات والتعريف. في هذه اللعبة، يتعين على االتلاميذ في هذه اللعبة مطابقة الكلمة مع التعريف الصحيح.

د) نشاط فرز الكلمات أو الجمل. تتضمن هذه اللعبة قيام االتلاميذ بفرز الكلمات أو الجمل بالترتيب الصحيح.

هـ) ألعاب الاختيار من متعدد أو ألعاب الأسئلة القصيرة. يسمح هذا النوع من الألعاب للمستخدمين بإنشاء اختبارات تفاعلية مع أسئلة متعددة الخيارات أو أسئلة قصيرة.

و) ألعاب المفردات أو ألعاب التهجئة. يمكن استخدام وردوال لإنشاء ألعاب تساعد االتلاميذ على تطوير مفردات جديدة أو تحسين مهارات الإملاء.

ز) ألعاب السحب والإفلات. تتطلب هذه الألعاب من االتلاميذ سحب عناصر معينة وإسقاطها في المكان المناسب.

---

[38] Ibid., hlm. 45.

الفصل الثالث

منهجية البحث

أ. مدخل البحث ومنهجه

يعتمد هذا البحث على المنهج الكمي، وهو منهج بحثي يُستخدم لدراسة مجموعات سكانية أو عينات محددة. ويقوم هذا الأسلوب على جمع البيانات باستخدام أدوات بحث مناسبة، ثم تحليلها بطريقة كمية أو إحصائية، بهدف اختبار الفرضيات التي تم وضعها مسبقا.[٣٩]

نوع البحث الكمّي الذي سيتم استخدامه هو البحث التجريبي. وتعريف البحث التجريبي هو البحث الذي يتم فيه إعطاء الموضوع علاجاً ثم يتم قياس تأثير العلاج على الموضوع. ونوع البحث التجريبي الذي سيتم استخدامه هو البحث شبه التجريبي (*quasi experimental design*)، وهو أسلوب بحث تجريبي يهدف إلى الكشف عن علاقة السبب والنتيجة من خلال وضع مجموعة ضابطة بالإضافة إلى المجموعة التجريبية.[٤٠] مدعما ببيانات المسح الميداني من خلال الاستبانة بوصفها معززا للنتائج.

تصميم المجموعة الضابطة غير المتكافئة *(design nonequivalent control group)* هو تصميم بحثي شبه تجريبي سيتم استخدامه في هذه الدراسة. وتعريف تصميم المجموعة الضابطة غير المتكافئة *(nonequivalent control group design)* هو تصميم بحثي شبه تجريبي يستخدم مجموعتين، مجموعة تجريبية ومجموعة ضابطة، ولكن لا يتم اختيار الأشخاص في المجموعتين عشوائيًا.[٤١]

---

[39] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2024), hlm. 13

[40] Mohammad Ainin, *Metode Penelitian Peningkatan Kualitas Pembelajaran Bahasa Arab (Teori dan Praktik)* (Malang: Lisan Arabi, 2019), hlm. 89

[41] Ibid., 91.

في هذا البحث، تُستخدم الأساليب الكمية لقياس مدى فاعلية نموذج التعليم الرقمي القائم على الألعاب في تحسين إتقان االتلاميذ لمفردات اللغة العربية. يسمح استخدام الأساليب الكمية للباحثين بجمع بيانات موضوعية من خلال أدوات مثل الاختبارات قبل وبعد العلاج (الاختبار القبلي والبعدي). إن نوع البحث المستخدم هو شبه تجربة مع تصميم مجموعة ضابطة غير متكافئة، حيث توجد مجموعتان تجريبيتان تستخدمان وسائط وردوال *(Wordwall)* في التعليم، ومجموعة ضابطة تستخدم أساليب التعليم التقليدية.

نموذج التصميم المجموعة الضابطة غير المتكافئة *(nonequivalent control group design)* كالتالي :

جدوال ٢ نموذج التصميم المجموعة الضابطة غير المتكافئة *(nonequivalent control group design)*

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

معلومة:

O_1 : قيمة اختبار قبلي (في فصل التجريبية)

O_2 : قيمة اختبار بعدي (في فصل التجريبية)

X : المعاجلة باستخدام وردوال

O_3 : قيمة اختبار قبلي (في فصل الضابط)

O_4 : قيمة اختبار بعدي (في فصل الضابط)

ب. متغيرات البحث

إن المتغيرات في هذا البحث كما يلي :

١. المتغيرات المستقبل : نموذج التعليم القائم على الألعاب باستخدام برنامج وردوال *(Wordwall)*.

٢. المتغيرات التابع : قدرة التلاميذ على إتقان المفردات التي تُعرف من نتائج تعليمهم.

ج. مجتمع البحث وعينته

يُعرف المجتمع الإحصائي بأنه مجموعة من الوحدات أو الأفراد أو العناصر التي تتشارك صفات وخصائص محددة، يحدّدها الباحثة مسبقا لغرض الدراسة واستخلاص النتائج. أما العيّنة، فهي جزء مُمثِّل من هذا المجتمع تُؤخذ لدراستها وتحليلها بما يخدم أهداف البحث.[٤٢]

أسلوب المعاينة غير الاحتمالية *(nonprobability sampling)* هو أسلوب أخذ العينات غير التناسبية، وهو أسلوب أخذ العينات الذي لا تتاح فيه الفرصة نفسها لجميع أفراد المجتمع لاختيارهم كعينة.[٤٣] وهذا اختيار العينة لا يتم بشكل عشوائي. فإن أسلوب أخذ العينات غير الاحتمالية المستخدم هو أسلوب أخذ العينات بطريقة أسلوب المعاينة القصدية *(purposive sampling)*، وهو أخذ العينات مع مراعاة اعتبارات معينة.[٤٤]

كان مجتمع الدراسة في هذه الدراسة يشمل جميع تلاميذ الفصل الرابع الابتدائي في مدرسة سوريا بوانا الابتدائية مالانج ويبلغ عددهم نحو ٧٠ تلميذًا. أمّا العيّنة التي اختارها الباحثة، فكانت مكوّنة من فصلين دراسيين، يتراوح عدد التلاميذ في كل منهما بين ٢٥ و٢٧ تلميذا.

---

[42] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2024), hlm. 285.
[43] Ibid., 288.
[44] Ibid., 289.

د. البيانات و مصادرها

تنقسم مصادر البيانات في هذا البحث إلى مصدرين هما :

١. البيانات الأولية

أي البيانات الأولية هي المصدر الرئيسي للمعلومات التي يجمعها الباحثة مباشرة في عملية البحث.[٤٥] البيانات الأولية المستخدمة في هذه الدراسة هي الاختبارات (الاختبار البعدي والاختبار القبلي)، والملاحظات، والاستبيانات.

٢. البيانات الثانوية

البيانات الثانوية، والتي لا يتم جمعها مباشرة من قبل الباحثةين بل من مصادر موجودة مسبقاً.[٤٦] وتتضمن البيانات الثانوية المستخدمة في هذا البحث مصادر إضافية مثل الكتاب الدراسي، الوسائط التعليمية الداعمة، وأوراق العمل.

هـ. أسلوب جمع البيانات

تشمل تقنيات جمع البيانات المستخدمة في هذه الدراسة كما يلي:

١. الاختبار

تُستخدم الاختبارات لقياس نتائج تعليم التلاميذ من الناحية الكمية.[٤٧] في هذا البحث، أُجريت الاختبارات قبل وبعد المعالجة (الاختبار القبلي والاختبار البعدي) في كلتا المجموعتين، وهما المجموعة التجريبية التي ستستخدم نموذج التعليم القائم على الألعاب بوردوال والمجموعة الضابطة التي تستخدم الطرق التقليدية. والغرض من إجراء هذا الاختبار هو معرفة مدى الزيادة في إتقان االتلاميذ للمفردات بعد إعطائهم العلاج باستخدام وردوال التي تُعرف من خلال نتائج تعليم االتلاميذ.

---

[45] Undari Sulung and Mohamad Muspawi, 'Memahami Sumber Data Penelitian : Primer, Sekunder, Dan Tersier', *Jurnal Edu Research : Indonesian Institute For Corporate Learning And Studies (IICLS)*, 5.3 (2024), 110–16.

[46] Sulung and Muspawi.

[47] Kadir. Abdul, 'Menyusun Dan Menganalisis Tes Hasil Belajar', *Al-Ta'dib*, 8.2 (2015), 70–71 <https://core.ac.uk/download/pdf/231137378.pdf>.

٢. الملاحظة

تُستخدم الملاحظة للمراقبة المباشرة لأنشطة التلاميذ ومشاركتهم أثناء عملية التعليم. ويشار إلى هذه الملاحظة أيضًا باسم ملاحظة المشاركين*(participant observation)* .[٤٨] ويتمثل الغرض من الملاحظة في هذه الدراسة في الحصول على بيانات حول سلوك االتلاميذ في التعليم، مثل مستوى المشاركة والنشاط والاستجابة لاستخدام وردوال *(Wordwall)* في أنشطة تعليم المفردات العربية. في سياق هذا البحثتم إجراء الملاحظات في المجموعة التجريبية كبيانات داعمة تعزز النتائج المستخلصة من نتائج الاختبار.

٣. الاستبانة

الاستبانة هو تقنية من تقنيات جمع البيانات تقوم على توجيه مجموعة من الأسئلة والعبارات المكتوبة إلى المستجيبين للإجابة عليها. وبصفته أداة من أدوات البحث العلمي، يتميز الاستبانة بعدم ضرورة حضور الباحث بشكل مباشر لدى مصادر البيانات أو المستجيبين خلال عملية جمع البيانات. فيما يلي فئات النسب المئوية في تقييم الإستبانة:

الفئة	المعايير %
ممتاز جدا	٪٨٠ – ٪١٠٠
جيد	٪٦٠ – ٪٦٩,٩٩
معتدل	٪٤٠ – ٪٥٩,٩٩
مقبول	٪٢٠ – ٪٣٩,٩٩
ضعيف	٪٠ – ٪١٩,٩٩

[48] Sugiyono, "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D" (Bandung, Alfabeta, 2024), hlm. 203.

و. أدوات البحث

تشمل أدوات البحث المستخدمة في هذه الدراسة كما يلي:

١. أسئلة الاختبار

استخدمت أداة الاختبار لقياس نتائج تعليم االتلاميذ في إتقان مفردات اللغة العربية قبل العلاج وبعده. كان هذا الاختبار على شكل أسئلة متعددة الخيارات تم إعدادها بناءً على مؤشرات تعليم محددة مسبقًا. وقد أُعطي الاختبار لكلا المجموعتين (التجريبية والضابطة) في شكل اختبار قبلي واختبار بعدي لتحديد الفرق في نواتج التعليم قبل وبعد استخدام نموذج التعليم القائم على الألعاب القائمة بوردوال *(Wordwall)*.

٢. ورقة الملاحظة

ورقة الملاحظة هي عبارة عن دليل إرشادي يحتوي على مؤشرات لإبداء الملاحظة. هذا المؤشر هو مرجع وقيود في إبداء الملاحظات في الدراسة. تكون الملاحظة في هذه الدراسة في شكل ملاحظة مباشرة لمعرفة حالة في التعليم المفردات بمدرسة سوريا بوانا الابتدائية فصل الرابع.

٣. ورقة الاستبانة

ورقة الاستبانة هي مجموعة من الأسئلة المكتوبة التي تُستخدم للحصول على معلومات من المستجيب بمعنى تقرير عن شخصيته، أو الأمور التي يعرفها. وقد تضمّن الاستبانة المستخدم في هذه الدراسة ثلاثة محاور أساسية مرتبطة بنظرية التعلم القائم على الألعاب، وهي: الجانب السلوكي(*Behavioral*) ، والجانب الوجداني(*Emotional*) ، والجانب المعرفي .(*Cognitive*) ويحتوي كل محور من هذه المحاور على خمسة أسئلة، بحيث يبلغ إجمالي عدد الأسئلة في الاستبانة خمسة عشر سؤالاً.

ز. اختبار الصلاحية والموثوقية الأداة

١. اختبار الصلاحية

اختبار الصلاحية يستخدم لقياس مدى صلاحية أو لا. يمكن بأن الأداة صلاحية إذا الأسئلة قادرة على الكشف عما تقيسه تلك الأداة. وقد تم اختبار الصلاحية في هذا البحث باستخدام برنامج SPSS . إذا كانت نتيجة الحساب *rhitung* أكبر من *rtabel*، فإن السؤال يعتبر صحيحًا. أما إذا كانت *rhitung* أصغر من *rtabel* ، فإن السؤال يعتبر غير صحيح.[٤٩]

٢. اختبار الموثوقية

اختبار الموثوقية يستخدم لتحديد البيانات الموجودة في البحث متسقة أم لا. اختبار الموثوقية يُستخدم أيضا لتحديد ما إذا كانت تقنية معينة، عند تطبيقها بشكل متكرر على كائن واحد، ستؤدي إلى نتائج واحدة.[٥٠] اختبار الموثوقية المستخدم في هذا البحث هو اختبار *Cronbach*. وقد تم اختبار الموثوقية في هذا البحث باستخدام برنامج SPSS.

ح. اختبار الفرضية

تحليل البيانات في هذه الدراسة من الناحية الكمية بمساعدة برنامج SPSS *(Statistical Package for the Social Sciences)* لاختبار الفرضية وفعالية استخدام بوردوال *(Wordwall)* في تعليم مفردات اللغة العربية. وتشمل تقنيات تحليل البيانات المستخدمة:

١. اختبار الطبيعي

يهدف اختبار الطبيعي لمعرفة البيانات مستمدة من توزيع طبيعي أم لا.[٥١] في هذا البحث، يتم اختبار الطبيعي باستخدام اختبار *Kolmogorov-Smirnov* بواسطة برنامج

---

[49] Sintha Wahjusaputri dan Anim Purwanto, *Statistika Pendidikan* (Yogyakarta: CV Bintang Semesta Media, 2022), hlm. 93.

[50] Ibid., 95.

[51] Mikha Agus Widiyanto, *Statistika Terapan: Konsep & Aplikasi SPSS dalam Penelitian Pendidikan, Psikologi, & Ilmu Sosial lainnya* (Jakarta: Kompas Gramedia, 2013), hlm. 154.

SPSS. تعتبر البيانات موزعة بشكل طبيعي إذا قيمة الدلالة الإحصائية >٠,٠٥. إذا كانت قيمة الدلالة الإحصائية <٠,٠٥، فإن البيانات تعتبر غير موزعة بشكل طبيعي.[٥٢]

٢. اختبار التجانس

يهدف اختبار التجانس لمعرفة تباينات البيانات في المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة متماثلة أم لا.[٥٣] هذا البحث يستخدم اختبار التماثل t-test للعينات المستقلة باستخدام اختبار *Bartlett's* مع برنامجSPSS . معايير استخلاص النتائج تستند إلى مستوى الدلالة الإحصائية، حيث تعتبر البيانات متجانسة إذا كانت قيمة الدلالة الإحصائية >٠,٠٥، وعلى العكس، إذاكانت قيمة الدلالة الإحصائية <٠,٠٥، تعتبر البيانات غير متجانسة.[٥٤]

٣. اختبار العينات المستقلة (N-Gain)

لقياس فعالية التعليم، تم حساب قيمة N-Gain لقياس مقدار الزيادة في درجات االتلاميذ بعد خضوعهم للمعالجة التعليمية. وتتمثل الصيغة الأساسية لحسابN-Gain هي[٥٥]:

$$N - Gain = \frac{Skor\ post\ test - Skor\ pre\ test}{Skor\ maksimum - Skor\ Pre\ test}$$

الجدول ٣ معايير تحديد مستوى الفعالية

المئوية	تفسيرها
< ٤٠	غير فعالة
٤٠ — ٥٥	أقل فعالة
٥٦ — ٧٥	كافية فعالة
> ٧٦	فعالة

[52] Ibid., hlm. 166.
[53] Ibid., hlm. 170.
[54] Ibid., hlm. 166.
[55] Moh. Irma Sukarelawan, Tono Kus Indratno, and Suci Musvita Ayu, *N-Gain vs Stacking*, 2024.

٤. اختبار الفرضية

يهدف اختبار الفرضية لمعرفة إذا ما كان الفرضية مقبولة او مرفوضة. الاختبار الفرضية المستخدمة الاختبار تجانس التباين، ثم تم إجراء اختبار الفرضية باستخدام برنامج SPSS باستخدام اختبار في كلا فئتي العينة.

الفصل الرابع

عرض البيانات وتحليلها

استعرضت الباحثة ثانية اهداف في هذا البحث، الاول : لوصف تطبق وردوال *(Wordwall)* القائم على الألعاب لتعليم المفردات في مدرسة سوريا بوانا الابتدائية مالانج والثاني لقياس تطبيق وردوال *(Wordwall)* القائم على الألعاب لتعليم المفردات في مدرسة سوريا بوانا الابتدائية مالانج والثالث لوصف آراء التلاميذ في استخدام تطبيق وردوال *(Wordwall)* القائم على الألعاب لتعليم المفردات في مدرسة سوريا بوانا الابتدائية مالانج.

المبحث الأول: تطبيق استخدام وردوال *(Wordwall)* القائم على الألعاب لتعليم المفردات في مدرسة سوريا بوانا الابتدائية مالانج

في هذا البحث، استخدمت الباحثة التعليم القائم على الألعاب عبر منصة وردوال *(Wordwall)* لتعليم المفردات في مدرسة سوريا بوانا الابتدائية في مالانج، مع مجموعتين من الفصول الدراسية، وهما الفصل ٤-أ كفصلٍ ضابطٍ، والفصل ٤-ب كمجموعةٍ تجريبية. عدد التلاميذ في الفصل ٤-أ ثلاثًا وعشرين (٢٣) تلاميذ، بينما بلغ عدد التلاميذ في الفصل ٤-ب خمسًا وعشرين (٢٥) تلاميذ. وفي هذا البحث، ركّزت الباحثة على الفصل التجريبي ٤-ب بوصفه عيّنة التطبيق الرئيسة للدراسة.

نفّذت هذا البحث خلال مدة أسبوعين من تاريخ ٢ إلى ١٠ سبتمبر بمجموع أربع جلسات واستغرقت كل جلسة خمسًا وثلاثين دقيقة .ابتدأت الجلسة الأولى باختبارٍ قبليٍّ هدف إلى قياس القدرة الأولية للتلاميذ في إتقان المفردات العربية، وتحديد مستوى معرفتهم قبل تطبيق المعالجة التعليمية. في اللِقاءِ الثاني، بدأت الباحثة في تطبيق اللعبة باستخدام وسيلة وردوال لتقديم المادة التعليمية. في هذا اللِقاء، استخدمت الباحثة نوعي اللعبة *ماتش أب* (مطابقة الصور مع الكلمات) و*أناغرام* (ترتيب الحروف لتكوين الكلمات) المتوفرتين

في منصة وردوال. وكانت المادة المستخدمة في هاتين اللعبتين من موضوع العنوان، وتتكون من ثماني مفردات. وفي اللِقاء الثالث، استخدمت الباحثة لعبة كوينز (تخمين الصورة) بمادة الأرقام من ١ إلى ١٠. ثم في اللِقاء الأخير، أجرت الباحثة اختبارًا بعديًا لقياس قدرة التلاميذ في تعليم المفردات. وفيما يلي عرض لبيانات الملاحظة في كل لِقاء:

أ. اللقاء الأول: الاختبار القبلي

انعقد اللقاء الأول يوم الاثنين في تاريخ ٢ سبتمبر ٢٠٢٥ من الساعة ١٠:٥٠ إلى الساعة ١١:٢٥. تضمن هذا اللقاء ثلاث مراحل أساسية في سير عملية التعلم، وهي مرحلة التمهيد، ومرحلة تنفيذ التعلم، ومرحلة الختام، وذلك كما هو موضح فيما يلي:

١. مرحلة التمهيد

قبل ٥ دقائق من بدء التعلم، أي في الساعة ١٠:٤٥، دخلت الباحثة إلى الفصل لتعد اسئلة الاختبار القبلي التي ستقدمها للتلميذات. وفي الساعة ١٠:٥٠، بدأت الباحثة الدرس بإلقاء التحية على جميع التلميذات. ثم عرفت نفسها باعتبارها تلاميذ من جامعة مولانا مالك إبراهيم والتي ستجري البحث في ذلك الفصل. وقد استقبلت التلميذات الباحثة بحماس، وظهرن يصغين إليها بفرح.[٥٦]

ثم شرحت الباحثة البحث الذي ستقيمه، وهو لعب الالعاب باللغة العربية والذي سيركز على موضوع العنوان. وعندما ذكرت الباحثة كلمة "اللعبة"، بدا على جميع التلميذات بلحماسة، بل إن بعضهن صرخن فرحا. [٥٧] وبينت الباحثة أنها ستعلم اللغة العربية في مهارة المفردات خلال الأسبوعين المقبلين. والهدف من هذا البحث هو معرفة

[٥٦] نتائج الملاحظات في تاريخ ٢ سبتمبر ٢٠٢٥ في الفصل التجريبي ب مدرسة سوريا بوانا الابتدائية في مالانج
[٥٧] نتائج الملاحظات في تاريخ ٢ سبتمبر ٢٠٢٥ في الفصل التجريبي ب مدرسة سوريا بوانا الابتدائية في مالانج

مدى فاعلية طريقة التعلم القائم على الالعاب عبر منصة وردوال في المساعدة على فهم المفردات العربية.

وبينت الباحثة أنه في ذلك اليوم سيجرى اختبار لقياس القدرة الأولية للتلاميذ. وأوضحت الباحثة أن للتلاميذ أن تجيب عما تعلمه فقط، دون أن تكلف نفسها الإجابة الصحيحة على جميع الأسئلة. ومنحت الباحثة وقتا أقصاه ٢٠ دقيقة للإجابة.

٢. مرحلة تنفيذ التعلم

بعد أن قدمت الباحثة الشرح، وزعت الأسئلة على التلاميذ. وظهر على ملامح بعض التلاميذ عدم الارتياح عند إعطائهم الأسئلة. وبعضهم قال إنه لا يحب حل الأسئلة، بينما آخرون لم يقولوا شيئا وبدؤوا بالحل مباشرة. وبعد توزيع الأسئلة، عادت الباحثة إلى مكتب المعلمة في مقدمة الفصل، ثم راقبت التلاميذ لكي يجروا الاختبار بشكل مستقل ودون السماح بالغش.

كانت أسئلة الاختبار ١٥ سؤالا، تتكون من ١٠ أسئلة اختيار من متعدد و٥ أسئلة توصيل، وهي ربط الصور بالمفردات المناسبة. وتتكون ١٠ أسئلة الاختيار من متعدد من مفردات مأخوذة من موضوع العنوان، وتشمل ٨ مفردات وأعداد الأرقام من ١ إلى ١٠. أما أنواع الأسئلة في الاختيار من متعدد فهي اختيار المفردة الصحيحة من الصورة، اختيار الصورة من المفردة المعطاة، ترجمة المفردات من اللغة الإندونيسية إلى العربية، ثم ترجمتها بالعكس من العربية إلى الإندونيسية. وفي المقابل، تتكون ٥ أسئلة التوصيل من مجموعة أرقام (من ١ إلى ١٠) مع صور الأرقام على اليسار وكتابة الأرقام بالعربية على اليمين، ويطلب من التلميذ وصل الخط بين الصورة والمفردة المناسبة.

في الدقائق ـ ١٠ الأولى، كان بعض التلاميذ قد سلموا أوراقهم. حوالي ٥ إلى ٧ تلاميذ سلموا الإجابة. أما باقي التلاميذ، فبعضهم كان ما يزال يركز على الحل، وبعضهم

بدأ يشعر بالتوتر لرؤية زملائهم قد أنهوا. فطلبت الباحثة من التلميذ الذي بدا عليه التوتر أن يبقى هادئا وألا يتعجل لأن الوقت ما يزال متاحا. ثم في الدقائق التالية، أي في الدقيقة ١٥، تقدم معظم التلاميذ لتسليم الأوراق. كان هناك نحو ١٠ تلاميذ تقدموا للتسليم. وتحققت الباحثة من التلميذ الذي لم ينه بعد، وقالت له إن هناك بعض الوقت المتبقي. [٥٨]

وفي الدقيقة ٢٠، طلبت الباحثة من التلاميذ الذين ما يزالون يحلون الأسئلة أن يسلموا ورقة الاختبار القبلي. وكان هناك ٣ تلاميذ سلموا الأوراق. وبعد أن جمعت جميع الأوراق، أعادت الباحثة عدها للتأكد من عدم فقدان أي ورقة أو نسيان تسليمها. وعندما ركزت الباحثة على عد الأوراق، أصبحت أجواء الفصل صاخبة. وقد ظهرت المعلمة المشرفة وهي تطلب من التلاميذ أن يلتزموا الهدوء ويحافظوا على انضباط الفصل.

٣. مرحلة الختام

بعد أن جُمعت جميع الأوراق، طلبت الباحثة من جميع التلاميذ أن ينتبهوا. وشرحت الباحثة عن المادة التي ستقدمها في اللقاء التالي. وقدمت الباحثة تقديرا للتلاميذ لأنهم أدوا الاختبار القبلي بشكل جيد. وبعد ذلك، طلبت الباحثة من التلاميذ أن يدعوا معا، ثم ألقت التحية لإنهاء لقاء اليوم.

ب. اللقاء الثاني: المادة التجريبية

انعقد اللقاء الأول يوم الاثنين في تاريخ ٣ سبتمبر ٢٠٢٥ من الساعة ١٠:٥٠ إلى الساعة ١١:٢٥. تضمن هذا اللقاء ثلاث مراحل أساسية في سير عملية التعلم، وهي مرحلة التمهيد، ومرحلة تنفيذ التعلم، ومرحلة الختام، وذلك كما هو موضح فيما يلي:

[٥٨] نتائج الملاحظات في تاريخ ٢ سبتمبر ٢٠٢٥ في الفصل التجريبي ب مدرسة سوريا بوانا الابتدائية في مالانج

١. مرحلة التمهيد

قبل ٥ دقائق من بدء التعلم، أي في الساعة ١٠:٤٥، دخلت الباحثة إلى الفصل لتجهز الأجهزة التعليمية التي ستستخدمها. وكانت هذه الأجهزة تشمل حاسوبا محمولا واحدا يستعمل لتشغيل اللعبة التي ستلعب، ثم جهاز العرض لعرض اللعبة أمام الفصل. وبعد أن تأكدت من أن جميع الأجهزة جاهزة، افتتحت الباحثة الدرس تماما في الساعة ١٠:٥٠. وافتتحت الباحثة بإلقاء التحية، ثم طلبت من التلاميذ أن يدعوا معا كي يسير التعلم بسلاسة.

وبعد الانتهاء من الدعاء، شرحت الباحثة الهدف من التعلم الذي سيحقق، وهو إتقان المفردات بشكل جيد. ثم قدمت الباحثة الوسائط التعليمية الرقمية التي ستستخدم في لعبة اليوم، وهي لعبتا *Match Up* و*Anagram*. وعرضت الباحثة نموذجا من هاتين اللعبتين على شاشة جهاز العرض. وظهرت علامات الفرح على وجوه التلاميذ، وكان بعضهم يصفق، والبعض الآخر يصرخ فرحا.[٥٩]

وبعد عرض اللعبة، شرحت الباحثة للتلاميذ طريقة اللعب بشكل مختصر، وطلبت منهم الاستماع جيدا. وبعد أن قدمت الشرح، فحصت الباحثة اللعبة كي لا يحدث أي خطأ عند بدء اللعب. واستغرق الافتتاح حوالي ٥ دقائق.

٢. مرحلة تنفيذ التعلم

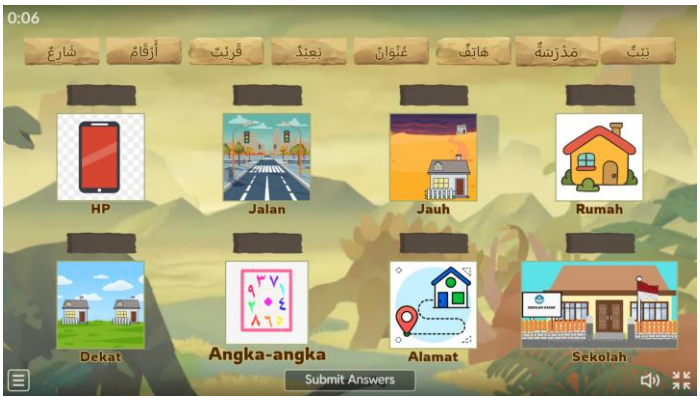
قبل أن تبدأ اللعبة، طلبت الباحثة من التلاميذ أن يشكلوا ٥ مجموعات، تتكون كل مجموعة من ٥ أشخاص. ولأن التلاميذ كانوا جالسين أصلا في مقاعد جماعية مكوّنة من ٥ أشخاص، قررت الباحثة أن تجعل المجموعات حسب أماكن جلوسهم. وبعد أن تشكلت المجموعات، طلبت الباحثة من التلاميذ أن يعطوا أسماء لكل مجموعة. وكانت أسماء

[٥٩] نتائج الملاحظات في تاريخ ٣ سبتمبر ٢٠٢٥ في الفصل التجريبي ب مدرسة سوريا بوانا الابتدائية في مالانج

المجموعات هو *Dino Racing*، *Krisan*، *Singa*، *Dragon*، *Belalang*. وكان الهدف من إعطاء الأسماء هو عرض نتائج الترتيب في نهاية اللعبة.

أما اللعبة في منصة *Wordwall* التي استخدمت في هذا اللقاء فهي *Match Up*، وهي مطابقة المفردات العربية بالصور. وبدأت اللعبة بتقدم ممثل عن كل مجموعة إلى الأمام ليطابق بين المفردة والصورة المناسبة بالتناوب عبر الإشارة إلى الإجابة على شاشة العرض. وكانت المفردات المستخدمة في اللعبة ٨ مفردات مرتبطة بموضوع العنوان، وهي: بيت، مدرسة، شارع، هاتف، أرقام، عنوان، قريب، بعيد. وعند الإجابة، ظهر أن بعض المجموعات واجهت صعوبة، وبعضهم حاول الإجابة والتشاور مع زملائهم، بينما آخرون أجابوا بشكل عفوي. وصححت الباحثة الإجابات وأوضحت الإجابة الصحيحة مباشرة بعد انتهاء كل مجموعة من اللعب. وبعد انتهاء جميع المجموعات، طلبت الباحثة من التلاميذ أن يعودوا إلى أماكنهم ويحافظوا على الهدوء ليبقى الفصل منضبطا. ثم عرضت الباحثة ترتيب المجموعات على الشاشة. وكان الترتيب مبنيا على دقة الإجابات وسرعة الوقت. وقد حدث خطأ عندما عرضت الباحثة الترتيب، إذ اختارت ملفا آخر فظهرت أسماء ليست أسماء المجموعات في الفصل، لكنها انتبهت بسرعة وعرضت الترتيب الصحيح. واستمرت هذه اللعبة لمدة ١٠ دقائق.

الصورة ٤,١ لعبة *Match Up* في وردوال *(Wordwall)*



أما اللعبة التالية فهي*Anagram* ، وهي ترتيب الحروف لتكوين كلمة صحيحة. وقبل أن تبدأ اللعبة، كان هناك بعض التلاميذ يرغبون في تغيير أسماء مجموعاتهم، فأعطتهم الباحثة وقتا قصيرا لتغيير الأسماء. وأصبحت الأسماء الجديدة وهي *Elang*، *Aurora*، *Dragonfly*، *Flying Griffin*، و*Siput*. وبعد ذلك، انتقلت الباحثة إلى بداية اللعبة. [٦٠]

الصورة ٤,٢ لعبة *Anagram* في وردوال *(Wordwall)*

وبدأت هذه اللعبة أيضا بتقدم ممثل عن كل مجموعة إلى الأمام، ليطابق بين المفردة والصورة المناسبة بالتناوب عبر الإشارة إلى الشاشة. وكانت المفردات المستخدمة في هذه اللعبة هي نفسها المفردات السابقة: بيت، مدرسة، شارع، هاتف، أرقام، عنوان، قريب، بعيد. والاختلاف هو أن مستوى اللعبة كان أعلى. وفي هذه اللعبة، بدا أن بعض التلاميذ واجهوا صعوبة وشعروا بالحيرة عند محاولة الإجابة. وظهر أنهم يفكرون أكثر في هذه المرحلة. وقدمت الباحثة بعض التلميحات لمساعدتهم على الإجابة الصحيحة. كما صححت الباحثة إجابات كل مجموعة عند انتهاء دورهم. واستمرت هذه اللعبة لمدة أطول، وهي ١٥ دقيقة. وعندما أنهت جميع المجموعات اللعب، عرضت الباحثة نتائج الترتيب التي ظهرت تلقائيا. وقد هتف جميع التلاميذ فرحا عندما عرضت الباحثة النتائج، [٦١] مما يدل على مستوى الحماس العالي لديهم.

[٦٠] نتائج الملاحظات في تاريخ ٣ سبتمبر ٢٠٢٥ في الفصل التجريبي ب مدرسة سوريا بوانا الابتدائية في مالانج
[٦١] نتائج الملاحظات في تاريخ ٣ سبتمبر ٢٠٢٥ في الفصل التجريبي ب مدرسة سوريا بوانا الابتدائية في مالانج

٣. مرحلة الختام

بعد أن عرضتِ الباحثةُ نتائجَ المجموعات، أعادت الباحثةُ مُراجعة ٨ مفردات التي تمَّ تعلُّمها. ثم أمرتِ الباحثةُ التلاميذَ أن يُردِّدوا ما تقولُهُ الباحثةُ. بعد ذلك، تحقَّقتِ الباحثةُ من فهم.

بعد أن عرضت الباحثة نتائج المجموعات، أعادت الباحثة مراجعة ٨ مفردات التي تم تعلمها. ثم أمرت الباحثة التلاميذ أن يرددوا ما تقوله الباحثة. بعد ذلك، تحققت الباحثة من فهم التلاميذ بسؤالهم عشوائيا عن المفردات التي تم تعلمها في اللعبة قبل قليل. وقد بدا التلاميذ متحمسين ومندفعين عند الاجابة عن اسئلة الباحثة.

بعدها قدمت الباحثة التقدير للتلاميذ لأنهم شاركوا في التعلم بشكل جيد. فشكرت الباحثة التلاميذ واثنت عليهم، فرد التلاميذ عليها بفرح. ثم رتبت الباحثة ادوات التدريس (اغلقت الحاسوب المحمول واطفات جهاز العرض)، ثم أمرت التلاميذ بالدعاء. بعد ذلك سلمت الباحثة وانتهت الحصة.

ج. اللقاء الثالث: المادة التجريبية

انعقد اللقاء الثالث يوم الأربعاء في تاريخ ٣ سبتمبر ٢٠٢٥ من الساعة ١١:٣٥ إلى الساعة ١٢:١٠. تضمن هذا اللقاء ثلاث مراحل أساسية في سير عملية التعلم، وهي مرحلة التمهيد، ومرحلة تنفيذ التعلم، ومرحلة الختام، وذلك كما هو موضح فيما يلي:

١. مرحلة التمهيد

قبل ٥ دقائق من بدء التعلم، أي في الساعة ١١:٣٠، دخلت الباحثة إلى الفصل لتجهز الأجهزة التعليمية التي ستستخدمها. وكانت هذه الأجهزة تشمل حاسوبا محمولا واحدا يستعمل لتشغيل اللعبة التي ستلعب، ثم جهاز العرض لعرض اللعبة أمام الفصل. وبعد أن تأكدت من أن جميع الأجهزة جاهزة، افتتحت الباحثة الدرس تماما في الساعة

١١:٣٥. وافتتحت الباحثة بإلقاء التحية، ثم طلبت من التلاميذ أن يدعوا معا كي يسير التعلم بسلاسة.

وبعد الانتهاء من الدعاء، شرحت الباحثة الهدف من التعلم الذي سيحقق، وهو إتقان المفردات بشكل جيد. ثم قدمت الباحثة الوسائط التعليمية الرقمية التي ستستخدم في لعبة اليوم، وهي لعبة *Spin The Wheel*. وعرضت الباحثة نموذجا من لعبة على شاشة جهاز العرض. وظهرت علامات الفرح على وجوه التلاميذ، وكان بعضهم يصفق، والبعض الآخر يصرخ فرحا. [٦٢]

وبعد عرض اللعبة، شرحت الباحثة للتلاميذ طريقة اللعب بشكل مختصر، وطلبت منهم الاستماع جيدا. وبعد أن قدمت الشرح، فحصت الباحثة اللعبة كي لا يحدث أي خطأ عند بدء اللعب. واستغرق الافتتاح حوالي ٥ دقائق.

٢. مرحلة تنفيذ التعلم

قبل ان تبدأ اللعبة طلبت الباحثة من التلاميذ ان يشكلوا خمس مجموعات، كل مجموعة تتكون من خمسة اشخاص. ولان التلاميذ كانوا جالسين اصلا على مقاعد جماعية تتكون من خمسة اشخاص قررت الباحثة ان تنشئ المجموعات بناء على اماكن جلوسهم. وبعد ان تكونت المجموعات طلبت الباحثة من التلاميذ ان يسموا كل مجموعة باسم خاص. وكانت اسماء المجموعات *Elang*، *Aurora*، *Dragonfly*، *Flying Griffin*، *Siput*، وهي الاسماء نفسها كما في اللقاء السابق. وكان الهدف من اعطاء الاسماء هو عرض نتائج الترتيب في نهاية اللعبة.

اما اللعبة التي استخدمت في *Wordwall* في هذا اللقاء فهي لعبة *Spin The Wheel*، اي تدوير عجلة تحتوي على مفردات، ثم إذا توقفت العجلة يقوم التلميذ بتخمين المفردة المناسبة للصورة المعروضة. بدأت الباحثة اللعبة بان دعت ممثلا من كل مجموعة الى التقدم

[٦٢] نتائج الملاحظات في تاريخ ٣ سبتمبر ٢٠٢٥ في الفصل التجريبي ب مدرسة سوريا بوانا الابتدائية في مالانج

الى الامام لمطابقة المفردة بالصورة المناسبة بالتناوب وذلك بالاشارة الى الاجابة على الشاشة. وكانت الكلمات المستخدمة في هذه اللعبة هي ثماني مفردات مرتبطة بموضوع الدرس، وهي: البيت، المدرسة، الطريق، الهاتف، الرقم، العنوان، قريب، بعيد. وعند الاجابة بدا التلاميذ مسرورين، وقد فهم معظمهم الكلمات فاجابوا مباشرة.

الصورة ٤,٣ لعبة *Spin The Wheel* في وردوال *(Wordwall)*

وبعد ان انتهت جميع المجموعات من اللعب طلبت الباحثة من التلاميذ العودة الى مقاعدهم والبقاء هادئين للمحافظة على نظام الفصل. ثم عرضت الباحثة ترتيب المجموعات على الشاشة، وقد اعتمد هذا الترتيب على دقة الاجابات وسرعة الوقت. واستغرقت هذه اللعبة عشرين دقيقة.

٣. مرحلة الختام

بعد أن عرضتِ الباحثةُ نتائجَ المجموعات، أعادت الباحثةُ مُراجعة ٨ مفردات التي تمَّ تعلُّمها. ثم أمرتِ الباحثةُ التلاميذَ أن يُرِدِّدوا ما تقولُهُ الباحثةُ. بعد ذلك، تحقَّقتِ الباحثةُ من فهم.

بعد أن عرضت الباحثة نتائج المجموعات، أعادت الباحثة مراجعة ٨ مفردات التي تم تعلمها. ثم أمرت الباحثة التلاميذ أن يرددوا ما تقوله الباحثة. بعد ذلك، تحققت الباحثة

من فهم التلاميذ بسؤالهم عشوائيا عن المفردات التي تم تعلمها في اللعبة قبل قليل. وقد بدا التلاميذ متحمسين ومندفعين عند الاجابة عن اسئلة الباحثة.

بعدها قدمت الباحثة التقدير للتلاميذ لأنهم شاركوا في التعلم بشكل جيد. فشكرت الباحثة التلاميذ واثنت عليهم، فرد التلاميذ عليها بفرح. ثم رتبت الباحثة ادوات التدريس (اغلقت الحاسوب المحمول واطفات جهاز العرض)، ثم أمرت التلاميذ بالدعاء. بعد ذلك سلمت الباحثة وانتهت الحصة.

د. اللقاء الرابع: المادة التجريبية

انعقد اللقاء الأول يوم الثلاثاء في تاريخ ٩ سبتمبر ٢٠٢٥ من الساعة ١٠:٥٠ إلى الساعة ١١:٢٥. تضمن هذا اللقاء ثلاث مراحل أساسية في سير عملية التعلم، وهي مرحلة التمهيد، ومرحلة تنفيذ التعلم، ومرحلة الختام، وذلك كما هو موضح فيما يلي:

١. مرحلة التمهيد

قبل ٥ دقائق من بداية التعلم في الساعة ١٠:٤٥، دخلت الباحثة الى الفصل لتجهيز ادوات التعلم التي ستستخدم. وكانت تلك الادوات تشمل حاسوبا محمولا واحدا لتشغيل اللعبة التي ستلعب، ثم جهاز عرض لعرض اللعبة امام الفصل. وبعد ان تأكدت الباحثة من جاهزية جميع الادوات، افتتحت الباحثة الفصل تماما في الساعة ١٠:٥٠. وافتتحت الباحثة بالسلام، ثم أمرت التلاميذ بالدعاء معا حتى يسير التعلم بسلاسة.

وبعد الانتهاء من الدعاء، شرحت الباحثة هدف التعلم الذي سيحقق، وهو اتقان المفردات بشكل جيد. ثم قدمت الباحثة وسيلة التعلم الرقمية التي ستستخدم في لعبة اليوم، وهي لعبة *Quiz*. وعرضت الباحثة نموذجا من اللعبة على شاشة جهاز العرض. وظهرت وجوه التلاميذ فرحة، فبعضهم صفق، وبعضهم الاخر صاح فرحا. [٦٣]

[٦٣] نتائج الملاحظات في تاريخ ٣ سبتمبر ٢٠٢٥ في الفصل التجريبي ب مدرسة سوريا بوانا الابتدائية في مالانج

وبعد عرض اللعبة، شرحت الباحثة للتلاميذ طريقة اللعب باختصار، وطلبت منهم الاستماع جيدا للشرح. وبعد ان قدمت الشرح، فحصت الباحثة اللعبة لئلا يحدث خطأ عند البدء باللعب. واستمر الافتتاح حوالي ٥ دقائق.

٢. مرحلة تنفيذ التعلم

قبل ان تبدأ اللعبة، شرحت الباحثة قواعد اللعب للتلاميذ. وفي لعبة هذا اللقاء، شكلت الباحثة التلاميذ في مجموعات كما في لقاء الاسبوع الماضي، غير ان الباحثة لم تأمرهم باعطاء اسم للمجموعة كما في اللقاء السابق. واختارت الباحثة المجموعات بحسب اماكن جلوس التلاميذ، وفي كل مجموعة ٥ افراد. ثم قدمت الباحثة شرحا مختصرا عن اللعبة التي ستلعب. وعندما شرحت الباحثة، ظهر بعض التلاميذ خائبين لان مجموعاتهم لم تسم باسلوب اللقاء الماضي.

وكانت اللعبة في *wordwall* المستخدمة في هذا اللقاء هي *quiz*، وهي مطابقة صورة الارقام من ١ الى ١٠، ثم يطلب من التلميذ ان يبحث عن الجواب على شكل مفردة موجودة في الخياراتA B C . وفي تلك الخيارات، وضعت الباحثة فخا للتلاميذ بكتابة جواب غير صحيح، فمثلا الرقم ١ إذا كتب صحيحا هو واحد، لكن الباحثة قدمت خيارا قريبا في النطق لكنه مختلف في الكتابة وهو واهد. وكان هذا الهدف لتدريب التلاميذ على التفكير والانتباه للتفاصيل الصغيرة. وفكرت الباحثة بذلك ايضا بعد ان حصلت على معلومة من معلمة المادة بان جميع التلاميذ قد تعلموا مفردات الارقام منذ الفصل ١

الصورة ٤,٤ لعبة *Quiz* في وردوال *(Wordwall)*

وفي هذه اللعبة، طلبت الباحثة من ٢ من ممثلي كل مجموعة ان يتقدموا للاجابة، مع السماح لهم بالتشاور مع زملائهم في مقاعدهم. وعند اجابة التلاميذ، ظهر بعضهم حائرين ويتشاورون مع اصدقائهم. وظهر بعضهم يتنقلون ويتشاورون مع اعضاء مجموعات اخرى في مقاعدهم. وكان جميع التلاميذ متحمسين ونشيطين. [٦٤]

وبعد ان انتهت كل مجموعة من الاجابة، قامت الباحثة بتصحيح الاجوبة مباشرة وابلاغ التلاميذ بالصواب. وعندما انتهت جميع المجموعات من الاجابة، لم تعرض الباحثة الترتيب كما في اللقاء السابق.

وبعد انتهاء لعبة *quiz*، قدمت الباحثة لعبة اضافية وهي *Spin The Wheel*، وهي عجلة تدور لثوان ثم تقف عند رقم معين، ثم يجيب التلميذ عن الرقم الظاهر في الصورة بالمفردة الموجودة في الخياراتA B C . وكان الهدف من هذه اللعبة تقوية ذاكرة التلميذ في المفردات المعطاة.

وفي هذه اللعبة، لم تشكل الباحثة مجموعات كما في السابق لضيق الوقت. وقادت الباحثة اللعبة مباشرة، وطرحت الاسئلة على التلاميذ بشكل عشوائي. وظهر بعض التلاميذ اقل حماسا، لكن بعضهم بقي متحمسا للعب. وعندما قدمت الباحثة السؤال، اجاب

[٦٤] نتائج الملاحظات في تاريخ ٩ سبتمبر ٢٠٢٥ في الفصل التجريبي ب مدرسة سوريا بوانا الابتدائية في مالانج

معظم التلاميذ بصوت عال، وكثير منهم اجابوا اجابة صحيحة. وبلغ مجموع الوقت المستغرق للالعاب في هذا اللقاء ٢٥ دقيقة

٣. مرحلة الختام

وبعد ان انتهت اللعبة، اعادت الباحثة مراجعة المفردات التي تعلمت. وأمرت الباحثة التلاميذ ان يتابعوا ما تقول. ثم فحصت الباحثة فهم التلاميذ بسؤالهم عشوائيا عن المفردات التي تعلمت في اللعبة السابقة. وظهر التلاميذ متحمسين ونشيطين عندما قدمت الباحثة الاسئلة.

ثم قدمت الباحثة تقديرا للتلاميذ لأنهم تابعوا الدرس جيدا. وشكرت الباحثة التلاميذ ومدحتهم، ثم اجاب التلاميذ الباحثة بسرور. وبعد ذلك رتبت الباحثة ادوات التعليم باغلاق الحاسوب واغلاق جهاز العرض، ثم أمرت التلاميذ بالدعاء. وبعد ذلك سلمت الباحثة وانتهت الحصة.

هـ. اللقاء الخامس: المادة التجريبية

انعقد اللقاء الأول يوم الثلاثاء في تاريخ ٩ سبتمبر ٢٠٢٥ من الساعة ١١:٣٥ إلى الساعة ١٢:١٠. تضمن هذا اللقاء ثلاث مراحل أساسية في سير عملية التعلم، وهي مرحلة التمهيد، ومرحلة تنفيذ التعلم، ومرحلة الختام، وذلك كما هو موضح فيما يلي:

١. مرحلة التمهيد

قبل ٥ دقائق من بدء التعلم، أي في الساعة ١١:٣٠، دخلت الباحثة إلى الفصل لتجهز الأجهزة التعليمية التي ستستخدمها. وكانت هذه الأجهزة تشمل حاسوبا محمولا واحدا يستعمل لتشغيل اللعبة التي ستلعب، ثم جهاز العرض لعرض اللعبة أمام الفصل. وبعد أن تأكدت من أن جميع الأجهزة جاهزة، افتتحت الباحثة الدرس تماما في الساعة

١١:٣٥. وافتتحت الباحثة بإلقاء التحية، ثم طلبت من التلاميذ أن يدعوا معا كي يسير التعلم بسلاسة.

وبعد الانتهاء من الدعاء، شرحت الباحثة الهدف من التعلم الذي سيحقق، وهو إتقان المفردات بشكل جيد. ثم قدمت الباحثة الوسائط التعليمية الرقمية التي ستستخدم في لعبة اليوم، وهي لعبة *Anagram*. وعرضت الباحثة نموذجا من لعبة على شاشة جهاز العرض. وظهرت علامات الفرح على وجوه التلاميذ، وكان بعضهم يصفق، والبعض الآخر يصرخ فرحا. [٦٥]

وبعد عرض اللعبة، شرحت الباحثة للتلاميذ طريقة اللعب بشكل مختصر، وطلبت منهم الاستماع جيدا. وبعد أن قدمت الشرح، فحصت الباحثة اللعبة كي لا يحدث أي خطأ عند بدء اللعب. واستغرق الافتتاح حوالي ٥ دقائق.

٢. مرحلة تنفيذ التعلم

قبل ان تبدأ اللعبة شرحت الباحثة طريقة اللعب لكي يفهم التلاميذ. ثم شرحت الباحثة ايضا انه في هذا اللقاء لن يتم تشكيل مجموعات، بل ستختار الباحثة التلاميذ عشوائيا للاجابة عن الاسئلة في اللعبة. وقد اشتكى بعض التلاميذ وسألوا الباحثة عن سبب عدم تشكيل المجموعات كما حدث امس، ثم شرحت الباحثة ان هذا اللقاء يهدف الى مراجعة الدرس. أما اللعبة التالية فهي *Anagram*، وهي ترتيب الحروف لتكوين كلمة صحيحة.

[٦٥] نتائج الملاحظات في تاريخ ٣ سبتمبر ٢٠٢٥ في الفصل التجريبي ب مدرسة سوريا بوانا الابتدائية في مالانج

الصورة ٤,٥ لعبة *Anagram* في وردوال *(Wordwall)*

وبدأت هذه اللعبة أيضا بتقدم ممثل عن التلاميذ الذين اختارهم الباحثة ، ليطابق بين المفردة والصورة المناسبة بالتناوب عبر الإشارة إلى الشاشة. وكانت المفردات المستخدمة في هذه اللعبة هي الارقام من ١ الى ١٠. والاختلاف هو أن مستوى اللعبة كان أعلى. وفي هذه اللعبة، بدا أن بعض التلاميذ واجهوا صعوبة وشعروا بالحيرة عند محاولة الإجابة. وظهر أنهم يفكرون أكثر في هذه المرحلة. وقدمت الباحثة بعض التلميحات لمساعدتهم على الإجابة الصحيحة. كما صححت الباحثة إجابات كل مجموعة عند انتهاء دورهم. واستمرت هذه اللعبة لمدة أطول، وهي ١٥ دقيقة. وعندما أنهت جميع المجموعات اللعب، عرضت الباحثة نتائج الترتيب التي ظهرت تلقائيا. وقد هتف جميع التلاميذ فرحا عندما عرضت الباحثة النتائج، مما يدل على مستوى الحماس العالي لديهم. [٦٦]

٣. مرحلة الختام

وبعد ان انتهت اللعبة، اعادت الباحثة مراجعة المفردات التي تعلمت. وامرت الباحثة التلاميذ ان يتابعوا ما تقول. ثم فحصت الباحثة فهم التلاميذ بسؤالهم عشوائيا عن المفردات التي تعلمت في اللعبة السابقة. وظهر التلاميذ متحمسين ونشيطين عندما قدمت الباحثة الاسئلة.

[٦٦] نتائج الملاحظات في تاريخ ٣ سبتمبر ٢٠٢٥ في الفصل التجريبي ب مدرسة سوريا بوانا الابتدائية في مالانج

ثم قدمت الباحثة تقديرا للتلاميذ لانهم تابعوا الدرس جيدا. وشكرت الباحثة التلاميذ ومدحتهم، ثم اجاب التلاميذ الباحثة بسرور. وبعد ذلك رتبت الباحثة ادوات التعليم باغلاق الحاسوب واغلاق جهاز العرض، ثم امرت التلاميذ بالدعاء. وبعد ذلك سلمت الباحثة وانتهت الحصة.

و. اللقاء السادس: الاختبار البعدي

انعقد اللقاء الأول يوم ا الأربعاء في تاريخ ١٠ سبتمبر ٢٠٢٥ من الساعة ١٠:٥٠ إلى الساعة ١١:٢٥. تضمن هذا اللقاء ثلاث مراحل أساسية في سير عملية التعلم، وهي مرحلة التمهيد، ومرحلة تنفيذ التعلم، ومرحلة الختام، وذلك كما هو موضح فيما يلي:

١. مرحلة التمهيد

في ٥ دقائق قبل بدء الدرس في الساعة ١٠:٤٥، دخلت الباحثة الى الفصل لتجهيز اسئلة الاختبار البعدي التي ستعطى للتلاميذ. وفي الساعة ١٠:٥٠ بدأت الباحثة الحصة بالسلام على جميع التلاميذ. ثم شرحت الباحثة ان التلاميذ في هذا اللقاء سيعملون اسئلة الاختبار القبلي. وظهر بعض التلاميذ غير متحمسين عندما شرحت الباحثة ان اليوم فيه اختبار قبلي. وبعد ذلك امرت الباحثة التلاميذ بالدعاء معا.

وبعد الدعاء، اعطت الباحثة تعليمات اضافية عن الاختبار البعدي. وقالت الباحثة ان التلاميذ يجب ان يجتهدوا في الاجابة الصحيحة حسب ما تعلم في اللقاء السابق. وقالت ايضا ان الاسئلة هي نفسها اسئلة الاختبار القبلي في اللقاء الاول. وبعد ان اعطت الباحثة الشرح، وزعت اوراق الاختبار البعدي على التلاميذ. وعندما وزعت الباحثة الاوراق، اظهر بعض التلاميذ تعبيرات غير متحمسة، ولكن بعضهم بقي نشيطا ومسرورا. واستمرت المقدمة مدة ١٠ دقائق.

٢. مرحلة تنفيذ التعلم

وبعد ان وزعت الباحثة الاسئلة، رجعت الى مكتب المعلمة الذي في مقدمة الفصل، ثم راقبت التلاميذ ليعملوا الاختبار بشكل مستقل ولا يجوز لهم ان يغشوا. واحيانا تجولت الباحثة لمراقبة التلاميذ الذين يشتغلون. وكانت اسئلة الاختبار ١٥ سؤالا مثل اسئلة الاختبار القبلي، وهي ١٠ اسئلة اختيار من متعدد و٥ اسئلة سحب الخط. واعطت الباحثة للتلاميذ وقتا مدة ٢٠ دقيقة للعمل.

وفي ٥ دقائق الاولى، كان بعض التلاميذ قد جمعوا اوراقهم، وكان عددهم حوالي ٥ تلاميذ. واما التلاميذ الاخرون فبعضهم بقي يركز في العمل وبعضهم شعر بالقلق عندما رأى زملاءه قد انهوا العمل. وطلبت الباحثة من التلاميذ الذين ظهر عليهم القلق ان يظلوا هادئين ولا يستعجلوا لان الوقت ما زال موجودا. ثم في الدقائق التالية، اي في الدقيقة ١٠، تقدم بعض التلاميذ الاخرين للجمع، وكان عددهم حوالي ١٠ تلاميذ. واما التلاميذ الاخرون فبقوا يركزون في حل الاسئلة. وطلبت الباحثة مرة اخرى من التلاميذ ان يظلوا هادئين ومركزين لان الوقت ما زال كافيا. وفي الدقائق ١١-١٥، تقدم جميع التلاميذ الى الامام وجمعوا اوراقهم بالتتابع. [٦٧]

وانتهى الاختبار البعدي اسرع، بتقدير ٥ دقائق اسرع من الوقت الذي حددته الباحثة. وبعد ان جمع جميع التلاميذ الاوراق، عدت الباحثة الاوراق مرة اخرى لتتأكد من عدم ضياع اي ورقة او نسيان جمعها. وعندما ركزت الباحثة على عد الاوراق، صارت اجواء الفصل صاخبة ومزعجة. وظهرت المعلمة المشرفة تأمر التلاميذ ان يظلوا هادئين ويحافظوا على جو الفصل الهادئ.

٣. مرحلة الختام

وبعد ان تجمعت جميع الاوراق، طلبت الباحثة من جميع التلاميذ ان ينتبهوا. وودعت الباحثة جميع التلاميذ واعطت تقديرا لهم لأنهم اتبعوا الدرس بشكل جيد. وعندما ودعت

[٦٧] نتائج الملاحظات في تاريخ ١٠ سبتمبر ٢٠٢٥ في الفصل التجريبي ب مدرسة سوريا بوانا الابتدائية في مالانج

الباحثة، تقدم بعض التلاميذ الى الامام واظهروا تعبير الحزن. وبعد الوداع، طلبت الباحثة من جميع التلاميذ ان يتقدموا الى الامام لالتقاط صورة جماعية. وبعد الصورة، أمرت الباحثة التلاميذ ان يصطفوا ثم اعطت لهم كعكة شكرا وتقديرا من الباحثة للتلاميذ. وظهر التلاميذ فرحين لأنهم حصلوا على الكعكة من الباحثة. وبعد توزيع الكعك، رتبت الباحثة اغراضها ثم أمرت التلاميذ ان يدعوا معا. وبعد ذلك سلمت الباحثة وغادرت الفصل.

ز. نسبة مئوية نتيجة الملاحظة في فصل التجريبي

في هذا البحث، أُجريت الملاحظة الميدانية من قبل الباحثة باستخدام استمارة ملاحظة معدّة خصيصًا لقياس مدى فعالية تطبيق الألعاب التعليمية في تعليم المفردات. في عملية التحليل، اعتمدت الباحثة مقياسًا خماسيًّا لتقدير نتائج الملاحظة على النحو الآتي : (١) غير جيد جدًا، (٢) غير جيد، (٣) مقبول، (٤) جيد، (٥) جيد جدًا. ثم حسبت نسبة نتائج التقييم لكل حصّة باستخدام الصيغة الآتية:

$$N = \frac{Jumlah\ Skor}{Skor\ Total} X\ 100$$

وقد تم تفسير النتائج وفق المعايير النسبية الآتية:

١) غير جيد جدًا = ٠٪ – ١٩,٩٩٪
٢) غير جيد = ٢٠٪ – ٢٩,٩٩٪
٣) مقبول = ٤٠٪ – ٥٩,٩٪
٤) جيد = ٦٠٪ – ٧٩,٩٩٪
٥) جيد جدًا = ٨٠٪ – ١٠٠٪

الجدول ٤،٦ نتائج اختبار الصلاحية

الرقم	أسئلة الملاحظة	نتيجة	نسبة المئوية
١	افتتحت المعلمة الدرس بالتحية والدعاء	٥	٪٩,١
٢	أوضحت المعلمة أهداف الدرس وشرحت الأنشطة التي ستُنفَّذ	٥	٪٩,١
٣	قدّمت المعلمة تمهيدًا وشجّعت الطالبات قبل بدء النشاط	٥	٪٩,١
٤	أعدّت المعلمة وسيلة وردوال *(Wordwall)* وشرحت قواعد اللعبة بوضوح	٤	٪٧,٣
٥	استخدمت المعلمة لغةً وتعليماتٍ يسهل فهمها من قبل الطالبات	٤	٪٧,٣
٦	قُسِّمت الطالبات إلى مجموعاتٍ وتعاونَّ أثناء النشاط	٤	٪٧,٣
٧	أدارت المعلمة الوقت والفصل بفعالية أثناء اللعبة	٣	٪٥,٥
٨	شاركت الطالبات بفاعلية في الإجابة والمناقشة	٥	٪٩,١
٩	صحّحت المعلمة الإجابات مباشرة وشرحتها بوضوح	٥	٪٩,١
١٠	قدّمت المعلمة الثناء وكرّرت المفردات كتعزيزٍ في نهاية الدرس	٥	٪٩,١
١١	اختتمت المعلمة الدرس بالدعاء الجماعي	٥	٪٩,١
المجموع الاجمالي		**٥٠**	**٪٩١,١**

من مجموع النسبة المئوية لبنود قائمة الملاحظة، المجموع الاجمالي وهو ٩١،١٪ ، و يمكن الاستنتاج أن استخدام تطبيق وردوال *(Wordwall)* القائم على الألعاب لتعليم المفردات في مدرسة سوريا بوانا الابتدائية مالانج يُصنّف ضمن الفئة "جيد جداً ".

من خلال هذه النتائج يمكن الاستنتاج أن تطبيق نموذج التعليم باستخدام وردوال *(Wordwall)* القائم على الألعاب لتعليم المفردات قد بلغ مستوى نجاحٍ مرتفع جدًا بنسبة ٩١،١٪. ويعود ذلك إلى أن استمارة الملاحظة تعكس بدقّة سير عملية التعليم خلال فترة البحث، حيث أظهرت النتائج أن تنفيذ الأنشطة التعليمية تمّ بدرجة أداء عالية. وبناءً على ذلك، يمكن القول إنّ عملية التعلم في هذا البحث قد جرت بشكلٍ فعّالٍ وأسهمت في تنمية مهارة المفردات لدى الطالبات وزيادة تفاعلهن داخل الفصل.

في بعض الحصص، لوحظ أن بعض التلاميذ لم يولوا اهتماما كافيا لشرح المعلمة وتعليمات اللعبة. كما واجهت بعض المجموعات صعوبة في الاجابة عن الاسئلة، ولا سيما في انشطة مطابقة الصور مع المفردات او ترتيب الحروف لتكوين الكلمة الصحيحة. اضافة الى ذلك، ادت محدودية الوقت الى عدم حصول جميع التلاميذ على فرصة الاجابة بشكل مباشر. فضلا عن ذلك، ظهرت بعض المشكلات الفنية عند عرض نتائج ترتيب المجموعات. ومع ذلك، تعد هذه الملاحظات مادة للتقويم من اجل تحسين تنفيذ عملية التعلم في الحصص اللاحقة.

المبحث الثاني: فعالية استخدام تطبيق وردوال *(Wordwall)* القائم على الألعاب لتعليم المفردات في مدرسة سوريا بوانا الابتدائية مالانج

أجريت هذه الدراسة في مدرسة سوريا بوانا الابتدائية مالانج على عينة من التلاميذ في فصل الرابع. ونظراً لأن هذه الدراسة استخدمت طريقة تجريبية، فقد كان من الضروري

تشكيل مجموعة تجريبية ومجموعة ضابطة. بعد تقسيم التلاميذ إلى مجموعتين، أجرى الباحث اختباراً أولياً لقياس قدرة التلاميذ الأولية على فهم المفردات العربية. كما اختبر الباحث صحة وموثوقية الأدوات قبل استخدامها على المجموعتين.

بعد ذلك، طبق الباحثون نموذج التعلم القائم على الألعاب باستخدام وردوال *(Wordwall)* على المجموعة التجريبية، بينما درست المجموعة الضابطة دون استخدام هذا الوسيط. بعد انتهاء عملية التعلم التجريبية، أجرى الباحثون اختبارًا لاحقًا للمجموعتين لتحديد فعالية تطبيق نموذج التعلم القائم على الألعاب في تعلم المفردات.

أ. اختبار الصلاحية والموثوقية الأداة

الاسئلة التي تم اختبارها هي اسئلة اختبار تحريري تتكون من ١٥ رقما. العشرة ارقام الاولى عبارة عن اسئلة اختيار من متعدد، بينما الخمسة ارقام المتبقية هي اسئلة سحب خط لمطابقة الصورة مع الكلمة. تم اعداد هذه الاسئلة بالاستناد الى ثلاثة مؤشرات (يمكن الاطلاع عليها في ملف خطة تنفيذ التعليم في الصفحة ...)، مع التركيز على المؤشرين الثاني والثالث. اما المؤشر الاول الوارد في خطة تنفيذ التعليم فقد تم تقويمه من خلال ملاحظة نشاط التلاميذ اثناء لعبهم اللعبة داخل الفصل.

١. اختبار الصلاحية

تم إجراء اختبار الصلاحية باستخدام معامل *Pearson Product Moment*ارتباط بيرسون بمساعدة برنامج SPSS، ويمكن الاطلاع على النتائج في الجدول التالي:

الجدول ٤،٦ نتائج اختبار الصلاحية

رقم	r_{hitung}	Sig. (2-tailed)	البيان

١	٠،٤٧١*	٠،٠١٧	صحيحة
٢	٠،٤٧١*	٠،٠١٧	صحيحة
٣	٠،٤٧١*	٠،٠١٧	صحيحة
٤	٠،٤٠٨*	٠،٠١٧	صحيحة
٥	٠،٤١٩*	٠،٠١٧	صحيحة
٦	٠،٤٦٠*	٠،٠١٧	صحيحة
٧	٠،٤٨٥*	٠،٠١٧	صحيحة
٨	٠،٤٠٤*	٠،٠١٧	صحيحة
٩	٠،٤٢٠*	٠،٠١٧	صحيحة
١٠	٠،٥٤٤**	٠،٠١٧	صحيحة جدا
١١	٠،٤٠٨*	٠،٠١٧	صحيحة
١٢	٠،٤٠٨*	٠،٠١٧	صحيحة
١٣	٠،٤١٦*	٠،٠١٧	صحيحة
١٤	٠،٥٩٠**	٠،٠١٧	صحيحة جدا
١٥	٠،٥١٢**	٠،٠١٧	صحيحة جدا

أظهرت نتائج اختبار الصلاحية أن العناصر الخمسة عشر التي تم اختبارها حصلت على قيمة r محسوبة أكبر من قيمة r في الجدول و sig. < 0.05، لذا تم إعلان صلاحيتها. حصلت ثلاثة عناصر، وهي الأرقام ١٠ و١٤ و١٥، على قيمة sig. < 0.01، لذا تم تصنيفها على أنها صحيحة جدا.

٢. اختبار الموثوقية

تم إجراء اختبار الصلاحية باستخدام برنامج SPSS، ويمكن الاطلاع على النتائج في الجدول التالي:

الجدول ٤،٧ نتائج اختبار الموثوقية

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.719	15

ظهرت نتائج اختبار الموثوقية أن قيمة ألفا كرونباخ بلغت ٠,٧١٩ وهي قيمة تفوق الحدّ الأدنى المقبول وهو ٠,٤٠ مما يدلّ على أنّ أداة البحث تتمتّع بدرجةٍ مقبولةٍ من الثبات، وأنّ البيانات التي جُمعت من خلالها يمكن اعتمادها لأغراض التحليل الإحصائي اللاحق.

ب. نتائج الاختبار القبلي ولاختبار البعدي للمجموعة التجربية

تم جمع بيانات الاختبار القبلي قبل بدء عملية التعلم لقياس المستوى الأولي للتلاميذ في فهم المفردات العربية. وبعد تنفيذ الأنشطة التعليمية باستخدام الألعاب التعليمية عبر وردوال *(Wordwall)*، أُجري الاختبار البعدي للمجموعة التجريبية بهدف معرفة مدى تطور مستوى التلاميذ بعد تطبيق النموذج التعليمي.

الجدول ٣,١ النتيجة الدراسية لفصل التجربة (الفصل ٤ب)

الرقم	الاسم	نتيجة اختبار القبلي	نتيجة اختبار البعدي
١	تلميذ ١	٦٠	٨٧
٢	تلميذ ٢	٧٣	٨٠
٣	تلميذ ٣	٦٧	٧٣
٤	تلميذ ٤	٦٠	٨٠
٥	تلميذ ٥	٨٧	٩٣
٦	تلميذ ٦	٦٠	٨٠
٧	تلميذ ٧	٤٧	٦٧
٨	تلميذ ٨	٥٣	٧٣
٩	تلميذ ٩	٨٧	١٠٠
١٠	تلميذ ١٠	٦٠	٨٠
١١	تلميذ ١١	٨٠	٨٧
١٢	تلميذ ١٢	٧٣	٩٣
١٣	تلميذ ١٣	٦٠	٨٠
١٤	تلميذ ١٤	٧٣	٩٣
١٥	تلميذ ١٥	٨٠	٨٧
١٦	تلميذ ١٦	٦٧	٧٣
١٧	تلميذ ١٧	٨٠	٨٧
١٨	تلميذ ١٨	٧٣	٨٠
١٩	تلميذ ١٩	٦٧	٨٧
٢٠	تلميذ ٢٠	٨٧	١٠٠

٢١	تلميذ ٢١	٤٠	٨٠
٢٢	تلميذ ٢٢	٧٣	٨٧
٢٣	تلميذ ٢٣	٦٠	٧٣
٢٤	تلميذ ٢٤	٧٣	٩٣
٢٥	تلميذ ٢٥	٤٧	٨٧
العدد		**١٦٨٧**	**٢١٠٠**
المعدل		**٦٧,٤٨**	**٨٤**

.

يوضح الجدول أن مجموع درجات الاختبار القبلي وهو ١٦٨٧ بمتوسط ٦٧,٤٨، ثم ارتفعَ مجموعُ درجاتِ الاختبار البعدي إلى ٢١٠٠ بمتوسط ٨٤ بعد تنفيذ المعالجة. وقد أظهرت النتائجُ أن معظم التلاميذ حققوا تحسّنًا واضحًا في درجاتهم، مما دلَّ على أن الطريقة التعليمية التي طبَّقتْها الباحثةُ في الفصل التجريبي أسهمتْ في رفع مستوى فهم التلاميذ وقدراتهم، وأثبتتْ فاعليتها في تطوير نتائج التعلم لديهم.

ج. نتائج الاختبار القبلي ولاختبار البعدي للمجموعة الضابطة

تم جمع بيانات الاختبار القبلي للمجموعة الضابطة قبل بدء عملية التعلم بهدف تحديد المستوى الأولي للتلاميذ في فهم المفردات، وذلك دون استخدام وردوال *(Wordwall)*، وبعد الانتهاء من فترة التعلم دون استخدام وردوال *(Wordwall)*, بالطريقة أُجري الاختبار البعدي للمجموعة نفسها.

الجدول ٣,١ النتيجة الدراسية لفصل الضابط (الفصل الرابع–أ)

الرقم	الاسم	نتيجة اختبار القبلي	نتيجة اختبار البعدي
١	تلميذ ١	٨٠	١٠٠
٢	تلميذ ٢	٥٣	٦٠
٣	تلميذ ٣	٦٠	٧٣
٤	تلميذ ٤	٤٧	٦٠
٥	تلميذ ٥	٦٠	٦٧
٦	تلميذ ٦	٥٣	٦٠
٧	تلميذ ٧	٦٠	٧٣
٨	تلميذ ٨	٨٠	٨٧
٩	تلميذ ٩	٥٣	٨٠
١٠	تلميذ ١٠	٦٠	٧٣
١١	تلميذ ١١	٧٣	٨٠
١٢	تلميذ ١٢	٨٠	٨٧
١٣	تلميذ ١٣	٧٣	٨٧
١٤	تلميذ ١٤	٥٣	٦٠
١٥	تلميذ ١٥	٨٠	٨٧
١٦	تلميذ ١٦	٨٧	٨٧
١٧	تلميذ ١٧	٨٧	٩٣
١٨	تلميذ ١٨	٦٧	٧٣
١٩	تلميذ ١٩	٧٣	٨٠
٢٠	تلميذ ٢٠	٦٧	٧٣

٢١	تلميذ ٢١	٥٣	٦٠
٢٢	تلميذ ٢٢	٤٧	٦٠
٢٣	تلميذ ٢٣	٤٧	٥٣
العدد		**١٤٩٣**	**١٧٤٣**
المعدل		**٦٤,٩**	**٧٤,٥**

يوضِّحُ الجدولُ أنَّ مجموعَ درجاتِ الاختبارِ القبلي في الفصل الضابط بلغَ ١٤٩٣ بمتوسط ٦٤,٩، ثم ارتفعَ مجموعُ درجاتِ الاختبارِ البعدي إلى ١٧٤٣ بمتوسط ٧٤,٥ دونَ استخدامِ وردوال. وقد بيَّنتِ النتائجُ أنَّ بعضَ التلاميذ حقَّقوا تحسّنًا في درجاتهم بعد انتهاء الدرس، إلّا أنَّ مستوى الارتفاعِ ظلَّ محدودًا مقارنةً بالفصل التجريبي.

د. تحليل البيانات

١. اختبار الطبيعي

تم إجراء اختبار الطبيعي باستخدام برنامج SPSS، ويمكن الاطلاع على النتائج في الجدول التالي:

الجدول ٤،٨ نتائج اختبار الطبيعي

Tests of Normality

		Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	Pretest 4A (kontrol)	.166	23	.098	.914	23	.050
	Postest 4A (kontrol)	.174	23	.070	.934	23	.134
	Pretest 4B (eksperimen)	.147	25	.173	.951	25	.264
	Postest 4B (eksperimen)	.159	25	.105	.946	25	.203

a. Lilliefors Significance Correction

أظهرت نتائج اختبار *Shapiro-Wilk* للطبيعية أن جميع بيانات البحث موزعة بشكل طبيعي. ويمكن ملاحظة ذلك من خلال قيم الدلالة الإحصائية (*Sig.*) في جميع المجموعات (الاختبار التمهيدي والاختبار النهائي في الفصول التجريبية والضابطة)، والتي تبلغ جميعها ≤ ٠,٠٥. وبالتفصيل، تبلغ أعلى قيمة Sig ٠،٢٦٤ (الاختبار التمهيدي في الفصل التجريبي) وأدنى قيمة .Sig ٠،٠٥٠ (الاختبار التمهيدي في الفصل الضابط).

٢. اختبار التجانس

تم إجراء اختبار التجانس باستخدام برنامج SPSS، ويمكن الاطلاع على النتائج في الجدول التالي:

الجدول ٤،٩ نتائج اختبار التجانس

Test Results		
Box's M		5.167
F	Approx.	1.692
	df1	3
	df2	15173.830
	Sig.	.166

Tests null hypothesis of equal population covariance matrices.

تظهر نتائج اختبار التجانس أن بيانات البحث لها تباين متجانس. ويمكن ملاحظة ذلك من قيمة الدلالة (Sig.) البالغة ٠,١٦٦، وهي أكبر من ٠,٠٥.

٣. اختبار العينات المستقلة (*N-Gain*)

لقياس فعالية العلاج المقدم ومدى التحسن في إتقان التلاميذ للمواد الدراسية، تم إجراء تحليل درجة المكسب المعياري(*N-Gain*) . يعمل هذا الحساب على توحيد الفرق بين

درجات الاختبار اللاحق والاختبار المسبق بحيث يمكن تصنيف التحسن إلى مستويات فعالية (منخفضة أو متوسطة أو عالية). ترد نتائج حساب درجة المكسب المعياري في الجدول التالي:

الجدول ٤،١١ نتائج اختبار العينات المستقلة (*N-Gain*)

Descriptives

	Kelas			Statistic	Std. Error
N_Gain_Percent	Eksperimen	Mean		51.86	4.544
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	42.48	
			Upper Bound	61.24	
		5% Trimmed Mean		51.06	
		Median		50.00	
		Variance		516.119	
		Std. Deviation		22.718	
		Minimum		18	
		Maximum		100	
		Range		82	
		Interquartile Range		36	
		Skewness		.542	.464
		Kurtosis		-.239	.902
	Kontrol	Mean		29.72	4.258
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	20.89	
			Upper Bound	38.55	
		5% Trimmed Mean		27.70	
		Median		25.93	
		Variance		417.007	
		Std. Deviation		20.421	
		Minimum		0	
		Maximum		100	
		Range		100	
		Interquartile Range		20	
		Skewness		1.949	.481
		Kurtosis		5.629	.935

وبناء على نتائج حساب اختبار N-Gain score، تبين أن متوسط قيمة الـ N-Gain في المجموعة التجريبية بلغ ٥١,٨٦، وهو ما يندرج ضمن فئة *كافية الفعالية* .أما أدنى قيمة N-Gain في هذه المجموعة فقد بلغت ١٨، في حين وصلت أعلى قيمة إلى ١٠٠. وفي المقابل، بلغ متوسط قيمة N-Gain في المجموعة الضابطة ٢٩,٧٢، وهو ما يصنف ضمن فئة *قليلة الفعالية*، مع قيمة دنيا بلغت ٠ وقيمة قصوى بلغت ١٠٠ .وتشير هذه النتائج إلى أن مقدار التحسن في نتائج التعلم لدى المجموعة التجريبية أعلى مقارنة بالمجموعة الضابطة. وبعد ذلك، تُستخدم قيم N-Gain score في المجموعتين لإجراء اختبار الفروق باستخدام اختبار العينات المستقلة (Independent Sample t-Test)؛ وذلك للتحقق من وجود فروق ذات دلالة إحصائية في تحسن نتائج التعلم بين المجموعتين.

٤. اختبار الفرضية *(Independent Sample T-Test)*

تم حساب اختبار الفرضية باستخدام اختبار *Independent Sample T-Test* باستخدام SPSS. وفيما يلي نتائج اختبار الفرضية:

الجدول ٤،١٠ نتائج اختبار الفرضية *(Independent Sample T-Test)*

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
									95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
N_Gain_Percent	Equal variances assumed	1.030	.315	3.539	46	.001	22.136	6.255	9.545	34.728
	Equal variances not assumed			3.555	45.979	.001	22.136	6.227	9.602	34.671

تظهر نتائج اختبار t للعينات المستقلة أن هناك فرقًا ذا دلالة إحصائية بين متوسطات قيمة N-Gain في نتائج التعلم لدى المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة. وقد بلغت قيمة الدلالة الإحصائية (Sig. 2-tailed) مقدار ٠,٠٠١. ونظرًا لأن قيمة الدلالة الإحصائية هذه أقل من مستوى الدلالة (٠,٠٥ أو ٥٪)، فقد تقرر رفض الفرضية الصفرية

(H_o) وقبول الفرضية (H_a). وبالتالي، يمكن استنتاج أن العلاج المقدم كان ناجحًا وفعالا في تحسين نتائج التعلم لدى التلاميذ.

المبحث الثالث: آراء التلاميذ عن تطبيق وردوال *(Wordwall)* القائم على الألعاب لتعليم المفردات في مدرسة سوريا بوانا الابتدائية مالانج

بعد ان انهت الباحثة سلسلة من عمليات التعلم باستخدام طريقة اللعب عبر منصةوردوال وزعت الباحثة الاستبانة على التلاميذ. وكان هدف هذه الاستبانة معرفة آراء التلاميذ حول استخدام طريقة اللعب في منصةوردوال في تعلم المفردات. وقبل ان يملأ التلاميذ الاستبانة قدمت الباحثة اولا شرحا عن الهدف وطريقة تعبئة الاستبانة. واكدت الباحثة انه لا توجد اجابات صحيحة او خاطئة، وان المطلوب من كل تلميذ ان يعبر عن رأيه بناء على تجربته خلال عملية التعلم، وذلك للحصول على بيانات موضوعية. ثم اعطت الباحثة التلاميذ وقتا لملء كل بند من بنود الاستبانة.

واشتملت الاستبانة المقدمة للتلاميذ على ثلاثة جوانب، وهي جانب المشاركة السلوكية، وجانب المشاعر، والجانب المعرفي. وقسمت الباحثة هذه الجوانب الثلاثة الى خمسة اسئلة لكل جانب، فأصبح مجموع اسئلة الاستبانة خمسة عشر بندا. كما تضمنت الاستبانة اربعة مؤشرات في الاجابة، وهي: موافق جدا (SS)، موافق (S) ، غير موافق جدا (STS)، وغير موافق (TS).

وخلال تعبئة الاستبانة بدا بعض التلاميذ يتناقشون مع زملائهم في المقعد، بينما بدا آخرون صامتين ومركزين على الاجابة. وبعد جمع بيانات الاستبانة قامت الباحثة بعملية الحساب والتحليل لمعرفة آراء التلاميذ حول عملية التعلم باستخدام طريقة اللعب عبر منصةوردوال في تعلم المفردات اللغوية. وفيما يلي نتائج تحليل البيانات:

أ. البيان الأول: مشاركة التلاميذ

في البيان الأول، الجانب الذي تمت ملاحظته هو مشاركة التلاميذ. كان السؤال في استمارة الاستبانة للتلاميذ هو "انا اشارك بنشاط عند اللعب في منصةوردوال" والذي يهدف الى معرفة مشاركة التلاميذ النشطة اثناء اللعب في الصف. اجاب بعدد ١٥ تلميذا موافقا تماما، وعدد ١٠ تلميذا موافقا، وعدد ٠ تلميذا غير موافق، وعدد ٠ تلميذا غير موافق تماما.

الجدول البيان الأول

المؤشر	القيمة
متوسط الدرجة	٣,٦
النسبة المئوية	٩٠٪
الفئة	ممتاز جدًا

يدل هذا المتوسط البالغ ٣,٦ بنسبة ٩٠٪ على أن معظم التلاميذ شاركوا بفاعلية أثناء اللعب باستخدام وردوال، مما يشير إلى أن طريقة التعلم بالألعاب تسهم في رفع مستوى التفاعل داخل الصف .والفئة: ممتاز جدا.

ب. البيان الثاني: حماس التلاميذ

في البيان الثاني، الجانب الذي تمت ملاحظته هو حماس التلاميذ في متابعة التعلم. كان السؤال هو "انا متحمس عندما اتعلم باستخدام الالعاب في وردوال". اجاب بعدد ١٥ تلميذا موافقا تماما، وعدد ١٠ تلميذا موافقا، وعدد ٠ تلميذا غير موافق، وعدد ٠ تلميذا غير موافق تماما.

الجدول البيان الثاني

المؤشر	القيمة
متوسط الدرجة	٣,٦٤
النسبة المئوية	٩١٪
الفئة	ممتاز جدًا

يدل هذا المتوسط البالغ ٣,٦٤ بنسبة ٩١٪ على أن أغلب التلاميذ شعروا بحماسة أكبر أثناء التعلم باستخدام ألعاب وردوال، مما يعكس دور هذه الوسيلة في زيادة دافعية التعلم .والفئة: ممتاز جدا.

ج. البيان الثالث: نشاط الاجابة عن الأسئلة

في البيان الثالث، الجانب الذي تمت ملاحظته هو نشاط التلاميذ في الاجابة عن الاسئلة. كان السؤال هو "انا نشيط في الاجابة عن الاسئلة عند اللعب في وردوال". اجاب بعدد ١٣ تلميذا موافقا تماما، وعدد ١٠ تلميذا موافقا، وعدد ٢ تلميذا غير موافق، وعدد ٠ تلميذا غير موافق تماما.

الجدول البيان الثالث

المؤشر	القيمة
متوسط الدرجة	٣,٤٤
النسبة المئوية	٨٦٪
الفئة	ممتاز جدًا

يدل هذا المتوسط البالغ ٣,٤٤ بنسبة ٨٦٪ على أن الكثير من التلاميذ كانوا نشيطين في الإجابة أثناء اللعب، مما يشير إلى أن وردوال يعزز المشاركة الصفية .والفئة: ممتاز جدا.

٤. البيان الرابع: الرغبة في الفوز

في البيان الرابع، الجانب الذي تمت ملاحظته هو الدافع التنافسي لدى التلاميذ. كان السؤال هو "اريد ان افوز عند اللعب في وردوال". اجاب بعدد ١١ تلميذا موافقا تماما، وعدد ١٣ تلميذا موافقا، وعدد ١ تلميذا غير موافق، وعدد ٠ تلميذا غير موافق تماما.

الجدول البيان الرابع

المؤشر	القيمة
متوسط الدرجة	٣,٤
النسبة المئوية	٨٥٪
الفئة	ممتاز جدًا

يدل هذا المتوسط البالغ ٣,٤ بنسبة ٨٥٪ على أن لدى التلاميذ رغبة قوية في الفوز أثناء اللعب، مما يعكس دور التنافس في تحفيزهم .والفئة: ممتاز جدا.

٥. البيان الخامس: الرغبة في الاستمرار بالمحاولة

في البيان الخامس، الجانب الذي تمت ملاحظته هو مثابرة التلاميذ. كان السؤال هو "اريد الاستمرار في المحاولة حتى لو اخطأت عند اللعب في وردوال". اجاب بعدد ١٢ تلميذا موافقا تماما، وعدد ١٠ تلميذا موافقا، وعدد ٣ تلميذا غير موافق، وعدد ٠ تلميذا غير موافق تماما.

الجدول البيان الخامس

المؤشر	القيمة
متوسط الدرجة	٣,٣٦
النسبة المئوية	٨٤٪
الفئة	ممتاز جدًا

يدل هذا المتوسط البالغ ٣,٣٦ بنسبة ٨٤٪ على أن التلاميذ لديهم رغبة في الاستمرار بالمحاولة عند وقوع خطأ، وهذا يدل على تنامي روح المثابرة لديهم خلال النشاط .والفئة: ممتاز جدا.

٦. **البيان السادس: عدم شعور التلاميذ بالملل**

في البيان السادس، الجانب الذي تمت ملاحظته هو درجة ملل التلاميذ. كان السؤال هو "لا اشعر بالملل عند التعلم باستخدام الالعاب في وردوال". اجاب بعدد ١٦ تلميذا موافقا تماما، وعدد ٩ تلميذا موافقا، وعدد ٠ تلميذا غير موافق، وعدد ٠ تلميذا غير موافق تماما.

الجدول البيان السادس

المؤشر	القيمة
متوسط الدرجة	٣,٦٤
النسبة المئوية	٩١٪
الفئة	ممتاز جدًا

يدل هذا المتوسط البالغ ٣,٦٤ بنسبة ٩١٪ على أن التلاميذ لا يشعرون بالملل عند التعلم باستخدام الألعاب، مما يشير إلى أن وردوال يخلق بيئة تعليمية ممتعة .والفئة: ممتاز جدا.

٧. البيان السابع: شجاعة التلاميذ

في البيان السابع، الجانب الذي تمت ملاحظته هو شجاعة التلاميذ. كان السؤال هو "انا شجاع في الاجابة عن الاسئلة عند اللعب فيوردوال". اجاب بعدد ٦ تلميذا موافقا تماما، وعدد ١٤ تلميذا موافقا، وعدد ٣ تلميذا غير موافق، وعدد ٠ تلميذا غير موافق تماما.

الجدول البيان السابع

المؤشر	القيمة
متوسط الدرجة	٣,٢
النسبة المئوية	٨٠٪
الفئة	ممتاز جدًا

يدل هذا المتوسط البالغ ٣,٢ بنسبة ٨٠٪ على أن التلاميذ يتمتعون بقدر جيد من الجرأة عند الإجابة أثناء اللعب، مما يشير إلى ارتفاع مستوى الثقة لديهم .والفئة: ممتاز جدا.

٨. البيان الثامن: ثقة التلاميذ بأنفسهم

في البيان الثامن، الجانب الذي تمت ملاحظته هو مستوى الثقة بالنفس. كان السؤال هو "انا واثق عند الاجابة عن الاسئلة في وردوال". اجاب بعدد ١٠ تلميذا موافقا تماما، وعدد ١٣ تلميذا موافقا، وعدد ٢ تلميذا غير موافق، وعدد ٠ تلميذا غير موافق تماما.

الجدول البيان الثامن

المؤشر	القيمة
متوسط الدرجة	٣,٣٢
النسبة المئوية	٨٣٪
الفئة	ممتاز جدًا

يدل هذا المتوسط البالغ ٣,٣٢ بنسبة ٨٣٪ على أن التلاميذ يكتسبون مزيدًا من الثقة بالنفس بعد استخدام الألعاب التعليمية، مما يعزز مشاركتهم في التعلم .والفئة: ممتاز جدا.

٩. **البيان التاسع: شعور التلاميذ بالسرور عند التعلم**

في البيان التاسع، تمت ملاحظة شعور التلاميذ اثناء التعلم. كان السؤال هو "اشعر بالسرور عندما اتعلم باستخدام الالعاب في وردوال". اجاب بعدد ١٣ تلميذا موافقا تماما، وعدد ١٢ تلميذا موافقا، وعدد ٠ تلميذا غير موافق، وعدد ٠ تلميذا غير موافق تماما.

الجدول البيان التاسع

المؤشر	القيمة
متوسط الدرجة	٣,٥٢
النسبة المئوية	٨٨٪
الفئة	ممتاز جدًا

يدل هذا المتوسط البالغ ٣,٤٨ بنسبة ٨٨٪ على أن التلاميذ يشعرون بالمتعة أثناء التعلم باستخدام وردوال، مما يشير إلى فاعلية هذه الوسيلة في خلق جو تعليمي إيجابي . والفئة: ممتاز جدا.

١٠. البيان العاشر: شغف التلاميذ تجاه استخدام وردوال

في البيان العاشر، تمت ملاحظة رغبة التلاميذ في استخدام الوسيلة مرة اخرى. كان السؤال هو "أنا أشعر بشغف لاستخدام وسيلة وردوال مرة أخرى في الدروس القادمة". اجاب بعدد ١٢ تلميذا موافقا تماما، وعدد ١٣ تلميذا موافقا، وعدد ٠ تلميذا غير موافق، وعدد ٠ تلميذا غير موافق تماما.

الجدول البيان العاشر

المؤشر	القيمة
متوسط الدرجة	٣,٤٨
النسبة المئوية	٨٧٪
الفئة	ممتاز جدًا

يدل هذا المتوسط البالغ ٣,٤٨ بنسبة ٨٧٪ على أن التلاميذ يشعرون بشغف لاستخدام وردوال مرة أخرى، مما يعكس جاذبية هذه الوسيلة التعليمية لديهم. والفئة: ممتاز جداً.

١١. البيان الحادي عشر: قوة ذاكرة التلاميذ

في البيان الحادي عشر، تمت ملاحظة قوة ذاكرة التلاميذ. كان السؤال هو "تساعدني العابوردوال في تذكر المفردات". اجاب بعدد ٩ تلميذا موافقا تماما، وعدد ١٦ تلميذا موافقا، وعدد ٠ تلميذا غير موافق، وعدد ٠ تلميذا غير موافق تماما.

الجدول البيان الحادي عشر

المؤشر	القيمة
متوسط الدرجة	٣,٣٦
النسبة المئوية	٨٤٪
الفئة	ممتاز جدًا

يدل هذا المتوسط البالغ ٣,٣٦ بنسبة ٨٤٪ على أن التلاميذ يجدون سهولة أكبر في تذكر المفردات من خلال اللعب، مما يشير إلى دور وردوال في تعزيز الذاكرة اللغوية . والفئة: ممتاز جدا.

١٢. البيان الثاني عشر: تعلم معاني المفردات

في البيان الثاني عشر، تمت ملاحظة فهم معاني الكلمات. كان السؤال هو "اتعلم معاني المفردات الجديدة من خلال العابوردوال". اجاب بعدد ١٠ تلميذا موافقا تماما، وعدد ١٥ تلميذا موافقا، وعدد ٠ تلميذا غير موافق، وعدد ٠ تلميذا غير موافق تماما.

الجدول البيان الثاني عشر

المؤشر	القيمة
متوسط الدرجة	٣,٤
النسبة المئوية	٨٥٪
الفئة	ممتاز جدًا

يدل هذا المتوسط البالغ ٣,٤ بنسبة ٨٥٪ على أن التلاميذ تعلموا معاني المفردات الجديدة أثناء اللعب، مما يوضح فاعلية وردوال في تنمية مهارات المفردات .والفئة: ممتاز جدا.

١٣. البيان الثالث عشر: محاولة الاجابة بشكل صحيح

في البيان الثالث عشر، تمت ملاحظة جهد التلاميذ في الاجابة. كان السؤال هو "ابذل جهدي للاجابة بشكل صحيح عند اللعب فيوردوال". اجاب بعدد ٨ تلميذا موافقا تماما، وعدد ١٤ تلميذا موافقا، وعدد ٣ تلميذا غير موافق، وعدد ٠ تلميذا غير موافق تماما

الجدول البيان الثالث عشر

المؤشر	القيمة
متوسط الدرجة	٣,٢
النسبة المئوية	٨٠٪
الفئة	ممتاز جدًا

يدل هذا المتوسط البالغ ٢,٩٦ بنسبة ٨٠٪ على أن التلاميذ يبذلون جهدًا للإجابة بشكل صحيح أثناء اللعب، مما يشير إلى وجود دافعية جيدة لتحقيق نتائج أفضل .والفئة: ممتاز جدا.

١٤. البيان الرابع عشر: فهم اخطاء الإجابة

في البيان الرابع عشر، تمت ملاحظة قدرة التلاميذ على فهم الأخطاء. كان السؤال هو "افهم اخطاء اجابتي بعد ان يشرحها لي المعلم". اجاب بعدد ٨ تلميذا موافقا تماما، وعدد ١٤ تلميذا موافقا، وعدد ٣ تلميذا غير موافق، وعدد ٠ تلميذا غير موافق تماما.

الجدول البيان الرابع عشر

المؤشر	القيمة
متوسط الدرجة	٣,٢٤
النسبة المئوية	٨١٪
الفئة	ممتاز جدًا

يدل هذا المتوسط البالغ ٣,٢ بنسبة ٨١٪ على أن التلاميذ تمكنوا من معرفة أخطائهم بفضل التصحيح المباشر من المعلم، مما يعزز قدرتهم على تحسين أدائهم .والفئة: ممتاز جدا.

١٥. البيان الخامس عشر: فهم المفردات بشكل جيد

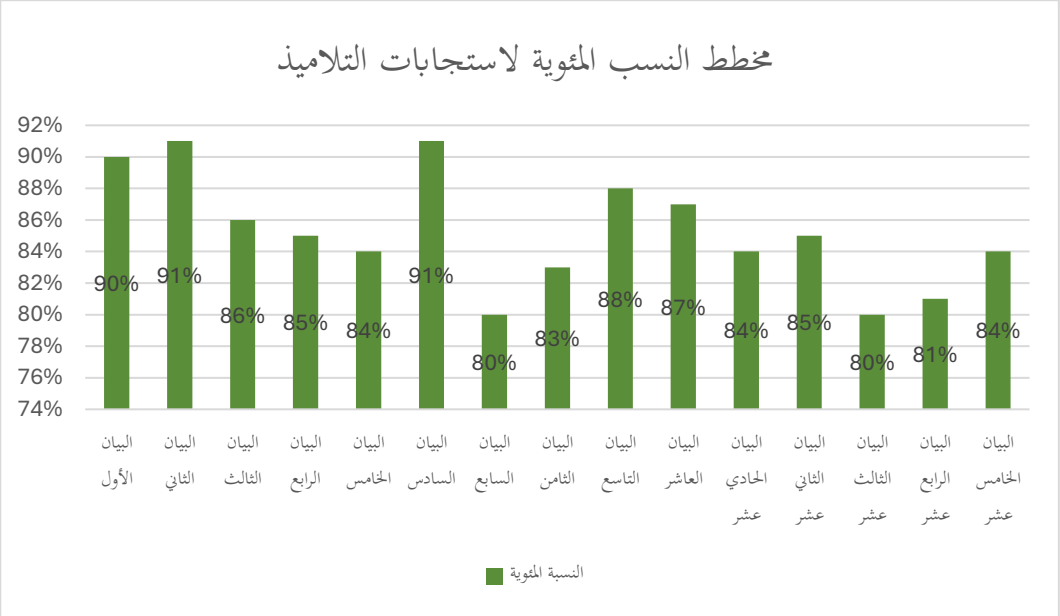
في البيان الخامس عشر، تمت ملاحظة قدرة التلاميذ على فهم المفردات. كان السؤال هو "أستطيع فهم المفردات جيدا بعد اللعب فيوردوال". اجاب بعدد ١١ تلميذا موافقا تماما، وعدد ١٢ تلميذا موافقا، وعدد ٢ تلميذا غير موافق، وعدد ٠ تلميذا غير موافق تماما.

الجدول البيان الخامس عشر

المؤشر	القيمة
متوسط الدرجة	٣,٣٦
النسبة المئوية	٨٤٪
الفئة	ممتاز جدًا

يدل هذا المتوسط البالغ ٣,٣٦ بنسبة ٨٤٪ على أن ألعاب وردوال ساعدت التلاميذ على فهم المفردات بشكل جيد، مما يعكس فاعلية هذه الطريقة في دعم تعلم اللغة .والفئة: ممتاز جدا.

وبعد تحليل نتائج كل بيان بشكل تفصيلي، تُعرض النتائج في شكل مخطط بياني يبين النسبة المئوية لاكتساب التلاميذ في كل بند من بنود الاستبانة، ثم تُلخص هذه النتائج في جدول إجمالي يوضح متوسط الدرجات، والنسب المئوية، والفئات لكل بيان.



يُبيّن المخطط أن نسب استجابات التلاميذ تتراوح بين ٨٠٪ و٩١٪، مما يدلّ على مستوى مرتفع جدًا من القبول أو الاستجابة تجاه جميع بنود الاستبانة. وتظهر أعلى نسبة في بعض البنود، ولا سيما البندين الثاني والسادس، حيث بلغت ٩١٪، في حين سُجّلت أدنى نسبة عند ٨٠٪، ومع ذلك فهي لا تزال ضمن الفئة المرتفعة. ورغم وجود تباين بين البنود، فإن الفروق بينها محدودة ولا تشير إلى انخفاض ملحوظ.

بناءً على نتائج معالجة بيانات الاستبانة التي شارك فيها ٢٥ مستجيبًا، تم التوصل إلى ملخص التحليل على النحو الآتي:

الجدول ملخص نتائج الإستبانة

الإحصاءات	القيمة
عدد المستجيبين	٢٥
عدد البنود	١٥
الدرجة الإجمالية	١٣٤٥
الدرجة المثالية	١٥٠٠
المتوسط العام	٣,٥٨
الانحراف المعياري	٠,٤٨
نسبة الإنجاز	٨٩,٦٧٪
التصنيف	ممتاز جداً

بناءً على نتائج التحليل الإحصائي الوصفي باستخدام بيانات الاستبانة المقدمة من ٢٥ طالبًا، تم الحصول على متوسط عام قدره ٣,٥٨ بانحراف معياري ٠,٤٨، مع نسبة إنجاز بلغت ٨٩,٦٧٪ من الدرجة المثالية (١٥٠٠). وتشير هذه النتائج إلى أن استجابة التلاميذ تجاه تطبيق أسلوب التعلم القائم على الألعاب باستخدام منصة "*Wordwall*" تقع ضمن فئة "ممتاز جدًا"، مما يعكس مستوى رضا مرتفعًا عن توظيف الألعاب التعليمية في تعلم المفردات.

أما أعلى بند في التقييم فكان البند الرابع (الرغبة في الفوز في اللعبة)، حيث حصل على متوسط ٣,٨٧ ونسبة إنجاز ٩٦,٧٥٪، مما يدل على أن جانب التحدي والمنافسة في *Wordwall* يسهم بوضوح في رفع دافعية التلاميذ أثناء التعلم.

وفي المقابل، كان أدنى بند من حيث التقييم هو البند الثالث عشر (محاولة الإجابة بشكل صحيح) بمتوسط ٢,٩٦ ونسبة ٨٠٪، مما يشير إلى أن بعض التلاميذ ما زالوا

بحاجة إلى تعزيز أكبر في مهارات الدقة عند الإجابة رغم تحسن مشاركتهم في الجوانب الأخرى.

وتُظهر هذه النتائج عمومًا أن استخدام *Wordwall* في تعليم المفردات أسهم بفعالية في جعل الدرس أكثر متعة، ورفع معدل التفاعل، وتقوية الدافعية الداخلية للطلاب، كما ساعدهم في تكرار المحاولة والتعلم من الأخطاء، مع بقاء بعض المهارات التي تحتاج إلى تعزيز إضافي، خاصة فيما يتعلق بضبط الإجابة الصحيحة بشكل أدق.

الفصل الخامس

مناقشة نتائج البحث

في هذا الفصل، تناقش الباحثة نتائج البحث الميداني للإجابة عن الأسئلة المطروحة في هذه الدراسة. وقد توصلت الباحثة إلى أن استخدام وردوال *(Wordwall)* القائم على الألعاب فعّال في تعليم المفردات لتلاميذ مدرسة سوريا بوانا الابتدائية في مالانج. ويتألف هذا الفصل من ثانية أقسام على النحو التالي:

المبحث الأول: تطبيق استخدام وردوال *(Wordwall)* القائم على الألعاب لتعليم المفردات في مدرسة سوريا بوانا الابتدائية مالانج

تعكس سلسلة اللقاءات الستة تطبيقاً شاملاً لنظرية التعلم القائم على الألعاب التي تركز على خبرات التلاميذ ذات المعنى والمتعة. منذ اللحظة الأولى التي قدمت فيها الباحثة مفهوم التعلم المستند إلى اللعب، أظهر التلاميذ استجابة حماسية من خلال الهتاف والتصفيق والتعبيرات عن الفرح، مما يشير إلى أن هذا الأسلوب التعليمي نجح في تفعيل الدافعية الداخلية لديهم حتى قبل بدء الأنشطة الرئيسية. يتسق هذا الواقع مع دراسة مولايا[٦٨] التي وثقت أن منصة وردوال تستطيع خلق مناخ صفي ديناميكي وتحسين استعداد التلاميذ للتعلم من خلال العروض البصرية الجذابة وآليات اللعب المألوفة لديهم.

خلال المرحلة الأساسية من التعلم في اللقاء الثاني حتى اللقاء الخامس، قامت الباحثة بتصميم تجربة تعليمية تجمع بين عدة أشكال من الألعاب التعليمية التي تستهدف إتقان ثماني مفردات أساسية بالإضافة إلى الأرقام من الواحد إلى العشرة. تعتمد هذه الاستراتيجية على مبدأ أساسي في التعلم القائم على الألعاب، وهو أن تكرار المحتوى في سياقات متنوعة

[68] Dhini Erda Maulya, 'The Use Of The Wordwall Game For Promoting Vocabulary Building In Indonesian Young Learners EFL', 8 (2025), 7660–70.

يعزز الذاكرة دون التسبب في الملل، حيث يوفر كل نوع من الألعاب تحديًا فريدًا بالرغم من أن المفردات المستخدمة متشابهة. وتؤكد الأبحاث المتعلقة بفعالية منصة وردوال في تعليم اللغة أن التلاميذ الذين يتعلمون عبر مزيج من الألعاب المختلفة يحققون تحسنًا ملحوظًا في درجات إتقان المفردات مقارنةً مع الطلاب الذين يتلقون تعليمًا تقليديًا، لأن التنوع في الأنشطة يُسهل معالجة المعلومات بشكل أعمق وتخزينها في الذاكرة طويلة الأمد بشكل أكثر استقرارًا.[٦٩]

الجانب الاجتماعي في التعلم يُعد من الجوانب المهمة التي تمت ملاحظتها في هذه الدراسة. حيث أن تشكيل المجموعات، وإعطاء أسماء فريدة لكل مجموعة، ونظام الترتيب المبني على دقة الإجابات وسرعة الوقت، خلق هيكل تعليمي تعاوني يحفز تفاعل التلاميذ على ثلاثة مستويات متزامنة، وهي السلوكية، والعاطفية، والمعرفية. تشير دراسات مقارنة حول نماذج التعلم القائم على الألعاب التي تقارن بين المنافسة الجماعية والتعليم الفردي إلى أن المنافسة الصحية التي ترافقها تعاون داخل المجموعة ترفع بشكل ملحوظ من تفاعل التلاميذ. كما أن الملاحظة التي رصدت حماس التلاميذ في مناقشة الإجابات مع زملائهم في الفريق، وبعضهم استشار فرقًا أخرى، تعكس تحول نمط التفاعل الصفي من هيكلي هرمي (من المعلم إلى التلاميذ) إلى نمط تعاوني (بين التلاميذ مع مراقبة المعلم).[٧٠]

تظهر فعالية التعلم القائم على الألعاب بوضوح من خلال المقارنة بين التقييمين. عند التقييم النهائي، أكمل التلاميذ الأسئلة بسرعة أكبر من التقييم الأولي (أسرع بحوالي ١٥ دقيقة)، مع الحفاظ على إجابات دقيقة. يشير هذا إلى أن إدراك التلاميذ للمفردات أصبح أفضل وأكثر تلقائية، دون الحاجة إلى وقت طويل للتفكير كما حدث في التقييم

---

[69] Dina Triana and Wahyu Taufiq, 'The Wordwall-Based Gamification in Teaching English Vocabulary', 7.1 (2025), 31–40.

[٧٠] أسماء الشابي, 'الألعاب التربوية و أثرها في التحصيل واكتساب المهارات الحياتية للمتعلم *Humanities & Natural Sciences Journal*, ٢٠٢٤'

الأول. بعبارة أخرى، يتقن التلاميذ المفردات بشكل كافٍ بحيث يمكنهم استخدام هذه المعرفة بسهولة وسرعة.[٧١]

الأنشطة الختامية في كل لقاء لها دور مهم جداً في التعلم القائم على الألعاب. تتضمن هذه الأنشطة تكرار المفردات وطلب التلاميذ الترديد وطرح أسئلة عشوائية لمعرفة ما تعلموه وتقديم الثناء عليهم. في أدبيات التعلم القائم على الألعاب، تُسمى هذه المرحلة "التأمل"، أي ربط التجربة في اللعب مع التعلم الحقيقي. أثبتت البحوث أنه عندما يقترن التعلم القائم على الألعاب بالتأمل والتغذية الراجعة المباشرة من المعلم، يتعلم التلاميذ بشكل أعمق وأسهل في تطبيق معرفتهم في مواقف جديدة. وإعطاء هدايا صغيرة مثل الكعك أو كلمات الثناء في نهاية الدرس يساعد التلاميذ على الشعور بالسعادة في تعلم اللغة العربية والرغبة في المتابعة.[٧٢]

من خلال مجمل هذه اللقاءات الستة، يتضح أن استخدام منصة وردوال قد خلق بيئة تعليمية متوافقة مع مبادئ التعلم القائم على الألعاب. ابتداءً من قياس المستوى الأولي للتلاميذ، مروراً بأنواع مختلفة من الألعاب بمستويات صعوبة متزايدة، والتعاون بين التلاميذ، والتغذية الراجعة المباشرة من المعلم، وصولاً إلى قياس النتائج النهائية—كل ذلك كان منظماً بشكل جيد. تثبت الدراسات الحديثة أنه عندما تُستخدم منصات مثل وردوال مع خطة تدريس مدروسة بعناية، تكون النتائج إيجابية جداً: التلاميذ يتقنون مفردات اللغة العربية بشكل أفضل، ويصبحون أكثر اهتماماً بالتعلم، ويشاركون بنشاط أكبر، ويشعرون بثقة أعلى في عملية التعلم.[٧٣]

---

[٧١] أميرة نادر خليلية, 'فاعلية استخدام الألعاب التعليميّة عبر الانترنت على تطوير مهارة القراءة الجهريّة لأطفال في الصّفوف الثانية في المرحلة الابتدائية في المدارس العربية في مدينة الناصرة ,*Arab Journal for Scientific Publishing*, ٢٠٢٥'.

[72] Triana and Taufiq.

[٧٣] نور عفيفة الغالمة, خالصين and ,نور هداية, 'من اللعب إلى التعلم: تصميم الألعاب التعليمية المحمولة لتنمية المفردات العربية لدى تلاميذ المدرسة المتوسطة–301 ,*LISANIA: Journal of Arabic Education and Literature*, 9.1 (2025), 16.'

بناء على نتائج الملاحظة الميدانية التي اجريت باستخدام استمارة ملاحظة ذات مقياس خماسي، بلغ مجموع النسبة المئوية لتطبيق نموذج التعليم القائم على الالعاب باستخدام تطبيق وردوال في تعليم المفردات ٩١,١٪، وهو ما يندرج ضمن فئة جيد جدا. وتشير هذه النتيجة الى ان تنفيذ العملية التعليمية قد تم بدرجة عالية من الفعالية، حيث شملت اداء المعلمة الجيد في افتتاح الدرس وشرحه وتنظيم النشاط وادارة الصف، الى جانب المشاركة الفاعلة من قبل الطالبات والتفاعل الايجابي اثناء التعلم. وعليه يمكن الاستنتاج ان استخدام تطبيق وردوال القائم على الالعاب أسهم بشكل ملحوظ في تحسين عملية تعليم المفردات وزيادة تفاعل الطالبات داخل الصف، مما يدل على نجاح النموذج التعليمي المستخدم في هذا البحث.

المبحث الثاني: فعالية استخدام تطبيق وردوال *(Wordwall)* القائم على الألعاب لتعليم المفردات في مدرسة سوريا بوانا الابتدائية مالانج

أظهرت نتائج التحليل في الفصل الرابع أن تطبيق التعلم القائم على الألعاب باستخدام وسيلة وردوال *(Wordwall)* نجح في رفع مستوى فهم المفردات العربية لدى التلميذات. ويتضح ذلك من خلال الفارق الملحوظ بين نتائج اختبار ما قبل التعلم واختبار ما بعد التعلم في المجموعة التجريبية، حيث ارتفع متوسط درجات الاختبار القبلي من ٦٧,٤٨ إلى ٨٤ بعد استخدام طريقة التعلم القائم على الألعاب. أما المجموعة الضابطة التي لم تستخدم وسيلة وردوال *(Wordwall)* في عملية التعلم، فقد ارتفع متوسط درجاتها من ٦٤,٩ إلى ٧٤,٥ فقط، مما يدل على أن نسبة التحسن كانت محدودة مقارنة بالمجموعة التجريبية.

أظهر اختبار الصدق الذي استخدم معامل ارتباط بيرسون أن جميع فقرات أداة البحث البالغ عددها خمس عشرة فقرة كانت صالحة، إذ كانت قيمة r المحسوبة أكبر من قيمة r الجدولية، كما كانت قيمة الدلالة الإحصائية أقل من ٠,٠٥. وأشار اختبار الثبات

الذي بلغت فيه قيمة معامل كرونباخ ألفا ٠,٧١٩ إلى أن الأداة تمتعت بدرجة مقبولة من الاتساق الداخلي، مما يجعلها صالحة للتحليل اللاحق.

بناء على نتائج حساب اختبارN-Gain score ، بلغ متوسط قيمة N-Gain في المجموعة التجريبية ٥١,٨٦ ويدرج ضمن فئة كافية الفعالية، في حين بلغ متوسطه في المجموعة الضابطة ٢٩,٧٢ وهو ضمن فئة قليلة الفعالية، مما يدل على أن تحسن نتائج التعلم في المجموعة التجريبية كان أعلى من المجموعة الضابطة. كما اظهرت نتائج اختبار العينات المستقلة *(Independent Sample t-Test)* وجود فرق ذي دلالة احصائية بين متوسطات N-Gain للمجموعتين بقيمة دلالة (Sig. 2-tailed) بلغت ٠,٠٠١، وهي اقل من مستوى الدلالة ٠,٠٥، مما يؤدي الى رفض الفرضية الصفرية (H_o) وقبول الفرضية البديلة (H_a)، وبذلك يمكن الاستنتاج ان العلاج المطبق كان ناجحا وفعالا في تحسين نتائج التعلم لدى التلاميذ.

يتفق ذلك مع نظرية التعلم القائم على الألعاب، التي ترى أن التعلم باستخدام وسائل الألعاب التعليمية يسهم في رفع دافعية التلميذات وزيادة مشاركتهن في عملية التعليم. فالألعاب تقدم تحديات وتغذية راجعة فورية تجعل عملية التعلم أكثر تفاعلاً ومتعة، مما يؤدي إلى زيادة حافز التلميذات وتركيزهن في فهم المادة التعليمية. [٧٤]

وبناءً على ذلك، فإن البيانات المستخلصة من هذا البحث تتفق مع نظرية التعليم القائم على الألعاب، التي تؤكد أن الوسائل التعليمية القائمة على الألعاب فعالة في تحسين نتائج التعليم ودافعية التلميذات. وهذا يدل على أن تطبيق منصة وردوال بوصفها وسيلة تعليمية تفاعلية يمكن أن يكون حلاً فعالًا في رفع كفاءة التلميذات في سياق تعلم اللغة العربية.

[74] Nurul Rezki Sunardi And Others, 'Penerapan Metode Game Based Learning Melalui Media Baamboozle Untuk Meningkatkan Kemampuan Kosa Kata Bahasa Inggris', 49–60.

المبحث الثالث : آراء التلاميذ عن تطبيق وردوال *(Wordwall)* القائم على الألعاب لتعليم المفردات في مدرسة سوريا بوانا الابتدائية مالانج

استنادا الى نتائج البحث التي اجريت في مدرسة سوريا بوانا الابتدائية مالانج ظهرت اراء التلاميذ بشكل واضح حول فعالية استخدام تطبيق وردوال *(Wordwall)* القائم على الالعاب في تعليم المفردات اظهرت البيانات والاستبانة تفاعلا ايجابيا ومشاركة نشطة من التلاميذ مما يعكس قبول وتأثير هذه الطريقة التعليمية في تحسين مهارات تعلم اللغة وبناء على ذلك يمكن القول ان طريقة التعلم القائمة على اللعب عبر منصة وردوال تشكل وسيلة محفزة وفعالة في رفع مستوى تحصل التلاميذ ودافعيتهم نحو التعلم فيما يلي تحليل للاستبيان وعلاقته بنظرية التعلم القائم على الألعاب :

متوسط عام ٣,٥٨ مع نسبة مئوية ٨٩,٦٧٪ وتصنيف "ممتاز جدا" يشير إلى أن غالبية التلاميذ يمتلكون موقفا إيجابيا تجاه تعلم المفردات القائم على الألعاب التعليمية في منصة وردوول (المشاركة النشطة والحماس والعدم الملل والرغبة في إعادة استخدام الوسيط). هذه النتائج متسقة مع نظرية التعلم القائم على الألعاب التي تؤكد أن الألعاب التعليمية تخلق بيئة تعليمية ممتعة وتفاعلية وملؤها التحديات مما يعزز الدافعية الداخلية وانخراط التلاميذ. تظهر الدراسات الحديثة حول منصة وردوول أن الميزات مثل الاختبارات السريعة والمطابقة والتنسيقات المختلفة للألعاب تجعل التلاميذ أكثر نشاطا وتركيزا وتحول أجواء التعلم من الروتينية المملة إلى بيئة محفزة حيث يصبح التلاميذ أكثر حماسا في المشاركة في أنشطة التعليم.[٧٥]

النتائج الأعلى على العبارة "أريد الفوز في اللعبة" (متوسط ٣,٨٧، نسبة مئوية ٩٦,٧٥٪) تشير إلى أن جوانب التحدي والمنافسة في منصة وردوول تعمل كمحرك لدافعية التحصيل الأكاديمي لدى التلاميذ. في إطار نظرية التعلم القائم على الألعاب، تلعب

[75] Camelia Nur Jihan and Ista Maharsi, 'An EFL Students ' Perception Towards Game-Based Learning in Secondary School : A Descriptive Qualitative Study', *J-SHMIC : Journal of English for Academic*, 11.2 (2024), 168–79.

عناصر مثل النقاط والترتيب والمكافآت دور ميكانيكا اللعبة التي تحفز التلاميذ على الاستمرار في الانخراط والسعي بجهد أكبر وتكرار الممارسة من أجل تحقيق نتائج أفضل. غير أن القيمة الأدنى على العبارة "أحاول الإجابة بشكل صحيح" (متوسط ٢,٩٦، نسبة مئوية ٨٠٪) تشير إلى أن بعض التلاميذ يشعرون باهتمام أكبر بجانب اللعب أكثر من الدقة الأكاديمية، وهي ظاهرة يتم توثيقها بشكل متكرر في أبحاث التعلم القائم على الألعاب: عندما يركز تصميم اللعبة على السرعة والمنافسة أكثر من الدقة، يميل التلاميذ إلى التركيز على إنهاء الأسئلة بأسرع ما يمكن بدلا من معالجة المادة بعمق.[٧٦]

ظهرت نتائج الاستبانة على البنود "يساعدني على تذكر المفردات" و"أتعلم معاني المفردات الجديدة" و"أفهم المفردات بشكل جيد بعد اللعب" والتي جميعها تقع في فئة "ممتاز جدا" أن منصة وردوول فعالة في دعم البعد المعرفي للتعلم، وليست مجرد وسيلة ترفيهية. تشرح نظرية التعلم القائم على الألعاب أن التكرار المنظم والسياق البصري والتفاعل النشط في اللعبة يعززان عمليات ترميز واسترجاع المعلومات، مما يؤدي إلى تحسن الاحتفاظ بالمفردات. اكتشفت الدراسات حول منصة وردوول أن أنماط مثل المطابقة والحروف المشوشة والاختبارات المعتمدة على الصور توفر تعريضا متكررا للكلمات في سياقات متنوعة، مما يجعل التلاميذ أكثر قدرة على تذكر شكل الكلمة ومعناها في نفس الوقت وتمييز فئات الكلمات، مقارنة بالتمارين التقليدية التي تقتصر على القوائم والترجمات فحسب.[٧٧]

يشير الاستبانة الذي يتضمن عبارات "لا أشعر بالملل" و"أشعر بالسعادة" و"أشعر بالثقة" و"أجرؤ على الإجابة" وجميعها تقع في فئة "ممتاز جدا" إلى أن التعلم باستخدام منصة وردوول قوي جدا على الجانب الوجداني. تؤكد نظرية التعلم القائم على الألعاب أن الألعاب المصممة بشكل جيد يمكنها أن تقلل من القلق والخوف، وتوفر مساحة للتجربة

[76] Gandung Wirawan and others, 'Exploring Students ' Perceptions of Mobile Game-Based Social Studies Learning Model', *Yupa: Historical Studies Journal*, 6.2 (2022), 181–87.

[٧٧] خيرية، أميرة سلمة (٢٠٢١). فعالية وسيلة (وردوول) الألعاب التعليمية في تعليم المفردات بمدرسة سونان بونانج المتوسطة الإسلامية فوجون. أطروحة، جامعة الإسلامية الحكومية مولانا مالك إبراهيم.

والخطأ دون الخوف من الحكم، وتقدم ردود فعل فورية تساعد التلاميذ على بناء شعور بالكفاءة. تفيد البحوث الحديثة عن استخدام منصة وردوول والتطبيقات الأخرى للتعلم القائم على الألعاب في تعليم اللغات بأن التلاميذ يشعرون بمزيد من الاسترخاء والجرأة على الإجابة أمام الفصل ويستمتعون أكثر بعملية التعلم لأن الأخطاء تعتبر جزءا من اللعبة وليست مجرد فشل أكاديمي.[٧٨]

الناحية النظرية، فإن بيانات الاستبيان التي تم الحصول عليها تعزز الدعوى الأساسية لنظرية التعلم القائم على الألعاب، من بينها أن تكامل عناصر اللعبة (التحديات والمنافسة والنقاط والردود الفعل الفورية والأجواء الممتعة) قادرة على تحسين الانخراط السلوكي والعواطف الإيجابية والعمليات المعرفية في تعلم المفردات. من الناحية التربوية، يبين الاكتشاف بأن جانب "الفوز" عالي جدا في حين أن "الإجابة بدقة" أقل نسبيا الحاجة إلى تصميم منصة وردوول الذي يوازن بشكل أفضل بين متعة اللعبة والتركيز على الدقة، على سبيل المثال من خلال إعطاء نقاط أكبر للإجابات الصحيحة وتوفير مراجعة الأخطاء أو إضافة جولة تأملية بعد الانتهاء من اللعبة.[٧٩] من خلال هذه التعديلات، فإن تطبيق التعلم القائم على الألعاب عبر منصة وردوول لا يجعل التعلم أكثر متعة فحسب، بل يوجه التلاميذ بشكل متسق نحو الدقة وتحقيق نتائج تعلم المفردات الأمثل.

---

[٧٨] Dedi Mulyanto, Amir Hadif, and Bin Amir, ‘فعالية استخدام وسيلة ووردوول في تعليم المفردات لدروس اللغة العربية بالمدرسة المتوسطة’, ٤،١. <https://doi.org/10.31219/osf.io/ez6dk.2> (2024)

[79] Wanda Putri Khasanah and Ratna Prasasti Suminar, ‘EDUCATIONAL ONLINE GAME FOR STUDYING VOCABULARY : WORDWALL ON PUPILS ’ PERCEPTIONS’, 11.November (2023), 129–41.

الفصل السادس

الخاتمة

تقدم هذه الباحثة تصورًا نهائيًا حول فعالية التعلم القائم على الألعاب باستخدام وردوال *(Wordwall)* في تعليم المفردات لدى التلميذات. يلخص هذا الجزء أبرز النتائج التي توصلت إليها الباحثة، ويقدم توصيات مفيدة للمعلمات والتلميذات والباحثات في الدراسات المستقبلية. وفيما يلي توضيح ذلك:

أ. ملخص نتائج البحث

هذا البحث يتكوّن من ستة لقاءات، تشمل لقاء واحدًا للاختبار القبلي ، وأربعة لقاءات للتعلم القائم على الالعاب باستخدام وردوال *(Wordwall)* ، ولقاء الأخير للاختبار البعدي . وكل لقاء كان يتكوّن من ثلاث مراحل، وهي: الافتتاح، والمرحلة الأساسية، والختام. وخلال اللقاءات التجريبية استخدمت انواع مختلفة من الالعاب في وردوال *(Wordwall)* مثل *Match Up* ، *Anagram*، *Spin The Wheel*، *Quiz*، لتدريب التلميذ على إتقان المفردات العربية المتعلقة بموضوع العنوان من خلال انشطة جماعية وفردية تفاعلية، مما جعل جو التعلم اكثر متعةً ومحورية حول التلميذ .وقد ازدادت حماسة التلاميذ وثقتهم في نطق المفردات وتذكرها من لقاء الى لقاء، وفي وقت الاختبار البعدي تمكنوا من اداء الاسئلة نفسها التي قُدمت لهم في الاختبار القبلي بسرعة واطمئنان اكبر، مما يدل على وجود تقدم ملحوظ في تمكنهم من مفردات اللغة العربية من خلال التعلم القائم على الألعاب.

وأظهرت بيانات التحليل أن تطبيق هذه الطريقة نجح في رفع مستوى فهم التلميذات للمفردات، حيث بلغ متوسط قيمة N-Gain في المجموعة التجريبية ٥١,٨٦ وصنف ضمن فئة كافية الفعالية، في حين بلغ متوسط قيمة N-Gain في المجموعة الضابطة ٢٩,٧٢ وهو ما يندرج ضمن فئة قليلة الفعالية. كما اكدت نتائج اختبار T للعينات المستقلة ان قيمة

الدلالة الاحصائية (Sig. 2-tailed) التي بلغت ٠,٠٠١ تشير الى وجود فرق ذي دلالة احصائية بين متوسطات N-Gain للمجموعتين، الامر الذي يدل على نجاح وفعالية العلاج المطبق في تحسين نتائج التعلم لدى التلاميذ.

استناداً إلى نتائج تحليل بيانات الاستبانة التي شارك فيها ٢٥ تلميذاً، يمكن استنتاج أن تطبيق التعلم القائم على الألعاب باستخدام منصة وردوال حقق نجاحاً كبيراً في تعلم المفردات. فقد أظهرت النتائج متوسطاً عاماً ٣,٥٨ بنسبة إنجاز بلغت ٨٩,٦٧٪، مما يدل على تصنيف "ممتاز جداً". وأظهرت الدراسة مشاركة نشطة وحماساً عالياً من التلاميذ خلال العملية التعليمية، مع ميل قوي للمثابرة والاستمرار في المحاولة رغم الأخطاء. كما ساعدت الألعاب التعليمية على تقوية الذاكرة وتحسين فهم المفردات، وخلقت بيئة صفية ممتعة ومحفزة تعزز التفاعل والدافعية. بناءً على ذلك، يمكن القول إن استخدام منصة وردوال كأسلوب تعلم قائم على اللعب يشكل وسيلة فعالة وجاذبة لتحسين تحصيل التلاميذ في المفردات اللغوية.

ب. التوصيات

استنادًا إلى نتائج هذا البحث، قدمت الباحثة التوصيات التالية، أي التوصيات التي يمكن أن تسهم في تحسين عملية تعلم المفردات العربية في المستقبل كما يلي:

١. للمعلمين: يُنصح بدمج الوسائل التعليمية القائمة على الألعاب مثل منصة وردوال في الأنشطة الفصلية من أجل رفع دافعية التلاميذ وتحسين نتائج التعلم بطريقة فعالة وممتعة.
٢. للتلاميذ: يُتوقع من التلاميذ الاستفادة من الوسائل التعليمية القائمة على الألعاب بوصفها وسيلة للتدريب الذاتي تهدف إلى تنمية إتقان المفردات وتعزيز الإبداع في التعلم.

٣. للباحثين في المستقبل: يُوصى بإجراء دراسات لاحقة باستخدام وسائل وألعاب تعليمية مختلفة، وباتباع طرائق تدريس متنوعة، وكذلك بتطوير ما توصلت إليه الدراسات السابقة في هذا المجال

ج. اقتراحات

بناء على التجربة ونتائج هذا البحث، يقدم الباحث الاقتراحات العملية التالية:

١. ممارسات التعليم داخل الفصل

يُستحسن استخدام منصة *Wordwall* بصورة تدريجية، بدءًا من الألعاب ذات الطابع التعريفي مثل *Match Up*، ثم الألعاب التي تتطلب معالجة معرفية مثل *Anagram*، وصولًا إلى الألعاب التي تقيس سرعة الاستجابة مثل *Quiz* أو *Spin the Wheel*. ينبغي للمعلم تنويع أشكال الأنشطة التعليمية، مثل المناقشات في المجموعات الصغيرة، والعمل الثنائي، والمنافسات الخفيفة بين المجموعات، بالإضافة إلى الأنشطة الفردية. ثم يُفضَّل أن تُختتم الأنشطة القائمة على الألعاب بجلسة تأمل قصيرة للتأكد من فهم المفاهيم بشكل صحيح، وليس مجرد اللعب فقط.

٢. إدارة الفصل

يحتاج المعلم إلى خلق بيئة صفية داعمة وخالية من الضغط النفسي حتى لا يخشى التلاميذ ارتكاب الأخطاء أثناء الإجابة عن أسئلة الألعاب. ويمكن تنفيذ أنشطة بسيطة لكسر الجمود (*ice breaking*) في بداية الحصة لمساعدة التلاميذ على الاستعداد للأنشطة القائمة على الألعاب. ثم يُوصى بشدة باستخدام التعزيز الإيجابي للحفاظ على دافعية التلاميذ دون تحويل الألعاب إلى منافسة مفرطة.

٣. تطوير المواد التعليمية والتقييم

يُنفَّذ التقييم التكويني من خلال الملاحظة أثناء اللعب، واستجابات التلاميذ، ونتائج الألعاب، إضافة إلى الأسئلة الشفوية بعد انتهاء النشاط. ويجب أيضًا مراعاة الجوانب

الوجدانية مثل الدافعية، والثقة بالنفس، ومستوى المشاركة بوصفها جزءًا من تقييم عملية التعلم القائمة على الألعاب.

٤. مشاركة التلاميذ وأولياء الأمور

يُنفَّذ التقييم التكويني من خلال الملاحظة أثناء اللعب، واستجابات التلاميذ، ونتائج الألعاب، إضافة إلى الأسئلة الشفوية بعد انتهاء النشاط. ثم يجب أيضًا مراعاة الجوانب الوجدانية مثل الدافعية، والثقة بالنفس، ومستوى المشاركة بوصفها جزءًا من تقييم عملية التعلم القائمة على الألعاب.

المراجع العربية

السلام، عبد الرشيد أولاتنجي عبد، *تعليم المفردات اللغوية العربية للناطقين بغيرها النظرية والتطبيق* ، *مجلة الآداب و اللغات الإنسانية*، ٣.سبتمبير ٢٠٢٠.

إلهامي، روسيتا. *فعالية كويزيز على قدرة حفظ المفردات بعصر الوباء كوفيد- ١٩ في مدرسة الملت وسطة الإسلامية الحكومية ريمبوا موليوا تبوا جامبي ريمبوا موليوا تبوا جامبي*. رسالة ماجستير، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج،٢٠٢١.

خيرية، أميرة حسلمة (٢٠٢١). *فعالية وسيلة (وردوول) الألعاب التعليمية في تعليم المفردات بمدرسة سونان بونانج المتوسطة الإسلامية فوجون. أطروحة، جامعة الإسلامية الحكومية مولانا مالك إبراهيم.*

خليلية، أميرة نادر، *فاعلية استخدام الألعاب التعليميّة عبر الانترنت على تطوير مهارة القراءة الجهريّة لأطفال في الصّفوف الثانية في المرحلة الابتدائية في المدارس العربية في مدينة الناصرة*, *Arab Journal for Scientific Publishing*, 2025

ريتونجا، دنكن هنَي، إسراء حياتي دارمن، و ريا رافيتا سويرياني، 'تحليل تعليم المفردات في مادة اللغة العربية لدى التلاميذ في المدرسة الإبتدائية الإسلامية النموذجية فنجابونجان'، *رومبيو: مجلة التربية والعلوم الإنسانية*، ١ (٢٠٢٥)، ٣١٩—٣١

شافعي، إيسوب، and مفتى رحمة فوزي، *استخدام وسيلة بطاقة تصنيف الكلمات لترقية ميول التلاميذ في تعليم المفردات*، *كلامنا: مجلة تعليم اللغة العربية والدراسات العربية*، ٤,٢ (٢٠٢٣)، ١٧١—٨٨https://doi.org/10.52593/klm.04.2.05

طعيمة، رشدي أحمد .*تعليم اللغة العربية لغير الناطقين بها* .الرباط: ١٩٨٩.

فرحان، عملية. *فعالية استخدام نموذج مربع الكلمات (Word Square) بوسيلة الصورة لتعليم المفردات في المدرسة المتوسطة الحكومية باتو*. رسالة ماجستير، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج،٢٠٢٣.

منير، محمد،، *فكرة رشدي أحمد طعيمة ومحمود كامل الناقة في تعليم اللغة العربية على ضوء المدخل الأتصالي، عربيتنا: مجلة اللغة العربية*، ٦,٢ (٢٠٢٢)، ٦١٣—٣٢

المراجع الإندونيسية

Abdilah, Husain Ibnu, Arif Hidayatullah, and Rodhy Harisca, 'Karakteristik Teknologi Game Edukasi Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di Madrasah Kota Metro', 2.1 (2025), 41–48

Ismail, Andang, 'Education Games' (Yogyakarta: Pro-U Media, 2009)

Atsusi Hirumi, 'Playing Games in School: Video Games and Simulations for Primary and Secondary Education', penerj. Edina T. Sofia (Jakarta Barat: Indeks, 2014

Fauziyah, Adilah, Yani Fitriyani, Nanan Abdul Manan, Oman Hadiana, and Sainab Mong-alee, 'Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa Prathom Thailand', *Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 7.01 (2023), 59–71 <https://doi.org/10.30738/tc.v7i01.14788>

Jihan, Camelia Nur, and Ista Maharsi, 'An EFL Students ' Perception Towards Game-Based Learning in Secondary School : A Descriptive Qualitative Study', *J-SHMIC : Journal of English for Academic*, 11.2 (2024), 168–79

Kadir. Abdul, 'Menyusun Dan Menganalisis Tes Hasil Belajar', *Al-Ta'dib*, 8.2 (2015), 70–71 <https://core.ac.uk/download/pdf/231137378.pdf>

Khasanah, Wanda Putri, and Ratna Prasasti Suminar, 'Educational Online Game For Studying Vocabulary : Wordwall On Pupils ' Perceptions', 11.November (2023), 129–41

Mailis, Mailis, 'Game-Based Arabic Learning At Man 2 Bukittinggi: Best Practice / Best Practice: Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Permainan Di Man 2 Bukittinggi', *Lughawiyah: Journal of Arabic Education and Linguistics*, 4.1 (2022), 53 <https://doi.org/10.31958/lughawiyah.v4i1.5981

Maulya, Dhini Erda, 'The Use Of The Wordwall Game For Promoting Vocabulary Building In Indonesian Young Learners Efl', 8 (2025), 7660–70

Mulyanto, Dedi, Amir Hadif, and Bin Amir, ' فعالية استخدام وسيلة وردوال في تعليم المفردات لدروس اللغة العربية بالمدرسة المتوسطة', ٤,١ (2024) <https://doi.org/10.31219/osf.io/ez6dk.2>

Nurismana, Aeni Mauliawati, Agung Muttaqien, Didin Syamsudin, and Muslimin, 'Efektivitas Penggunaan Media Wordwall Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas V Di Sd Amaliah Ciawi', 8.2 (2024), 420–28

Oktavia, Ririn, 'Game Based Learning Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa', *OSF Preprints*, 2022, 1–7

Prensky, Marc, *The Games Generations: How Learners Have Changed*, *McGraw-Hill*, 2001, I <http://portal.acm.org/citation.cfm?doid=950566.950596>

ROHMATIN, 'Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Kemampuan Vocabulary Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris', *EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 3.1 (2023), 79–88 <https://doi.org/10.51878/edutech.v3i1.2039>

Ruhsoh Triyani, 'Penggunaan Game Interaktif Berbasis Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Siswa SMP', *Intellectual Mathematics Education (IME)*, 1.1 (2023), 40–49 <https://doi.org/10.59108/ime.v1i1.24>

Sukarelawan, Moh. Irma, Tono Kus Indratno, and Suci Musvita Ayu, *N-Gain vs Stacking*, 2024

Sulung, Undari, and Mohamad Muspawi, 'Memahami Sumber Data Penelitian : Primer, Sekunder, Dan Tersier', *Jurnal Edu Research : Indonesian Institute For Corporate Learning And Studies (IICLS)*, 5.3 (2024), 110–16

Sunardi, Nurul Rezki, Zulkifli Surahmat, Anirah, and Rahmaniar, 'Penerapan Metode Game Based Learning Melalui Media Baamboozle Untuk Meningkatkan Kemampuan Kosa Kata Bahasa Inggris', 49–60

Surahmawan, Ardis Nur Irsyad, Diyah Yulida Arumawati, Lita Ratna Palupi, Retno Widyaningrum, and Vika Puji Cahyani, 'Penggunaan Media Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Sistem Pernafasan Manusia', *Pisces (Proceeding of Integrative Science Education Seminar)*, 1 (2021), 95–105 <https://prosiding.iainponorogo.ac.id/index.php/pisces>

Syaiful Mustofa, *Strategi Pembelajaran Inovatif* (Malang: UIN Maliki Press, 2017)

Swari, N.K.T.A., 'Wordwall As a Learning Media To Increase Students' Reading Interest', *Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris Indonesia*, 11.1 (2023), 21–29 <https://doi.org/10.23887/jpbi.v11i1.1572>

Tin, Siti Mar' Ah', and Urip Zaenal Fanani, 'Efektivitas Penggunaan Media Wordwall Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin Peserta Didik Kelas X Otkp Smk Muhammadiyah 1 Taman Sidoarjo 2023/2024', *Jurnal Bahasa Mandarin*, XX.Xx (2024), 1–14

Triana, Dina, and Wahyu Taufiq, 'The Wordwall-Based Gamification in Teaching

English Vocabulary', 7.1 (2025), 31–40

Wirawan, Gandung, Aim Abdulkarim, Kokom Komalasari, and Erlina Wiyanarti, 'Exploring Students ' Perceptions of Mobile Game-Based Social Studies Learning Model', *Yupa: Historical Studies Journal*, 6.2 (2022), 181–87

الملاحق

Surat Izin Penelitian

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
PASCASARJANA
Jalan Ir. Soekarno No.34 Dadaprejo Kota Batu 65323, Telepon (0341) 551133
Website: https://pasca.uin-malang.ac.id/, Email: pps@uin-malang.ac.id

Nomor : B-2651/Ps/TL.00/07/2025 25 Juli 2025
Lampiran : -
Perihal : **Permohonan Izin Penelitian**

Yth. Bapak / Ibu
Kepala SD Surya Buana Malang
Jl. Simpang Gajayana No.61D-F, Merjosari, Kec. Lowokwaru, Kota Malang, 65144

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	:	**ANNISA KHAIRU ISMAH**
NIM	:	230104220003
Program Studi	:	Magister Pendidikan Bahasa Arab
Dosen Pembimbing	:	1. Dr. H. BISRI MUSTOFA, M.A
		2. Dr. Abdul Muntaqim Al Anshory, S.Hum., M.Pd.
Judul Penelitian	:	فعالية استخدام وردوال (Wordwall) القائم على الألعاب لتعليم المفردات في مدرسة سوريا بوانا الابتدائية 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

Surat Pernyataan selesai penelitian

YAYASAN BAHANA CITA PERSADA MALANG
SEKOLAH DASAR ISLAM (SDI) SURYA BUANA
Terakreditasi A (Unggul)
NSS : 102056104006 NPSN : 20533695
Jl. Simpang Gajayana 610-F Malang Telp. (0341) 555859
http://www.sdisuryabuana.sch.id

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor: 336/B/SDI-SB/X/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Endang Suprihatin, S.S., S.Pd.
Jabatan	: Kepala Sekolah
Satuan Kerja	: SDI Surya Buana Malang

Menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama	: Annisa Khairu Ismah
NIM	: 230104220003
Jurusan/Prodi	: Magister Pendidikan Bahasa Arab
Universitas	: UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Benar-benar telah melakukan penelitian di SD Islam Surya Buana Malang yang berjudul فعالية استخدام تطبيق ورد وال (Wordwall) القائم على الألعاب لتعليم المفردات في مدرسة سوريا بوانا الابتدائية مالانج pada bulan September 2025.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 13 Oktober 2025
Kepala SD Islam Surya Buana

Endang Suprihatin, S.S., S.Pd.

RPP KELAS EKSPERIMEN

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Sekolah : SD Islam Surya Buana

Mata Pelajaran : Bahasa Arab

Kelas/ Semester : IV/ Ganjil

Materi : العنوان

Alokasi Waktu : 4 x 35 menit (4x pertemuan)

A. Indikator Pencapaian dan Tujuan Pembelajaran

No	Indikator Pencapaian Kompetensi	Tujuan Pembelajaran
1	Melafalkan kosakata bahasa arab tentang العنوان dan angka 1-10 dengan baik dan benar.	Siswa mampu melafalkan bunyi kosa kata bahasa arab tentang العنوان dan angka 1-10 dengan baik dan benar.
2	Menunjukkan dan menyebutkan kosakata dengan cara menyebutkan mufrodat, menyusun huruf, mencocokkan gambar yang ditampilkan pada permainan di media *Wordwall*.	Siswa mampu menunjukkan dan menyebutkan kosakata dengan cara menyebutkan mufrodat, menyusun huruf, mencocokkan gambar yang ditampilkan pada permainan di media *Wordwall*.
3	Menyebutkan arti dari kosa kata yang sesuai pada tema العنوان	Siswa mampu menyebutkan arti dari kosa kata yang sesuai pada tema العنوان

B. Langkah-langkah Pembelajaran

Pertemuan ke-1 (*Pre-test* dan Materi)

Tahap Pembelajaran	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	1. Guru mengucapkan salam sebagai pembuka 2. Guru menyapa dan menanyakan kabar siswa 3. Guru memandu siswa untuk berdoa 4. Guru melakukan absensi untuk mengecek kehadiran siswa 5. Guru mempersiapkan perangkat pembelajaran.	5 menit

	Pre-Test	10 Menit
Inti	Guru menggunakan game *Match Up* Berbasis *Wordwall* bertema العنوان dengan langkah-langkah sebagai berikut: 1. Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok untuk bermain game *Match Up* dengan media *wordwall* 2. Guru menampilkan media *wordwall* dan menjelaskan aturan bermain kepada siswa 3. Siswa bekerja sama kelompoknya masing-masing untuk mencocokkan gambar dengan kata yang tepat	15 Menit
Penutup	1. Guru memandu siswa untuk mengulang mufrodat yang telah dipelajari pada permainan *Match Up* 2. Guru menutup pembelajaran dan memandu siswa untuk berdoa	5 menit

Pertemuan ke-2 (Materi)

Tahap Pembelajaran	**Deskripsi Kegiatan**	**Alokasi Waktu**
Pendahuluan	1. Guru mengucapkan salam sebagai pembuka 2. Guru menyapa dan menanyakan kabar siswa 3. Guru memandu siswa untuk berdoa 4. Guru melakukan absensi untuk mengecek kehadiran siswa 5. Guru mempersiapkan perangkat pembelajaran.	5 menit
Inti	Guru menggunakan game *Anagram* Berbasis *Wordwall* bertema العنوان dengan langkah-langkah sebagai berikut: 1. Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok untuk bermain game *Anagram* dengan media *Wordwall* 2. Guru menampilkan media *Wordwall* dan menjelaskan aturan bermain kepada siswa	25 Menit

	3. Siswa bekerja sama dengan kelompoknya masing-masing untuk menyusun huruf menjadi kalimat yang tepat	
Penutup	1. Guru memandu siswa untuk mengulang mufrodat yang telah dipelajari pada permainan *Anagram* 2. Guru menutup pembelajaran dan memandu siswa untuk berdoa	5 menit

Pertemuan ke-3 (Materi)

Tahap Pembelajaran	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	1. Guru mengucapkan salam sebagai pembuka 2. Guru menyapa dan menanyakan kabar siswa 3. Guru memandu siswa untuk berdoa 4. Guru melakukan absensi untuk mengecek kehadiran siswa 5. Guru mempersiapkan perangkat pembelajaran.	5 menit
Inti	Guru menggunakan game *Quiz* Berbasis *Wordwall* bertema angka (1-10) dengan langkah-langkah sebagai berikut: 1. Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok untuk bermain game *Quiz* dengan media *Wordwall* 2. Guru menampilkan media *Wordwall* dan menjelaskan aturan bermain kepada siswa 3. Siswa bekerja sama dengan kelompoknya masing-masing untuk menjawab kata yang benar sesuai dengan gambar angka yang ada di media	25 Menit
Penutup	1. Guru memandu siswa untuk mengulang mufrodat yang telah dipelajari pada permainan *Quiz*	5 menit

	2. Guru menutup pembelajaran dan memandu siswa untuk berdoa	

Pertemuan ke-4 (Materi dan *post-test*)

Tahap Pembelajaran	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	1. Guru mengucapkan salam sebagai pembuka 2. Guru menyapa dan menanyakan kabar siswa 3. Guru memandu siswa untuk berdoa 4. Guru melakukan absensi untuk mengecek kehadiran siswa 5. Guru mempersiapkan perangkat pembelajaran.	5 menit
Inti	Guru menggunakan game *Quiz* Berbasis *Wordwall* bertema العنوان dan angka (1-10) dengan langkah-langkah sebagai berikut: 1. Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok untuk bermain game *Quiz* dengan media *Wordwall* 2. Guru menampilkan media *Wordwall* dan menjelaskan aturan bermain kepada siswa 3. Guru menunjuk masing-masing kelompok untuk menjawab pertanyaan 4. Siswa bekerja sama dengan kelompoknya masing-masing untuk menjawab kata yang benar sesuai dengan gambar angka yang ada di media 5. Guru memandu siswa untuk mengulang mufrodat yang telah dipelajari pada permainan *Quiz*	15 Menit
Penutup	*Post-Test*	10 Menit
	1. Guru menutup pembelajaran dengan salam 2. Guru memandu siswa untuk berdoa	5 Menit

INSTRUMEN SOAL PRETEST DAN POSTTEST SISWA

Nama :

Kelas :

Hari/Tanggal :

A. Berilah Tanda Silang (X) Pada Huruf A, B, Atau C!

1. Sebutkan gambar ini dalam bahasa arab!

A. شَارِعٌ B. بَيْتٌ C. رَقْمٌ

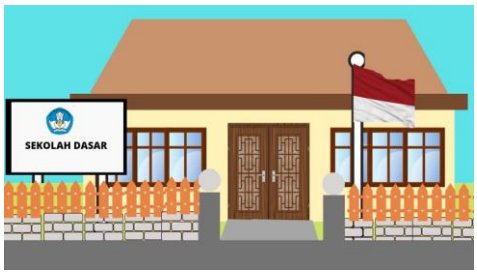
2. Kata "عُنْوَانٌ" artinya adalah…..

A. Jalan B. Rumah C. Alamat

3. "Sekolah" dalam bahasa arab adalah…..

A. مَدْرَسَةٌ B. بَيْتٌ C. شَارِعٌ

4. Sebutkan gambar ini dalam bahasa arab!



A. بَيْتٌ B. مَدْرَسَةٌ C. شَارِعٌ

5. Kata “شَارِعٌ” artinya adalah…..

A. Jalan B. Rumah C. Alamat

6. Pilihlah gambar di bawah ini yang menunjukkan arti kata “صِفْرٌ” !

A. B. C.

7. Angka “20” jika ditulis dalam bahasa arab adalah…..

A. ١٢ B. ٢٠ C. ٢٢

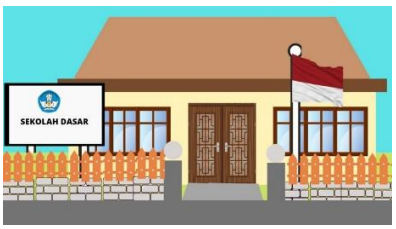
8. Kata “هَاتِفٌ” artinya adalah…..

A. Jalan B. Handphone C. Alamat

9. Terjemahkan gambar ini dalam bahasa arab!

A. بَيْتٌ B. هَاتِفٌ C. شَارِعٌ

10. Pilihlah gambar di bawah ini yang menunjukkan arti kata “شَارِعٌ” !

A. 

B.

C.

B. Hubungkan Angka-Angka Di Bawah Ini Dengan Jawaban Yang Benar!

No	Gambar		Jawaban
11		•	• سِتَّةٌ
12		•	• سَبْعَةٌ
13		•	• عَشَرَةٌ
14		•	• إِثْنَانِ
15		•	• أَرْقَامٌ

Lembar Observasi

LEMBAR OBSERVASI

Nama Observer : Livalutfian R. Izza

Hari/Tanggal : Rabu, 3 September 2025 (10.50-11.25)

Pertemuan Ke : II (Materi)

Skala penilaian:
1 = Kurang | 2 = Cukup | 3 = Baik | 4 = Sangat Baik

	Langkah-Langkah	**Kualitas Penerapan**				**Catatan**
		1	**2**	**3**	**4**	
1.	Menyiapkan game berbahasa arab di *Wordwall* dengan tema العنوان				**V**	
2.	Membagi siswa dalam lima kelompok				**V**	
3.	Menjelaskan cara bermain kepada siswa				**V**	
4.	Mengintruksikan kepada siswa untuk memperhatikan game dan memahami aturan main			**V**		Beberapa siswa ada yang kurang memperhatikan
5.	Meminta masing-masing kelompok untuk menjawab pertanyaan yang ada di game				**V**	
6.	Siswa berdiskusi dengan kelompoknya untuk menjawab pertanyaan pada game				**V**	
7.	Siswa mencocokkan gambar dengan kosa			**V**		Beberapa kelompok ada yang masih kesulitan menjawab
8.	Setiap kelompok bergantian untuk menjawab pertanyaan yang ada dalam game				**V**	
9.	Guru mengoreksi jawaban siswa di media wordwall				**V**	

LEMBAR OBSERVASI

Nama Observer : Livalutfian R. Izza

Hari/Tanggal : Rabu, 3 September 2025 (11.35-12.10)

Pertemuan Ke : III (Materi)

Skala penilaian:
1 = Kurang | 2 = Cukup | 3 = Baik | 4 = Sangat Baik

No	Langkah-Langkah	Kualitas Penerapan				Catatan
		1	2	3	4	
1.	Menyiapkan game berbahasa arab di *Wordwall* dengan tema العنوان				V	
2.	Membagi siswa dalam lima kelompok				V	
3.	Menjelaskan cara bermain kepada siswa				V	
4.	Mengintruksikan kepada siswa untuk memperhatikan game dan memahami aturan main		V			Beberapa siswa ada yang kurang memperhatikan
5.	Meminta masing-masing kelompok untuk menjawab pertanyaan yang ada di game				V	
6.	Siswa berdiskusi dengan kelompoknya untuk menjawab pertanyaan pada game				V	
7.	Siswa menyusun huruf menjadi kata yang tepat sesuai dengan gambar				V	
8.	Guru mengoreksi jawaban siswa di media wordwall				V	
9.	Setiap kelompok bergantian untuk menjawab pertanyaan yang ada dalam game				V	
10.	Guru memperlihatkan hasil peringkat dari setiap kelompok, yang ditampilkan secara otomatis setelah selesainya permainan				V	

LEMBAR OBSERVASI

Nama Observer : Livalutfian R. Izza

Hari/Tanggal : Selasa, 9 September 2025 (10.50-11.25)

Pertemuan Ke : IV (Materi)

Skala penilaian:
1 = Kurang | 2 = Cukup | 3 = Baik | 4 = Sangat Baik

No	Langkah-Langkah	Kualitas Penerapan				Catatan
		1	2	3	4	
1.	Menyiapkan game berbahasa arab di *Wordwall* dengan tema angka (1-10)				V	
2.	Membagi siswa dalam lima kelompok				V	
3.	Menjelaskan cara bermain kepada siswa			V		Ada sebagian siswa yang kurang memperhatikan
4.	Mengintruksikan kepada siswa untuk memperhatikan game dan memahami aturan main				V	
5.	Meminta masing-masing kelompok untuk menjawab pertanyaan yang ada di game				V	
6.	Siswa berdiskusi dengan kelompoknya untuk menjawab pertanyaan				V	
7.	Siswa mencocokkan kosakata dengan gambar yang tepat				V	
8.	Setiap kelompok bergantian untuk menjawab pertanyaan yang ada dalam game				V	
9.	Guru mengoreksi jawaban siswa di media wordwall				V	
10.	Guru memperlihatkan hasil peringkat dari setiap kelompok, yang ditampilkan secara otomatis setelah selesainya permainan			V		Ada kesalahan ketika memperlihatkan peringkat

LEMBAR OBSERVASI

Nama Observer : Livalutfian R. Izza

Hari/Tanggal : Selasa, 9 September 2025 (11.35-12.10)

Pertemuan Ke : V (Materi)

Skala penilaian:
1 = Kurang | 2 = Cukup | 3 = Baik | 4 = Sangat Baik

No	Langkah-Langkah	Kualitas Penerapan				Catatan
		1	2	3	4	
1.	Menyiapkan game berbahasa arab di *Wordwall* dengan tema ا angka (1-10)				V	
2.	Menjelaskan cara bermain kepada siswa				V	
3.	Mengintruksikan kepada siswa untuk memperhatikan game dan memahami aturan main			V		Ada sebagian siswa yang kurang memperhatikan
4.	Guru menunjuk siswa untuk menjawab pertanyaan secara acak			V		Tidak semua siswa karena waktu yang terbatas
5.	Siswa mencocokkan kosakata dengan gambar yang tepat				V	
6.	Setiap siswa yang ditunjuk bergantian untuk menjawab pertanyaan yang ada dalam game				V	
7.	Guru mengoreksi jawaban siswa				V	
8.	Guru mengulang masing-masing kosakata sebanyak 2 kali				V	

Malang, 9 September 2025

Livalutfian R. Izza

Lembar Angket

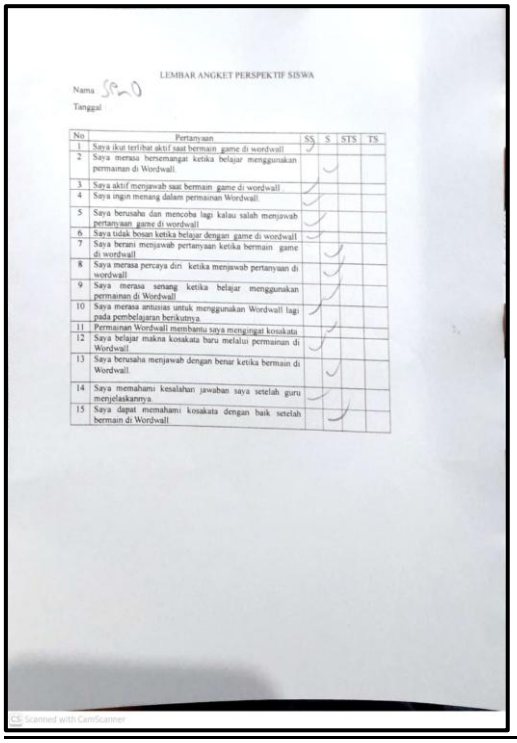
LEMBAR ANGKET PERSPEKTIF SISWA

Nama :

Tanggal :

No	Pertanyaan	SS	S	STS	TS
1	Saya ikut terlibat aktif saat bermain game di wordwall				
2	Saya merasa bersemangat ketika belajar menggunakan permainan di Wordwall.				
3	Saya aktif menjawab saat bermain game di wordwall .				
4	Saya ingin menang dalam permainan Wordwall.				
5	Saya berusaha dan mencoba lagi kalau salah menjawab pertanyaan game di wordwall				
6	Saya tidak bosan ketika belajar dengan game di wordwall				
7	Saya berani menjawab pertanyaan ketika bermain game di wordwall				
8	Saya merasa percaya diri ketika menjawab pertanyaan di wordwall				
9	Saya merasa senang ketika belajar menggunakan permainan di Wordwall				
10	Saya merasa antusias untuk menggunakan Wordwall lagi pada pembelajaran berikutnya.				
11	Permainan Wordwall membantu saya mengingat kosakata				
12	Saya belajar makna kosakata baru melalui permainan di Wordwall.				
13	Saya berusaha menjawab dengan benar ketika bermain di Wordwall.				
14	Saya memahami kesalahan jawaban saya setelah guru menjelaskannya.				
15	Saya dapat memahami kosakata dengan baik setelah bermain di Wordwall.				

Lembar Jawaban Angket Siswa



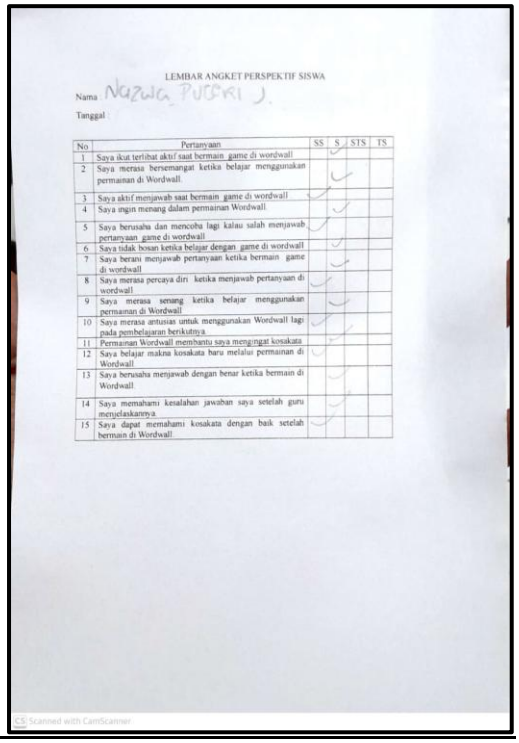
LEMBAR ANGKET PERSPEKTIF SISWA

Nama : SAD

Tanggal :

No	Pertanyaan	SS	S	STS	TS
1	Saya ikut terlibat aktif saat bermain game di wordwall	✓			
2	Saya merasa bersemangat ketika belajar menggunakan permainan di Wordwall.		✓		
3	Saya aktif menjawab saat bermain game di wordwall	✓			
4	Saya ingin menang dalam permainan Wordwall.	✓			
5	Saya berusahu dan mencoba lagi kalau salah menjawab pertanyaan game di wordwall		✓		
6	Saya tidak bosan ketika belajar dengan game di wordwall	✓			
7	Saya berani menjawab pertanyaan ketika bermain game di wordwall		✓		
8	Saya merasa percaya diri ketika menjawab pertanyaan di wordwall.		✓		
9	Saya merasa senang ketika belajar menggunakan permainan di Wordwall	✓			
10	Saya merasa antusias untuk menggunakan Wordwall lagi pada pembelajaran berikutnya	✓			
11	Permainan Wordwall membantu saya mengingat kosakata		✓		
12	Saya belajar makna kosakata baru melalui permainan di Wordwall.	✓			
13	Saya berusaha menjawab dengan benar ketika bermain di Wordwall.		✓		
14	Saya memahami kesalahan jawaban saya setelah guru menjelaskannya	✓			
15	Saya dapat memahami kosakata dengan baik setelah bermain di Wordwall		✓		

Scanned with CamScanner



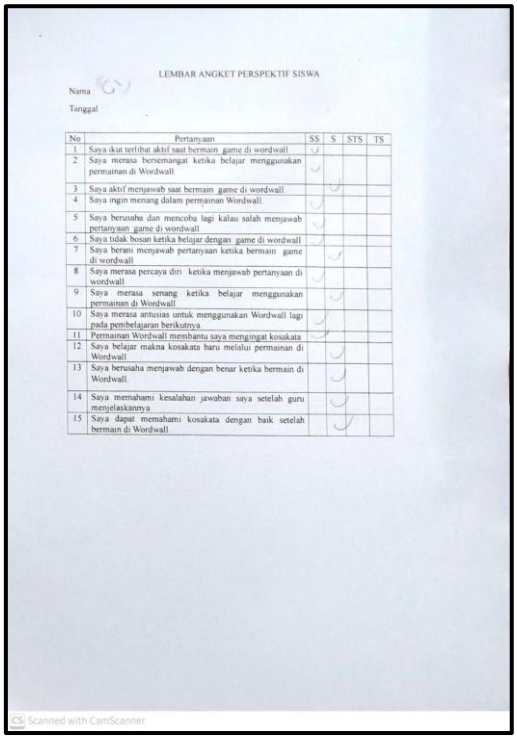
LEMBAR ANGKET PERSPEKTIF SISWA

Nama : Nazwa PUSPITA J.

Tanggal :

No	Pertanyaan	SS	S	STS	TS
1	Saya ikut terlibat aktif saat bermain game di wordwall		✓		
2	Saya merasa bersemangat ketika belajar menggunakan permainan di Wordwall.		✓		
3	Saya aktif menjawab saat bermain game di wordwall	✓			
4	Saya ingin menang dalam permainan Wordwall.		✓		
5	Saya berusaha dan mencoba lagi kalau salah menjawab pertanyaan game di wordwall	✓			
6	Saya tidak bosan ketika belajar dengan game di wordwall		✓		
7	Saya berani menjawab pertanyaan ketika bermain game di wordwall		✓		
8	Saya merasa percaya diri ketika menjawab pertanyaan di wordwall	✓			
9	Saya merasa senang ketika belajar menggunakan permainan di Wordwall		✓		
10	Saya merasa antusias untuk menggunakan Wordwall lagi pada pembelajaran berikutnya	✓			
11	Permainan Wordwall membantu saya mengingat kosakata	✓			
12	Saya belajar makna kosakata baru melalui permainan di Wordwall.	✓			
13	Saya berusaha menjawab dengan benar ketika bermain di Wordwall.		✓		
14	Saya memahami kesalahan jawaban saya setelah guru menjelaskannya		✓		
15	Saya dapat memahami kosakata dengan baik setelah bermain di Wordwall	✓			

Scanned with CamScanner



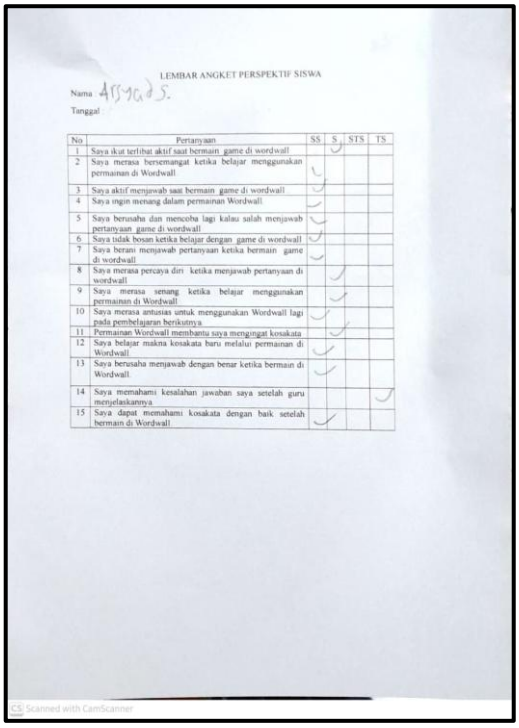
LEMBAR ANGKET PERSPEKTIF SISWA

Nama : EG

Tanggal :

No	Pertanyaan	SS	S	STS	TS
1	Saya ikut terlibat aktif saat bermain game di wordwall	✓			
2	Saya merasa bersemangat ketika belajar menggunakan permainan di Wordwall.	✓			
3	Saya aktif menjawab saat bermain game di wordwall		✓		
4	Saya ingin menang dalam permainan Wordwall.	✓			
5	Saya berusaha dan mencoba lagi kalau salah menjawab pertanyaan game di wordwall	✓			
6	Saya tidak bosan ketika belajar dengan game di wordwall	✓			
7	Saya berani menjawab pertanyaan ketika bermain game di wordwall	✓			
8	Saya merasa percaya diri ketika menjawab pertanyaan di wordwall	✓			
9	Saya merasa senang ketika belajar menggunakan permainan di Wordwall	✓			
10	Saya merasa antusias untuk menggunakan Wordwall lagi pada pembelajaran berikutnya	✓			
11	Permainan Wordwall membantu saya mengingat kosakata	✓			
12	Saya belajar makna kosakata baru melalui permainan di Wordwall.		✓		
13	Saya berusaha menjawab dengan benar ketika bermain di Wordwall.		✓		
14	Saya memahami kesalahan jawaban saya setelah guru menjelaskannya		✓		
15	Saya dapat memahami kosakata dengan baik setelah bermain di Wordwall		✓		

Scanned with CamScanner



LEMBAR ANGKET PERSPEKTIF SISWA

Nama : ARYA S.

Tanggal :

No	Pertanyaan	SS	S	STS	TS
1	Saya ikut terlibat aktif saat bermain game di wordwall		✓		
2	Saya merasa bersemangat ketika belajar menggunakan permainan di Wordwall.	✓			
3	Saya aktif menjawab saat bermain game di wordwall	✓			
4	Saya ingin menang dalam permainan Wordwall.	✓			
5	Saya berusaha dan mencoba lagi kalau salah menjawab pertanyaan game di wordwall	✓			
6	Saya tidak bosan ketika belajar dengan game di wordwall	✓			
7	Saya berani menjawab pertanyaan ketika bermain game di wordwall	✓			
8	Saya merasa percaya diri ketika menjawab pertanyaan di wordwall		✓		
9	Saya merasa senang ketika belajar menggunakan permainan di Wordwall		✓		
10	Saya merasa antusias untuk menggunakan Wordwall lagi pada pembelajaran berikutnya	✓			
11	Permainan Wordwall membantu saya mengingat kosakata		✓		
12	Saya belajar makna kosakata baru melalui permainan di Wordwall.	✓			
13	Saya berusaha menjawab dengan benar ketika bermain di Wordwall.	✓			
14	Saya memahami kesalahan jawaban saya setelah guru menjelaskannya				✓
15	Saya dapat memahami kosakata dengan baik setelah bermain di Wordwall	✓			

Scanned with CamScanner

Uji Validitas Instrumen

Correlations

		SOAL_1	SOAL_2	SOAL_3	SOAL_4	SOAL_5	SOAL_6	SOAL_7	SOAL_8	SOAL_9	SOAL_10	SOAL_11	SOAL_12	SOAL_13	SOAL_14	SOAL_15	TOTAL
SOAL_1	Pearson Correlation	1	1.000**	.457*	.457*	-.129	.180	.345	.114	.180	.221	-.087	-.087	.221	-.109	-.129	.471*
	Sig. (2-tailed)		.000	.022	.022	.540	.391	.091	.588	.391	.288	.679	.679	.288	.604	.540	.017
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
SOAL_2	Pearson Correlation	1.000**	1	.457*	.457*	-.129	.180	.345	.114	.180	.221	-.087	-.087	.221	-.109	-.129	.471*
	Sig. (2-tailed)	.000		.022	.022	.540	.391	.091	.588	.391	.288	.679	.679	.288	.604	.540	.017
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
SOAL_3	Pearson Correlation	.457*	.457*	1	-.087	.273	.525**	.345	.114	.180	.221	-.087	-.087	.221	-.109	-.129	.471*
	Sig. (2-tailed)	.022	.022		.679	.186	.007	.091	.588	.391	.288	.679	.679	.288	.604	.540	.017
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
SOAL_4	Pearson Correlation	.457*	.457*	-.087	1	-.129	-.166	-.109	.114	.180	.221	.457*	.457*	-.147	.345	.273	.408*
	Sig. (2-tailed)	.022	.022	.679		.540	.429	.604	.588	.391	.288	.022	.022	.482	.091	.186	.043
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
SOAL_5	Pearson Correlation	-.129	-.129	.273	-.129	1	.777**	.175	-.065	.010	.055	.273	.273	.055	.175	.107	.419*
	Sig. (2-tailed)	.540	.540	.186	.540		.000	.404	.756	.961	.796	.186	.186	.796	.404	.610	.037
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
SOAL_6	Pearson Correlation	.180	.180	.525**	-.166	.777**	1	.369	-.185	-.096	-.047	.180	.180	.187	.081	.010	.460*

	Sig. (2-tailed)	.391	.391	.007	.429	.000		.070	.377	.646	.824	.391	.391	.370	.701	.961	.021
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
SOAL_7	Pearson Correlation	.345	.345	.345	-.109	.175	.369	1	.011	.081	.123	-.109	-.109	.431*	.242	.175	.485*
	Sig. (2-tailed)	.091	.091	.091	.604	.404	.070		.960	.701	.558	.604	.604	.032	.243	.404	.014
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
SOAL_8	Pearson Correlation	.114	.114	.114	.114	-.065	-.185	.011	1	.618**	.729**	-.202	-.202	.086	.011	-.065	.404*
	Sig. (2-tailed)	.588	.588	.588	.588	.756	.377	.960		.001	.000	.332	.332	.684	.960	.756	.045
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
SOAL_9	Pearson Correlation	.180	.180	.180	.180	.010	-.096	.081	.618**	1	.421*	-.166	-.166	-.047	.081	.010	.420*
	Sig. (2-tailed)	.391	.391	.391	.391	.961	.646	.701	.001		.036	.429	.429	.824	.701	.961	.037
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
SOAL_10	Pearson Correlation	.221	.221	.221	.221	.055	-.047	.123	.729**	.421*	1	-.147	-.147	.250	.123	.055	.544**
	Sig. (2-tailed)	.288	.288	.288	.288	.796	.824	.558	.000	.036		.482	.482	.228	.558	.796	.005
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
SOAL_11	Pearson Correlation	-.087	-.087	-.087	.457*	.273	.180	-.109	-.202	-.166	-.147	1	1.000**	-.147	.799**	.676**	.408*
	Sig. (2-tailed)	.679	.679	.679	.022	.186	.391	.604	.332	.429	.482		.000	.482	.000	.000	.043
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
SOAL_12	Pearson Correlation	-.087	-.087	-.087	.457*	.273	.180	-.109	-.202	-.166	-.147	1.000**	1	-.147	.799**	.676**	.408*
	Sig. (2-tailed)	.679	.679	.679	.022	.186	.391	.604	.332	.429	.482	.000		.482	.000	.000	.043

	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
SOAL_13	Pearson Correlation	.221	.221	.221	-.147	.055	.187	.431*	.086	-.047	.250	-.147	-.147	1	.123	.327	.416*
	Sig. (2-tailed)	.288	.288	.288	.482	.796	.370	.032	.684	.824	.228	.482	.482		.558	.110	.038
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
SOAL_14	Pearson Correlation	-.109	-.109	-.109	.345	.175	.081	.242	.011	.081	.123	.799**	.799**	.123	1	.846**	.590**
	Sig. (2-tailed)	.604	.604	.604	.091	.404	.701	.243	.960	.701	.558	.000	.000	.558		.000	.002
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
SOAL_15	Pearson Correlation	-.129	-.129	-.129	.273	.107	.010	.175	-.065	.010	.055	.676**	.676**	.327	.846**	1	.512**
	Sig. (2-tailed)	.540	.540	.540	.186	.610	.961	.404	.756	.961	.796	.000	.000	.110	.000		.009
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
TOTAL	Pearson Correlation	.471*	.471*	.471*	.408*	.419*	.460*	.485*	.404*	.420*	.544**	.408*	.408*	.416*	.590**	.512**	1
	Sig. (2-tailed)	.017	.017	.017	.043	.037	.021	.014	.045	.037	.005	.043	.043	.038	.002	.009	
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25

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

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

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	25	100.0
	Excluded[a]	0	.0
	Total	25	100.0

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

Uji Reliabilitas Instrumen

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	**N of Items**
.719	**15**

Dokumentasi Kegiatan Pembelajaran

٢
إثنان
ثمانية
ثلاثة
خمسة

السيرة الذاتية

أ. المعلومات الشخصية

الاسم : انيسة خير عصمة

الرقم الجامعي : ٢٣٠١٠٤٢٢٠٠٠٠٣

مكان الميلاد و التاريخ : باسوروان،١٥ ديسمبير ١٩٩٩

اسم الأب : غاطوط يودا سيتياوان

اسم الأم : إيكا سورياندارى

ب.المستوى الدراسي

المستوى الدراسي	الإسم
مرحلة الإبتدائية	مدرسة بونلريجوا ٤ الإبتدائية الحكومية
مرحلة المتوسطة	مدرسة الرحمة المتوسطة للبنات
مرحلة الثانوية	مدرسة الرحمة الثانوية للبنات
مرحلة البكالوريوس	جامعة مالانج الحكومية