

أثر الألعاب التفاعلية التكنولوجي في إتقان المفردات لدى التلاميذ في المدرسة
المتوسطة الإسلامية الحكومية الثانية توبان

البحث الجمعي

إعداد

أول النساء في مغفرة الله

الرقم الجمعي: ٢٢٠١٠٤١١٠١٥٣



قسم تعليم اللغة العربية

كلية علوم التربية والتعليم

جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج

٢٠٢٦

أثر الألعاب التفاعلية التكنولوجي في إتقان المفردات لدى التلاميذ في المدرسة
المتوسطة الإسلامية الحكومية الثانية توبان

البحث الجمعي

إعداد

أول النساء في مغفرة الله

الرقم الجمعي: ٢٢٠١٠٤١١٠١٥٣



قسم تعليم اللغة العربية

كلية علوم التربية والتعليم

جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج

٢٠٢٦

استهلال

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ
انْشُرُوا فَانْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ
(المجادلة: ١١)

“Sukses itu Pasti, jalannya mudah, kita mulai hari ini”

(Ustadz Assoc.Prof. Dr.Fairuz Subakir Ahmad M.A)

إهداء

بسم الله والشكر له، أهدي هذا البحث الجامعي إلى:

١. والدي المحبوبين، حين قد محبتهم لي، ورضيا ببذل كل شيء لحاجة تربيتي، وهما مشجعان في حياتي، ويدعوان لنجاح حياتي، ويدعوان لنجاح حياتي على الدوام.
٢. وسائر أصدقائي الذين قد رافقني و ساعدني وحركوني في عملية كتابة هذا البحث، جزاكم الله خيرا أحسن الجزاء.

كلمة الشكر والتقدير

بسم الله الرحمن الرحيم

الحمد لله رب العالمين، بفضل الله سبحانه وتعالى الذي دائما ما يعطي المحبة والحنان لعبيده، بحيث يمكن إكمال هذا البحث العلمي بعنوان " أثر الألعاب التفاعلية التكنولوجية في إتقان المفردات لدى تلاميذ في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الثانية توبان" بدون مشاكل خطيرة. دائما ما إعطاء الصلوات و السلام للنبي محمد صلى الله عليه و سلم. نرجوا شفاعته في يوم القيامة آمين.

بالخصوص يمكن إكمال البحث بمساعدة الشرفين بالإرشادات والمساعدات، ولذلك يريد الباحث أن يقدم كلمة شكر وتقدير إلى:

١. فضيلة الأستاذة الدكتور الحاجة إلفي نور ديانا الماجستير. مدير الجامعة مولان مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالامج.

٢. فضيلة الأستاذ الدكتور الحاج محمد والد الماجستير عميد كلية علوم التربية و التعليم بجامعة مولان مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالامج.

٣. فضيلة الدكتور الحاج أحمد مبلغ الماجستير. رئيس قسم تعليم اللغة العربية بجامعة مولان مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالامج.

٤. فضيلة الدكتور عسدروس محسن بن عقيل الماجستير. كمشرف هذا البحث الجامعي الذي قد أشرفني و قد يعطي أوقاته و علومه للتوجه و الإرشاد و التصحيح هذا البحث العلمي. عسى الله أن يحفظ و يعظيم الثواب و أحسن الجزاء.

٥. فضيلة أساتذة و أستاذات بقسم التعليم اللغة العربية بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالامج.

٦. فضيلة والد أمني هاني سوسيلوتي و الأب كيسوانتو. آلاف الشكر لا نهاية له على تحفيزك ودعمك الكامل حتي تتمكن من إكمال هذه المهمة النهائية.

٧. فضيلة اساتذة و استاذات بمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الثانية بتوبان.

٨. زملائي في قسم التعليم اللغة العربية ٢٠٢٢ بجامعة مولان مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.

عسى أن تنال أعمالهم الصالحة وأجزاء من الله سلحانه وتعالى آمين. وأخيرا في كتابة هذا البحث، مازال فيه الاحطاء التي لا يمكنها الخضير. ولذلك تحتاج وتتطلع الباحث إلى الإقتراحات والانقياد البناء من القراء حي تكون الكتابة ذلك أحسن في المستقبل.

مالانج،

الباحث،

أول النساء في مغفرة الله

الرقم الجامعي: ٢٢٠١٠٤١١٠١٥٣

الموافقة المشرف

بسم الله الرحمن الرحيم الحمد لله رب العالمين و الصلاة والسلام على أشرف الأنبياء والمرسلين و على آله وصحبه أجمعين.

بعد الاطلاع على البحث الجامعي الذي قدمته الطالبة:

الاسم : أول النساء في مغفرة الله

الرقم الجامعي : ٢٢٠١٠٤١١٠١٥٣

القسم : تعليم اللغة العربية

عنوان البحث : أثر الالعب التفاعلية التكنولوجي في إتقان المفردات لدى التلاميذ في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية توبان.

وافقه المشرف على تقديمه أمام مجلس مناقشة الجامعي.

المشرف

رئيس القسم

الدكتور عيدروس محسن بن عقيل الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٨٥٠٥٢٠٢٠٢٣٢١١٠٢٤

الدكتور أحمد مبلع الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٧٢٠٧١٤٢٠٠٠٠٣١٠٠٤

إقرار أصالة البحث

أنا الموقعة أدناه، و بياناتي كآآتي :

الإسم : أول النساء في مغفرة الله

الرقم الجامعي : ٢٢٠١٠٤١١٠١٥٣

القسم : تعليم اللغة العربية

عنوان البحث : أثر الالعب التفاعلية التكنولوجي في إتقان المفردات لدى التلاميذ في
المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الثانية توبان

أقر بأن هذا البحث الذي حضرته لتوفير من شرط الحصول على الدرجة الجامعة في قسم
التعليم اللغة العربية كلية علوم التربية و التعليم بجامعة مولانا مالانج إبراهيم الإسلامية
الحكومية مالامج، تحت العنوان: أثر الالعب التفاعلية التكنولوجي في إتقان المفردات
لدى التلاميذ في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الثانية توبان. حضرته وكتبه
بنفسي وما زورته من إبداء غيري أو تأليف الآخر. و إذا ادعى أحد استقبالا أنه من تأليفه
و تبين أنه فعلا ليس من بحثي فأنا أتحمل المسؤولية على ذلك، ولن تكون المسؤولية على
المشريف أو قسم التعليم اللغة العربية كلية علوم التربية و التعليم بجامعة مولانا مالانج إبراهيم
الإسلامية الحكومية مالامج.

حررت هذا الإقرار بناء على رغبتى الخاصة ولايجبرني أحد على ذلك.

مالانج،



صاحبة الإقرار

أول النساء في مغفرة الله

الرقم الجامعي: ٢٢٠١٠٤١١٠١٥٣

موعد الإشراف



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

JURNAL BIMBINGAN SKRIPSI/TESIS/DISERTASI

IDENTITAS MAHASISWA

NIM : 220104110153
Nama : AUWALYNNISA FIMAGHIROTLA
Fakultas : ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jurusan : PENDIDIKAN BAHASA ARAB
Dosen Pembimbing 1 : Dr. IDRUS MUCHSIN BIN AGIL, M.Pd.I
Dosen Pembimbing 2 :
Judul Skripsi/Tesis/Disertasi : فاعلية تنفيذ نظام الإملاء لقياس كتاب المحاضرة للدرجة السابعة مدرسة ثانوية الحكومية الثانية تويان

IDENTITAS BIMBINGAN

No	Tanggal Bimbingan	Nama Pembimbing	Deskripsi Proses Bimbingan	Tahun Akademik	Status
1	01 September 2025	Dr. IDRUS MUCHSIN BIN AGIL, M.Pd.I	konsultasi judul	Genjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
2	08 September 2025	Dr. IDRUS MUCHSIN BIN AGIL, M.Pd.I	revisi judul	Genjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
3	15 September 2025	Dr. IDRUS MUCHSIN BIN AGIL, M.Pd.I	konsultasi Bab 1	Genjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
4	22 September 2025	Dr. IDRUS MUCHSIN BIN AGIL, M.Pd.I	konsultasi bab 2	Genjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
5	29 September 2025	Dr. IDRUS MUCHSIN BIN AGIL, M.Pd.I	konsultasi bab 3 dan ACC	Genjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
6	09 Februari 2026	Dr. IDRUS MUCHSIN BIN AGIL, M.Pd.I	konsultasi data bab 4	Genap 2026/2027	Sudah Dikoreksi
7	12 Februari 2026	Dr. IDRUS MUCHSIN BIN AGIL, M.Pd.I	Konsultasi bab 4	Genap 2026/2027	Sudah Dikoreksi
8	16 Februari 2026	Dr. IDRUS MUCHSIN BIN AGIL, M.Pd.I	revisi bab 4	Genap 2026/2027	Sudah Dikoreksi
9	19 Februari 2026	Dr. IDRUS MUCHSIN BIN AGIL, M.Pd.I	revisi bab 4	Genap 2026/2027	Sudah Dikoreksi
10	24 Februari 2026	Dr. IDRUS MUCHSIN BIN AGIL, M.Pd.I	revisi bab 4	Genap 2026/2027	Sudah Dikoreksi
11	27 Februari 2026	Dr. IDRUS MUCHSIN BIN AGIL, M.Pd.I	konsultasi bab 5	Genap 2026/2027	Sudah Dikoreksi
12	02 Maret 2026	Dr. IDRUS MUCHSIN BIN AGIL, M.Pd.I	revisi bab 5	Genap 2026/2027	Sudah Dikoreksi
13	05 Maret 2026	Dr. IDRUS MUCHSIN BIN AGIL, M.Pd.I	revisi bab 5	Genap 2026/2027	Sudah Dikoreksi
14	10 Maret 2026	Dr. IDRUS MUCHSIN BIN AGIL, M.Pd.I	konsultasi bab 6	Genap 2026/2027	Sudah Dikoreksi
15	12 Maret 2026	Dr. IDRUS MUCHSIN BIN AGIL, M.Pd.I	revisi bab 6	Genap 2026/2027	Sudah Dikoreksi
16	16 Maret 2026	Dr. IDRUS MUCHSIN BIN AGIL, M.Pd.I	acc	Genap 2026/2027	Sudah Dikoreksi

Telah disetujui
Untuk mengajukan ujian Skripsi/Tesis/Disertasi

Dosen Pembimbing 2

Malang,
Dosen Pembimbing 1

Dr. IDRUS MUCHSIN BIN AGIL, M.Pd.I

Kajur / Kaprodi,

تقرير مجلس المناقشة

البحث العلمي بعنوان "أثر الألعاب التفاعلية التكنولوجية في إتقان المفردات لدى التلاميذ في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الثانية توبان" الذي قدمتها أول النساء في مغفرة الله قد فضحه المشرف و وافقه على تقديمها المناقشة في ٢٧ ابريل ٢٠٢٦ .

المجلس المناقشة:

المناقش الرئيسي

الأستاذ الدكتور دانيال حلمي الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٨٢.٣٣.٢٠.٧١.١٠.٠٣

المناقشة

ألفية الشرفه الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٨٩١١٢٤٢.١٩.٣٢.١٥

السكينة

الدكتور عيدير وس محسن بن عقيل الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٨٥.٥٢.٢.٢٣٢١١.٢٤

عميد كلية التربية والتعليم

الأستاذ الدكتور الحاج أحمد والد بن حميد
رقم التوظيف: ١٠٠٢.٣١٨٨.١٩٧٣

محتويات

ب	استهلال.....
ج	إهداء.....
د	كلمة الشكر والتقدير.....
و	الموافقة المشرف.....
ز	إقرار أصالة البحث.....
ح	موعد الإشراف.....
ط	تقرير مجلس المناقشة.....
ي	محتويات.....
ن	قائمة الجداول.....
ع	قائمة الأرقام.....
ف	مستخلص البحث.....
ص	مستخلص البحث باللغة الإنجليزية.....
ق	مستخلص البحث باللغة الإندونيسية.....
١	الفصل الأول الإطار العام و الدراسات السابقة.....
١	أ. خلفية البحث.....
٦	ب. أسئلة البحث.....
٦	ج. أهداف البحث.....

د.فرد البحت	٧
هـ. أهمية البحت	٨
و. حدود البحت	٨
ز. تحديد المصطلحات	٩
ح. الدراسات السابقة	١٠
البحت الأول: الألعاب التفاعلية	١٥
أ. تعريف الألعاب التفاعلية	١٥
ب. أنواع الألعاب التفاعلية	١٧
ج. مزايا و عيوب الألعاب التفاعلية	٢٠
د. صلة بتعلم اللغة العربية	٢٢
البحت الثاني: المفردات	٢٥
أ. أهداف تعلم المفردات	٢٥
ب. استراتيجيات التعلم من المفردات	٢٨
ج. أنواع تدريبات المفردات	٣٢
البحت الثالث: تعلم اللغة العربية في مدرسة المتوسطة	٣٦
الفصل الثالث منهجية البحت	٣٩
أ. مدخل البحت و نوعه	٣٩
ب. ميدان البحت	٤١
ج. متغيرات البحت	٤٢

د.مجمع البحث وعينته.....	٤٣
هـ.البيانات ومصادرها.....	٤٦
و.أسلوب جمع البيانات	٤٧
ز.أدوات البحث	٤٨
ح.صدق البيانات و ثباتها.....	٥٣
ط.تحليل البيانات	٥٥
ي.إجراء البحث	٥٧
الفصل الرابع عرض البيانات و تحليلها	٥٩
المبحث الأول : إتقان المفردات لدى تلاميذ الصف السابع في مدرسة المتوسطة	
الإسلامية الحكومية الثانية توبان.....	٥٩
المبحث الثاني: تأثير إستخدام الألعاب التفاعلية لدى تلاميذ الصف السابع في مدرسة	
المتوسطة الإسلامية الحكومية الثانية توبان.....	٦٥
أ.اختبار الصدق والثبات للأداة	٦٦
ب.اختبار التوزيع الطبيعي.....	٦٨
ج.اختبار تجانس التباين.....	٧٠
د.وصف نتائج الاختبار البعدي	٧٠
أ.اختبار الفرضيات الرئيسية	٧٢
ب.حساب حجم الأثر	٧٦
ج.حجم الأثر الداخلي	٧٧
الفصل الخامس مناقشة نتائج البحث	٨٠

المبحث الأول: مناقشة مستوى إتقان المفردات العربية لدى تلاميذ الصف السابع في	
مدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الثانية توبان	٨٠
المبحث الثاني: مناقشة تأثير استخدام الألعاب التفاعلية على إتقان المفردات العربية	
لدى تلاميذ الصف السابع في مدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الثانية توبان .	٨٣
الفصل السادس الخاتمة	٩١ س
قائمة المراجع	٩٤
الملاحق	١٠١
السيرة الذاتية	١١٣

قائمة الجداول

١٣	جدول ١ الدراسات السابقة
٤٠	جدول ٢ تصميم البحث التجريبي
٤٢	جدول ٣ عدد أفراد عينة البحث
٥٠	جدول ٤ مؤشرات التقييم القبلي للمتعلمين
٥٠	جدول ٥ مؤشرات التقييم البعدي للمتعلمين
٥١	جدول ٦ المتغيرات والمؤشرات وعدد البنود
٥٢	جدول ٧ مقياس ليكرت للتصريحات
٥٣	جدول ٨ المؤشرات والجوانب المرصودة
٥٤	جدول ٩ صلاحية البنود حسب قيمة
٥٥	جدول ١٠ نتائج اختبار الثبات
٦٠	جدول ١١ بيانات نتائج الاختبار البعدي للمجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة ..
٦٢	جدول ١٢ الإحصاء الوصفي لنتائج الاختبار البعدي
	جدول ١٣ الرسم البياني لنسب نتائج الاختبار البعدي لاستيعاب المفردات العربية
٦٣	للمجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة
٦٥	جدول ١٤ البيانات الإحصائية للاختبار القبلي - المجموعة الضابطة (ن = ٢١) ..
٦٦	جدول ١٥ الإحصائيات الوصفية للاختبار البعدي - المجموعة التجريبية (ن = ٣١) ..
٦٧	جدول ١٦ نتائج اختبار الصلاحية
٦٨	جدول ١٧ جدول نتائج اختبار الثبات
٦٩	جدول ١٨ اختبارات التوزيع الطبيعي
٧٠	جدول ١٩ اختبار تجانس التباين
	جدول ٢٠ الإحصائيات الوصفية للاختبار البعدي - المجموعة الضابطة (ن = ٢١)
٧١	

جدول ٢١ الإحصائيات الوصفية للاختبار البعدي - المجموعة التجريبية (ن = ٣١)	٧١
جدول ٢٢ نتائج اختبار العينات المستقلة	٧٢
جدول ٢٣ نتائج اختبار العينات المستقلة	٧٤
جدول ٢٤ نتائج اختبار العينات المرتبطة - المجموعة التجريبية	٧٥
جدول ٢٥ حساب حجم الأثر بين المجموعتين	٧٦
جدول ٢٦ حساب حجم الأثر داخل المجموعة التجريبية	٧٧

قائمة الأرقام

صورة ١	خطاب إذن البحث	١٠٢.....
صورة ٢	شهادة إجراء البحث	١٠٢.....
صورة ٣	وحدة التدريس	١٠٣.....
صورة ٤	المواد التعليمية بعد التحقق من صحتها	١٠٥.....
صورة ٥	الاختبار القبلي بعد التحقق من صحته	١٠٦.....
صورة ٦	الاختبار البعدي بعد التحقق من صحته	١٠٨.....
صورة ٧	خطاب المدقق	١١٠.....
صورة ٨	شبكة مسح المستجيبين	١١١.....
صورة ٩	وثائق	١١٢.....

مستخلص البحث

أول النساء في مغفرة الله. ٢٠٢٦. أثر الألعاب التفاعلية التكنولوجي في إتقان المفردات لدى التلاميذ في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الثانية توبان. البحث الجامعي. قسم تعليم اللغة العربية. كلية علوم التربية والتعليم. جامعة مولان مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.

المشرف: الدكتور عيدروس محسن بن عقيل الماجستير

كَلِمَاتُ مِفْتَاحِيَّةٌ: لعبة تفاعلية، مفردات عربية، ووردول، شبه تجربة.

يعد إتقان المفردات العربية بين طلاب المدرسة السنوية مشكلة تحتاج إلى اهتمام جاد، خاصة في محاولة خلق تعلم أكثر فعالية وإثارة للاهتمام. يهدف هذا البحث إلى تحديد تأثير استخدام الألعاب التفاعلية القائمة على التكنولوجيا على تحسين إجادة اللغة العربية لطلاب مدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الثانية توبات. يستخدم هذا البحث نهجاً كمياً مع نوع شبه تجربة وتصميم مجموعة واحدة قبل الاختبار وما بعد الاختبار. موضوع البحث هو طالب من الصف السابع مدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الثانية توبات. تتضمن وسائل التعلم المستخدمة ووردول كاهوت كويزز كمنصة ألعاب تفاعلية قائمة على التكنولوجيا. أدوات البحث المستخدمة هي اختبارات ما قبل الاختبار وما بعد الاختبار المصممة لقياس مستوى إتقان المفردات قبل العلاج وبعده. تم تحليل البيانات التي تم الحصول عليها باستخدام اختبار العينة المستقلة t بمستوى أهمية ٠,٠٥. أظهرت نتائج التحليل أن هناك زيادة كبيرة في إتقان الطالب مفردات بعد استخدام الألعاب التفاعلية القائمة على التكنولوجيا، والتي تتميز باكتساب قيمة دلالة أقل من ٠,٠٥ بحيث يتم قبول H_0 ورفض H_1 . وبالتالي، يمكن الاستنتاج أن استخدام الألعاب التفاعلية القائمة على التكنولوجيا له تأثير كبير على تحسين إتقان اللغة العربية لطلاب مدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الثانية توبات. تظهر هذه النتيجة أن دمج التكنولوجيا في تعلم اللغة العربية قادر على خلق بيئة تعليمية أكثر تفاعلية وممتعة وفعالية.

مستخلص البحث باللغة الإنجليزية

Auwalynnisa Fimaghfirotla. ٢٠٢٦. The Effect of Using Interactive Technology Games (Wordwall) on Improving Vocabulary Mastery in Arabic Language Learning for Students at MTsN ٢ Tuban. Thesis. Department of Arabic Language Education. Faculty of Tarbiyah and Teacher Training. Maulana Malik Ibrahim State Islamic University of Malang.

Supervisor: Dr. Idrus Muchsin Bin Agil, M.Pd.I

Keywords: Interactive Game, Arabic Mufradat, Wordwall, Quasi Experiment

The low mastery of Arabic mufradat among madrasah tsanawiyah students is a problem that needs serious attention, especially in an effort to create more effective and interesting learning. This research aims to determine the effect of the use of technology-based interactive games on the improvement of Arabic language proficiency of MTsN ٢ Tuban students. This research uses a quantitative approach with quasi experiment type and one group pre-test and post-test design. The research subject is a student of class VII MTsN ٢ Tuban. The learning media used includes Wordwall, Kahoot, and Quizizz as a technology-based interactive game platform. The research instruments used are pre-test and post-test tests designed to measure the level of mufradat mastery before and after treatment. The data obtained was analyzed using the Independent sample t test Test with a significance level of ٠,٠٥. The results of the analysis showed that there was a significant increase in the mastery of student mufradat after the use of technology-based interactive games, characterized by the acquisition of a significance value of $< ٠,٠٥$ so that H_0 is accepted and H_a is rejected. Thus, it can be concluded that the use of technology-based interactive games has a significant effect on improving the mastery of the Arabic language of MTsN ٢ Tuban students. This finding shows that the integration of technology in Arabic language learning is able to create a more interactive, fun, and effective learning environment.

مستخلص البحث باللغة الإندونيسية

Auwalynnisa Fimaghfirotila. ٢٠٢٦. Pengaruh Penggunaan Game Interaktif Teknologi (Wordwall) terhadap Peningkatan Penguasaan Mufradat dalam pembelajaran Bahasa Arab Siswa MTsN ٢ Tuban. Skripsi. Jurusan Pendidikan Bahasa Arab. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Pembimbing: Dr. Idrus Muchsin Bin Agil, M.Pd.I

Kata kunci: Game Interaktif, Mufradat Bahasa Arab, Wordwall, Quasi Experiment

Rendahnya penguasaan mufradat bahasa Arab pada siswa madrasah tsanawiyah menjadi permasalahan yang perlu mendapat perhatian serius, khususnya dalam upaya menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dan menarik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan game interaktif berbasis teknologi terhadap peningkatan penguasaan mufradat bahasa Arab siswa MTsN ٢ Tuban. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis quasi experiment dan desain one group pre-test dan post-test. Subjek penelitian adalah siswa kelas VII MTsN ٢ Tuban. Media pembelajaran yang digunakan meliputi Wordwall, Kahoot, dan Quizizz sebagai platform game interaktif berbasis teknologi. Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes pre-test dan post-test yang dirancang untuk mengukur tingkat penguasaan mufradat sebelum dan sesudah perlakuan. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan Independent sample t test Test dengan taraf signifikansi ٠,٠٥. Hasil analisis menunjukkan terdapat peningkatan yang signifikan pada penguasaan mufradat siswa setelah penggunaan game interaktif berbasis teknologi, ditandai dengan perolehan nilai signifikansi < ٠,٠٥ sehingga H_1 diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan game interaktif berbasis teknologi berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan penguasaan mufradat bahasa Arab siswa MTsN ٢ Tuban. Temuan ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran bahasa Arab mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan efektif

الفصل الأول

الإطار العام و الدراسات السابقة

أ. خلفية البحث

في خضمّ تيار تحديث التربية الإسلامية المتواصل، أصبحت مهارة إتقان اللغة العربية إحدى الكفايات الإستراتيجية الأكثر أهمية التي ينبغي أن يمتلكها الزمان المسلم الإندونيسيا. وتنبع مكانة اللغة العربية من كونها لغة القرآن الكريم والحديث النبوي الشريف ومصادر العلوم الإسلامية، مما يجعلها لا تقتصر على كونها مادة دراسية عادية فحسب، بل تُعدّ مفتاحاً أساساً للوصول إلى التراث الفكري الإسلامي بصورة مباشرة وعميقة. وفي المؤسسات التعليمية الإسلامية، كالمدارس الإسلامية (المدارس)، أصبح تعليم اللغة العربية جزءاً لا يتجزأ من المنهج الدراسي، بدءاً من المرحلة الابتدائية الإسلامية (المدرسة الابتدائية الإسلامية) وصولاً إلى المرحلة المتوسطة الإسلامية (المدرسة المتوسطة الإسلامية).

ومع ذلك، فإن متطلبات جودة تعليم اللغة العربية تشهد تزايداً مستمراً بالتزامن مع تطورات العصر وتعدد احتياجات المتعلمين، الأمر الذي يستدعي اعتماد مداخل تعليمية أكثر ابتكاراً وملاءمةً وقدرةً على التكيف مع المستجدات¹

يُعدّ إتقان المفردات أحدَ المكوّنات الأساسية في إتقان اللغة العربية. وتأخذ المفردات مكانةً محوريةً في البنية اللغوية، لأن المهارات اللغوية الأربع، وهي الاستماع، والكلام، والقراءة، والكتابة، تعتمد جميعها على الثروة اللغوية التي يمتلكها المتعلّم. فالطالب الذي يعاني من ضعفٍ في حصيلته اللغوية سيواجه صعوباتٍ كبيرةً في فهم

¹ Sultan A Almelhes, "Gamification for Teaching the Arabic Language to Non-Native Speakers : A Systematic Literature Review," no. March (٢٠٢٤): ١-١١, <https://doi.org/10.3389/feduc.2024.1371955>.

الخطاب الشفهي، وإنتاج تعبيرات ذات معنى، وتحليل النصوص المكتوبة، فضلاً عن التعبير عن الأفكار من خلال الكتابة.

أن امتلاك قدرٍ كافٍ من المفردات يُعدُّ شرطاً أساسياً لتحقيق الكفاية اللغوية بصورة شاملة. وانطلاقاً من ذلك، فإن تنمية إتقان المفردات أصبحت من الأولويات الرئيسة التي ينبغي مراعاتها في تصميم تعليم اللغة العربية في المدارس الإسلامية^٢.

ومع ذلك، فإن الواقع الميداني يُظهر ظروفًا بعيدةً عن المستوى المأمول. فقد كشفت العديد من الدراسات أن مستوى إتقان المفردات لدى طلاب المرحلة المتوسطة الإسلامية لا يزال منخفضاً نسبياً. ويتجلى ذلك في محدودية الحصيلة اللغوية النشطة والسلبية لدى الطلاب، وصعوبة فهم النصوص العربية البسيطة، فضلاً عن عدم القدرة على إنتاج جمل سليمة من الناحية النحوية وذات معنى واضح. ومن جانبٍ آخر، فإن دافعية تعلّم اللغة العربية لدى الطلاب تميل أيضاً إلى الانخفاض. ويُعدّ التعلّم الذي يسير بصورة رتيبة، ويفتقر إلى التنوع، ولا يوفر خبرات تعليمية ممتعة، من أبرز العوامل التي تؤدي إلى تراجع اهتمام الطلاب وضعف مشاركتهم في عملية التعلّم^٣. ويؤدي هذا الوضع إلى تكوين حلقة مفرغة سلبية؛ إذ إن انخفاض الدافعية يسبب ضعف الجهد في التعلّم، مما ينعكس بدوره على تدني مستوى اكتساب المفردات بصورة غير كافية.

لقد نالت العلاقة بين دافعية التعلّم ونتائج التعلّم باهتمام كبير في النظريات التربوية. وتُظهر نظرية دافعية الإنجاز التي طوّرها ماركلياند، وكذلك نظرية التحديد الذاتي التي صاغها ديسي ورايان، بصورة متسقة أن الدافعية الداخلية ترتبط ارتباطاً إيجابياً ودالاً بالمثابرة، وعمق معالجة المعلومات، وتحقيق نتائج التعلّم.

^٢ Rizqi Faridah Majid and Dudung Hamdun, "Pembelajaran Mufradat Melalui Media Wordwall Dalam Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Arab Di MTsN ٢ Magetan," *Mahira: Journal of Arabic Studies & Teaching* ٢, no. ٢ (٢٠٢٥): ١-١٠, <https://doi.org/10.14421/mahira.2024.22.01>.

^٣ Bela Nur Maulidiah, "Meningkatkan Hasil Belajar Mufradat Bahasa Arab Pengaruh Gamifikasi Baamboozle Dalam ٢.

وفي سياق تعلّم اللغة، تؤدي الدافعية دورًا مهمًا بوصفها قوةً دافعة تشجّع الطلاب على الانخراط الفعّال في الأنشطة اللغوية، بما في ذلك محاولات تذكّر المفردات الجديدة واستخدامها. كما أن التدخلات التعليمية التي تنجح في تعزيز دافعية الطلاب تنعكس بصورة مباشرة على زيادة الاحتفاظ بالمفردات وتحسين المهارات اللغوية بشكل عام^٤. ولذلك، فإن الجهود الرامية إلى تنمية إتقان المفردات لا يمكن فصلها عن الاستراتيجيات الهادفة إلى بناء دافعية التعلّم لدى الطلاب والمحافظة عليها.

ومن منظورٍ للممارسات التعليمية السائدة في الوقت الحاضر، تبيّن أن الأساليب التقليدية، مثل طريقة المحاضرة، وتكليف الطلاب بحفظ قوائم المفردات بصورة آلية، وتمارين الترجمة، تواجه من عددٍ من أوجه القصور الأساسية. إذ تميل هذه الأساليب إلى الطابع السلبي، وتفتقر إلى السياق الواقعي، كما تفشل في إيجاد تفاعل معرفي وانفعالي ذي معنى لدى الطلاب.

وغالبًا ما يؤدي التعليم المتمركز حول المعلّم والقائم على الحفظ والتكرار دون ربطه بسياقات حقيقية إلى إنتاج معرفة قصيرة المدى وغير وظيفية. فقد يتمكن الطلاب من نطق المفردات في أثناء الاختبارات، لكنهم يعجزون عن استخدامها بصورة إنتاجية في المواقف التواصلية الواقعية.

كما أن المداخل التقليدية في تعليم المفردات لا تستطيع مواكبة أنماط تعلّم الجيل الرقمي الذي يحتاج إلى المثيرات البصرية، والتفاعل، والتغذية الراجعة الفورية والملائمة^٥.

وفي هذا الإطار، فقد أسهم التطور السريع في تكنولوجيا التعليم في فتح آفاقٍ جديدة لتصميم تعلّم أكثر تفاعليةً وتكيفًا وجاذبيةً. وقد أثبت دمج تكنولوجيا المعلومات والاتصال في عملية التعلّم، المعروف بالتعلّم المعزّز بالتكنولوجيا، قدرته على تحسين فاعلية التعلّم في مختلف المواد الدراسية، بما في ذلك اللغة. وتتيح وسائل التعلّم

^٤ Fahema Hadia Aza, Yessica Tiara Renata, and Putri Kholida Faiqoh, "The Use of Gamification in Arabic Vocabulary Learning : A Literature Study" ٣, no. November (٢٠٢٥).

^٥ Grammar Achievement, "Gamified Digital Learning with Wordwall : An Experimental Study On" ٤٧٧٨ (٢٠٢٥): ٣٨٨٠-٩٣, <https://doi.org/10.24206/ideas.v13i2.7453>.

القائمة على التكنولوجيا عرض المحتوى بصورة متعددة الوسائط، مع مراعاة الفروق في سرعة التعلم لدى الأفراد، إضافةً إلى تقديم تغذية راجعة فورية وشخصية. كما أن توظيف التكنولوجيا الرقمية في تعليم المفردات يمكن أن يوفر بيئةً تعليميةً أكثر غنىً بالمشيرات وأكثر ملائمةً لاكتساب المفردات بصورة ذات معنى. وفي هذا السياق، أصبح تطوير وسائل التعلم التفاعلية القائمة على التكنولوجيا وتوظيفها ضرورةً لا يمكن تجاهلها^٦. ومن بين المداخل الابتكارية التي حظيت باهتمامٍ واسع خلال العقد الأخير التلعيب والتعلم القائم على الألعاب. ويشير التلعيب إلى توظيف عناصر الألعاب، مثل النقاط، والمستويات، والشارات، ولوحات الصدارة، والتحديات، والمكافآت، في سياقات تعليمية غير لعبية، بهدف تعزيز مشاركة المتعلمين ودافعيتهم نحو التعلم. أما التعلم القائم على الألعاب، فيشير إلى استخدام الألعاب بصورة متكاملة بوصفها وسيلةً تعليمية. وقد أثبت هذا المدخل فاعليته في رفع مستوى الدافعية الداخلية، وتعزيز المشاركة النشطة، وزيادة الاحتفاظ بالمفردات لدى الطلاب مقارنةً بالأساليب التقليدية وتوفر نظرية التدفق التي طورها تشيكسينتميهالي أساسًا نفسيًا لفاعلية التلعيب؛ إذ إنه عندما تتوازن التحديات الموجودة في اللعبة مع قدرات اللاعب، تنشأ حالة مثالية تدفع إلى الانخراط الكامل والتعلم العميق.

وفي التطبيق العملي، أصبحت العديد من المنصات الرقمية، مثل ووردوول، وكاهوت، وكويزز، من أدوات التلعيب الشائعة التي أثبتت فاعليتها في تعليم اللغات، بما في ذلك اللغة العربية. وتتيح منصة ووردوول للمعلمين تصميم أنواع متعددة من الألعاب التفاعلية القائمة على المفردات، مثل ألعاب المطابقة، والألغاز، والاختبارات، بما يتناسب مع المادة التعليمية ومستوى قدرات الطلاب. أما كاهوت، فيوفر اختبارات تنافسية مباشرة في الوقت الحقيقي، تسهم في خلق بيئة تعليمية مليئة بالحماس والحيوية. في حين يقدم كويزز اختبارات قائمة على التلعيب يمكن للطلاب أدائها بصورة فردية

^٦ Ibnu Hajar, Wachida Muhlis, and Bani Sa, "Utilization of Wordwall Media in Arabic Vocabulary Learning Towards Eighth Graders" ١٦, no. ١ (٢٠٢٤): ٥٥-٦٨, <https://doi.org/10.24042/albayan.v1i1.20451>.

مع توفير تغذية راجعة فورية. وقد أثبت استخدام الوسائط المتعددة التفاعلية في تعليم المفردات فاعليته في تحسين فهم الطلاب للمفردات وزيادة قدرتهم على تذكرها بصورة ملحوظة. وتمتلك هذه المنصات الثلاث، بما تتميز به من خصائص متنوعة، إمكانيات كبيرة لدمجها في تعليم مفردات اللغة العربية في المدارس الإسلامية^٧.

على الرغم من أن العديد من الدراسات قد وثقت فاعلية الألعاب التفاعلية القائمة على التكنولوجيا في تعليم مفردات اللغة العربية بصورة عامة، فإن الدراسات التي تناولت تطبيقها بشكل خاص في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الثانية بتوبان لا تزال محدودة للغاية. وتمثل هذه الفجوة البحثية موضع اهتمام جاد، نظرًا إلى الواقع الفعلي في هذه المدرسة الذي يُظهر مشكلات مماثلة، تتمثل في ضعف إتقان الطلاب للمفردات، وقلة تنوع طرائق التدريس، وضعف توظيف التكنولوجيا بوصفها وسيلة لتعليم اللغة العربية. كما أن غياب البيانات التجريبية الموثوقة المتعلقة بفاعلية مدخل الألعاب التفاعلية في السياق الخاص لهذه المدرسة قد أدى إلى عدم تحقيق الجهود الرامية إلى تحسين جودة التعلم بصورة مثلى. ولذلك، أصبح من الضروري إجراء دراسة مصممة بصورة منهجية لقياس أثر استخدام الألعاب التفاعلية القائمة على التكنولوجيا في إتقان مفردات الطلاب في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الثانية بتوبان.

بناءً على ما سبق، تأتي هذه الدراسة بوصفها استجابة أكاديمية للمشكلات الواقعية التي تواجه تعليم اللغة العربية في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الثانية بتوبان، وفي الوقت نفسه إسهامًا في تطوير علم تعليم اللغة العربية. ومن الناحية النظرية، يُتوقع أن تُسهم هذه الدراسة في إثراء الأدبيات العلمية المتعلقة بدمج التعلم القائم على الألعاب والتلعيب في تعليم مفردات اللغة العربية في سياق المدارس الإسلامية الإندونيسية. أما من الناحية التطبيقية، فمن المؤمل أن تقدّم نتائج هذه الدراسة

^٧ Kebolegunaan Elemen and Permainan Kosa, "Usability of Gamification Elements in Arabic Vocabulary Using the Wordwall Application," ٢٠٢٥, ٣٥١-٦٤.

توصيات قائمة على الأدلة للمعلمين، ومطوّري المناهج، وصانعي السياسات التعليمية، في تصميم تعليم اللغة العربية بصورة أكثر ابتكاراً وفاعلية وملاءمةً.

وبناءً على ذلك، فإن السؤال الرئيس الذي تركز عليه هذه الدراسة هو: هل يوجد أثر ذو دلالة لاستخدام الألعاب التفاعلية القائمة على التكنولوجيا في إتقان مفردات الطلاب في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الثانية بتوبان ، وإلى أي مدى يسهم هذا المدخل في تحسين نتائج تعلّم مفردات اللغة العربية.

ب. أسئلة البحث

استنادًا إلى الخلفية وحدود المشكلة التي توضيحها، فإن صياغة المشكلة في هذه الدراسة هي:

١. كيف إتقان المفردات لدى تلاميذ الصف السابع في مدرسة المتوسطة

الحكومية الثانية توبان ؟

٢. ما تأثير استخدام الألعاب التفاعلية بشكل كبير على إتقان إتقان

المفردات لدى تلاميذ الصف السابع في مدرسة المتوسطة الحكومية

الثانية توبان؟

ج. أهداف البحث

استنادًا إلى صياغة المشكلة المذكورة أعلاه، فإن هدف هذا البحث هو:

١. معرفة وصف في إتقان المفردات لدى تلاميذ الصف السابع في مدرسة

المتوسطة الحكومية الثانية توبان استخدام الألعاب التفاعلية.

٢. معرفة أثر استخدام الألعاب التفاعلية بشكل كبير على إتقان إتقان المفردات

لدى تلاميذ الصف السابع في مدرسة المتوسطة الحكومية الثانية في توبان قبل

و بعد استخدام الألعاب التفاعلية.

د. فرود البحث

استنادًا إلى صياغة مشكلة البحث وأهدافه، فإن فرضيات هذه الدراسة تتمثل فيما يأتي:

١. الفرضية الصفرية: (H_0)

لا يوجد تأثير ذو دلالة إحصائية لاستخدام اللعبة التفاعلية في إتقان المفردات لدى تلاميذ الصف السابع في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الثانية في توبان.

٢. الفرضية البديلة: (H_1)

يوجد تأثير ذو دلالة إحصائية لاستخدام اللعبة التفاعلية في إتقان المفردات لدى تلاميذ الصف السابع في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الثانية في توبان .

هـ. أهمية البحث

١. أهمية النظرية

من المتوقع أن يثري هذا البحث الدراسات العلمية في مجال تعلم اللغة العربية، خاصة فيما يتعلق بتأثير الوسائط التفاعلية القائمة على الألعاب على إتقان المفردات.

٢. أهمية التطبيقية

أ. معلمي اللغة العربية:

مكن أن يكون هذا البحث مرجعا في اختيار وتطوير طرق التعلم والوسائط الشيقة والتفاعلية والمتوافقة مع احتياجات تلاميذ.

ب. لتلاميذ:

من المتوقع أن يكون هذا البحث قادرا على زيادة دافع التعلم، وتسهيل إتقان المفردات، وجعل عملية تعلم اللغة العربية أكثر متعة وذات مغزى.

ج. النسبة للمدرسة:

يمكن أن توفر نتائج هذه الدراسة مدخلات في الجهود المبذولة لتحسين جودة تعلم اللغة العربية من خلال استخدام الوسائط المبتكرة بما يتوافق مع تطور تكنولوجيا التعليم.

د. للمؤلف:

يعد هذا البحث وسيلة لتطبيق النظريات التي الحصول عليها خلال المحاضرات، وزيادة الخبرة في مجال البحث، وزيادة فهم استراتيجيات تعلم اللغة العربية، خاصة في جانب إتقان المفردات.

و. حدود البحث

في كتابة هذه الرسالة، يضع الباحث حدودًا للمشكلة من خلال التركيز على ما يلي:

١. يقتصر هذا البحث على أثر استخدام الألعاب التفاعلية في إتقان المفردات دون التطرق إلى الجوانب اللغوية الأخرى
٢. يقتصر موضوع البحث على تلاميذ الصف السابع بمدرسة المتوسطة الحكومية الثانية في توبان للعام الدراسي الحالي
٣. لا يشمل البحث المهارات اللغوية العربية الأخرى مثل الإستماع، والكلام، والقراءة، والكتابة.

ز. تحديد المصطلحات

١. الألعاب التفاعلية

في هذه الدراسة، تُستخدم الألعاب التفاعلية بوصفها وسيلةً تعليمية قائمة على التكنولوجيا تدمج عناصر التحدي، والمنافسة، والتغذية الراجعة المباشرة في عملية إتقان مفردات اللغة العربية. وتضع هذه الوسيلة المتعلمين في موقع الفاعل الرئيس الذي يتفاعل مباشرةً مع محتوى التعلم، وليس مجرد متلقٍ سلبي للمعلومات. ويرى غني أن التعلم الرقمي القائم على الألعاب قادر على تعزيز دافعية التعلم؛ لما يوفره من تحديات تنافسية وتغذية راجعة فورية. وفي السياق نفسه، يؤكد عارفين أن توظيف الألعاب في تعليم اللغة العربية يخلق بيئةً تعليمية إيجابية تسهم في تشجيع المشاركة النشطة وتعزيز فاعلية اكتساب المهارات اللغوية.

ومن الناحية الإجرائية، تتجسد الألعاب التفاعلية في هذه الدراسة في صورة أنشطة تعليمية رقمية صُمِّمت لتدريب الطلاب على مفردات اللغة العربية ضمن جلسات تعليمية منظّمة. وتُقاس فاعليتها من خلال مقارنة نتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدي؛ لمعرفة مدى إسهام استخدامها في تحسين مستوى إتقان الطلاب للمفردات.^٨

^٨ Erfiani Ramadanti and Zuhairansyah Arifin, "Strategi Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Kartu Bergambar Bagi Anak Usia Dini Dalam Bingkai Islami Dan

٢. المفردات

يشير إتقان المفردات في سياق هذه الدراسة إلى قدرة الطلاب على التعرف على المفردات العربية وفهمها واستخدامها بوصفها مادةً تعليمية. وتُعدّ المفردات عنصرًا أساسيًا في المهارات اللغوية، إذ تؤثر في مهارات الاستماع، والكلام، والقراءة، والكتابة. ولذلك، يُقصد بإتقان المفردات في هذه الدراسة مستوى كفاءة الطلاب في المفردات العربية التي يتم تدريسها. ويُقاس إتقان المفردات من خلال مقارنة درجات اختبار المفردات قبل تطبيق الألعاب التفاعلية وبعدها. ويتضمن هذا الاختبار أسئلةً تهدف إلى قياس فهم المفردات واستخدامها في سياق التعلم. وقد أظهرت نتائج الدراسات السابقة أن استخدام الوسائط التعليمية القائمة على الألعاب، مثل ووردوول، يوفر بيئةً تعليمية أكثر جذبًا ويسهم في تحسين إتقان الطلاب للمفردات. وبناءً على ذلك، فإن الارتفاع الملحوظ في درجات الاختبار البعدي للمفردات بعد تطبيق الألعاب التفاعلية يُعدّ مؤشرًا لنجاح إتقان المفردات في هذه الدراسة.

ح. الدراسات السابقة

١. بارهين و آخرون (٢٠٢٢)

في بحثه بعنوان تحسين إتقان المفردات العربية لتلاميذ مدرسة تسانوية باستخدام ألعاب Kuizpro-b.Arabic التفاعلية المستندة إلى Android ، وجد أن استخدام الألعاب التفاعلية Kuizpro-b.Arabic أكثر فاعلية في تحسين إتقان المفردات العربية من الطرق التقليدية. كان متوسط درجة الفصل التجريبي (٧٧,٢٠) أعلى من متوسط درجة الفئة الضابطة (٧١,٦٣). هذا يدل على أن هناك تأثيرًا كبيرًا لاستخدام الألعاب التفاعلية في تعلم المفردات.^٩

^٩ Perspektif Pakar Pendidikan,” *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education* ٤, no. ٢ (٢٠٢١): ١٧٣-٨٧.

^٩ Parihin et al., “Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Madrasah Tsanawiyah Menggunakan Game Interaktif Kuizpro-b.Arab Berbasis Android,” *Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan* ٥, no. ٢ (٢٠٢٢): ١٤٩-٥٨, <https://journal.rekarta.co.id/index.php/jartika>.

٢. أليفيا سري كاهياني (٢٠٢٣)

استخدم البحث الذي يحمل عنوان تأثير نموذج التعلم القائم على الألعاب على قدرة التلاميذ على إتقان المفردات العربية الفئة الثامنة مدرسة المتوسطة الحكومية بالو ستي تصميمًا لتجربة زائفة. أظهرت النتائج أنه لم يكن هناك تأثير معنوي لاستخدام ألعاب Wordwall على إتقان المفردات ، لأن قيمة دلالة اختبار ($0,05 > 0,486$) t . هذا دليل على أن فعالية وسائط الألعاب التفاعلية تتأثر أيضا بعوامل أخرى مثل تحفيز المعلم واستراتيجيته.^{١٠}

٣. نورهانيسة، حسموتي، وفتح العلوم (٢٠٢٥)

بحث حول استخدام تطبيق QuizWhizzer في تحسين إتقان المفردات العربية (مفردات) في ماجستير الشيخ يوسف سونجومياناسا باستخدام طريقة البحث العملي في الفصول الدراسية (PTK). أظهرت النتائج ارتفاعا في متوسط درجة الطالب من ٧٢,٦٩٪ إلى ٨٥,٠٠٪ (زيادة قدرها ١٢,٣١٪). تثبت هذه النتائج أن تطبيق QuizWhizzer فعال في تحسين إتقان المفردات مع تحسين التفاعل بين المعلم والطالب.^{١١}

٤. رزقي فريدة ماجد ودودونغ حمدون (٢٠٢٤)

في مقال مفردات التعلم من خلال Wordwall Media في زيادة الاهتمام بتعلم اللغة العربية في مدرسة المتوسطة الحكومية الثانية ماكيتان ، أظهرت نتائج الدراسة أن استخدام Wordwall يزيد من اهتمام تلاميذ بالتعلم. ارتفع متوسط درجة ما قبل الاختبار البالغ ٦٣,٩٦ إلى ٦٦,٨٦ في الاختبار اللاحق ، مع أهمية اختبار ($0,05 < 0,020$) t . هذا يعني أن الوسائط القائمة

^{١٠} aliffia sri Cahyani, "PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS GAME WORDWALL TERHADAP KEMAMPUAN PESERTA DIDIK DALAM PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA ARAB KELAS VIII MTsN ٢ KOTA PALU," *Accident Analysis and Prevention* ١٨٣, no. ٢ (٢٠٢٣): ١٥٣-٦٤.

^{١١} Nurhanisa Nurhanisa, Hasmawati Hasmawati, and Fatkhul Ulum, "Penggunaan Aplikasi Quizwhizzer Dalam Peningkatan Penguasaan Kosakata (Mufradat) Bahasa Arab," *Fondatia* ٩, no. ٢ (٢٠٢٥): ٣٥٢-٦٧, <https://doi.org/10.36088/fondatia.v9i2.0730>.

على الألعاب يمكن أن تكون بديلا فعالا لزيادة الاهتمام بالمفردات وإتقانها.

١٢

٥. لدية حبيبة الفادية، أمي حنيفة وتيريشيا أخدية (٢٠٢٥)

أظهرت دراسة بعنوان "بطاقات الصور في ألعاب الذاكرة: نهج تفاعلي لإتقان التلاميذ لمفردات في مدرسة المتوسطة الحكومية الأولى سيدوهارجو" نتائج مهمة. ينتج اختبار T للعينة المقترنة $0.05 < \text{sig. } 0.000$ ، مما يعني أن استخدام ألعاب الذاكرة مع بطاقات الصور فعال في تحسين إتقان المفردات وخلق جو تعليمي أكثر نشاطا ومتعة.^{١٣}

^{١٢} Majid and Dudung Hamdun, "Pembelajaran Mufradat Melalui Media Wordwall Dalam Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Arab Di MTsN ٢ Magetan."

^{١٣} Lidiyah Habibatul Fuadiyah, Umi Hanifah, and Theresia Akhadiyah, "Kartu Bergambar Dalam Permainan Memory Game: Pendekatan Interaktif Untuk Penguasaan Mufrodad Siswa," *JIIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* ٨, no. ٦ (٢٠٢٥): ٦٤٧٨-٨٣, <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i6.8239>.

جدول ١ الدراسات السابقة

رقم	اسم الباحث	عنوان البحث	معادلة	اختلاف
١	باريهين وآخرون (٢٠٢٢)	تحسين إتقان المفردات العربية لتلاميذ مدرسة المتوسطة باستخدام ألعاب Quiz-Arabic المستندة إلى Quiz Android	كلاهما يبحث عن استخدام الألعاب التفاعلية لتحسين إتقان مفردات.	كانت الوسائط المستخدمة هي تطبيق Quiz باللغة العربية ، بينما استخدمت هذه الدراسة Kahoot و Quizizz و Wordwall.
٢	أليفيا سري كاهياني (٢٠٢٣)	تأثير نموذج التعلم القائم على الألعاب Wordwall على قدرة التلاميذ على إتقان المفردات العربية الصف الثامن مدرسة المتوسطة الحكومية بالو ستي	ندرس معا تأثير وسائط الألعاب التفاعلية على إتقان مفردات تلاميذ مدرسة المتوسطة .	تظهر نتائج أبحاث أليفيا أنه لا يوجد تأثير كبير ، بينما من المتوقع أن تثبت هذه الدراسة أن هناك تأثيرا.
٣	نورهانيسة، حسمواتي وفتح العلوم (٢٠٢٥)	استخدام تطبيق QuizWhizzer في تحسين إتقان المفردات العربية (مفردات)	كلاهما يركز على زيادة إتقان الفرديات بالألعاب الرقمية.	تستخدم هذه الدراسة طرق QuizWhizzer و PTK ، بينما تستخدم هذه الدراسة تصميمًا تجريبيًا باستخدام Kahoot /

				/ Quizizz . Wordwall
٤	رزقي فريدة ماجد ودودونغ حمدون (٢٠٢٤)	مفردات التعلم من خلال Wordwall Media في زيادة الاهتمام بتعلم اللغة العربية في مدرسة المتوسطة الحكومية الثانية ماكيتان	كلاهما يستخدم Wordwall كوسيلة لتعلم المفردات.	تركز أبحاث ماجد بشكل أكبر على اهتمامات التعلم ، بينما يركز هذا البحث على إتقان المفردات.
٥	لدية حبيبة الفادية، أمي حنيفة وتيريسيا أخدية (٢٠٢٥)	بطاقات الصور في ألعاب الذاكرة: نهج تفاعلي لإتقان مفردات التلاميذ في مدرسة المتوسطة الحكومية الأولى سيدوأرجو	معا ندرس وسائط الألعاب التفاعلية في تعلم المفردات.	الوسائط المستخدمة هي على شكل بطاقات صور (ألعاب الذاكرة) ، بينما تركز هذه الدراسة على الألعاب الرقمية التفاعلية.

الفصل الثاني

الإطار النظري

البحث الأول: الألعاب التفاعلية

أ. تعريف الألعاب التفاعلية

الألعاب أو الألعاب هي نشاط يهدف إلى اكتساب مهارة معينة بطريقة ممتعة (أحمد، ٢٠١٧). بينما التفاعلية هي ما يتعلق بالتواصل الثنائي الاتجاه/ شيء يتسم بالتفاعل المتبادل، حيث القيام بأفعال متبادلة، ويكون هناك نشاط متبادل وعلاقات متبادلة، بالإضافة إلى وجود ردود فعل (شاليخة، ٢٠١٦). لذا فإن مفهوم الألعاب التفاعلية هو نشاط يهدف إلى اكتساب المهارات والقدرات بطريقة ممتعة ويكون فيه تفاعل ثنائي مع وجود ردود فعل.^{١٤} يدرك الباحثون والمعلمون الإمكانيات التي توفرها التعلم القائم على اللعب لتعزيز المشاركة، والتحفيز، ونتائج التعلم في التعليم المبكر للأطفال. بدأت الأبحاث في استكشاف التأثيرات المعرفية والاجتماعية والعاطفية والسلوكية للتعلم القائم على اللعب، مما يبرز فعاليته في تعزيز مهارات التفكير النقدي، وحل المشكلات، والتعاون، والإبداع، والتمكين الرقمي (بارك وبارك، ٢٠٢١).^{١٥}

اللعبة التفاعلية هي وسيلة تعليمية رقمية تتيح للتلاميذ التفاعل مباشرة مع المحتوى من خلال أنشطة اللعب، حيث توجد قواعد وتحديات وتغذية راجعة وجماليات بصرية/سمعية تدعم التعلم. الألعاب التفاعلية ليست فقط سلبية، بل تحفز وتشارك التلاميذ بنشاط على سبيل المثال من خلال الاختبارات الرقمية، أو ألعاب المغامرات، أو الألعاب التعليمية المعتمدة على التطبيقات. تشير راتيه أنجارواني (٢٠٢٥) إلى أن الألعاب التفاعلية تعتبر

^{١٤} Indana nurul Setyowahyudi Rendi, Tirtayani Luh Ayu, "Pengaruh Games Interaktif Wordwall Terhadap Kemampuan Mengenak Budaya Bali Anak Usia Taman Kanak-Kanak," n.d.

^{١٥} Manar S. Alotaibi, "Game-Based Learning in Early Childhood Education: A Systematic Review and Meta-Analysis," Frontiers in Psychology ١٥, no. April (٢٠٢٤).

ألعاباً رقمية (مثل ووردوال، كاهوت، كويز إيز) تُستخدم كوسيلة تعليمية لجعل التلاميذ أكثر نشاطاً في التعلم، خاصةً لمحتوى المفردات.^{١٦}

يمكن استخدام الوسائط المتعددة التفاعلية كوسيلة للتعلم، حيث تلعب دوراً في تعزيز فهم التلاميذ وتؤثر بشكل إيجابي على تحسين نتائج تعلمهم (بانجايان وآخرون، ٢٠٢٠). تعتبر الألعاب التفاعلية واحدة من الطرق الفعالة لزيادة اهتمام التلاميذ وتحفيزهم ونشاطهم. لدمج لعبة من خلال الوسائط المتعددة التفاعلية، يجب على المعلم مراعاة التوافق بين المحتوى واللعبة (نورجاناه وسومارمي، ٢٠٢٠؛ وولانداري وآخرون، ٢٠١٧). إن استخدام تطبيقات الألعاب التفاعلية لا يفيد المعلمين فحسب، بل أيضاً التلاميذ، حيث تصميم هذه التطبيقات لتكون جذابة قدر الإمكان للتلاميذ، مما يجعل التعلم ممتعاً ويؤثر على اهتمام التلاميذ ونتائج تعلمهم.^{١٧}

يمكن أن تعزز الألعاب اهتمام التلاميذ ودافعهم للتعلم، حيث يمكن أن تكون الألعاب المستخدمة عبارة عن ألعاب عبر الإنترنت، أو تفاعلات مع أشياء مادية، أو حتى ألعاب جماعية. تعتبر هذه الطريقة مجرد دعم إضافي في عملية التعلم ولا يمكن أن تحل محل التعلم بشكل كامل. الألعاب هي واحدة من الوسائط الجذابة في القرن الحادي والعشرين والتي تتمتع بمعدل استهلاك مرتفع بين جميع الفئات بما في ذلك التلاميذ، على عكس الطرق الأخرى مثل السرد، والتعلم، والوسائل البصرية. في الألعاب، يمتلك اللاعبون خيارات وإجراءات تحفزهم. إن تعزيز عقلية النمو لدى اللاعبين الذين يصبحون أكثر تحفيزاً للتعلم، وتحقيق الأهداف، وتطويرها هو وظيفة الألعاب التي يمكن استخدامها لتعزيز احتفاظ التلاميذ بالمعرفة.^{١٨}

^{١٦} Ratih Anjarwani, Rita Kusumah, and N I Nurahman, "ANALISIS PEMANFAATAN GAME INTERAKTIF TERHADAP PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA MATERI KOSA KATA BAKU DAN TIDAK BAKU DI KELAS V SDN SEDONG KIDUL ANALYSIS OF THE USE OF INTERACTIVE GAMES IN LEARNING INDONESIAN LANGUAGE ON STANDARD AND NON-STANDARD VOCABULARY M" ٤ (٢٠٢٥): ٥٥٨-٦٦.

^{١٧} I Gusti Ayu Bintang Setya Dewi and Ni Nyoman Ganing, "Multimedia Interaktif Berbasis Game Edukasi Dua Dimensi Pada Muatan Bahasa Inggris Materi Pengenalan Kosa Kata," Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan ٦, no. ١ (٢٠٢٢): ٨١-٨٧.

^{١٨} Tria Budi Septiani, "Relevansi Metode Game Based Learning Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," AL-MUADDIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan ٧, no. ١ (٢٠٢٥): ١٧٥-٨٥, <https://doi.org/10.46773/muaddib.v7i1.1491>.

الفرق بين الألعاب العادية والألعاب التفاعلية يكمن في الأهداف والمحتوى والدور الذي تلعبه في عملية التعلم. الألعاب العادية عادة ما تركز فقط على الترفيه. يشارك اللاعبون من أجل الحصول على المتعة، أو ملء أوقات الفراغ، أو ببساطة لتحقيق الانتصار. المحتوى في الألعاب العادية غالبًا ما لا يرتبط بمادة التعلم، بل يتكون من قصص، مغامرات، رياضات، أو أنشطة ترفيهية أخرى. كما أن التغذية الراجعة المقدمة تقتصر على النقاط، المستويات، أو الجوائز البصرية دون أي علاقة بتحسين المعرفة.

على العكس من ذلك، تصميم الألعاب التفاعلية ليس فقط كوسيلة للترفيه، ولكن أيضًا كوسيلة تعليمية (تعليمية ترفيهية). تحتوي هذه الألعاب على مواد تعليمية تقديمها في شكل أنشطة لعب، مثل الاختبارات الرقمية، وألعاب مطابقة المفردات، أو ألعاب الذاكرة القائمة على البطاقات. الهدف هو تشجيع المشاركة النشطة للتلاميذ في عملية التعلم. في الألعاب التفاعلية، لا يسعى اللاعبون فقط لتحقيق النقاط، ولكنهم أيضًا يتفاعلون بوعي مع المواد التي دراستها. بالإضافة إلى ذلك، توفر الألعاب التفاعلية ملاحظات تعليمية. سيعرف التلاميذ على الفور الإجابات الصحيحة أو الخاطئة، حتى في بعض التطبيقات تقديم تفسيرات موجزة تعزز الفهم. وبالتالي، فإن الألعاب التفاعلية لا تزيد من تحفيز التلاميذ ومشاركتهم فحسب، بل تساعدهم أيضًا على تذكر المادة لفترة أطول واستخدامها في سياقات التعلم الحقيقية.

تشمل أمثلة الألعاب الشائعة Mobile Legends أو Free Fire أو Candy Crush وهي ترفيهية بحتة. وفي الوقت نفسه، يمكن استخدام الألعاب التفاعلية مثل Kahoot و Quizizz و Wordwall وألعاب الذاكرة القائمة على البطاقات كوسائط تعليمية ممتعة مع زيادة إتقان المفردات.

ب. أنواع الألعاب التفاعلية

بعد فهم مفهوم الألعاب التفاعلية، من المهم تصنيف أنواعها لتسهيل تطبيقها في التعليم. تتمتع الألعاب التفاعلية في عالم التعليم بأشكال متنوعة، سواء من حيث الوسائط أو أساليب التعلم. وفقًا لما ذكره الموفو والقرشي (٢٠٢٥)، يمكن تصنيف الألعاب التفاعلية

إلى فئتين رئيسيتين، وهما الألعاب الرقمية والألعاب غير الرقمية. كلاهما يهدف إلى زيادة مشاركة المتعلمين، على الرغم من اختلافهما في الوسائل والتقنيات المستخدمة:

أ) الألعاب التفاعلية الرقمية

اللعبة الرقمية هي لعبة تعتمد على تكنولوجيا الكمبيوتر أو الأجهزة المحمولة. هذه الوسيلة تحظى بشعبية كبيرة في التعلم الحديث لأنها تتناسب مع خصائص الجيل الرقمي الذي اعتاد على استخدام الأجهزة. بعض الأمثلة على الألعاب الرقمية التفاعلية التي تُستخدم غالبًا في تعليم اللغات هي:

١. كاهوت: تطبيق اختبار عبر الإنترنت قائم على المنافسة في الوقت الفعلي. يجيب التلاميذ على الأسئلة من خلال الهواتف الذكية أو أجهزة الكمبيوتر المحمولة ، عرض النتائج على الفور في شكل درجات ولوحات المتصدرين. هذا يثير الروح التنافسية للتلاميذ.^{١٩}

٢. اختبار كوييزسز: تطبيق اختبار على شبكة الإنترنت بمظهر رسومي جذاب. يوفر كوييز ملاحظات فورية ، ويحتوي على ميزة وضع الواجب المنزلي التي تسمح للتلاميذ بالعمل على الأسئلة خارج ساعات الفصل. ٣. تطبيق ووردوال: منصة رقمية توفر أشكالًا مختلفة من الألعاب ، مثل المطابقة والعجلة العشوائية والاختبارات والجناس الناقصة. يمكن للمدرسين ضبط المحتوى وفقًا للمادة ، على سبيل المثال مفردات اللغة العربية.^{٢٠}

تتمثل ميزة الألعاب الرقمية في أنها يمكن أن تخلق جوا تعليميا ممتعا ، وتقدم ملاحظات سريعة، ومرنة في الاستخدام في كل من التعلم وجها لوجه وعبر الإنترنت. في هذه الدراسة، اختيار استخدام كاهوت و كوييز و ووردوال لأنه

^{١٩} Ma'arif Syamsul. Novina Inka Rahmawati, Vivi Nurhidayati, Mujiburrahman, Suparmanto, "Arabiyyah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Dan Ilmu Kebahasaaraban," *Ta'bir Al-Arabiyyah* ٢, no. ١ (٢٠٢٤): ٢٥-٣٥.

^{٢٠} Mohamad Rian Liputo et al., "Respon Peserta Didik Terhadap Penggunaan Aplikasi Wordwall Dalam Pembelajaran Bahasa Arab," *Al-Kilmah* ٢, no. ٢ (٢٠٢٣): ٧٢-٨٣, <https://doi.org/10.58194/alkilmah.v2i2.1852>.

كان متوافقا مع خصائص تلاميذ مدرسة المتوسطة الحكومية الثانية في توبان الذين هم على دراية بالتكنولوجيا الرقمية.

أ. الألعاب التفاعلية غير الرقمية

بالإضافة إلى كونها قائمة على التكنولوجيا، يمكن أن تكون الألعاب التفاعلية أيضًا ألعابًا يدوية لا تتطلب أجهزة إلكترونية. لا يزال هذا النوع ذا صلة لأنه قادر على إشراك إبداع التلاميذ والمعلمين بشكل مباشر. ومن الأمثلة على ذلك:

١. لعبة الذاكرة باستخدام بطاقات مصورة، حيث يُطلب من التلاميذ مطابقة الصور مع معاني المفردات،
٢. لعبة لوحية تعليمية، مثل لعبة الثعبان والسلم للمفردات، حيث يترافق كل خطوة مع تحدي سؤال في اللغة العربية،
٣. ألعاب تقمص الأدوار، وهي ألعاب تشجع التلاميذ على استخدام المفردات في محادثات بسيطة.

رحمة (٢٠٢٥) أن ألعاب الورق المصورة يمكن أن تعزز بشكل كبير من إتقان المفردات لدى التلاميذ. تتمثل ميزة الألعاب غير الرقمية في أنها لا تتطلب الوصول إلى الإنترنت أو الأجهزة الرقمية، مما يجعلها قابلة للاستخدام في المدارس التي تعاني من نقص في المرافق التكنولوجية. ومع ذلك، فإن عيبها هو أنها أقل عملية مقارنة بالمنصات الرقمية التي تقدم تنوعًا أكبر.^{٢١}

ت) الألعاب التفاعلية القائمة على الاختبار

تعتبر الألعاب القائمة على المسابقات نوعًا يركز على المنافسة في الإجابة على الأسئلة بسرعة ودقة. يتناسب هذا التنسيق بشكل كبير مع اختبار إتقان المفردات، بما

^{٢١} Farha Salsabila Rahma and Achmad Tohe, "Penggunaan Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas IX SMP," Journal of Language Literature and Arts ٥, no. ٥ (٢٠٢٥): ٥٨٢-٩٢.

في ذلك مفردات اللغة العربية. وفقاً لنوفينا وآخرين (٢٠٢٤)، فإن استخدام كاهوت كوسيلة لتقييم المفردات يمكن أن يعزز الدافع والنشاط لدى التلاميذ في الإجابة على الأسئلة.^{٢٢}

الألعاب القائمة على الاختبارات ليست دائماً رقمية. بالإضافة إلى كاهوت وكويز، يمكن للمعلمين أيضاً إنشاء اختبارات يدوية باستخدام السبورة، بطاقات الأسئلة، أو لوحات الاختبارات. الهدف يبقى كما هو، وهو تحفيز حماس التلاميذ للتعلم من خلال أجواء تنافسية صحية.

أ) الألعاب التفاعلية القائمة على البطاقات

تعتبر الألعاب القائمة على البطاقات واحدة من أكثر الأشكال غير الرقمية استخداماً في تعلم اللغات. يمكن أن تكون البطاقات عبارة عن مفردات، أو صور، أو مرادفات وأضداد يجب مطابقتها. هذا النوع من الألعاب فعال جداً في تعزيز ذاكرة التلاميذ تجاه المفردات. من الأمثلة الشائعة المستخدمة هي بطاقات المطابقة (مطابقة الكلمات مع الصور) وبطاقات الذاكرة (البحث عن الأزواج المناسبة من الكلمات).

ج. مزايا و عيوب الألعاب التفاعلية

تتمتع كل وسيلة تعليمية بمزايا وعيوب، ولا يُستثنى من ذلك الألعاب التفاعلية. كأحد أشكال الابتكار في مجال التعليم، تُعتبر الألعاب التفاعلية قادرة على توفير بيئة تعليمية أكثر متعة وتعزيز المشاركة النشطة للتلاميذ. وهذا يؤكد أن استخدام الألعاب الرقمية يمكن أن يُعزز الدافع ونتائج تعلم المفردات لدى التلاميذ. من ناحية أخرى، يُظهر أيضاً أن تطبيق الألعاب التفاعلية ليس خالياً من القيود، مثل الحاجة إلى مرافق تكنولوجية، ومهارات المعلمين، بالإضافة إلى قيود الوقت في عملية

^{٢٢} Mohammad Rizqi Alif Syuhada' and Ubaid Ridho, "Penelitian Linguistik Modern Tentang Mufradat," *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* ٣, no. ١ (٢٠٢٥): ٢١-٣١, <https://doi.org/10.59829/9w4ysq04>.

التعلم.^{٢٣} لذلك، من المهم دراسة مزايا وعيوب الألعاب التفاعلية بشكل متوازن لضمان استخدامها بشكل أكثر فعالية في التعليم، خاصة في تعلم مفردات اللغة العربية.

فيما يلي بعض مزايا الألعاب التفاعلية:

أ. يسمح التعلم القائم على الألعاب بالتعلم النشط ، ويزيد من اهتمام التلاميذ ومشاركتهم ، والحصول على تعليقات سريعة للتلاميذ
ب. إن مشاركة التلاميذ بشكل كبير في حل المشكلات أثناء اللعب ستعمل على تطوير مهارات التفكير النقدي لديهم (كوسوما وآخرون، ٢٠٢٢)،

ج. يمكن أن يكون له تأثير إيجابي على الأداء الأكاديمي للتلاميذ، ومهارات حل المشكلات، ودافع التعلم لدى التلاميذ (باروتا وآخرون، ٢٠١٣)،

د. التعلم أكثر تفاعلية ومتعة،

هـ. في بعض الحالات، يمكن للألعاب أن تبني حوارًا وتكسر الحواجز الاجتماعية والثقافية

و. إزالة الملل من التعلم، حيث إجراء التعلم من خلال اللعب (جيتتا و آخرون ٢٠٢١)،

ز. تحسين المهارات المختلفة،

ومع ذلك، بالإضافة إلى مزايا التعلم القائم على الألعاب، فإنه يحتوي أيضًا على بعض العيوب، منها:

أ. معقد ويستغرق وقتًا طويلاً في عملية تصنيعه

ب. ليس جميع المعلمين يمتلكون المهارات اللازمة لإنشاء الألعاب، لذا من الضروري الالتحاق بدورات معينة

^{٢٣} Sri Wahyuning and Sri Wahyuning, "Pembelajaran Ipa Interaktif Dengan Game Based Learning" ٤, no. ٢ (٢٠٢٢).

ج. تؤدي أجواء الفصل الدراسي التي تكون نشطة بشكل مفرط

أحياناً إلى حدوث ضجيج مما يجعلها غير ملائمة

د. يتطلب الامر أدوات وآلات إضافية

استناداً إلى ما ذكره أعلاه، يمكن استنتاج أن الألعاب التفاعلية تتمتع بمزيد من المزايا مقارنةً بعيوبها. لا تقتصر هذه الوسيلة على تعزيز الدافع والمشاركة النشطة للمتعلمين فحسب، بل إنها أيضاً فعالة في تعزيز إتقان المفردات من خلال بيئة تعليمية ممتعة. ومع ذلك، يجب على المعلم أن يأخذ في اعتباره القيود الموجودة، خاصة فيما يتعلق بالمرافق، ومهارات إدارة الصف، وفعالية الوقت لضمان تطبيق الألعاب التفاعلية بشكل مثالي. من خلال فهم هذه المزايا والعيوب، يمكن للمعلم أن يكون أكثر حكمة في اختيار الاستراتيجيات المناسبة وفقاً لظروف التلاميذ. بعد ذلك، سيتم توجيه النقاش نحو خصائص الألعاب التفاعلية كأساس لفهم الخصائص الخاصة لهذه الوسيلة في سياق تعلم اللغة العربية.

د. صلة بتعلم اللغة العربية

تُعتبر الألعاب التفاعلية ذات أهمية كبيرة في تعزيز مهارات اللغة لدى التلاميذ، خاصة في تعلم اللغة العربية. إن إتقان المفردات كأساس لمهارات اللغة غالباً ما يُشكل تحدياً للتلاميذ في المدارس المتوسطة بسبب الطرق التعليمية التقليدية. في هذا السياق، تأتي الألعاب التفاعلية كحل لخلق بيئة تعليمية أكثر جذباً وتفاعلية.

تؤكد ديفيتريانا وويجيراهايو (٢٠٢٥) أن تطبيق كاهوت أثبت فعاليته في جعل تعلم المفردات أكثر متعة وفعالية في الحفاظ على المفردات التي تعلمها.^{٢٤} يتماشى هذا مع ما ذكره براستي وي وليستاري (٢٠٢٥) حيث أشارا إلى أن التعلم القائم على الألعاب الرقمية لعب دوراً في تعزيز احتفاظ التلاميذ بالمفردات، وزيادة

^{٢٤} Annisa Devitriana, "Engaging Interactive Kahoot Application for Vocabulary Mastery and Students' Motivation" ٩, no. ١ (٢٠٢٥): ١٨-٣٣.

الدافع، وتعزيز المشاركة النشطة. بعبارة أخرى، يمكن للألعاب التفاعلية تحويل عملية تعلم المفردات التي كانت تعتمد سابقًا على الحفظ إلى تجربة تعليمية تطبيقية ومليئة بالمشاركة.^{٢٥} في سياق هذه الدراسة، يُعتبر استخدام كاهوت، كوييز، ووردوال ليس فقط أداة لمساعدة التلاميذ على تذكر المفردات، بل يعزز أيضًا تطوير أربع مهارات في اللغة. أولاً، يمكن تحسين مهارة الاستماع من خلال الألعاب الصوتية، مثل الاختبارات التي تتطلب من التلاميذ مطابقة الكلمات بالأصوات التي يسمعونها. ثانيًا، تتطور مهارة التحدث من خلال الأنشطة المنافسة الشفوية أو تمثيل الأدوار البسيطة باستخدام المفردات التي تعلمها. ثالثًا، تدريب مهارة القراءة عندما يتعين على التلاميذ فهم الكلمات أو العبارات التي تظهر في الألعاب النصية مثل ألعاب المطابقة. رابعًا، تُعزز مهارة الكتابة من خلال الألعاب التي تتطلب ملء الفراغات، مما يستدعي من التلاميذ كتابة المفردات بالتهجئة والسياق الصحيح.

أثبتت بيليندا وآخرون (٢٠٢٤) أن استخدام تطبيق كاهوت لدى تلاميذ المدارس الإعدادية يمكن أن يعزز من إتقانهم للمفردات، بالإضافة إلى تحفيزهم ليكونوا أكثر نشاطًا في عملية التعلم.^{٢٦} يتماشى هذا مع حالة تلاميذ الصف السابع في مدرسة المتوسطة الحكومية الثامنة في توبان الذين يميلون إلى أن يكونوا أكثر حماسًا عندما تقديم التعلم في شكل ألعاب رقمية تنافسية. وبالتالي، فإن الألعاب التفاعلية لا تعزز فقط إتقان المفردات، بل تسهم أيضًا بشكل ملموس في تطوير مهارات اللغة لدى التلاميذ بشكل شامل.

بالإضافة إلى ذلك، تعتبر الألعاب التفاعلية ذات صلة أيضًا لأنها قادرة على استيعاب أنماط التعلم المختلفة للتلاميذ. يجد بعض التلاميذ أنه من الأسهل تذكر المفردات من خلال المرئيات (الصور والألوان)، والبعض الآخر من خلال الصوت

^{٢٥} Tria Dewi Lestari Fitri Dwi Prastiwi, "Digital Game-Based Learning in Enhancing English Vocabulary: A Systematic Literature Review" ٤, no. ٢ (٢٠٢٥): ٣٤٩-٥٨.

^{٢٦} Mochtar Belinda, Mukrim, Wahyudin, "THE USE OF KAHOOT GAMES APPLICATION TO IMPROVE VOCABULARY MASTERY OF THE EIGHTH GRADE STUDENTS" ١٣, no. ٠١ (n.d.): ٩٣٥-٤٤.

(الصوت والنطق) ، والبعض الآخر من خلال الأنشطة الحركية مثل لعب الأدوار أو الاختبارات السريعة. يمكن للمنصات الرقمية مثل ووردوال و كويزز الجمع بين كل هذه الجوانب ، مما يسهل على التلاميذ فهم وتذكر واستخدام المفردات في سياقات مختلفة. يشير بحث مهيمين وتومز (٢٠٢٥) حول الوسائط المرئية إلى أن استخدام الصور أو الوسائط المرئية يدعم بشكل كبير فهم وذاكرة مفردات لتلاميذ الصف السابع.^{٢٧}

هذا يعني أنه كلما كان شكل عرض المفردات أكثر تنوعا، زادت احتمالية إتقان التلاميذ. هذا وفقا للشروط في مدرسة المتوسطة الحكومية الثانية في توبان حيث يحتاج تلاميذ الصف السابع إلى وسائط تجذب الانتباه مع تسهيل عملية تذكر الكلمات الجديدة. وبالتالي ، يمكن التأكيد على أن الألعاب التفاعلية لها أهمية قوية في تعلم مفردات اللغة العربية. لا تسهل هذه الوسائط إتقان المفردات بشكل أكثر فعالية فحسب ، بل تدعم أيضا تطوير المهارات اللغوية الأخرى. لذلك ، من المتوقع أن يكون استخدام Kahoot و Quizizz و Wordwall في هذه الدراسة استراتيجية تعليمية مناسبة في تحسين إتقان مفردات تلاميذ الصف السابع مدرسة المتوسطة الحكومية الثانية توبان ، وكذلك الإجابة على تحديات تعلم اللغة العربية التي اعتبرت رتيبة.

بالإضافة إلى إثراء المفردات، تلعب الألعاب التفاعلية أيضًا دورًا في تشكيل عادات التعلم الإيجابية. التلاميذ الذين كانوا سابقًا غير نشطين أصبحوا أكثر جرأة في المحاولة، ويجيبون بنشاط، ويتنافسون بشكل صحي مع زملائهم في الصف. إن هذا النوع من المشاركة مهم جدًا لأن تعلم اللغة لا يتطلب فقط الحفظ، بل أيضًا استخدام الكلمات في سياقات حقيقية. وبالتالي، فإن الألعاب

^{٢٧} Bin Baz Yogyakarta, Ayatullah Muhaimin, and Grean Thoms, "The Role of Visual Media in the Mastery of Arabic Vocabulary (Mufradat) for Grade VII Students of Salafiyah Wustho Islamic Centre" ٣, no. ٢ (٢٠٢٥): ٧٣-٨٤.

التفاعلية ليست مجرد وسيلة للترفيه، بل هي أداة تربوية تدعم تحقيق أهداف تعلم اللغة العربية في المدارس.

من خلال الشرح الذي تقديمه، يمكن استنتاج أن الألعاب التفاعلية تحتوي على أبعاد متعددة تجعلها ذات صلة في عملية التعلم. بدءًا من التعريف والاختلافات بينها وبين الألعاب العادية، وأنواعها المتنوعة التي يمكن استخدامها، بالإضافة إلى مزاياها وعيوبها، وصولاً إلى دورها وأهميتها في تطوير مهارات اللغة وإتقان المفردات. كل هذه المناقشات تؤكد أن الألعاب التفاعلية تُعتبر واحدة من وسائل التعلم المبتكرة التي يمكن أن تعزز الدافعية، والمشاركة الفعالة، ونتائج التعلم للتلاميذ، خاصة في إتقان مفردات اللغة العربية.

وبالتالي، فإن المناقشة حول الألعاب التفاعلية تشكل أساسًا مهمًا لفهم المتغيرات المستقلة في هذا البحث بعد ذلك، ستوجه المناقشة نحو مفهوم المفردات، الذي يعد متغيرًا تابعًا وأيضًا التركيز الرئيسي في البحث حول تحسين إتقان المفردات لدى تلاميذ الصف السابع في مدرسة المتوسطة الحكومية الثانية في توبان.

البحث الثاني: المفردات

أ. أهداف تعلم المفردات

تعتبر المفردات أحد المكونات الأساسية في تعلم اللغات، بما في ذلك اللغة العربية. بدون إتقان المفردات بشكل كافٍ، لن تتطور مهارات اللغة، سواء كانت استقبالية (الاستماع والقراءة) أو إنتاجية (التحدث والكتابة)، بشكل مثالي. المفردات هي جوهر اللغة، لأنه بدون المفردات، لا يمكن للفرد أن يعبر عن المعاني ويفهم الرسائل من الآخرين. وبالتالي، تحتل المفردات مكانة استراتيجية للغاية في عملية تعلم اللغة العربية.

إتقان المفردات يعد أساسًا رئيسيًا للمتعلمين في فهم واستخدام اللغة العربية. من خلال المفردات، يمكن للمتعلمين التواصل في حياتهم اليومية، وفهم

النصوص، وتركيب الجمل، والمشاركة بنشاط في المحادثات. كلما زادت المفردات التي إتقانها، زادت فرص المتعلمين في تطوير مهارات اللغة الأخرى.^{٢٨} علاوة على ذلك، فإن إتقان المفردات يدعم تعلم اللغة العربية بشكل شامل. التلاميذ الذين يمتلكون مفردات كافية سيكونون أكثر قدرة على استيعاب المحتوى، والتكيف بسرعة مع المفردات الجديدة، بالإضافة إلى شعورهم بالثقة أكبر عند استخدام اللغة العربية، سواء في الحديث أو الكتابة.

وفقاً لمهيب عبد الوهاب (في أسس تعليم اللغة العربية)، فإن الهدف الرئيسي من تعلم المفردات هو كما يلي:^{٢٩}

أ) تقديم مفردات جديدة للتلاميذ، سواء من خلال أنشطة القراءة أو الاستماع

ب) تدريب المتعلمين على نطق المفردات بشكل صحيح، لأن النطق الدقيق سيساهم في تعزيز مهارات التحدث والقراءة.

ج) فهم معنى المفردات، سواء من الناحية الدلالية أو المعجمية (بغض النظر عن السياق)، وكذلك المعنى الدلالي والنحوي عند استخدامها في جمل معينة

د) استخدام المفردات في التعبير الشفهي والكتابي بدقة وفقاً للسياق بصفتي باحثاً، أدرك أن تعلم المفردات يلعب دوراً بالغ الأهمية في إتقان اللغة العربية. فالمفردات لا تعمل فقط كمجموعة من الكلمات التي حفظها، بل تعتبر أيضاً الأداة الرئيسية لفهم المعاني واستخدامها في سياق التواصل الحقيقي. وبالتالي، فإن هدف تعلم المفردات لا يتوقف عند مرحلة تقديم كلمات جديدة وتدريب النطق، بل يشمل

^{٢٨} Maswan Ahmadi, "Teknik Pembelajaran Mufradat Dalam Perspektif Teori Belajar Edward Lee Thorndike," n.d.

^{٢٩} Muhbib Abdul Wahab, "Model Pengembangan Pembelajaran Mufradat," *MIMBAR : Jurnal Agama Dan Budaya* ٢٣ (٢٠٠٦): ١٠-١٥.

أيضًا مساعدة التلاميذ على فهم معاني الكلمات بدقة واستخدامها بشكل صحيح في التواصل الشفهي والكتابي.

التأكيد على أن تعلم المفردات ليس مجرد نشاط للحفظ، بل هو عملية لفهم المعاني، والفروق الدلالية، بالإضافة إلى الوظائف النحوية المرتبطة بالكلمة. يجب أن يكون إتقان المفردات موجّهًا نحو السياق التواصل، بحيث لا يقتصر الأمر على قدرة المتعلمين على ذكر معنى الكلمة فحسب، بل يجب أن يكونوا أيضًا بارعين في استخدامها في جمل مناسبة.^{٣٠} وبالتالي، تلعب المفردات دورًا كجسر يربط بين الكفاءة اللغوية والكفاءة التواصلية.

لذلك، يجب تصميم تدريس المفردات بشكل منهجي لدعم القدرة على استخدام اللغة بشكل عملي وشامل. يجب على معلمي اللغة العربية دمج استراتيجيات متنوعة، مثل استخدام الوسائط البصرية، وبطاقات المفردات، والوسائط السمعية والبصرية، بالإضافة إلى تمارين المحادثة، حتى لا يكتسب التلاميذ مفردات جديدة فحسب، بل يكونوا قادرين أيضًا على استخدامها في سياقات مختلفة. يتماشى هذا مع وجهة نظر نايشن (٢٠٠١) بأن التعلم الفعال للمفردات يجب أن يأخذ في الاعتبار أربعة جوانب، وهي: (١) شكل الكلمة، (٢) معنى الكلمة، (٣) استخدام الكلمة في السياق، و(٤) التعزيز من خلال التكرار والتمارين.

وفقًا لأوريل باهردين، فإن دراسة المفردات ليست مجرد فهم معانيها. هناك ستة جوانب مهمة يجب أن يأخذها في الاعتبار كل شخص يرغب في إتقان المفردات، وهي:

(أ) قدرة على نطق المفردات بشكل صحيح

^{٣٠} Muhammad Rizal Rizqi، "تعليم المفردات للمبتدئين بالمدخل السياقي-١٠٥: (٢٠٢٥) ١، no. ٦، *Al-Fakkar*،

٣٠، <https://doi.org/10.52166/alf.v6i1.8280>.

ب) معرفة معنى المفردات المذكورة

ج) قادر على استخدامه في جملة

د) قادر على استخدامه في السياق المناسب

هـ) قادر على تهجئة وكتابته بشكل صحيح

و) معرفة أصل أو إيتيمولوجيا الكلمة

تظهر الجوانب الستة أن تعلم المفردات لا يمكن اعتباره ببساطة مجرد نشاط لحفظ معاني الكلمات. بل، يجب أن تعلم المفردات بشكل شامل حتى يتمكن التلاميذ من إتقان اللغة بشكل نشط وتواصلي. كوني باحثة، أستنتج أن تعلم المفردات يجب أن يتجاوز مجرد فهم المعاني. يجب أن تشمل تعليم المفردات جوانب النطق، والكتابة، وتطبيق الكلمات في الجمل والسياقات المناسبة. من خلال هذا النهج، لا يكتسب التلاميذ المفردات بشكل سلبى فحسب، بل يصبحون قادرين أيضاً على استخدامها بشكل نشط في المحادثات والكتابات.

وبالتالي، يجب أن يتضمن تعلم المفردات بشكل شامل وفعال دمج عدة مهارات في آن واحد، وهي مهارة الاستماع (للتعرف على النطق الصحيح)، ومهارة التحدث (لاستخدامها شفهيًا)، ومهارة القراءة (لفهم استخدامها في النصوص)، بالإضافة إلى مهارة الكتابة (لتدوينها في شكل مكتوب). إن هذا النهج التكاملي هو الذي سيزود التلاميذ بالقدرة على التواصل باللغة العربية بشكل أفضل وأكثر استمرارية.

ب. استراتيجيات التعلم من المفردات

تعتبر دراسة المفردات من الأمور الهامة، حيث إن المفردات تمثل الأساس والمتطلبات الأساسية في تعلم اللغة العربية. في هذا السياق، لا يكفي مجرد حفظ المفردات، بل يُتوقع من المتعلمين أن يتمكنوا من إتقانها. يجب على المتعلمين أن

يكونوا قادرين على ترجمة أشكال المفردات المختلفة واستخدامها بشكل صحيح في جمل.^{٣١}

يشير مصطفى (٢٠١١: ٧٣) إلى أن الهدف من تعلم المفردات هو كما يلي:

(أ) تقديم مفردات جديدة للمتعلمين، سواء من خلال المواد القرائية أو الفهم السمعي
(ب) تدريب التلاميذ على نطق المفردات بشكل صحيح وجيد، لأن النطق الجيد والصحيح يؤدي إلى إتقان مهارات التحدث والقراءة بشكل جيد وصحيح أيضاً

(ج) فهم معنى المفردات، سواء من حيث الدلالة أو المعنى القاموسي (بشكل مستقل) أو عند استخدامها في سياق جمل معينة (المعنى الإيحائي والنحوي)

(د) قادر على تقدير واستخدام المفردات في التعبير الشفهي والكتابي بما يتناسب مع السياق الصحيح

وفقاً لثامه (في مصطفى وحامد، ٢٠١٢: ٦٩)، فإن المبادئ المتعلقة باختيار المفردات التي سيتم تعليمها للمتعلمين الأجانب (بخلاف الناطقين بالعربية) هي كما يلي:^{٣٢}

(أ) "التطور" تعني اختيار المفردات (المفردات) التي غالباً ما تستخدم
(ب) توازن (النطاق) يعني اختيار المفردات التي تُستخدم بشكل واسع في الدول العربية، أي أنها ليست مستخدمة فقط في بعض الدول العربية.

^{٣١} H Q Khansa, "Strategi Pembelajaran Bahasa Arab," *Prosiding Konfererensi Nasional Bahasa Arab* ١, no. ٢ (٢٠١٦): ٥٣-٦٢, <http://prosiding.arab-um.com/index.php/konasbara>.

^{٣٢} Dedi Mustofa, "Strategi Pembelajaran Bahasa Arab: Kemahiran Al-Kitābah (Arabic Learning Strategy: Writing Skills)," *Loghat Arabi : Jurnal Bahasa Arab Dan Pendidikan Bahasa Arab* ٢, no. ٢ (٢٠٢١): ١٧٣, <https://doi.org/10.36910/la.v2i2.30>.

(ج) مَتَاجِيَة (التوافر) تعني اختيار كلمات معينة ذات معاني محددة، وهي الكلمات المستخدمة في مجالات معينة.

(د) أَلْفَه (الألفة) تعني اختيار الكلمات المألوفة والمعروفة، وترك الكلمات التي نادراً ما تُستخدم. على سبيل المثال، كلمة "شمس" أكثر شهرة من كلمة "ذُكاء" على الرغم من أن المعنى متشابه

(هـ) سيمول (كوفيريج) تعني اختيار الكلمات التي يمكن استخدامها في مجالات متعددة، وليس مقتصرًا على مجال معين. على سبيل المثال، يُفضل اختيار كلمة "بيت" بدلاً من كلمة "منزل" لأنها أكثر شيوعاً.

(و) أهمية تعني اختيار الكلمات التي غالباً ما يحتاجها المتعلمون بدلاً من الكلمات التي قد لا تكون ضرورية أو نادراً ما تُستخدم.

(ز) تعني اختيار الكلمات العربية، أي اختيار الكلمات العربية حتى وإن كان هناك ما يقابلها في لغات أخرى. على سبيل المثال، اختيار كلمة هَاتِف بدلاً من تليفون، أو كلمة مِذْيَاع بدلاً من كلمة راديو.

يقسم مصطفى (٢٠١١: ٧٣-٧٦) استراتيجية التعلم المفردى إلى ثلاثة مستويات، وهي (أ) استراتيجية التعلم الأساسية (مبتدى)، (ب) استراتيجية التعلم المتوسطة (متقدم)، (ج) استراتيجية التعلم المتقدمة (متناظر).

(أ) استراتيجية تعلم المفردات للمستوى الأساسي (مبتدى)

يمكن استخدام استراتيجيات متعددة لتعلم المفردات في هذا المستوى، من بينها:^{٣٣}

١. باستخدام الغناء / الغناء ،

^{٣٣} Nur Fitriani Fatihah, "Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Pada Tingkat Dasar Di Mi Al-Khairiyah Jakarta Barat," *Mozaic : Islam Nusantara* ٩, no. ١ (٢٠٢٣): ١٤٢-٥٦, <https://doi.org/10.٤٧٧٧٦/mozaic.v٩i١.٦٨٥>.

٢. إظهار الكائن المعني مثل إحضار العينة أو الكائن الأصلي
٣. اطلب من التلاميذ القراءة بشكل متكرر
٤. الاستماع وتقليد القراءة.

استراتيجية تعلم المفردات للمستوى المتوسط (متوسط) ^{٣٤}

يمكن استخدام استراتيجيات تعلم المفردات في المستوى المتوسط بعدة طرق،
منها:

١. استخدام عروض الجسم
 ٢. كتابة الكلمات ،
 ٣. من خلال لعب الأدوار ،
 ٤. إعطاء معادلات الكلمات (المرادفات) ، وإعطاء النظراء (المتضادات)
 ٥. إعطاء الجمعيات معنى ،
 ٦. ذكر المعلم جذر الكلمة واشتقاقها (الكلمة التي تخضع للتغيير).
- ب) استراتيجية تعلم المفردات للمستوى المتقدم (المتقدم)
- استراتيجية تعلم المفردات على المستوى المتقدم تستخدم عدة استراتيجيات، من
بينه: ^{٣٥}

١. شرح معنى الكلمات من خلال شرح معناها ،
٢. البحث عن معنى الكلمات في القاموس ،
٣. خلط المفردات بحيث يصبح الترتيب الصحيح للكلمات ،
٤. وضع الكلمات على الجمل ،
٥. اختيار مثال جيد على المفردات للتلاميذ ،
٦. تجميع الجملة الصحيحة من عدة موحداث تقديمها،

^{٣٤} Zulkifli Zulkifli and Jumadi Jumadi, "Strategi Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Mahasiswa Ma'had Bilal Bin Rabah Sorong," *Jurnal Pendidikan Agama Islam* ١, no. ٢ (٢٠٢٢): ٧٧-٩٢, <https://doi.org/10.36232/jurnalpaida.v1i2.1468>.

^{٣٥} Khansa, "Strategi Pembelajaran Bahasa Arab."

٧. إعطاء حركات للكلمة ،

٨. ترجمة المفردات إلى اللغة الأم.

ج. أنواع تدريبات المفردات

يُعَدُّ تعليمُ المفرداتِ جانبًا أساسيًا في تعليم اللغة العربية، إذ تمثلُ المفرداتُ الأساسَ الذي تُبنى عليه سائرُ المهاراتِ اللغوية. فبدونِ امتلاكِ رصيدٍ لغويٍّ كافٍ، يصعبُ على المتعلمين فهمُ النصوص، وبناءُ التراكيب، والتواصلُ بفاعلية. ومن ثَمَّ، ينبغي تصميمُ تدريباتِ المفرداتِ تصميمًا منهجيًا وتواصلًا يراعي خصائصَ المتعلمين في المرحلة الابتدائية من تعلم اللغة.

ويرى إدروس مُحسِن بن عقيل أن تعليمَ مفرداتِ اللغة العربية في المرحلة الأولى يجب أن يركّز على العملياتِ المعرفية، ولا سيما التعرفُ إلى صيغِ الكلمات، وربطها بدلالاتها، وتعزيز الإدراكِ البصريِّ؛ بحيثُ يتمكنُ المتعلمون من بناءِ فهمٍ أوّلٍ راسخٍ قبل الانتقالِ إلى توظيفِ المفرداتِ توظيفًا إنتاجيًا في السياقاتِ التواصلية^{٣٦}. كما تُظهرُ الدراساتُ الحديثةُ أنّ تدريباتِ المفرداتِ التي تتضمنُ التعرفَ البصريَّ والتفاعلَ النشطَ تُسهمُ في تعزيز الاحتفاظِ بالمعلوماتِ في الذاكرة، فضلًا عن تنمية دافعية المتعلمين نحو التعلم^{٣٧}.

١. تدريباتُ التعرفِ على المفرداتِ (Recognition Vocabulary Exercises)

تُعَدُّ تدريباتُ التعرفِ المرحلة الأولى في تعليم المفردات، وتهدفُ إلى مساعدة المتعلمين على إدراكِ شكلِ الكلمةِ وصوتها ومعناها. ويُطلَقُ عليها أيضًا تدريباتُ المفرداتِ الاستقبالية، إذ تُركّزُ على تنمية القدرة على فهم الكلمة فهمًا سليماً قبلَ توظيفها توظيفًا إنتاجيًا في سياقِ الجملةِ أو الحوار. ومن أنواعِ تدريباتِ التعرفِ على المفرداتِ ما يأتي^{٣٨}:

^{٣٦} Idrus Muchsin bin Agil and Miftachul Taubah, "Implementation of the Cognitive Approach in the Analysis Singular-Plural Forms in Arabic Vocabulary Learning," n.d.

^{٣٧} Muhammad Fikri Fadli, Nuril Mufidah, and Idrus Muchsin bin Agil, "Pembelajaran Mufradat Melalui Media Digital Untuk Mahasiswa," n.d.

^{٣٨} Puti Randang Sari, Slamet Daroini, and Idrus Muchsin bin Agil, "Application of the Game To Be Detective to COMpose Interrogative Sentences in Learning Arabic," n.d.

أ) تدريب المطابقة (Matching Exercise)

يهدفُ هذا النوعُ من التدريباتِ إلى مطالبةِ المتعلمينَ بربطِ الكلمةِ بمعناها المناسبِ أو بالصورةِ الدالةِ عليها. ويُعدُّ تدريبُ المطابقةِ فعالاً في مساعدةِ المتعلمينَ على بناءِ علاقةٍ معرفيةٍ بينَ صورةِ الكلمةِ ومعناها من خلالِ التعزيزِ البصريِّ. وقد أشارتِ الدراساتُ التربويةُ إلى أنَّ تدريباتِ المطابقةِ المعتمدةَ على الوسائطِ التفاعليةِ تُسهمُ إسهاماً ملحوظاً في تعزيزِ قدرةِ المتعلمينَ على تذكرِ المفرداتِ والاحتفاظِ بها^{٣٩}.

ب) تدريب الاختيار من متعدد (Multiple Choice Exercise)

يقومُ هذا النوعُ من التدريباتِ على مطالبةِ المتعلمينَ باختيارِ المعنى الصحيحِ للكلمةِ من بينِ عدَّةِ بدائلٍ مُقترحة. ويُعدُّ تدريبُ الاختيارِ من متعددٍ مناسباً في المرحلةِ الأولى من تعلُّمِ المفرداتِ، نظراً لبساطتهِ وتنظيمه الواضح، فضلاً عن سهولةِ دمجهِ في الوسائطِ التعليميةِ الرقميةِ، مثلَ الاختباراتِ أو الاستبياناتِ الإلكترونية^{٤٠}.

ج) تدريب الربط بين الكلمة والصورة (Word-Image Association Exercise)

يقومُ هذا التدريبُ على ربطِ المفرداتِ بتمثيلاتٍ بصريةٍ كالصُّورِ أو الرسومِ التوضيحية. ويُسهمُ توظيفُ الصُّورِ في مساعدةِ المتعلمينَ على إدراكِ معاني الكلماتِ إدراكاً سياقياً، كما يُعزِّزُ تثبيتها في الذاكرة من خلالِ التكاملِ بينَ المدخلاتِ البصريةِ واللفظيةِ ضمنَ العملياتِ المعرفية^{٤١}.

٢. مرحلة تعزيز المفردات (Reinforcement Stage)

^{٣٩} Amal Abdullah Alhebsi and Nada Gamlo, "The Effects of Mobile Game-Based Learning on Saudi EFL Foundation Year Students' Vocabulary Acquisition," n.d.

^{٤٠} Lovandri Dwanda Putra et al., "Pemanfaatan Wordwall Pada Model Game Based Learning Terhadap Digitalisasi Pendidikan Sekolah Dasar," n.d.

^{٤١} Retisfa Khairanis and Muhammad Aldi, "The Use of Interactive Digital Media as a Strategy to Strengthen Arabic Vocabulary in Students at SD IT Kautsar Ilmi Sijunjung," n.d.

تهدفُ مرحلةُ التعزيزِ إلى تعميقِ فهمِ المتعلمينَ لمعاني المفرداتِ من خلالِ توظيفِها في سياقِ جملٍ بسيطةٍ وذاتِ دلالة. ويُعدُّ تنويعُ أنماطِ التدريباتِ في هذه المرحلةِ أمرًا ضروريًّا من أجلِ ترسيخِ المفرداتِ في الذاكرةِ طويلةِ المدى، بما يُسهِّمُ في ثباتِ التعلُّمِ واستمرارِيته^{٤٢}.

وتتنوَّعُ صيغُ التدريباتِ المستخدمةِ في هذه المرحلة، ومن أبرزها:

- أ) ملءُ الفراغاتِ في الجمل،
- ب) ترتيبُ الحروفِ لتكوينِ كلمةٍ صحيحة،
- ج) ترتيبُ الكلماتِ لتشكيلِ جملةٍ بسيطةٍ ذاتِ معنى،
- د) تصنيفُ المفرداتِ وفقَ موضوعاتٍ معيَّنة.

وقد نُفِّذت هذه التدريباتُ من خلالِ توظيفِ منصَّتي ووردوول و كوييزر باستخدامِ خاصِّيَّتي ميسينغ وورد. وتُثبتُ الممارساتُ التربويَّةُ أنَّ هذا النمطَ من التدريباتِ السياقيةِ فعَّالٌ في تعزيزِ فهمِ معاني المفرداتِ، إذ لا يقتصرُ دورُ المتعلمينَ على الحفظِ الآليِّ، بل يمتدُّ إلى توظيفِ الكلماتِ في سياقاتٍ دلاليةٍ واقعية^{٤٣}.

٣. مرحلةُ إنتاجِ المفرداتِ (Production Stage)

تُعدُّ مرحلةُ الإنتاجِ مرحلةَ الاستخدامِ النشطِ للمفرداتِ من قِبَلِ المتعلمينَ، حيثُ يصبحُ المتعلمُ قادرًا على توظيفِ المفرداتِ توظيفًا مستقلًّا في جملٍ بسيطةٍ ذاتِ معنى. وتكتسبُ هذه المرحلةُ أهميَّتها من كونِ المفرداتِ التي تُستخدَمُ استعمالًا فعليًّا تتمتَّعُ بدرجةِ ثباتٍ أعلى في الذاكرةِ مقارنةً بالمفرداتِ التي يقتصرُ تعلُّمُها على الحفظِ المجرد.

وتشملُ صيغُ تدريباتِ الإنتاجِ ما يأتي:

- أ) تكوينُ جملٍ بسيطة،
- ب) ألعابُ تخمينِ الكلمات،

^{٤٢} Naomi Lyraa et al., "Penggunaan Teknologi Seluler Untuk Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Dalam Pendidikan Jarak Jauh," n.d.

^{٤٣} Retisfa Khairanis and Muhammad Aldi, "Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Melalui Teknik Latihan Pola Kalimat (Drill Patterns) Di SDIT Kautsal Ilmi," n.d.

ج) اختبارات تنافسية للتقويم.

وقد نُفذت تدريبات الإنتاج من خلال الألعاب التعليمية عبر منصتي كاهوت وكوييز في صورة اختبارات تنافسية. وقد أثبت التعلم القائم على الألعاب فاعليته في تعزيز الدافعية، وزيادة انخراط المتعلمين، وتحسين نواتج التعلم بصورة ملحوظة^{٤٤}.

٤. تكامل تدريبات المفردات القائمة على الألعاب التفاعلية

اعتمدت تدريبات المفردات في هذه الدراسة على نموذج «الممارسة المعجمية القائمة على الألعاب من خلال توظيف منصّات ووردوال، كاهوت، و كوييز.

وقد أظهرت المقاربات التعليمية المعتمدة على الألعاب الرقمية قدرتها على إيجاد بيئة تعليمية ممتعة، وتعزيز مشاركة المتعلمين، وتقوية الدافعية الذاتية في تعلم اللغة العربية، بما يساهم في رفع جودة المخرجات التعليمية بصورة منهجية وفاعلة^{٤٥}.

استناداً إلى التصنيف المتقدم وإلى خصائص تلاميذ الصف السابع الذين ما زالوا في المرحلة المبتدئة من تعلم اللغة العربية، ركزت هذه الدراسة على تدريبات التعرف على المفردات بوصفها المرحلة الأنسب لبناء الأساس المعجمي الأولي.

وقد شملت أنواع تدريبات التعرف المستخدمة في هذه الدراسة ما يأتي:

أ) تدريب المطابقة (ربط المفردات بمعانيها وصورها الدالة عليها)،

ب) تدريب الاختيار من متعدد (انتقاء المعنى الصحيح للكلمة من بين عدة بدائل)،

ج) تدريب الربط بين الكلمة والصورة (إقامة علاقة ترابطية بين اللفظ وتمثيله البصري).

وقد نُفذت هذه الأنواع الثلاثة من التدريبات عبر وسائط الألعاب التفاعلية مثل ووردوال و كوييز. وجاء اختيار تدريبات التعرف القائمة على الألعاب التفاعلية لما لها من قدرة

^{٤٤} A. Salimi and H. Zangeneh, "The Effect of Gamification on Vocabulary Learning (Learning English as a Second Language) among the Fifth Grade Elementary School Student.," n.d.

^{٤٥} Sani Mualidatin Ni'mah and M. Baihaqi, "Optimalisasi Pembelajaran Bahasa Arab Generasi Z: Efek Gamifikasi Quizizz Pada Hasil Belajar Siswa Madrasah" (n.d.).

على تعزيز الدافعية التعليمية، وزيادة انخراط المتعلمين في أنشطة التعلم، فضلاً عن مساعدتهم على بناء ارتباطات دلالية-بصرية أكثر فاعلية عند اكتساب المفردات الجديدة.

كما يؤكد إدروس محسن بن عقيل أن دمج الوسائط الرقمية القائمة على الألعاب في تعليم المفردات يسهم في تعزيز الروابط المعرفية لدى المتعلمين، ويزيد من مستوى ثبات المفردات في الذاكرة على المدى البعيد^{٤٦}.

وبناءً على ذلك، تركزت تدريبات المفردات في هذه الدراسة على تدريبات التعرف على المفردات القائمة على الألعاب التفاعلية، بوصفها استراتيجية تعليمية تهدف إلى تعزيز مستوى إتقان مفردات اللغة العربية لدى المتعلمين بصورة منهجية وفعالة.

البحث الثالث: تعلم اللغة العربية في مدرسة المتوسطة

يعدّ تعليم اللغة العربية في مرحلة المدرسة المتوسطة ذا غاية إستراتيجية، كما نصّت عليه لائحة وزير الشؤون الدينية رقم ١٨٣ لسنة ٢٠١٩ المتعلقة بمنهاج التربية الإسلامية واللغة العربية في المدارس الدينية^{٤٧}. ويتمثل الهدف الأسمى من هذا التعليم في إعداد المتعلمين ليكونوا قادرين على استخدام اللغة العربية أداة للتواصل العالمي، ووسيلة لفهم التعاليم الإسلامية من مصادرها الأصيلة. وقد وُجّه تعليم اللغة العربية ليقدم تقدماً تواصلياً، تعبيرياً، وظيفياً، ملهماً، ومتمكناً بالتحدي؛ بحيث لا يقتصر المتعلم على إدراك القواعد والنظريات، بل يكون قادراً على تطبيقها في سياقات واقعية، مثل فهم النصوص الشرعية، وإجراء الحوارات البسيطة، وتنمية تقدير اللغة العربية بوصفها لغة الدين والعلم والحضارة الإسلامية^{٤٨}. وتشمل أهداف التعليم ثلاثة مجالات رئيسية: فهم النصوص السهلة، والتواصل

^{٤٦} Nur Maisaran Ismaizam, Siti Fatimah Abd Rahman, and Sharifah Nur camelia, "An Integration of Ga,e-Based Learning in a Classroom: An Overview (٢٠١٦-٢٠٢١)," n.d.

^{٤٧} Kamaruddin Amin, "Keputusan Menteri Agama Nomor ١٨٣ Tahun ٢٠١٩ Tentang Kurikulum PAI Dan Bahasa Arab Pada Madrasah," *Direktorat KSKK Madrasah Direktorat Jendral Pendidikan Islam Kementrian Agama Republik Indonesia*, ٢٠١٩, ١-٤٦٦.

^{٤٨} Natasha Mohd Ishak, Harikrishnan Ranganathan, and Kamalambal Harikrishnan, "Learning Preferences of Generation Z Undergraduates at the University of Cyberjaya," *Journal of Learning for Development* ٩, no. ٢ (٢٠٢٢): ٣٣١-٣٩, <https://doi.org/10.56٠٥٩/jl٤d.v٩i٢.٥٨٤>.

الشفهي والكتابي، وبناء الكفايات الأساسية في مهارات الاستماع والتحدث والقراءة والكتابة.

أما تلاميذ المدرسة المتوسطة، فهم في الغالب بين الثانية عشرة والخامسة عشرة، وهي مرحلة المراهقة الأولى التي تتسم بتعقيد معرفي واجتماعي وانفعالي. فهم يمتلكون فضولاً كبيراً، وقدرةً قويةً على الحفظ، لكنهم سريعو الملل ويحتاجون إلى تنويع في الأنشطة وأساليب تفاعلية. كما أنهم ينتمون إلى الجيل الرقمي الذي اعتاد الوسائط المرئية والتقنيات الحديثة، ويميل إلى التعلم من خلال الوسائط الرقمية، والفيديوهات، والألعاب التعليمية الإلكترونية أكثر من أسلوب المحاضرة التقليدية.^{٤٩} ومن ثمَّ يتعيّن على المعلم تكييف استراتيجياته ووسائله ليُجعل الصفّ أكثر حيوية وتفاعلية.

و مع ذلك، يواجه تعليمُ العربية في هذه المرحلة عقباتٍ عدّة، منها ضعف الدافعية، قلة امتلاك المفردات، اعتماد أساليب رتيبة، وقلة استعمال الوسائط التفاعلية. ويُعدّ كثير من التلاميذ العربية لغةً صعبةً وبعيدة عن واقعهم، كما أنّ الاعتماد على الحفظ والإلقاء يجعلهم أسرع إلى السآمة وأضعف فهمًا.^{٥٠} وقد دلّت عدد من البحوث مثل بحث قدير ويامين (٢٠٢٣)، وبحث حيات النساء وهنائي (٢٠٢٤) على أنّ استخدام الوسائط الرقمية والألعاب التربوية يسهم في رفع الدافعية وتحسين ضبط المفردات.^{٥١}

وفي هذا السياق، تُعدّ الوسائط التعليمية المبتكرة مثل كاهوت، كوييز، ووردوول بدائل تعليمية فعّالة؛ إذ تُوفّر بيئةً تعليمية ممتعة وتنافسية وتشاركية، يستطيع

^{٤٩} Zakiah Mardiah Nasution et al., "Analisis Faktor-Faktor Penting Dalam Proses Pembelajaran Bahasa Arab: Motivasi, Minat Dan Hambatan," *Jurnal Transformasi Pendidikan Modern* ٦, no. ١ (٢٠٢٥): ٢٧٧-٩٣, <https://ejournals.com/ojs/index.php/jtpm>.

^{٥٠} Nailah Kaltsum et al., "Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Kesulitan Belajar Bahasa Arab Siswa Madrasah Aliyah Amalia Medan," *Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Kesulitan Belajar Bahasa Arab Siswa Madrasah Aliyah Amalia Medan* ٤, no. ١ (٢٠٢٥): ٩٩-١٠٧, https://jurnal.insanciptamedan.or.id/index.php/educandumedia/article/view/٤٨٤?utm_source=chatgpt.com.

^{٥١} Septi Kuntari, "Pemanfaatan Media Digital Dalam Pembelajaran," n.d.

فيها المتعلمون إعادة تكرار المفردات في قالبٍ لعبٍ تفاعليٍّ، مما يعين على ترسيخها وتثبيتها.^{٥٢} كما تعزّز هذه الوسائط حضورَ المتعلّم وانخراطه في الدرس، وتتيح له تعلّمًا يتناسب مع خصائص العصر الرقمي.

وعليه، فإنّ توظيف الألعاب التفاعلية الإلكترونية في تعليم اللغة العربية يترك أثرًا إيجابيًا واضحًا في رفع مستوى إتقان المفردات، ويُسهم في مواجهة تحديات التعليم المعاصر، ويمكن المعلم من بناء تعلّم جذاب، وفعّال، ومتوافقٍ مع حاجات المتعلمين في مدارسهم الدينية اليوم.^{٥٣}

^{٥٢} Ilham Nur Kholiq and Anyes Lathifatul Insaniyah, "Implementasi KMA ١٨٣ Dalam Kurikulum Bahasa Arab Di Aliyah Al Amiriyyah Berbasis Pesantren Blokagung," *TADRIS AL-ARABIYAT: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Bahasa Arab* ٤, no. ٢ (٢٠٢٤): ٢٣٨-٥٤.

^{٥٣} Afjalurrahmansyah et al., "Analisis Kesulitan Siswa MTs Dalam Memahami Tata Bahasa Arab ' Qawaid,'" *Janah: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran* ٢, no. ١ (٢٠٢٥): ٦٨-٧٥.

الفصل الثالث

منهجية البحث

أ. مدخل البحث و نوعه

تستخدم هذه الدراسة منهجًا كميًا لأنها تركز على تحليل البيانات الرقمية التي يمكن حسابها بشكل موضوعي لمعرفة العلاقة بين المتغيرات. اختيار المنهج الكمي لأنه قادر على تقديم صورة أكثر دقة حول تأثير استخدام وسائل التعلم المعتمدة على الألعاب على تحسين نتائج تعلم التلاميذ، وخاصة في إتقان المفردات. تصميم البحث المستخدم هو تجربة شبه (تجربة تقريبية) باستخدام طريقة الاختبار القبلي والاختبار البعدي. في هذا التصميم، يقوم الباحث بإجراء اختبار أولي (اختبار قبلي) لمعرفة مستوى قدرة التلاميذ في البداية، ثم يطبق معالجة تتمثل في استخدام الألعاب التفاعلية (كاهوت، ووردوال و كوينز) في تعليم اللغة العربية، وبعد ذلك يقدم اختبارًا نهائيًا (اختبار بعدي) لمعرفة مدى تحسين مستوى المفردات لدى التلاميذ بعد المعالجة.

يتوافق استخدام هذا التصميم شبه التجريبي مع رأي كريسويل وبلانو كلارك اللذين ذكرا أن هذا التصميم يسمح للباحثين بتقييم تأثير العلاج على الرغم من أنه لا يمكن تنفيذ التحكم الكامل في المتغيرات الخارجية بدقة (Aini & Listiani ، ٢٠٢٥). تظهر أبحاث مماثلة أن النهج الكمي بتصميم شبه تجريبي أثبت فعاليته في تقييم وسائط التعلم القائمة على الألعاب. على سبيل المثال ، دراسة يانغ وآخرون. (٢٠٢٥) يظهر أن استخدام آليات مكافأة اللعبة يمكن أن يزيد بشكل كبير من تحفيز التلاميذ واكتساب المفردات من خلال تصميم الاختبار المسبق والبعدي.^{٥٤}

^{٥٤} Ching-Yu Yang, Rong-Chi Chang, and Sheng-Min Hsieh, "The Impact of Game Reward Mechanisms on Enhancing Elementary School Students' English Vocabulary Acquisition Based on the ARCS Motivation Model," *International Journal of Educational Technology and Learning* ١٨, no. ١ (٢٠٢٥): ١-١٣, <https://doi.org/10.55217/10.1.v18i1.880>.

وبالمثل ، فإن البحث الذي أجراه (Novitasari & Yappi ٢٠٢٥) يثبت أن كاهوت له تأثير إيجابي على تحصيل التلاميذ في مفردات منهج كامبريدج باستخدام تصميم شبه تجريبي. وفي الوقت نفسه ، أظهر (Tadeo ٢٠٢٥) في دراسته في الفلبين أيضا زيادة كبيرة في إتقان مفردات اللغة الإنجليزية كلغة ثانية من خلال تطبيق كاهوت مع تصميم مجموعة واحدة للاختبار المسبق والبعدي.^{٥٥}

بالإضافة إلى ذلك ، فإن الأبحاث التي أجراها Asfia و Manurung و (Maghfira ٢٠٢٥) باستخدام ألعاب سلسلة الكلمات لتحسين إتقان المفردات لتلاميذ المدارس الإعدادية مع نتائج مهمة ، وفرحان (٢٠٢٥) الذي وجد أن استخدام كاهوت له تأثير كبير على الاحتفاظ بالمفردات لتلاميذ المدارس المتوسطة في المغرب.^{٥٦} تؤكد النتائج المذكورة أن تصميم التجربة شبه التجريبية قبل الاختبار وبعده مناسب للاستخدام في هذه الدراسة. وبالتالي، يُعتبر النهج الكمي مع تصميم التجربة شبه التجريبية قبل الاختبار وبعده الأكثر ملاءمة لقياس مدى تأثير استخدام الألعاب التفاعلية على تحسين إتقان المفردات لدى تلاميذ الصف السابع في مدرسة ثانوية الدولة الثانية في توبان.

جدول ٢ تصميم البحث التجريبي

الاختبار البعدي	المعالجة	الاختبار القبلي	المجموعة
O٢	X	O١	المجموعة التجريبية
O٤	-	O٣	المجموعة الضابطة

البيان:

O١ =الاختبار القبلي للمجموعة التجريبية

O٢ =الاختبار البعدي للمجموعة التجريبية

^{٥٥} Annisa Devitriana and Suciana Wijirahayu, "Engaging Interactive Kahoot Application for Vocabulary Mastery and Students Motivation," n.d.

^{٥٦} Wafiq Nur Asfia et al., "Enhancing Junior High Students' Vocabulary Mastery through Word Chain Game," *Celtic : A Journal of Culture, English Language Teaching, Literature and Linguistics* ١٢, no. ١ (٢٠٢٥): ٤٩٩-٥١٥, <https://doi.org/10.22219/celtic.v12i1.40710>.

O٣ =الاختبار القبلي للمجموعة الضابطة

O٤ =الاختبار البعدي للمجموعة الضابطة

X =المعالجة باستخدام وسيلة ووردوال.

ب.ميدان البحث

أُجري هذا البحث في المدرسة الإعدادية الحكومية الثانية في توبان، الكائنة في شارع رايا بيرون رقم ٦٦٤، بيرون، بونغولريجو، منطقة رينجل، محافظة توبان، جاوة الشرقية ٦٢٣٧١. اختيار هذا الموقع بناءً على عدة اعتبارات أكاديمية وعملية.

أولاً، تعتبر مدرسة تسنوية الدولة الثانية في توبان مؤسسة تعليمية رسمية على مستوى التعليم المتوسط، تحت إشراف وزارة الشؤون الدينية. تهدف هذه المدرسة إلى دمج الجودة الأكاديمية مع تعزيز القيم الدينية، مما يدعم تطبيق الابتكارات في التعلم المعتمد على تكنولوجيا المعلومات لرفع كفاءة التلاميذ (مبارك، ٢٠٢٠).

ثانياً، المرافق المتوفرة في المدرسة كافية لتنفيذ البحوث القائمة على التكنولوجيا، بما في ذلك مختبرات الكمبيوتر والوصول المستقر إلى الإنترنت. يدعم توفر هذا المرفق بشكل كبير تنفيذ التعلم باستخدام وسائط الألعاب التفاعلية مثل كاهوت، ووردوال، و كويزز والتي تتطلب أجهزة رقمية واتصال بالشبكة (Rohmawati & Marzuki ، ٢٠٢٢).

ثالثاً، تتميز خصائص التلاميذ في مدرسة تسنوية الدولة الثانية في توبان بالتنوع من حيث الخلفيات، ومع ذلك، بشكل عام، يظهرون حماساً وانفتاحاً في المشاركة في التعلم الذي يستفيد من الوسائط الرقمية. تعتبر هذه النقطة مهمة، لأن استعداد التلاميذ واهتمامهم بالتكنولوجيا التعليمية يؤثر بشكل كبير على فعالية التعلم القائم على الألعاب (بوترا ورحاواتي، ٢٠٢١).

أولاً، من الناحية المنهجية، يجب أن يأخذ اختيار موقع البحث في الاعتبار التوافق بين أهداف البحث وتوافر البيانات بالإضافة إلى إمكانية وصول الباحث. يؤكد فاجري (٢٠٢١) أن الموقع المثالي للبحث يجب أن اختياره بناءً على الصلة، وسهولة الوصول، فضلاً عن إمكانية الدعم لجمع بيانات البحث. بناءً على هذه الاعتبارات، تعتبر مدرسة تسنوية الدولة الثانية في توبان مناسبة تمامًا كموقع لهذا البحث. سيتم تنفيذ هذا البحث في الفصل الدراسي الثاني من العام الدراسي ٢٠٢٤/٢٠٢٥، مع مراعاة الجدول الأكاديمي للمدرسة حتى لا يتعارض مع الأنشطة التعليمية الروتينية أو الامتحانات النصفية والنهائية.

جدول ٣ عدد أفراد عينة البحث

عدد أفراد العينة	الصف
٢١	الصف السابع (هـ) - المجموعة الضابطة
٣١	الصف السابع (أ) - المجموعة التجريبية
٥٢	المجموع الكلي

ج. متغيرات البحث

في هذه الدراسة ، هناك نوعان من المتغيرات ، وهما المتغيرات المستقلة (الحرّة) والمتغيرات التابعة (المرتبطة). يعد تحديد هذه المتغيرات أمراً مهماً لأنها ستكون الأساس في معالجة وتحليل البيانات الكمية:

١) المتغير المستقل (X) : ألعاب تفاعلية

المتغير المستقل هو المتغير الذي يؤثر أو يكون سبباً في حدوث تغييرات في متغير آخر. المتغير المستقل في هذه الدراسة هو استخدام الألعاب التفاعلية ووردوال في تعليم اللغة العربية.

اختيار الألعاب التفاعلية لأنها كانت قادرة على خلق جو تعليمي ممتع وتفاعلي وزيادة دافع التلاميذ للتعلم. ذكر عرفان (٢٠٢١) أن التطبيقات

التعليمية القائمة على الألعاب فعالة في تحسين إتقان المفردات العربية (مفردات) لأنها توفر تجربة تعليمية ممتعة وتنافسية.^{٥٧}

(٢) متغير التبعية (Y) : مفردات

المتغير التابع هو المتغير الذي يتأثر بالمتغير المستقل. في هذه الدراسة، المتغير التابع هو إتقان مفردات اللغة العربية لدى تلاميذ الصف السابع في مدرسة سنوية الدولة الثانية في توبان. المفردات هي الكلمات الأساسية التي تلعب دوراً مهماً في تطوير مهارات اللغة العربية الأخرى (القراءة، الكتابة، الاستماع، والتحدث). يؤكد يوليانيغسيه وهدي (٢٠٢٣) أن إتقان المفردات الجيد هو أساس مهم للتلاميذ لفهم النصوص والتواصل باللغة العربية.^{٥٨}

د. مجتمع البحث وعينته

١. تعداد السكان في البحث

يشكل مجتمع البحث الإطار المرجعي الذي تُستمد منه بيانات الدراسة وتُستخلص منه النتائج، إذ يشمل جميع الأفراد أو الوحدات التي تمتلك خصائص معينة ذات صلة بموضوع البحث.^{٥٩} ويؤكد سباحتياسا (٢٠٢٤) أن التحديد الدقيق لمجتمع البحث يُعدّ شرطاً أساسياً لضمان صدق التعميم وموثوقية نتائج الدراسة. وفي السياق نفسه، ترى سورياني، ورزيتا، وجيلاني (٢٠٢٣) أن وضوح حدود مجتمع البحث يساهم في تحديد نطاق الدراسة وتوجيه قرارات اختيار العينة بصورة منهجية.^{٦٠}

في هذه الدراسة، يتكوّن مجتمع البحث من جميع طلاب الصف السابع في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الثانية بتوبان للعام الدراسي

^{٥٧} Haq Irfan Faizul, "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Fun Easy Learn Bahasa Arab Berbasis Mobile Learning Untuk Penguasaan Kosakata (Mufradat) Di Ukm Easa Iain Purwokerto," *Iain Purwokerto*, ٢٠٢١, www.iainpurwokerto.ac.id.

^{٥٨} Leni Oktavia, Nadia, and Alfitri, "العلاقة بين إتقان المفردات مهارة قراءة النصوص العرابية لطلبات الصف العاشر," n.d. "بمعهد أم سليم لتعليم البنات باكبنارو".

^{٥٩} Putu Gede Subhaktiyasa, "Menentukan-Populasi-Dan-Sampel-Pendekat...Elitian-Kuantitatif-Dan-Kualitatif.Pdf," n.d.

^{٦٠} Ulva Putri Ramadani, Raudhotul Muthmainnah, and Nisa Ulhilma, "Strategi Penentuan Populasi Dan Sampel Dalam Penelitian Pendidikan : Antara Validitas Dan Representativitas," ٢٠٢٥, ٥٧٤-٨٥.

٢٠٢٤/٢٠٢٥، والبالغ عددهم ٣٧ طالبًا في فصلٍ دراسي واحد. وقد تم اختيار هذا المجتمع البحثي استنادًا إلى أن الطلاب في هذه المرحلة ما زالوا في مرحلة التعرّف الأولى على اللغة العربية، مما يجعلهم الفئة المناسبة لاختبار أثر الألعاب التفاعلية في اكتساب المفردات.

٢. عينة البحث

تُعدّ العيّنة في البحث الكمي جزءًا من مجتمع البحث يتم اختياره بوصفه مصدرًا للبيانات للإجابة عن أسئلة الدراسة وتحقيق أهدافها. ويذكر كريسيويل (٢٠١٨) أن اختيار العيّنة في البحوث الكمية ينبغي أن يتم بصورة منهجية وأن يستند إلى مبررات واضحة لضمان تمثيل خصائص مجتمع البحث الأصلي.

استخدمت هذه الدراسة أسلوب العيّنة الكلية، حيث تم اعتماد جميع أفراد مجتمع البحث بوصفهم عيّنة للدراسة. ويُعدّ هذا الأسلوب الأنسب عندما يكون حجم المجتمع صغيرًا ومحدودًا ولا يتجاوز مئة فرد، وهو ما يتوافق مع هذه الدراسة التي يبلغ عدد أفراد مجتمعها ٣٧ طالبًا فقط.⁶¹ كما يؤكد جيلاني وجيكا (٢٠٢٣) أن استخدام العيّنة الكلية في المجتمعات الصغيرة يسهم في زيادة دقة البيانات وتقليل احتمالية أخطاء التمثيل.

وبناءً على ذلك، تتكوّن عيّنة هذه الدراسة من جميع طلاب الصف السابع البالغ عددهم ٣٧ طالبًا، والذين يمثلون في الوقت نفسه الفصل التطبيقي أو الفصل التجريبي الذي تم فيه تطبيق المعالجة التعليمية.

^{٦١} MTr.Hanla. Dr. Arif rachman. drg., SH., MH., MM., *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif Dan RnD*, n.d.

٣. الفصل التطبيقي

يُعدّ الفصل التطبيقي عنصراً إجرائياً بالغ الأهمية في تصميم هذه الدراسة، لأنه يمثل الوحدة التعليمية التي تُطبّق فيها المعالجة البحثية ويُقاس فيها أثر المتغير المستقل. وتستخدم هذه الدراسة تصميم ، حيث يتم إجراء قياس أولي للمجموعة قبل تطبيق المعالجة، ثم تُنفَّذ المعالجة المتمثلة في استخدام وسائل التعلّم القائمة على الألعاب التفاعلية، وبعد ذلك يُجرى قياس نهائي بعد انتهاء التدخل التعليمي.

وقد تم اختيار الصف السابع في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الثانية بتوبان بوصفه فصلاً تطبيقياً استناداً إلى اعتبارات موضوعية تتعلق بخصائص المتعلمين وطبيعة المرحلة التعليمية. إذ إن طلاب هذا الصف ما يزالون في مرحلة اكتساب المفردات الأساسية في اللغة العربية، وهي المرحلة الأكثر قابلية للتأثر بوسائل التعلّم التفاعلية في تنمية الكفايات اللغوية. إضافةً إلى ذلك، فإن تركز أفراد المجتمع في فصل واحد يتيح توحيد المتغيرات الخارجية التي قد تؤثر في النتائج، مثل مستوى القدرة الأولية والخبرات السابقة في تعلّم اللغة العربية.

وتشمل وظيفة الفصل التطبيقي في هذه الدراسة ثلاثة جوانب رئيسية: أولاً، قياس المستوى الأساسي من خلال الاختبار القبلي لتحديد نقطة البداية في إتقان المفردات لدى الطلاب؛ ثانياً، تطبيق التدخل التعليمي المتمثل في استخدام الألعاب التفاعلية عبر منصات ووردوول، وكاهوت ، وكويزز ضمن جلسات تعليمية مجدولة؛ وثالثاً، قياس الأثر النهائي من خلال الاختبار البعدي للكشف عن مدى التغير في مستوى إتقان المفردات بعد تطبيق التدخل.

ومن المهم الإشارة إلى أن استخدام فصل واحد بوصفه فصلاً تطبيقياً في هذا التصميم يتطلب توثيق إجراءات التنفيذ بصورة دقيقة، مع ضبط المتغيرات الدخيلة قدر الإمكان، وهو ما راعته هذه الدراسة من خلال توحيد الجدول الزمني، والمواد التعليمية، والأدوات المستخدمة.

هـ. البيانات ومصادرها

١. بيانات البحث

تعتبر بيانات البحث معلومات جمعها من قبل الباحثين لتحليلها بهدف الإجابة على أسئلة البحث. في البحث الكمي، تكون البيانات التي الحصول عليها عادةً عبارة عن أرقام ناتجة عن القياسات، والتي تحليلها بعد ذلك إحصائياً (سوسانتو، أريني، ويوننين، ٢٠٢٤)^{٦٢} تألفت البيانات في هذه الدراسة من:

أ. البيانات الكمية، تتضمن درجات نتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدي في إتقان المفردات لتلاميذ الصف السابع في مدرسة ثانوية الدولة الثانية في توبان.

ب. البيانات النوعية الداعمة، تتضمن نتائج استبيان آراء التلاميذ وملاحظات حول أنشطة التلاميذ أثناء التعلم باستخدام الألعاب التفاعلية.

^{٦٢} Primadi Candra Susanto et al., "Konsep Penelitian Koantitatif: Populasi, Sampel Dan Analisis Data (Sebuah Tinjauan Pustaka)," n.d.

٢. مصدر البحث

مصدر البيانات هو أصل بيانات البحث. وفقاً ل (Syahroni ٢٠٢٢) ، يمكن تقسيم مصادر البيانات إلى قسمين ، وهما الأولية و المتوسطة.^{٦٣}

أ. الحصول على البيانات الأولية مباشرة من تلاميذ الصف السابع في مدرسة سنوية الدولة الثانية في توبان من خلال نتائج الاختبارات (الاختبار القبلي والاختبار البعدي)، واستبيان ردود فعل التلاميذ تجاه التعلم القائم على الألعاب التفاعلية، ومراقبة أنشطة التلاميذ خلال عملية التعلم.

ب. الحصول على البيانات المتوسطة من الوثائق المدرسية مثل قوائم الحضور وملفات المدارس وأدوات التعلم (RPP أو وحدات التدريس) ، بالإضافة إلى الأدبيات في شكل كتب ومجلات علمية وأبحاث سابقة ذات صلة بتعلم اللغة العربية والوسائط التفاعلية.

و. أسلوب جمع البيانات

تقنيات جمع البيانات هي الطريقة التي يستخدمها الباحثون للحصول على البيانات اللازمة في البحث. وفقاً لرمضان وحكيم (٢٠٢١) ، يجب تعديل تقنيات جمع البيانات في البحث الكمي مع الأدوات المستخدمة بحيث تكون النتائج التي الحصول عليها صحيحة وموثوقة. في هذه الدراسة ، تقنيات جمع البيانات المستخدمة هي كما يلي:

١. الاختبار

استخدام الاختبار لتحديد مستوى إتقان مفردات التلاميذ قبل وبعد استخدام الألعاب التفاعلية. إجراء الاختبار مرتين ، وهما:

- أ. الاختبار المسبق: يعطى قبل العلاج ، لمعرفة القدرة الأولية للطلاب
 - ب. الاختبار اللاحق: يعطى بعد العلاج ، لتحديد تحسين قدرات التلاميذ
٢. استبيان

^{٦٣} Muhammad Irfan Syahroni, "Prosedur Penelitian Kuantitatif," *Jurnal Al-Mustafa* ٢, no. ٣ (٢٠١٠): ٤٣-٥٦.

إعطاء استبيانات للطلاب لمعرفة استجاباتهم للتعلم باستخدام الألعاب التفاعلية. إعداد الاستبيان على مقياس ليكرت من أربعة خيارات للإجابة ، بحيث يمكن تحليل البيانات التي الحصول عليها كميًا.

٣. المراقبة

تستخدم الملاحظة لمراقبة أنشطة الطلاب أثناء عملية التعلم. الملاحظة باستخدام أوراق الملاحظة التي تسجل نشاط الطلاب وتفاعلاتهم وجديتهم وحساسهم.

٤. توثيق

استخدام التوثيق للحصول على بيانات ثانوية في شكل قوائم حضور وملفات تعريف للمدارس وأدوات التعلم (RPP أو وحدات التدريس) وصور للأنشطة أثناء البحث. يعمل التوثيق على تعزيز البيانات الأولية ودعم تحليل البحوث.

ز. أدوات البحث

أدوات البحث هي أدوات يستخدمها الباحثون لجمع البيانات وفقا لاحتياجات البحث. تألفت الأدوات المستخدمة في هذه الدراسة من الاختبارات والاستبيانات والملاحظات والتوثيق.

١. الاختبار

استخدام الاختبار للحصول على بيانات كمية عن إتقان التلاميذ للمفردات. إجراء الاختبار على مرحلتين ، وهما الاختبار المسبق قبل العلاج (استخدام الألعاب التفاعلية) والاختبار اللاحق بعد العلاج. يتضمن شكل السؤال الاختيار من متعدد ، والتعبئة القصيرة ، وإكمال الجمل ، ومفردات مطابقة.

انطلاقاً من مادة "العنوان" للصف السابع، فإن الكفاءات الأساسية ذات الصلة هي كما يلي:

أ) الكفاءة الأساسية: (٣,٧) فهم الوظيفة الاجتماعية، وبنية النص، والعناصر اللغوية المتعلقة بإعطاء وطلب معلومات عن العنوان باستخدام أدوات الاستفهام (ما / كم)

ب) الكفاءة الأساسية: (٣,٨) تحليل أفكار النص البسيط في موضوع "العنوان" المتعلق بالأعداد من (١٠٠-١)

جدول ٤ مؤشرات التقييم القبلي للمتعلمين

المؤشر	المعيار التعليمي (KD)	أرقام الأسئلة	نوع الأسئلة	الرقم
تحديد الدلالة الدلالية للمفردات المتعلقة بالموضوع العنوان	KD ٣. ٧	١-٤	معنى المفردات	١
استيعاب التعابير الخاصة بتقديم وطلب معلومات العنوان	KD ٣,٧	٥-٧	التعابير الاستفهامية	٢
فهم مفردات موقع السكن والمسافة	KD ٣. ٧	٨-١٠	المفردات المكان والمسافة	٣
التعرف على الأرقام العربية من ١ إلى ١٠	KD ٣. ٨	١١-١٥	الأرقام	٤

جدول ٥ مؤشرات التقييم البعدي للمتعلمين

المؤشر	المعيار التعليمي (KD)	أرقام الأسئلة	نوع الأسئلة	الرقم
استيعاب معنى الجمل المتعلقة بالعناوين وأرقام الهواتف	KD ٣. ٧	١-٢	فهم جمل العنوان	١
فهم دلالات مفردات الهوية الشخصية	KD ٣. ٧	٣-٥	معنى مفردات الهوية	٢
فهم استجابات الحوار المكتملة	KD ٣. ٧	٦-١٠	حوار بسيط	٣

٤	سياق الموقع والمسافة	١١-١٣	KD ٣. ٧	استيعاب معنى موقع السكن
٥	الأرقام في سياق العنوان	١٤-١٥	KD ٣. ٨	فهم الأرقام في سياق العنوان
٦	فهم نص قصير	١٦	KD ٣. ٧	تفسير الجمل التي تتضمن معلومات العنوان
٧	تركيب الجملة	١٧-١٨	KD ٣ . ٧	صياغة جمل استفهامية لأرقام الهواتف
٩	علاقة دلالية للمفردات	١٩	KD ٣. ٧	تحديد أزواج معاني المفردات
١٠	فهم جمل السكن	٢٠	KD ٣. ٧	تفسير الجمل المتعلقة بمكان السكن

٢. استبيان

استخدام الاستبيان لمعرفة إجابات التلاميذ لتعلم اللغة العربية من خلال الألعاب التفاعلية. تجميع الاستبيان باستخدام مقياس ليكرت مع أربعة خيارات للإجابة، وهي أوافق بشدة ، وأوافق ، ولا أوافق ، ولا أوافق بشدة على ذلك. هذه الأداة مهمة لقياس جوانب مواقف التلاميذ ودوافعهم وتصوراتهم.

جدول ٦ المتغيرات والمؤشرات وعدد البنود

عدد البنود	رقم البند	المؤشر	المتغير	الرقم
٢	١,١٢	تعزيز الحافز على التعلم	دافعية التعلم	١
١	١٨	زيادة الاهتمام بالدرس		
١	٢٠	تحفيز الرغبة في الاستخدام المنتظم		
١	٣	المساعدة في فهم معنى الكلمات	فهم المفردات	٢

		المساعدة في فهم النطق	١١	١
		تسهيل الفهم مقارنة بالطرق التقليدية	٩,١٩	٢
٣	قدرة تذكر المفردات	المساعدة على التذكر بشكل أسرع	٢	١
		التذكر على المدى الطويل	١٣	١
٤	النشاط والمشاركة	زيادة النشاط	٥	١
		تعزيز الثقة بالنفس	٦	١
		تشجيع التعلم الذاتي	١٥	١
٥	فعالية التعلم	جعل التعلم أكثر متعة	٤	١
		عدم الشعور بالملل بسهولة	٧	١
		أجواء الصف أكثر حيوية	٨	١
		شعور الوقت أقصر	١٤	١
		التركيز أسهل	٢٧	١
٦	نتائج التعلم	زيادة درجات المفردات	١٦	١
الإجمالي				بنداً ١٨

جدول ٧ مقياس ليكرت للتصريحات

التصريح	مقياس ليكرت
لا أوافق بشدة	١
لا أوافق	٢
محايد / متردد	٣
أوافق	٤
أوافق بشدة	٥

٣. المراقبة

إجراء الملاحظات لمراقبة أنشطة ال تلاميذ أثناء عملية التعلم. وشملت الجوانب التي لوحظت نشاط ال تلاميذ في المشاركة في التعلم، والتفاعل مع المعلمين والأصدقاء، والجدية في الإجابة على الأسئلة، والحماس في استخدام الألعاب التفاعلية. ساعدت هذه الملاحظات الباحثين في الحصول على صورة عملية لمشاركة ال تلاميذ.

جدول ٨ المؤشرات والجوانب المرصودة

المؤشر	الجانب المرصود	الرقم
طرح الأسئلة والإجابة عليها	نشاط ال تلاميذ	١
الاستجابة أثناء سير اللعبة	الحماس	٢
التركيز أثناء التعلم	الانتباه / التركيز	٣

٤. توثيق

تستخدم الوثائق لإكمال بيانات البحث من خلال الوثائق المدرسية الرسمية مثل قوائم الحضور وملفات تعريف المدارس وأدوات التعلم (RPP أو وحدات التدريس) وصور أنشطة التعلم. يعمل التوثيق كدليل على تنفيذ البحث بالإضافة إلى تعزيز نتائج تحليل البيانات.

ح. صدق البيانات و ثباتها

١. اختبار الصلاحية

الصلاحية هي مقياس يوضح مدى قدرة الأداة على قياس ما يجب قياسه. وفقا ل (Yusup ٢٠٢١) ، فإن الأداة الصالحة هي أداة يمكنها الكشف عن البيانات وفقا للغرض من البحث. (٥٥) في هذه الدراسة ، إجراء اختبار الصلاحية على أداة اختبار إتقان مفردات واستبيان استجابة التلاميذ. التقنية المستخدمة هي الارتباط بين لحظة منتج بيرسون بمساعدة برنامج إحصائي (SPSS). يقال إن عنصر الأداة

صالح إذا كانت قيمة I^* المحسوبة أكبر من I^* للجدول عند مستوى دلالة قدره ٥٪.

جدول ٩ صلاحية البنود حسب قيمة

البيان	قيمة I^* الجدولية	قيمة I^* المحسوبة	الفقرة	الرقم
صالحة	٠,٤٠٤	$> ٠,٤٠٤$	P١	١
صالحة	٠,٤٠٤	$> ٠,٤٠٤$	P٢	٢
صالحة	٠,٤٠٤	$> ٠,٤٠٤$	P٣	٣
صالحة	٠,٤٠٤	$> ٠,٤٠٤$	P٤	٤
صالحة	٠,٤٠٤	$> ٠,٤٠٤$	P٥	٥
صالحة	٠,٤٠٤	$> ٠,٤٠٤$	P٦	٦
صالحة	٠,٤٠٤	$> ٠,٤٠٤$	P٧	٧
صالحة	٠,٤٠٤	$> ٠,٤٠٤$	P٨	٨
صالحة	٠,٤٠٤	$> ٠,٤٠٤$	P٩	٩
صالحة	٠,٤٠٤	$> ٠,٤٠٤$	P١٠	١٠
صالحة	٠,٤٠٤	$> ٠,٤٠٤$	P١١	١١
صالحة	٠,٤٠٤	$> ٠,٤٠٤$	P١٢	١٢
صالحة	٠,٤٠٤	$> ٠,٤٠٤$	P١٣	١٣
صالحة	٠,٤٠٤	$> ٠,٤٠٤$	P١٤	١٤
صالحة	٠,٤٠٤	$> ٠,٤٠٤$	P١٥	١٥

١٦	P١٦	> ٠,٤٠٤	٠,٤٠٤	صالحة
١٧	P١٧	> ٠,٤٠٤	٠,٤٠٤	صالحة
١٨	P١٨	> ٠,٤٠٤	٠,٤٠٤	صالحة
١٩	P١٩	> ٠,٤٠٤	٠,٤٠٤	صالحة
٢٠	P٢٠	> ٠,٤٠٤	٠,٤٠٤	صالحة

٢. اختبار الموثوقية

تظهر الموثوقية اتساق الأداة في قياس شيء ما. تنتج الأداة الموثوقة بيانات متسقة حتى لو استخدمها في أوقات مختلفة. وفقا ل (Pratama & Hartati ٢٠٢٢) ، يمكن اختبار موثوقية الأداة باستخدام طريقة Cronbach Alpha من هذه الدراسة ، إجراء اختبار الموثوقية على أسئلة الاختبار واستبيانات إجابات التلاميذ باستخدام برنامج SPSS. إعلان الأداة موثوقة إذا كانت قيمة ألفا لكرونباخ أكبر من ٠,٧٠.

جدول ١٠ نتائج اختبار الثبات

جدول نتائج اختبار الثبات (Reliability Statistics)	
عدد الفقرات	معامل كرونباخ ألفا
٢٠	.٩٦٩

ط. تحليل البيانات

تقنيات تحليل البيانات هي طرق يستخدمها الباحثون لمعالجة البيانات من نتائج البحث بحيث يمكن استخلاص النتائج. وفقا لسوسانتو (٢٠٢٢) ، إجراء

تحليل البيانات في البحث الكمي عن طريق الاختبارات الإحصائية ، بحيث يمكن حساب نتائج البحث علميا. في هذه الدراسة تنفيذ تقنية تحليل البيانات من خلال ثلاث مراحل وهي اختبار التحليل واختبار الفرضيات مع الوصف التالي:

١. اختبار متطلبات التحليل

يهدف اختبار الطبيعية إلى معرفة ما إذا كانت البيانات من اختبار إتقان مفردات (الاختبار المسبق والبعدي) موزعة بشكل طبيعي أم لا. إجراء اختبار الحالة الطبيعية باستخدام اختبار Kolmogorov-Smirnov أو Shapiro-Wilk من خلال برنامج SPSS.

فرضية اختبار الوضع الطبيعي:

H_0 : البيانات الموزعة بشكل طبيعي

H_a : لا توزيع البيانات عادة

معلومات:

أ) إذا كانت قيمة $\text{Sig.} > 0,05$ ، فعادة ما توزيع البيانات.

ب) إذا كانت قيمة $\text{Sig.} \leq 0,05$ ، لا توزيع البيانات بشكل طبيعي.

٢. اختبار التجانس

يستخدم اختبار التجانس لمعرفة ما إذا كانت بيانات البحث لها نفس التباين (متجانس) أم لا. إجراء هذا الاختبار باستخدام اختبار ليفين.

H_0 : البيانات لها تباين متجانس

H_a : البيانات ليست متجانسة

معلومات:

أ) إذا كانت قيمة $\text{Sig.} > 0,05$ ، فإن البيانات متجانسة

ب) إذا كانت قيمة $\text{Sig.} \leq 0,05$ ، فإن البيانات ليست متجانسة

فرضية أوجي

لاختبار فرضية البحث ، استخدام اختبار t للعينات المزدوجة (Paired Sample t-Test) ، لأن البيانات جاءت من نفس المجموعة ولكن اختبارها مرتين (اختبار ما قبل واختبار لاحق).

صيغة اختبارات t المزدوجة هي:

$$t = \frac{\bar{D}}{S_D/\sqrt{n}}$$

معلومات:

١. $\bar{D}$ = متوسط الفرق في درجات الاختبار المسبق واللاحق

٢. S_D = الانحراف المعياري لفرق الدرجات

٣. n = عدد العينات

معايير الاختبار:

١. إذا $t_{hitung} < t_{tabel}$ ، بمستوى دلالة ٥٪ ، H_0 رفضه وقبوله ، مما يعني أن

استخدام الألعاب التفاعلية له تأثير كبير على إتقان التلاميذ للمفردات H_a

٢. إذا $t_{hitung} > t_{tabel}$ ، قبوله ورفضه H_0 ، H_a

ي. إجراء البحث

إجراءات البحث هي خطوات منهجية يتخذها الباحثون في إجراء البحوث، بدءاً من مرحلة التحضير إلى الإبلاغ عن النتائج. وفقاً ل (Arikunto ٢٠٢١) ، تعمل إجراءات البحث كمبادئ توجيهية بحيث إجراء البحث بطريقة موجهة وفعالة وفعالة. في هذه الدراسة ، ينقسم إجراء البحث إلى أربع مراحل ، وهي:

١. مرحلة التحضير

أ) إجراء دراسة أولية لمعرفة شروط تعلم اللغة العربية في مدرسة المتوسطة

الثانية الحكومية في توبان

ب) إعداد المقترحات البحثية والحصول على تصاريح البحث من المدرسة.

ج) إعداد أدوات البحث على شكل اختبارات واستبيانات وأوراق ملاحظة.

(د) اختبار صلاحية وموثوقية الجهاز قبل الاستخدام.

٢. مرحلة التنفيذ

(أ) تقديم اختبار مسبق ل تلاميذ الصف السابع لمعرفة القدرة الأولية على إتقان المفردات.

(ب) تقديم العلاج في شكل تعلم اللغة العربية باستخدام وسائط الألعاب التفاعلية (مثل Quizizz و Wordwall و Kahoot) خلال العديد من الاجتماعات.

(ج) تقديم اختبارات لاحقة بعد العلاج لتحديد تحسين إتقان ال تلاميذ للمفردات.

(د) توزيع استبيانات استجابة ال تلاميذ للتعلم باستخدام الألعاب التفاعلية.

(هـ) مراقبة أنشطة ال تلاميذ أثناء عملية التعلم.

٣. مرحلة تحليل البيانات

(أ) اجمع جميع البيانات من الاختبارات والاستبيانات والملاحظات والوثائق.

(ب) إجراء اختبارات التحليل (اختبار الحالة الطبيعية واختبار التجانس).

(ج) اختبار الفرضيات باستخدام اختبارات t للعينات المزدوجة.

(د) تفسير نتائج التحليل للإجابة على صياغة مشكلة البحث.

٤. مرحلة إعداد التقارير

(أ) تجميع نتائج البحث في شكل تقارير أطروحة.

(ب) استشر المشرف.

(ج) استكمال المراجعات وتقديم التقارير النهائية.

الفصل الرابع

عرض البيانات و تحليلها

المبحث الأول : إتقان المفردات لدى تلاميذ الصف السابع في مدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الثانية توبان

يستعرض هذا الفصل نتائج الدراسة المتعلقة بمستوى استيعاب المفردات العربية لدى طلاب الصف السابع في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الثانية بتوبان، وذلك في أعقاب تطبيق الألعاب التفاعلية ووردول بوصفها وسيلة تعليمية في تعلّم اللغة العربية. وتستند البيانات المحللة في هذا الفصل إلى نتائج الاختبار البعدي الذي أُجري لكلٍ من المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة عقب انتهاء مراحل التعلّم المقررة.

وقد اعتمد الاختبار البعدي أداةً قياسيةً لتحديد المستوى النهائي لكفاءة الطلاب في فهم المفردات العربية واستخدامها، وذلك عقب تطبيق المعالجة التجريبية. ومن ثمّ، تُشكّل بيانات هذا الاختبار المؤشر الرئيسي في تقييم فاعلية استخدام ووردول في تنمية حصيلة المفردات العربية لدى الطلاب. وقد سارت عملية التحليل وفق منهجية متدرجة ومنظمة، شملت توزيع البيانات وفقاً لفئات الدرجات، والتفسير الأكاديمي لمستوى تحصيل الطلاب، فضلاً عن اختبار التوزيع الطبيعي بوصفه شرطاً أساسياً لا غنى عنه قبل الشروع في اختبار الفرضيات.

جدول ١١ بيانات نتائج الاختبار البعدي للمجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة

الرقم.	الفصل التجريبية	الفصل الضابطة
١	٧٨	٧٠
٢	٨٠	٧٢
٣	٨٢	٧٤
٤	٨٣	٧٥
٥	٨٤	٧٦
٦	٨٥	٧٨
٧	٨٦	٧٩
٨	٨٧	٨٠
٩	٨٨	٨٢
١٠	٨٩	٨٣
١١	٩٠	٨٤
١٢	٩١	٨٥
١٣	٩٢	٨٦
١٤	٩٣	٨٧
١٥	٩٤	٨٨
١٦	٩٥	٨٩
١٧	٩٦	٩٠
١٨	٩٧	٩١
١٩	٨٨	٩٢
٢٠	٨٩	٩٣
٢١	٩٠	٩٤

٢٢	٩١	—
٢٣	٩٢	—
٢٤	٩٣	—
٢٥	٩٤	—
٢٦	٩٥	—
٢٧	٩٦	—
٢٨	٨٧	—
٢٩	٨٥	—

بناءً على جدول نتائج الاختبار البعدي الخام المعروض أعلاه، تبين أن درجات طلاب المجموعة التجريبية تتراوح بين ٧٨ و ٩٧، في حين تتراوح درجات طلاب المجموعة الضابطة بين ٧٠ و ٩٤. وتدل هذه النتائج على أن مستوى تحصيل المجموعة التجريبية في الاختبار البعدي يميل إلى التفوق على مستوى المجموعة الضابطة، وهو ما يتجلى بوضوح من خلال مقارنة أدنى درجة في كل مجموعة، إذ بلغت أدنى درجة في المجموعة التجريبية ٧٨، في مقابل ٧٠ في المجموعة الضابطة. علاوةً على ذلك، تتركز غالبية درجات طلاب المجموعة التجريبية عند مستوى ٨٥ فما فوق، مما يشير إلى أن مستوى استيعاب المفردات العربية لدى الطلاب عقب استخدام الألعاب التفاعلية ووردول قد بلغ درجةً مرضيةً من الجودة.

جدول ١٢ الإحصاء الوصفي لنتائج الاختبار البعدي

المتوسط الحسابي	أعلى درجة	أدنى درجة	عدد الطلاب	الفصل
٨٩,٣١	٩٧	٧٨	٢٩	الفصل التجريبية
٨٣,٢٤	٩٤	٧٠	٢١	الفصل الضابطة

بناءً على جدول الإحصاء الوصفي المعروض أعلاه، بلغ المتوسط الحسابي لنتائج

الاختبار البعدي للمجموعة التجريبية ٨٩,٣١، في حين بلغ المتوسط الحسابي للمجموعة

الضابطة ٨٣,٢٤، وبذلك يبلغ الفارق بين متوسطي المجموعتين ٦,٠٧ نقطة. ويدل هذا

الفارق على أن الطلاب الذين تعلّموا باستخدام الألعاب التفاعلية ووردول قد حققوا

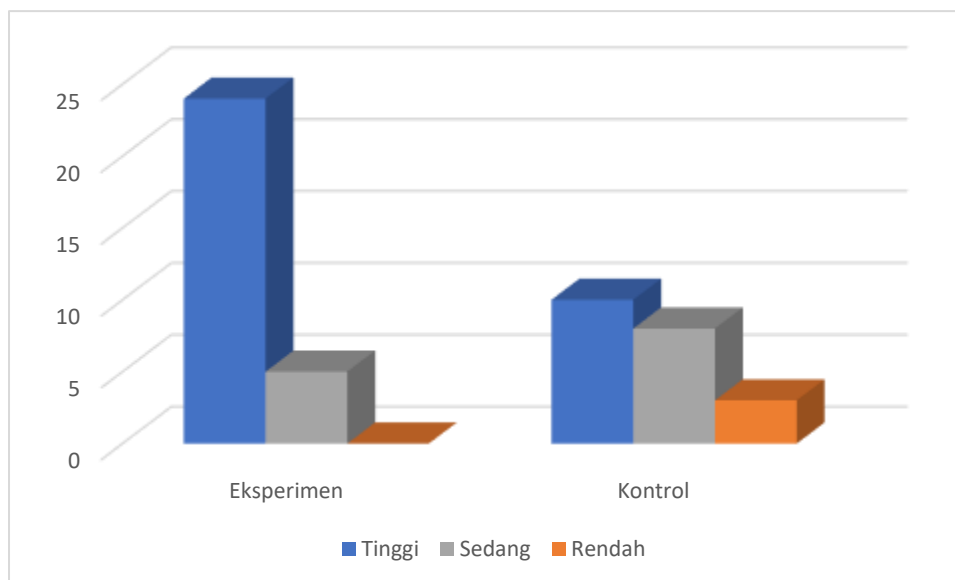
مستوى أعلى في استيعاب المفردات العربية مقارنةً بنظرائهم في المجموعة الضابطة. وعليه،

يتضح وصفيًا أن استخدام ووردول يُسهم إسهامًا إيجابيًا في تعزيز استيعاب المفردات العربية

لدى الطلاب.

نطاق الدرجات	الفئة
١٠٠-٨٥	مرتفع
٧٥-٨٤	متوسط
<٧٥	منخفض

جدول ١٣ الرسم البياني لنسب نتائج الاختبار البعدي لاستيعاب المفردات العربية للمجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة



استناداً إلى الرسم البياني أعلاه، يتضح وجود فروق ذات دلالة في مستوى استيعاب المفردات العربية بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة. ففي المجموعة التجريبية، بلغ عدد الطلاب الذين حققوا الفئة المرتفعة ٢٤ طالباً بنسبة ٨٢,٧٦٪، في حين بلغ عدد الطلاب في الفئة المتوسطة ٥ طلاب بنسبة ١٧,٢٤٪، ولم يُسجَل أي طالب في الفئة المنخفضة. وتكشف هذه البيانات أن الغالبية العظمى من طلاب المجموعة التجريبية قد بلغوا مستوى مرضياً في استيعاب المفردات العربية عقب تعلّمهم باستخدام الألعاب التفاعلية ووردوول.

أما في المجموعة الضابطة، فقد بلغ عدد الطلاب في الفئة المرتفعة ١٠ طلاب بنسبة ٤٧,٦٢٪، وعدد الطلاب في الفئة المتوسطة ٨ طلاب بنسبة ٣٨,١٠٪، في حين سُجِّل

٣ طلاب في الفئة المنخفضة بنسبة ١٤,٢٩٪. ويدل هذا التوزيع على أن مستوى استيعاب المفردات في المجموعة الضابطة جاء أكثر تبايناً مقارنةً بالمجموعة التجريبية، إذ لا يزال ثمة طلاب يقعون ضمن الفئة المنخفضة على الرغم من تحقيق بعضهم الفئة المرتفعة.

ويُبيّن الفارق في هذه النسب أن المجموعة التجريبية قد تفوقت على المجموعة الضابطة في مستوى استيعاب المفردات العربية، وهو ما يتجلى في نسبة الفئة المرتفعة التي بلغت ٨٢,٧٦٪ في المجموعة التجريبية مقابل ٤٧,٦٢٪ فحسب في المجموعة الضابطة. يُضاف إلى ذلك أن انعدام الطلاب في الفئة المنخفضة داخل المجموعة التجريبية يُشير إلى أن استخدام ووردوول قد أسهم في تحقيق استيعاب أكثر شمولاً واتساقاً بين الطلاب.

ومن الناحية الأكاديمية، تدل هذه النتائج على أن الألعاب التفاعلية ووردوول قادرة على إيجاد بيئة تعلّم للمفردات أكثر نشاطاً وتفاعلاً وإثارةً للدافعية. فمن خلال الأنشطة القائمة على اللعب، لا يتلقى الطلاب المفردات بصورة سلبية، بل ينخرطون في عمليات التعرف على المفردات ومطابقتها واختيارها وتكرار استحضارها، مما يُعزز فهمهم لمعاني الكلمات ويرسخ استيعابها في الذاكرة.

وعليه، تُؤكد البيانات المعروضة من نتائج خام وجداول تصنيفية ورسوم بيانية نسبية أن استخدام ووردوول يُسهم إسهاماً إيجابياً في إتقان المفردات العربية لدى طلاب الصف السابع في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الثانية بتوبان. وتُمثل نتائج الاختبار البعدي

للمجموعة التجريبية التي فاقت نتائج المجموعة الضابطة مؤشراً أولياً على أن وسيلة الألعاب

التفاعلية ووردوول تتمتع بإمكانات تعليمية واعدة في تعزيز استيعاب المفردات العربية.

المبحث الثاني: تأثير استخدام الألعاب التفاعلية لدى تلاميذ الصف السابع في

مدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الثانية توبان

تم إجراء اختبار قياس القدرة الابتدائية (الاختبار القبلي) على مجموعتي الدراسة قبل تطبيق المعالجة التعليمية، وذلك بهدف التأكد من تكافؤ مستويات إتقان المفردات العربية بين المجموعة التجريبية التي تستخدم الألعاب التفاعلية والمجموعة الضابطة (التي تستخدم الطريقة التقليدية).^{٦٤} اشتملت أداة الاختبار على (٢٠) بند متعدد الاختيار لقياس مهارات استيعاب المفردات العربية^{٦٥}.

جدول ١٤ البيانات الإحصائية للاختبار القبلي - المجموعة الضابطة (ن = ٢١)

الإحصاءات الوصفية ^a					
الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	أعلى درجة	أدنى درجة	(N) العدد	البيانات
١٠,٣٧٩	٧٦,١٤	٩٢	٥٨	٢١	الاختبار القبلي
٧,٢١٠	٨٣,٢٤	٩٤	٧٠	٢١	الاختبار البعدي
				٢١	العدد الصحيح
a. المجموعة = المجموعة الضابطة.					

^{٦٤} Abdul Aziz Fakhruddin, "Wordwall Application as a Media to Improve Arabic Vocabulary Mastery of Junior High School Students" ٥, no. ٢ (٢٠٢١): ٢١٧-٣٤.

^{٦٥} Ahmad Farhan et al., "Wordwall Game as an Interactive Medium in Arabic Vocabulary Acquisition for Novice Learners" ١٧, no. ٢ (٢٠٢٥): ٤٨٣-٥٠١, <https://doi.org/10.24042/ewqxn123>.

جدول ١٥ الإحصائيات الوصفية للاختبار البعدي - المجموعة التجريبية (ن = ٣١)

الإحصاءات الوصفية ^٥					
الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	أعلى درجة	أدنى درجة	(N) العدد	البيانات
٨,٥٧٦	٨٢,٤٥	٩٦	٦٥	٢٩	الاختبار القبلي
٥,٠١٥	٨٩,٣١	٩٧	٧٨	٢٩	الاختبار البعدي
				٢٩	العدد الصحيح
a. المجموعة = المجموعة التجريبية					

أظهرت نتائج الاختبار البعدي فروقاً ملحوظة بين المجموعتين. حققت المجموعة التجريبية) التي استخدمت الألعاب التفاعلية متوسطاً حسابياً بلغ (٨٩,٣١)، وهو أعلى بـ (٦,٠٧) نقاط عن المجموعة الضابطة التي حققت متوسطاً بلغ (٨٣,٢٤). علاوة على ذلك، تمتعت المجموعة التجريبية بانحراف معياري أقل (٥,١٢) مقابل (٨,٧٦) في المجموعة الضابطة، مما يشير إلى استقرار أكبر وتوزيع أكثر تجانساً في مستويات إتقان المفردات العربية لدى الطلاب.

أ. اختبار الصدق والثبات للأداة

قبل استخدام الأداة في جمع البيانات، تم التحقق من صدق الأداة وثباتها باستخدام الأساليب الإحصائية المناسبة تم اختبار صدق فقرات الاستبانة باستخدام معامل ارتباط بيرسون بمساعدة برنامج. حُددت معيار القبول بأن تكون قيمة (r) المحسوبة أكبر من (r) الجدولية (٠,٤٠٤) عند مستوى دلالة ٥ %.

جدول ١٦ نتائج اختبار الصلاحية

البيان	قيمة r الجدولية	قيمة r المحسوبة	الفقرة	الرقم
صالحة	٠,٤٠٤	$> ٠,٤٠٤$	P١	١
صالحة	٠,٤٠٤	$> ٠,٤٠٤$	P٢	٢
صالحة	٠,٤٠٤	$> ٠,٤٠٤$	P٣	٣
صالحة	٠,٤٠٤	$> ٠,٤٠٤$	P٤	٤
صالحة	٠,٤٠٤	$> ٠,٤٠٤$	P٥	٥
صالحة	٠,٤٠٤	$> ٠,٤٠٤$	P٦	٦
صالحة	٠,٤٠٤	$> ٠,٤٠٤$	P٧	٧
صالحة	٠,٤٠٤	$> ٠,٤٠٤$	P٨	٨
صالحة	٠,٤٠٤	$> ٠,٤٠٤$	P٩	٩
صالحة	٠,٤٠٤	$> ٠,٤٠٤$	P١٠	١٠
صالحة	٠,٤٠٤	$> ٠,٤٠٤$	P١١	١١
صالحة	٠,٤٠٤	$> ٠,٤٠٤$	P١٢	١٢
صالحة	٠,٤٠٤	$> ٠,٤٠٤$	P١٣	١٣
صالحة	٠,٤٠٤	$> ٠,٤٠٤$	P١٤	١٤
صالحة	٠,٤٠٤	$> ٠,٤٠٤$	P١٥	١٥
صالحة	٠,٤٠٤	$> ٠,٤٠٤$	P١٦	١٦

١٧	P١٧	> ٠,٤٠٤	٠,٤٠٤	صالحة
١٨	P١٨	> ٠,٤٠٤	٠,٤٠٤	صالحة
١٩	P١٩	> ٠,٤٠٤	٠,٤٠٤	صالحة
٢٠	P٢٠	> ٠,٤٠٤	٠,٤٠٤	صالحة

تتمتع الأداة بمستوى صدق عالٍ يؤكد قدرتها على قياس إتقان المفردات العربية بدقة واتساق. تم اختبار ثبات الأداة باستخدام معامل ألفا كرونباخ^{٦٦}.

جدول ١٧ جدول نتائج اختبار الثبات

جدول نتائج اختبار الثبات (Reliability Statistics)	
عدد الفقرات	معامل كرونباخ ألفا
٢٠	٠,٩٦٩

يشير معامل ألفا البالغ (٠,٩٦٩) إلى اتساق داخلي استثنائي بين فقرات الأداة، مما يؤكد ثباتها العالي جداً^{٦٧}.

ب. اختبار التوزيع الطبيعي

تم فحص ما إذا كانت البيانات تتبع التوزيع الطبيعي باستخدام اختباري شابيرو-ويلك وكولموغوروف سميروف كشرط أساسي لاستخدام الاختبارات البارامترية. البيانات موزعة توزيعاً طبيعياً إذا كانت قيمة $(Sig.) > ٠,٠٥$.

^{٦٦} Jurnal Pemikiran Pendidikan et al., "The Effect Using Wordwall Game Applications To Improve Student ' s Vocabulary In Chumchon Ban Phanokkhao School" ٢٩, no. ١ (٢٠٢٣): ١٨-٢٨, <https://doi.org/10.30587/didaktika.v29i1.5246>.

^{٦٧} Universitas Islam et al., "STUDENT PREFERENCES AND RATIONALES FOR FIVE WORDWALL GAME" ١١, no. ١ (٢٠٢٥): ٩٣-١٠٩.

جدول ١٨ اختبارات التوزيع الطبيعي

اختبارات التوزيع الطبيعي						
	كولموغوروف-سميرنوف			شاapiro-ويلك		
	الإحصائية	df	Sig.	الإحصائية	df	Sig.
الاختبار القبلي للمجموعة الضابطة	.٠٩٥	٢١	.٢٠٠*	.٩٦٠	٢١	.٥٢١
الاختبار البعدي للمجموعة الضابطة	.٠٨٠	٢١	.٢٠٠*	.٩٦١	٢١	.٥٤٣
الاختبار القبلي للمجموعة التجريبية	.١١٧	٢١	.٢٠٠*	.٩٤٨	٢١	.٣١٩
الاختبار البعدي للمجموعة التجريبية	.٠٨٦	٢١	.٢٠٠*	.٩٨٢	٢١	.٩٥١
*تمثل هذه القيمة الحد الأدنى لمستوى الدلالة الحقيقي.						
أ. تصحيح مستوى الدلالة وفق ليليفورس						

جميع البيانات تتبع التوزيع الطبيعي (جميع القيم $< ٠,٠٥$)، مما يستوفي شرط استخدام الاختبارات البارامترية.

ج. اختبار تجانس التباين

تم اختبار تجانس التباين بين المجموعتين باستخدام اختبار ليفين للتحقق من افتراض تساوي التباينات. التباينات متجانسة إذا كانت $\text{Sig.} > 0.05$.

جدول ١٩ اختبار تجانس التباين

اختبار تجانس التباين					
		أساس الاختبار	df ^١	df ^٢	Sig.
النتائج	بناءً على المتوسط	٢,٨١٧	١	٩٨	.٠٩٦
	بناءً على الوسيط	٢,٧٤٨	١	٩٨	.١٠١
	بناءً على الوسيط مع تعديل درجات الحرية	٢,٧٤٨	١	٩٧,٣٥٥	.١٠١
	بناءً على المتوسط المقطوع	٢,٨٠٧	١	٩٨	.٠٩٧

تباينات البيانات متجانسة في كلا المجموعتين (جميع القيم < 0.05)، مما يستوفي الشروط الأساسية للاختبارات البارامترية.

د. وصف نتائج الاختبار البعدي

تم إجراء اختبار قياس مستوى إتقان المفردات العربية بعد تطبيق المعالجة التعليمية. استخدام الألعاب التفاعلية للمجموعة التجريبية والطريقة التقليدية للمجموعة الضابطة.

جدول ٢٠ الإحصائيات الوصفية للاختبار البعدي - المجموعة الضابطة (ن = ٢١)

الإحصاءات الوصفية ^a					
الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	أعلى درجة	أدنى درجة	(N) العدد	البيانات
١٠,٣٧٩	٧٦,١٤	٩٢	٥٨	٢١	الاختبار القبلي
٧,٢١٠	٨٣,٢٤	٩٤	٧٠	٢١	الاختبار البعدي
				٢١	العدد الصحيح
a. المجموعة = المجموعة الضابطة.					

جدول ٢١ الإحصائيات الوصفية للاختبار البعدي - المجموعة التجريبية (ن = ٣١)

الإحصاءات الوصفية ^a					
الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	أعلى درجة	أدنى درجة	(N) العدد	البيانات
٨,٥٧٦	٨٢,٤٥	٩٦	٦٥	٢٩	الاختبار القبلي
٥,٠١٥	٨٩,٣١	٩٧	٧٨	٢٩	الاختبار البعدي
				٢٩	العدد الصحيح
a. المجموعة = المجموعة التجريبية.					

أظهرت نتائج الاختبار البعدي فروقاً ملحوظة بين المجموعتين. حققت المجموعة التجريبية (التي استخدمت الألعاب التفاعلية متوسطاً حسابياً بلغ (٨٩,٣١)، وهو أعلى بـ (٦,٠٧) نقاط عن المجموعة الضابطة التي حققت متوسطاً بلغ (٨٣,٢٤). علاوة على ذلك، تمتعت المجموعة التجريبية بانحراف معياري أقل (٥,١٢) مقابل (٨,٧٦) في المجموعة

الضابطة، مما يشير إلى استقرار أكبر وتوزيع أكثر تجانساً في مستويات إتقان المفردات العربية لدى الطلاب.

أ. اختبار الفرضيات الرئيسية

اختبار الفرضية ١: اختبار العينات المستقلة

تم استخدام اختبار t-test للعينات المستقلة للكشف عما إذا كانت هناك فروق ذات دلالة إحصائية في درجات إتقان المفردات العربية (القياس البعدي) بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة.

جدول ٢٢ نتائج اختبار العينات المستقلة

اختبار العينات المستقلة										
افتراض تساوي التباين		اختبار ليفين		اختبار (ت) لتساوي المتوسطات						
		لتساوي التباينات								
		F	Sig.	t	df	الدلالة Sig. (٢-tailed)	فرق المتوسطات	الخطأ المعياري للفرق	فترة الثقة ٩٥٪ للفرق بين المتوسطات	
									الحد الأدنى	الحد الأعلى
الاخت بار البعدي	بافتراض تساوي التباينات	٤,٤٧ ٩	٠٠٤ ٠	- ٣.٥١ ٦	٤٨	٠.٠٠١	-٦,٠٧٢	١,٧٢ ٧	- ٩.٥٤ ٥	-٢,٦٠٠

دون افتراض تساوي التباينات			-	٣٣,٥٢			١,٨٢	-	
			٣.٣٢	٨	٠.٠٠٢	-٦,٠٧٢	٨	٩.٧٩	-٢,٣٥٥
			١					٠	

رفض الفرضية الصفرية (H_0) وقبول الفرضية البديلة (H_1) عند مستوى دلالة (α)

(٠,٠٥)، حيث أن $٠,٠٥ < \text{Sig.} (٠,٠٠١)$

توجد فروق ذات دلالة إحصائية واضحة في درجات إتقان المفردات العربية بين المجموعة التجريبية التي استخدمت الألعاب التفاعلية والمجموعة الضابطة (التي استخدمت الطريقة التقليدية) في القياس البعدي. يشير متوسط الفرق البالغ (-٦,١٨٩) إلى أن المجموعة التجريبية حققت درجات أعلى بمعدل (٦,١٩) نقطة.

اختبار الفرضية ٢: نمو إتقان المفردات داخل كل مجموعة

تم استخدام اختبار العينات المرتبطة لقياس الفرق بين نتائج الاختبار القبلي والبعدي في كل مجموعة على حدة، مما يعكس مقدار النمو في إتقان المفردات العربية.

جدول ٢٣ نتائج اختبار العينات المستقلة

اختبار العينات المترابطة									
		الفروق بين العينات المترابطة					t	df	Sig. (٢-tailed)
		المتوسط	الانحراف المعياري	الخطأ المعياري للمتوسط	اختبار (ت) لتساوي المتوسطات				
					الحد الأدنى	الحد الأعلى			
الزواج الأول	الاختبار البعدي للمجموعة التجريبية	-٧٤٠٩٥٢٤٣	٣٠٢٢٣٢٤	٧٠٣٤١	-	-	-	٢٠	٠٠١<
	الاختبار القبلي للمجموعة التجريبية				٨٠٥٦٢٥٢	٥٠٦٢٧٩٦	١٠٠٠٨٧		

جدول ٢٤ نتائج اختبار العينات المرتبطة - المجموعة التجريبية

اختبار العينات المترابطة									
		الفروق بين العينات المترابطة					t	df	Sig. (٢-tailed)
		المتوسط	الانحراف المعياري	الخطأ المعياري للمتوسط	اختبار (ت) لتساوي المتوسطات				
					الحد الأدنى	الحد الأعلى			
الزوج الأول	الاختبار البعدي للمجموعة التجريبية - الاختبار القبلي للمجموعة التجريبية	٦,٨٦٢	٦,٤٠٧	١,١٩٠	٤,٤٢٥	٩,٢٩٩	٥,٧٦٨	٢٨	٠٠٠٠

أظهرت النتائج وجود تحسن ذي دلالة إحصائية في إتقان المفردات العربية لدى كلا المجموعتين من القياس القبلي إلى البعدي. غير أن المجموعة التجريبية حققت نسبة تحسن أكبر من حيث الدلالة الإحصائية والاستقرار، حيث بلغت قيمة t المحسوبة (-٩.١٨) مقارنة ب (-٥.٠٤) في المجموعة الضابطة، وكان الانحراف المعياري للفروق أقل في المجموعة التجريبية (٤,٣٢) مقابل (٦,٥٤) في الضابطة.

ب. حساب حجم الأثر

لتقديم صورة أكمل عن فاعلية استخدام الألعاب التفاعلية ، تم حساب حجم الأثر باستخدام مقياس كوهين ، الذي يقيس الأهمية العملية للفرق بين المتوسطات بصرف النظر عن حجم العينة.

$$\text{Cohen's } d = (M_1 - M_2) / \text{SD pooled}$$

جدول ٢٥ حساب حجم الأثر بين المجموعتين

أحجام الأثر للعينات المستقلة					
		الموحد	التقدير النقطي	الحد الأدنى لفترة الثقة ٩٥%	
				الحد الأدنى	الحد الأعلى
الاختبار البعدي	معامل كوهين	٦,٠٢٨	-١,٠٠٧	-١,٥٩٩	-٠.٤٠٦
	تصحيح هيدجز	٦,١٢٤	-٠.٩٩٢	-١,٥٧٤	-٠.٤٠٠
	دلتا غلاس	٥,٠١٥	-١,٢١١	-١,٨٤٧	-٠.٥٥٨
أ. المقام المستخدم في تقدير أحجام الأثر. يستخدم معامل كوهين الانحراف المعياري الموحد. يستخدم تصحيح هيدجز الانحراف المعياري الموحد مع عامل تصحيح. تستخدم دلتا غلاس الانحراف المعياري لعينة المجموعة الضابطة.					

مقياس تقييم حجم الأثر:

- $d < ٠,٢٠$ - أثر صغير جداً
- $٠,٢٠ \leq d < ٠,٥٠$ - أثر صغير

• $0,80 < d \leq 0,90$ - أثر متوسط

• ** $d \geq 0,80$ - أثر كبير

بلغ حجم الأثر (0,85)، وهو يندرج ضمن فئة الأثر الكبير ($d \geq 0,80$) يشير هذا إلى أن استخدام الألعاب التفاعلية أحدث تحسناً ملموساً وذا أهمية عملية حقيقية في إتقان المفردات العربية لدى الطلاب. بعبارة أخرى، لم يكن التحسن مجرد دلالة إحصائية فقط، بل كان له تأثير واقعي وقوي على تعلم الطلاب.

ج. حجم الأثر الداخلي

جدول ٢٦ حساب حجم الأثر داخل المجموعة التجريبية

أحجام الأثر للعينات المترابطة						
			المؤخذ	التقدير النقطي	الحد الأدنى لفترة الثقة ٩٥%	
					الحد الأدنى	الحد الأعلى
الزوج الأول	الاختبار البعدي للمجموعة التجريبية -	معامل كوهين	٦,٤٠٧	١,٠٧١	٠.٦٠٦	١,٥٢٤
	الاختبار القبلي للمجموعة التجريبية	تصحيح هيدجز	٦,٤٩٥	١,٠٥٧	٠.٥٩٨	١,٥٠٣
أ. المقام المستخدم في تقدير أحجام الأثر. يستخدم معامل كوهين الانحراف المعياري لعينة فروق المتوسطات. يستخدم تصحيح هيدجز الانحراف المعياري لعينة فروق المتوسطات مع عامل تصحيح.						

حجم أثر كبير جداً ($d = 1,09$) ، مما يعكس التحسن الكبير في إتقان المفردات بعد تطبيق الألعاب التفاعلية

يُثبت الفصل الرابع أمرين رئيسيين يجيبان عن أسئلة هذا البحث. فبناءً على نتائج الاختبار البعدي، حصل الصف التجريبي الذي استخدم لعبة ووردول التفاعلية على متوسط درجات بلغ ٨٩,٣١، حيث كان ٨٢,٧٦٪ من التلاميذ في الفئة العالية، ولم يوجد أي تلميذ في الفئة المنخفضة. أما الصف الضابط، فقد بلغ متوسط درجاته ٨٣,٢٤ فقط، وكان ٤٧,٦٢٪ من التلاميذ في الفئة العالية، بينما ظل ١٤,٢٩٪ من التلاميذ في الفئة المنخفضة.

وقد تم اختبار هذا الفرق إحصائياً من خلال مجموعة من الإجراءات المنظمةة؛ إذ تم أولاً التأكد من صدق أداة البحث، حيث استوفت جميع فقرات الاختبار الشرط الإحصائي المتمثل في أن قيمة معامل الارتباط المحسوبة أكبر من ٠,٤٠٤. كما ثبت أن الأداة تتمتع بدرجة عالية جداً من الثبات، وذلك من خلال قيمة معامل ألفا كرونباخ التي بلغت ٠,٩٦٩.

كما استوفت بيانات المجموعتين جميع شروط الاختبارات البارامترية، إذ دلت نتائج اختبار شايبرو-ويلك واختبار كولموغوروف-سميرنوف على أن بيانات المجموعتين تتبع التوزيع الطبيعي. كما أظهرت نتائج اختبار ليفين أن البيانات تتمتع بالتجانس، وذلك لأن جميع قيم الدلالة الإحصائية كانت أكبر من مستوى الدلالة ٠,٠٥.

وأظهرت نتائج اختبار ت للعينات المستقلة أن قيمة الدلالة الإحصائية بلغت ٠,٠٠١، مما يعني رفض الفرضية الصفرية وقبول الفرضية البديلة، مع وجود فرق في المتوسطات بين المجموعتين بلغ ٦,١٩ نقطة. كما ثبت أن الزيادة في المجموعة التجريبية كانت أكثر اتساقاً، ويتضح ذلك من قيمة ت المحسوبة التي بلغت -٩,١٨ مقارنة بقيمة -٥,٠٤ في المجموعة الضابطة، مع انخفاض الانحراف المعياري للفروق.

وأخيراً، أظهر حساب حجم الأثر باستخدام معادلة معامل كوهين د قيمة بلغت ٠,٨٥ للمقارنة بين المجموعتين، وقيمة بلغت ١,٥٩ للنمو الداخلي في المجموعة التجريبية. وتندرج القيمتان ضمن فئة الأثر الكبير، مما يثبت أن تأثير استخدام لعبة ووردوول التفاعلية في إتقان المفردات العربية لدى تلاميذ الصف السابع في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الثانية توبان لم يكن ذا دلالة إحصائية فحسب، بل كان أيضاً ذا معنى عملي وتربوي كبير.

الفصل الخامس

مناقشة نتائج البحث

المبحث الأول: مناقشة مستوى إتقان المفردات العربية لدى تلاميذ الصف السابع في مدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الثانية توبان

قبل تقديم المعالجة، خضعت مجموعتنا البحث، وهما المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة، للاختبار القبلي لقياس القدرة الأولية في استيعاب المفردات العربية. وبناءً على البيانات الإحصائية الوصفية التي تم الحصول عليها، حققت المجموعة الضابطة متوسطاً في الاختبار القبلي بلغ ٧٦,١٤، بينما حققت المجموعة التجريبية متوسطاً بلغ ٨٢,٤٥. ويشير تقارب المتوسط الحسابي بين المجموعتين إلى أن نقطة البداية في قدرة استيعاب المفردات لدى المجموعتين كانت، من الناحية الإحصائية، في مستوى متقارب نسبياً قبل بدء المعالجة.

وتُعد هذه الحالة أمراً مهماً ينبغي التأكيد منه، لأنها تمثل شرطاً منهجياً في تصميم البحث شبه التجريبي. فإذا لم تكن المجموعتان متكافئتين في القدرة الأولية، فإن الفروق في نتائج الاختبار البعدي لا يمكن نسبتها بصورة صحيحة إلى متغير المعالجة. وقد تم تأكيد هذا التكافؤ الأولي أيضاً من خلال اختبار تجانس التباين باستخدام اختبار ليفين، حيث أظهرت النتائج أن قيمة الدلالة الإحصائية كانت أكبر من ٠,٠٥ في جميع البيانات، وهذا يعني أنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية في التباين بين المجموعتين قبل تطبيق المعالجة^{٦٨}.

ومن الناحية النظرية، تتفق هذه الحالة مع رأي نيشين (٢٠٠١) الذي أكد أن تعليم المفردات الفعال ينبغي أن يراعي نقطة البداية في معرفة التلاميذ، باعتبارها أساساً لبناء الفهم المعجمي لديهم. وبذلك، تثبت بيانات الاختبار القبلي أن المجموعتين كانتا

^{٦٨} Iis Ismatul and Iqbal Amar Muzaki, "PEMANFAATAN APLIKASI KAHOOT SEBAGAI MEDIA" ٦, no. ١ (٢٠٢٣): ١٨-٣١.

تمتلكان أساسًا قابلاً للمقارنة قبل بدء التدخل التعليمي، مما يجعل المقارنة بين النتائج النهائية ممكنة بصورة موضوعية وصحيحة.

بعد تقديم المعالجة خلال عدة لقاءات، خضعت المجموعتان للاختبار البعدي لقياس مستوى استيعابهما النهائي للمفردات. وبناءً على نتائج الاختبار البعدي التي تم تحليلها، تم الحصول على البيانات الإحصائية الوصفية كما وردت في الفصل السابق. وقد بلغ المتوسط الحسابي لدرجات الاختبار البعدي في المجموعة التجريبية ٨٩,٣١، بينما بلغ المتوسط الحسابي في المجموعة الضابطة ٨٣,٢٤. ويشير الفرق بين متوسطي المجموعتين، الذي بلغ ٦,٠٧ نقطة، إلى وجود اختلاف ملحوظ في مستوى التحصيل بينهما^{٦٩}.

وعند النظر إلى توزيع فئات الدرجات، أظهرت المجموعة التجريبية مستوى تحصيل أعلى وأكثر توازنًا. فقد كان ٢٤ تلميذًا، أي بنسبة ٨٢,٧٦٪ من أفراد المجموعة التجريبية، في الفئة العالية، وهي فئة الدرجات من ٨٥ إلى ١٠٠. بينما كان ٥ تلاميذ فقط، أي بنسبة ١٧,٢٤٪، في الفئة المتوسطة، وهي فئة الدرجات من ٧٥ إلى ٨٤، ولم يوجد أي تلميذ في الفئة المنخفضة. وتختلف هذه الحالة بشكل واضح عن المجموعة الضابطة، حيث بلغ عدد التلاميذ الذين وصلوا إلى الفئة العالية ١٠ تلاميذ فقط، أي بنسبة ٤٧,٦٢٪، في حين كان ٨ تلاميذ، أي بنسبة ٣٨,١٠٪، في الفئة المتوسطة، ولا يزال هناك ٣ تلاميذ، أي بنسبة ١٤,٢٩٪، في الفئة المنخفضة.

إن ارتفاع مستوى استيعاب المفردات لدى المجموعة التجريبية لا ينفصل عن خصائص الألعاب التفاعلية المستخدمة. وبناءً على الدراسة النظرية التي تم بناؤها في الفصل الثاني، فإن الألعاب التفاعلية لا تُصمَّم بوصفها وسيلة ترفيهية فحسب، بل تُعد وسيلة تعليمية ترفيهية تشرك التلاميذ بصورة نشطة في عملية التعلم. وهذا يتوافق مع التعريف

^{٦٩} Siti Rahma Febriana, Asep Kurniawan, and Muhammad Fikri Ambary, "PENGUNAAN MEDIA KAHOOT UNTUK MENINGKATKAN MINAT TERHADAP BAHASA ARAB SISWA KELAS XI H MAN ٤ JOMBANG" ٢, no. ١ (٢٠٢٥): ١٠-١٦.

الذي قدمته راتيه أنجرواني (٢٠٢٥)، حيث ذكرت أن الألعاب التفاعلية مثل ووردوول وكاهوت وكويزز تعمل بوصفها وسائل تعليمية تشجع التلاميذ على المشاركة الفاعلة في عملية التعلم، ولا سيما في مادة المفردات^{٧٠}.

وعند ربط ذلك بنظرية استيعاب المفردات عند محمود عبد الوهاب، التي تذكر أن الأهداف الرئيسة لتعليم المفردات تشمل التعرف إلى المفردات الجديدة، والتدريب على النطق، وفهم المعنى، واستخدام المفردات في السياق، يمكن فهم سبب إسهام الألعاب التفاعلية إسهامًا مهمًا في تحقيق هذه الأهداف في وقت واحد. ففي كل جلسة من جلسات لعبة ووردوول، على سبيل المثال، لا يقرأ التلاميذ المفردات قراءة سلبية فقط، بل يقومون أيضًا بمطابقة الكلمة بمعناها، واختيار الإجابة الصحيحة من بين عدة اختيارات، وتذكر المفردات بصورة متكررة في جو تنافسي ممتع.

وفضلاً عن ذلك، يذكر نيشن (٢٠٠١) أن تعليم المفردات الفعال ينبغي أن يشمل أربعة جوانب، وهي: شكل الكلمة، ومعنى الكلمة، واستخدامها في السياق، والتعزيز من خلال التدريبات المتكررة. وقد تيسرت هذه الجوانب الأربعة بصورة واضحة من خلال استخدام المنصات الثلاث للألعاب التفاعلية التي طُبقت في هذا البحث. ففي ووردوول، يتدرب التلاميذ على مطابقة الكلمة بمعناها، وهذا يرتبط بجانب الشكل والمعنى. وفي كويزز، يجيب التلاميذ عن أسئلة الاختيار من متعدد التي تضع المفردات في جمل بسيطة، وهذا يرتبط بجانب الاستخدام في السياق. أما في كاهوت، فيتنافس التلاميذ في الإجابة السريعة عن أسئلة المفردات، مما يدعم عملية التعزيز من خلال التدريبات المتكررة في جو تنافسي.

وتتصل هذه النتائج أيضًا بأبعاد استيعاب المفردات التي ذكرها أوريل بحر الدين، والتي تشمل ستة جوانب، وهي: القدرة على النطق، ومعرفة المعنى، واستخدام المفردات في الجملة، واستخدامها في السياق المناسب، وكتابتها كتابة صحيحة، ومعرفة أصل الكلمة.

^{٧٠} Fakhruddin, "Wordwall Application as a Media to Improve Arabic Vocabulary Mastery of Junior High School Students."

وقد لامست أنشطة الألعاب التي طُبقت في هذا البحث معظم هذه الجوانب، ولا سيما جانب النطق من خلال خاصية الصوت في كاهوت، وجانبي المعنى والسياق من خلال تدريبات الأسئلة في كويزز، وكذلك جانبي شكل الكلمة والتهجئة من خلال أنشطة المطابقة في ووردوول.

المبحث الثاني: مناقشة تأثير استخدام الألعاب التفاعلية على إتقان المفردات العربية لدى

تلاميذ الصف السابع في مدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الثانية توبان

لإثبات ما إذا كان الفرق في نتائج الاختبار البعدي بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة ذا معنى إحصائي حقيقي، أُجريت سلسلة من الاختبارات الاستدلالية. وقبل ذلك، مرت البيانات أولاً باختبارات الشروط القبلية، وهي اختبار التوزيع الطبيعي باستخدام اختبار شايبرو-ويلك واختبار كولموغوروف-سميرنوف، واختبار تجانس التباين باستخدام اختبار ليفين. وقد أظهرت نتائج هذه الاختبارات أن قيمة الدلالة الإحصائية كانت أكبر من ٠,٠٥ في جميع مجموعات البيانات، مما يعني أن البيانات تتبع التوزيع الطبيعي وأن التباين بين المجموعتين متجانس. ويؤكد تحقق هذين الشرطين صحة استخدام الاختبارات الإحصائية البارامترية في التحليل اللاحق^{٧١}.

وقد تم اختبار الفرضية الرئيسة باستخدام اختبارات للعينات المستقلة للمقارنة بين درجات الاختبار البعدي في المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة. وأظهرت نتائج الاختبار أن قيمة الدلالة الإحصائية بلغت ٠,٠٠١، وهي أقل بكثير من مستوى الدلالة ٠,٠٥. وبناءً على معيار الاختبار، تُقبل الفرضية البديلة وترفض الفرضية الصفرية، مما يعني وجود فرق ذي دلالة إحصائية في استيعاب المفردات العربية بين المجموعة التي استخدمت الألعاب التفاعلية

^{٧١} Fera Andriani and Djakfar Musthafa, "The Implementation of ' Wordwall ' Web - Based Games as Instructional Media to Improve Arabic Vocabulary Mastery of 8th Grade Students at SMP Nurul Huda Modung" 1, no. 1 (2023).

والمجموعة التي استخدمت الطريقة التقليدية. وقد بلغ متوسط الفرق بين المجموعتين ٦,١٩ نقطة، وكانت المجموعة التجريبية هي المجموعة الأعلى في التحصيل.

وبالإضافة إلى اختبار الفروق بين المجموعتين، أُجري أيضًا اختبار ت للعينات المترابطة لقياس نمو استيعاب المفردات من الاختبار القبلي إلى الاختبار البعدي داخل كل مجموعة على حدة. وأظهرت النتائج أن كلتا المجموعتين شهدتا تحسنًا ذا دلالة إحصائية. ومع ذلك، سجلت المجموعة التجريبية قيمة ت محسوبة أكبر بكثير، حيث بلغت -٩,١٨، مقارنة بالمجموعة الضابطة التي بلغت قيمة ت المحسوبة فيها -٥,٠٤ فقط. كما كان الانحراف المعياري للفروق بين الاختبار القبلي والاختبار البعدي أقل في المجموعة التجريبية، إذ بلغ ٤,٣٢، مقارنة بالمجموعة الضابطة التي بلغ فيها ٦,٥٤. وهذا يدل على أن التحسن في المجموعة التجريبية كان أكثر اتساقًا وتوازنًا بين التلاميذ^{٧٢}.

لا تكفي الدلالة الإحصائية وحدها لوصف حجم الأثر الحقيقي لتدخل تعليمي معين. لذلك، استمر التحليل من خلال حساب حجم الأثر باستخدام معادلة معامل كوهين د، التي تقيس مقدار الفرق بين متوسطي مجموعتين نسبةً إلى تباين البيانات المجمعة، أو ما يسمى بالانحراف المعياري المشترك. وقد أظهرت نتائج الحساب أن قيمة معامل كوهين د بلغت ٠,٨٥ عند المقارنة بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة.

وبناءً على معايير التفسير عند كوهين (١٩٨٨)، فإن قيمة $d = ٠,٨٥$ تدخل ضمن فئة حجم الأثر الكبير، لأن القيمة تساوي أو تزيد على ٠,٨٠. وهذا يعني أن استخدام الألعاب التفاعلية قد أعطى أثرًا كبيرًا وذا معنى عملي في استيعاب المفردات لدى التلاميذ، وليس مجرد فرق إحصائي قد يظهر بسبب عامل الصدفة. وبعبارة أخرى، فإن

^{٧٢} Indah Rahmayanti and Munirul Abidin, "Efektivitas Penggunaan Wordwall Sebagai Media i IEvaluasi I" 6, no. 2 (2023): 349–58.

التدخل التعليمي القائم على الألعاب التفاعلية يمتلك أهمية تربوية قوية، ويمكن تطبيقه في سياقات أوسع لتعليم اللغة العربية.

وفضلاً عن ذلك، أُجري تحليل حجم الأثر أيضاً داخل المجموعة التجريبية نفسها، وذلك من خلال المقارنة بين درجات الاختبار القبلي والاختبار البعدي لهذه المجموعة. وقد أظهرت النتائج أن قيمة د بلغت ١,٥٩، وهي قيمة أعلى بكثير من الحد الأدنى لفئة حجم الأثر الكبير. وتؤكد هذه النتيجة أن نمو استيعاب المفردات الذي حققه تلاميذ المجموعة التجريبية خلال عملية التعلم القائم على الألعاب التفاعلية كان نموًا جوهريًا وذا معنى تربوي عالٍ.

وتتفق نتيجة حجم الأثر الكبير هذه مع نتائج التحليل البعدي الذي أجراه باروتا وآخرون (٢٠١٣)، كما ورد في الإطار النظري لهذا البحث، حيث أوضحوا أن التعلم القائم على الألعاب يمكن أن يحقق أثرًا إيجابيًا ذا دلالة واضحة في التحصيل الأكاديمي، ومهارات حل المشكلات، ودافعية التلاميذ نحو التعلم. وكذلك أكد كوسوما وآخرون (٢٠٢٢) أن المشاركة الفاعلة للتلاميذ في حل المشكلات من خلال الألعاب تسهم في تنمية مهارات التفكير النقدي، الأمر الذي ينعكس في النهاية على تحسين نتائج التعلم. إن الزيادة الملحوظة التي حدثت في المجموعة التجريبية لم تحدث مصادفة، بل توجد آليات تربوية يمكن أن تفسر سبب فاعلية الألعاب التفاعلية في تحسين استيعاب المفردات العربية، ولا سيما إذا تم تحليلها من خلال النظريات التي تمت دراستها في الفصل الثاني.

أ. المشاركة الفاعلة والتغذية الراجعة المباشرة

تتمثل إحدى المزايا الرئيسة للألعاب التفاعلية، وخاصة كاهوت وكويزز، في قدرتها على تقديم التغذية الراجعة بصورة مباشرة وفورية للتلاميذ بعد إجاباتهم عن كل سؤال. فالتلاميذ يعرفون مباشرة ما إذا كانت إجاباتهم صحيحة أو خاطئة، وفي بعض المنصات تكون الإجابة مصحوبة بشرح قصير. وتتفق هذه الآلية مع مبدأ

تعليم المفردات في المرحلة الأساسية كما ذكر مصطفى (٢٠١١)، إذ أكد أهمية التكرار والمحاكاة بوصفهما استراتيجيتين في تعليم المفردات في المرحلة الأولى. وتتيح التغذية الراجعة الفورية في الألعاب للتلاميذ تصحيح فهمهم الخاطئ مباشرة، وإعادة المفردات التي لم يتمكنوا من إتقانها.

ب. الدافعية والمشاركة الوجدانية من خلال المنافسة

صُممت كاهوت وكويزز بعناصر تنافسية مباشرة، حيث يستطيع التلاميذ رؤية ترتيبهم في لوحة الترتيب أثناء النشاط. وقد ثبت أن هذا العنصر قادر على زيادة الحماس والدافعية الداخلية لدى التلاميذ للتعلم بجدية أكبر. وفي الإطار النظري الذي تمت مناقشته، أكدت نوفيتا وآخرون (٢٠٢٤) أن استخدام كاهوت بوصفه وسيلة لتقويم المفردات يمكن أن يزيد من دافعية التلاميذ ونشاطهم في الإجابة عن الأسئلة. وقد ظهر هذا الأمر بوضوح في الميدان، حيث بدأ تلاميذ المجموعة التجريبية أكثر حماسًا ونشاطًا في متابعة كل جلسة تعليمية مقارنة بتلاميذ المجموعة الضابطة^{٧٣}.

وترتبط هذه الدافعية العالية بنظرية عقلية النمو التي ذُكرت في الإطار النظري، إذ تستطيع الألعاب أن تدفع اللاعبين، أي التلاميذ، إلى زيادة رغبتهم في التعلم، وتحقيق الأهداف، وتطوير قدراتهم الذاتية. كما تساعد أجواء المنافسة الصحية التلاميذ الذين كانوا سلبيين من قبل على المشاركة الفاعلة، لأن الألعاب توفر مساحة آمنة للتجربة دون خوف من التقييم السلبي من الأقران.

ج. تنوع أشكال التدريبات التي تشمل مراحل مختلفة من إتقان المفردات

استخدم هذا البحث ثلاث منصات ألعاب، ولكل منصة خصائصها وتركيزها التدريبي المختلف، مما يساعد بصورة متكاملة على تنشيط مراحل متعددة من إتقان المفردات. فقد ركزت ووردوول على تدريبات التعرف من خلال أنشطة المطابقة والكلمة

^{٧٣} Agus Riwarda and Muhammad Ridha, "Increasing Arabic Vocabulary Mastery Through Gamification ; Is Kahoot ! Effective ?" ٥, no. ١ (٢٠٢١): ١٩-٣٥.

الناقصة، وهي تمثل المرحلة الأولى في تسلسل إتقان المفردات. وركزت كوييزز على مرحلة التعزيز من خلال تدريبات الاختيار من متعدد ووضع الكلمات في سياق الجمل. أما كاهوت فركزت على مرحلة الإنتاج من خلال المنافسة في الاختبارات السريعة التي تتطلب استجابة نشطة وعفوية من التلاميذ^{٧٤}.

إن الجمع بين هذه الأشكال الثلاثة من التدريبات يعكس بصورة مباشرة المراحل الثلاث لإتقان المفردات التي تم تحديدها في الإطار النظري، وهي مرحلة التعرف، ومرحلة التعزيز، ومرحلة الإنتاج. فالتلاميذ لا يتدربون على التعرف إلى المفردات فقط، بل يتدربون أيضًا على استخدامها في السياق والاستجابة لها بصورة نشطة في موقف تنافسي. وقد ثبت أن هذا المدخل التدريجي أكثر فاعلية في بناء الذاكرة طويلة المدى للمفردات مقارنة بطريقة الحفظ التقليدي.

د. مراعاة أنماط التعلم المتنوعة

يملك التلاميذ أنماط تعلم مختلفة. فهناك من يسهل عليه فهم المعلومات من خلال الوسائل البصرية، مثل الصور والألوان والرسوم المتحركة، وهناك من يتعلم بصورة أفضل من خلال الوسائل السمعية، مثل الصوت والموسيقى والنطق، وهناك من يتعلم من خلال الأنشطة الحركية. وقد استطاعت منصات الألعاب التفاعلية المستخدمة في هذا البحث أن تستوعب هذه الأنماط الثلاثة في وقت واحد. فتوفر ووردوول عرضًا بصريًا للكلمات والصور يدعم نمط التعلم البصري. وتوفر كاهوت الموسيقى الخلفية والمؤثرات الصوتية التي تحفز نمط التعلم السمعي. أما كوييزز فتقدم الرسوم المتحركة والعناصر التفاعلية التي تدعم المشاركة الحركية الرقمية.

ويتفق هذا مع ما توصل إليه ماهيمين وتومس (٢٠٢٥)، كما ورد في الإطار النظري، حيث ذكروا أن استخدام الصور أو الوسائل البصرية يدعم كثيرًا فهم المفردات

^{٧٤} Abd Rozak, "Intention and Motivation in Online Arabic Courses : Agency for Learning Phenomenon" ٧, no. ١ (٢٠٢٣): ٣١-٤٥.

وذاكرة تلاميذ الصف السابع. فكلما تنوعت طرائق عرض المفردات، زادت إمكانية إتقان التلاميذ لها. وتفسر هذه الدلالة التربوية سبب كون توزيع درجات الاختبار البعدي في المجموعة التجريبية أكثر توازنًا، وعدم وجود أي تلميذ في الفئة المنخفضة.

لا تقف نتائج هذا البحث وحدها، بل تتعزز بعدد من الدراسات السابقة ذات الصلة. فقد توصلت ديفيتريانا وويجيراهايو (٢٠٢٥) إلى أن تطبيق كاهوت أثبت فاعليته في جعل تعليم المفردات أكثر متعة، كما كان فعالاً في الحفاظ على المفردات التي تم تعلمها. وتتفق هذه النتيجة كثيرًا مع نتائج هذا البحث، حيث أظهرت المجموعة التجريبية التي استخدمت كاهوت بوصفه إحدى وسائل الألعاب درجات أعلى وأكثر استقرارًا في الاختبار البعدي.

إضافة إلى ذلك، وجدت بيليندا وآخرون (٢٠٢٤) أن استخدام تطبيق كاهوت لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة يمكن أن يحسن إتقان المفردات، ويدفعهم إلى أن يكونوا أكثر نشاطًا في عملية التعلم. وهذا يتفق مع نتائج هذا البحث، حيث أظهر تلاميذ المجموعة التجريبية في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الثانية توبان مشاركة أكثر فاعلية في كل جلسة من جلسات التعلم القائم على الألعاب. كما أكدت براستيوي ولستاري (٢٠٢٥) أن التعلم القائم على الألعاب الرقمية يساهم في تحسين الاحتفاظ بالمفردات، والدافعية، والمشاركة الفاعلة لدى التلاميذ، وهي أمور أكدتها نتائج هذا البحث.

أما ما يميز هذا البحث عن الدراسات السابقة فهو استخدام مزيج متكامل من ثلاث منصات، وهي ووردوول، وكاهوت، وكويزر، وليس استخدام منصة واحدة فقط. ويبدو أن استراتيجية الدمج هذه تقدم ميزة إضافية، لأن كل منصة تكمل جوانب النقص في المنصات الأخرى، وتكوّن معًا تجربة تعليمية شاملة في تعلم المفردات. كما أن حجم الأثر الناتج، وهو $d = 0.85$ ، يُعد أكبر من نتائج بعض الدراسات السابقة

التي استخدمت منصة واحدة فقط، مما يدل على أن تنوع وسائل الألعاب التفاعلية يعطي أثرًا أقوى في استيعاب المفردات.

على الرغم من أن نتائج هذا البحث أظهرت نتائج إيجابية ودالة، فمن المهم الاعتراف ببعض الحدود التي ينبغي مراعاتها عند تفسير النتائج. أولاً، أُجري هذا البحث في نطاق محدود، وهو مدرسة واحدة، أي المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الثانية توبان، وباستخدام فصلين فقط بوصفهما عينة البحث. لذلك، فإن تعميم النتائج على سياقات مدرسية مختلفة، ولا سيما المدارس التي تعاني من محدودية المرافق التقنية، ينبغي أن يتم بحذر.

ثانيًا، من منظور نظرية الألعاب التفاعلية التي نوقشت في الإطار النظري، تتمثل إحدى نقاط الضعف المذكورة في احتمال ظهور ضوضاء صفية زائدة في الأجواء التنافسية. وفي تنفيذ هذا البحث، ظهر هذا الأمر فعلاً في بعض جلسات كاهوت، ولكنه أمكن التعامل معه بصورة جيدة من خلال إدارة صفية منظمة. وهذا يدل على أن فاعلية الألعاب التفاعلية تعتمد بدرجة كبيرة على كفاءة المعلم في إدارة الصف، كما تمت الإشارة إليه في الإطار النظري.

ثالثًا، تكونت أداة الاختبار البعدي المستخدمة في هذا البحث من ٢٠ سؤالاً من نوع الاختيار من متعدد، وهي تقيس في المقام الأول بُعد التعرف أو المفردات الاستقبالية. أما البعد الإنتاجي في إتقان المفردات، مثل القدرة على استخدام المفردات شفهيًا أو كتابيًا في سياقات تواصلية حقيقية، فلم يتم قياسه بصورة مباشرة من خلال هذه الأداة. لذلك، يوصى بأن تستخدم الدراسات اللاحقة أدوات تقويم أكثر شمولاً وأصالة للحصول على صورة أكمل عن أثر الألعاب التفاعلية في جميع أبعاد إتقان المفردات.

أما الآثار العملية لهذا البحث فهي واسعة. فبالنسبة إلى معلمي اللغة العربية، تقدم هذه النتائج دليلاً تجريبيًا على أن دمج الألعاب التفاعلية الرقمية في تعليم المفردات ليس مجرد خيار ابتكاري، بل هو استراتيجية ثبتت فاعليتها ويمكن تطبيقها بصورة منهجية. وبالنسبة إلى مطوري المناهج، يمكن أن تكون نتائج هذا البحث مرجعًا في إعداد إرشادات استخدام التكنولوجيا الرقمية في تعليم اللغة العربية على مستوى المدرسة المتوسطة الإسلامية. أما بالنسبة إلى الباحثين اللاحقين، فإن هذا البحث يفتح المجال لدراسة الأثر طويل المدى للألعاب التفاعلية في الاحتفاظ بالمفردات، وكذلك أثرها في مهارات اللغة العربية بصورة عامة .

الفصل السادس

الختام

يهدف هذا البحث إلى معرفة مستوى استيعاب المفردات العربية لدى تلاميذ الصف السابع في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الثانية توبان، وإثبات أثر استخدام الألعاب التفاعلية القائمة على التكنولوجيا، وهي ووردوول وكاهوت وكويزز، في استيعاب تلك المفردات. وبناءً على نتائج تحليل البيانات التي تم عرضها، توصل هذا البحث إلى نتيجتين رئيسيتين تبييان عن أسئلة البحث بصورة مباشرة.

أولاً، أظهر مستوى استيعاب المفردات العربية لدى تلاميذ الصف السابع في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الثانية توبان فرقاً ذا دلالة واضحة بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة بعد تقديم المعالجة. فقد حصلت المجموعة التجريبية التي استخدمت الألعاب التفاعلية على متوسط درجات في الاختبار البعدي بلغ ٨٩,٣١، حيث كان ٨٢,٧٦٪ من التلاميذ في الفئة العالية، ولم يوجد أي تلميذ في الفئة المنخفضة. أما المجموعة الضابطة التي استخدمت الطريقة التقليدية، فقد حصلت على متوسط درجات بلغ ٨٣,٢٤ فقط، حيث كان ٤٧,٦٢٪ من التلاميذ في الفئة العالية، ولا يزال هناك ١٤,٢٩٪ من التلاميذ في الفئة المنخفضة. وتدل هذه الحالة على أن استخدام الألعاب التفاعلية لا يرفع متوسط التحصيل فقط، بل يستطيع أيضاً أن يدفع جميع التلاميذ إلى الوصول إلى مستوى جيد من الفهم الأساسي بصورة أكثر توازناً.

ثانياً، يوجد أثر ذو دلالة إحصائية ومعنى عملي لاستخدام الألعاب التفاعلية القائمة على التكنولوجيا في استيعاب المفردات العربية لدى التلاميذ. وقد ثبت ذلك من خلال سلسلة من الاختبارات الإحصائية المنظمة والصحيحة. فقد ثبت أن أداة البحث صادقة، حيث استوفت جميع فقرات الاختبار العشرين شرط معامل الارتباط المحسوب أكبر من ٠,٤٠٤، كما ثبت أنها تتمتع بدرجة عالية جداً من الثبات بقيمة معامل ألفا كرونباخ بلغت ٠,٩٦٩. واستوفت بيانات المجموعتين جميع شروط الاختبارات البارامترية، إذ كانت موزعة توزيعاً طبيعياً بناءً على اختبار شايبرو-ويلك واختبار كولموغوروف-سميرنوف، كما كانت

متجانسة بناءً على اختبار ليفين، حيث كانت جميع قيم الدلالة الإحصائية أكبر من ٠,٠٥.

وأظهرت نتائج اختبار ت للعينات المستقلة أن قيمة الدلالة الإحصائية بلغت ٠,٠٠١، مما يعني رفض الفرضية الصفرية H_0 وقبول الفرضية البديلة H_a ، مع وجود فرق في المتوسطات بين المجموعتين بلغ ٦,١٩ نقطة. كما ثبت أن التحسن داخل المجموعة التجريبية كان أكثر اتساقاً، ويتضح ذلك من قيمة ت المحسوبة التي بلغت -٩,١٨ مقارنة بقيمة -٥,٠٤ في المجموعة الضابطة، مع وجود انحراف معياري أصغر. وفي النهاية، أظهر حساب حجم الأثر باستخدام معادلة معامل كوهين د قيمة بلغت ٠,٨٥ للمقارنة بين المجموعتين، وقيمة بلغت ١,٥٩ للنمو الداخلي في المجموعة التجريبية. وتدرج القيمتان ضمن فئة الأثر الكبير، مما يثبت أن أثر استخدام الألعاب التفاعلية في استيعاب المفردات العربية لا يقتصر على الدلالة الإحصائية فحسب، بل يحمل أيضاً معنى عملياً وتربوياً كبيراً في سياق تعليم اللغة العربية في المدرسة المتوسطة الإسلامية.

بناءً على نتائج البحث التي تم عرضها، توجد بعض الاقتراحات التي يمكن تقديمها إلى الجهات المختلفة المهتمة بتطوير تعليم اللغة العربية، ولا سيما في جانب استيعاب المفردات. بالنسبة إلى معلمي اللغة العربية، تقدم نتائج هذا البحث دليلاً تجريبيًا قويًا على أن دمج الألعاب التفاعلية القائمة على التكنولوجيا في تعليم المفردات ليس مجرد ابتكار إضافي، بل هو استراتيجية ثبتت فاعليتها ويمكن تنفيذها بصورة منهجية في أنشطة التعليم والتعلم اليومية. لذلك، يُنصح المعلمون بالبدء في دمج منصات مثل ووردوول وكاهوت وكويزز بصورة متكاملة، وعدم الاعتماد على منصة واحدة فقط، لأن الجمع بين هذه المنصات الثلاث أثبت أنه يعطي أثرًا أكثر شمولًا في مختلف أبعاد استيعاب المفردات. إضافة إلى ذلك، ينبغي للمعلمين الاهتمام بإدارة الصف بصورة منظمة أثناء جلسات الألعاب، حتى تبقى الأجواء التنافسية مناسبة ولا تؤثر سلبًا في فاعلية التعلم.

أما بالنسبة إلى المدرسة والمدرسة المتوسطة الإسلامية، فإن هذا البحث يوصي بأن تواصل المؤسسة التعليمية تعزيز دعم البنية التحتية التكنولوجية، مثل مختبر الحاسوب، والوصول إلى شبكة الإنترنت المستقرة، وتوفير الأجهزة الرقمية المناسبة، باعتبارها شروطاً أساسية حتى يتمكن التعلم القائم على الألعاب التفاعلية من العمل بصورة مثلى. وإلى جانب ذلك، تحتاج المدرسة أيضاً إلى تنظيم تدريبات أو ورش عمل لمعلمي اللغة العربية حول استخدام منصات الألعاب التفاعلية، حتى يمتلك جميع المعلمين كفاءة مقاربة في دمج التكنولوجيا في تعليم المفردات.

وبالنسبة إلى مطوري المناهج وصانعي السياسات التعليمية، يمكن أن تكون نتائج هذا البحث مرجعاً في إعداد الإرشادات أو اللوائح المتعلقة باستخدام الوسائل التكنولوجية الرقمية في تعليم اللغة العربية على مستوى المدرسة المتوسطة الإسلامية. ونظراً إلى أن قرار وزير الشؤون الدينية رقم ١٨٣ لسنة ٢٠١٩ قد أكد أهمية تعليم اللغة العربية بصورة تواصلية وتفاعلية وسياقية، فإن نتائج هذا البحث تدعم ضرورة ترسيخ استخدام الوسائل الرقمية في وثائق المنهج بصورة أكثر وضوحاً وعملية.

أما بالنسبة إلى الباحثين اللاحقين، فإن هذا البحث يفتح عدة فرص لدراسات لاحقة ذات صلة. أولاً، يُرجى أن تستخدم الدراسات القادمة عينة أكبر وتشمل عدداً أكبر من المدارس، حتى يمكن تعميم النتائج بصورة أوسع وأقوى. ثانياً، يمكن للدراسات اللاحقة أن تقيس أثر الألعاب التفاعلية ليس فقط في استيعاب المفردات الاستقبالي كما فعل هذا البحث، بل أيضاً في القدرة الإنتاجية، مثل مهارة الكلام ومهارة الكتابة باستخدام المفردات التي تم تعلمها. ثالثاً، هناك حاجة إلى دراسات ذات مدة زمنية أطول لقياس مستوى الاحتفاظ بالمفردات على المدى البعيد بعد توقف استخدام الألعاب التفاعلية، حتى يمكن معرفة مدى بقاء أثر التعلم القائم على الألعاب في ذاكرة التلاميذ. رابعاً، تُعد الدراسات المقارنة التي تقارن فاعلية مختلف تركيبات منصات الألعاب التفاعلية مجالاً مهماً للبحث، من أجل معرفة التركيبة الأكثر مناسبة وفقاً لخصائص التلاميذ ومواد التعلم في مختلف المراحل والسياقات المدرسية الإسلامية.

قائمة المراجع

- Abdul Wahab, Muhib. "Model Pengembangan Pembelajaran Mufradat."
MIMBAR : Jurnal Agama Dan Budaya ٢٣ (٢٠٠٦): ١-١٥.
- Achievement, Grammar. "Gamified Digital Learning with Wordwall : An
Experimental Study On" ٤٧٧٨ (٢٠٢٥): ٣٨٨٠-٩٣.
<https://doi.org/10.24256/ideas.v13i2.6453>.
- Afjalurrahmansyah, Assegaf, A. Syarifah Witraniah, Wahyudin, and Ade.
"Analisis Kesulitan Siswa MTs Dalam Memahami Tata Bahasa Arab ‘
Qawaid .’" *Janah: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran* ٢, no. ١ (٢٠٢٥): ٦٨-
٧٥.
- Agil, Idrus Muchsin bin, and Miftachul Taubah. "Implementation of the Cognitive
Approach in the Analysis Singular-Plural Forms in Arabic Vocabulary
Laerning," n.d.
- Ahmadi, Maswan. "Teknik Pembelajaran Mufradat Dalam Perspektif Teori
Belajar Edward Lee Thorndike," n.d.
- Alhebshi, Amal Abdullah, and Nada Gamlo. "The Effects of Mobile Game-Based
Learning on Saudi EFL Foundation Year Students' Vocabulary Acquisition,"
n.d.
- Almelhes, Sultan A. "Gamification for Teaching the Arabic Language to Non-
Native Speakers : A Systematic Literature Review," no. March (٢٠٢٤): ١-١١.
<https://doi.org/10.3389/feduc.2024.1371950>.
- Alotaibi, Manar S. "Game-Based Learning in Early Childhood Education: A
Systematic Review and Meta-Analysis." *Frontiers in Psychology* ١٥, no.
April (٢٠٢٤). <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1307881>.
- Amin, Kamaruddin. "Keputusan Menteri Agama Nomor ١٨٣ Tahun ٢٠١٩
Tentang Kurikulum PAI Dan Bahasa Arab Pada Madrasah." *Direktorat
KSKK Madrasah Direktorat Jendral Pendidikan Islam Kementrian Agama
Republik Indonesia*, ٢٠١٩, ١-٤٦٦.
- Andriani, Fera, and Djakfar Musthafa. "The Implementation of ‘ Wordwall ’ Web
- Based Games as Instructional Media to Improve Arabic Vocabulary
Mastery of ٨th Grade Students at SMP Nurul Huda Modung" ١, no. ١
(٢٠٢٣).
- Anjarwani, Ratih, Rita Kusumah, and N I Nurahman. "ANALISIS
PEMANFAATAN GAME INTERAKTIF TERHADAP PEMBELAJARAN
BAHASA INDONESIA MATERI KOSA KATA BAKU DAN TIDAK
BAKU DI KELAS V SDN SEDONG KIDUL ANALYSIS OF THE USE
OF INTERACTIVE GAMES IN LEARNING INDONESIAN LANGUAGE
ON STANDARD AND NON-STANDARD VOCABULARY M" ٤ (٢٠٢٥):
٥٥٨-٦٦.
- Asfia, Wafiq Nur, Konder Manurung, Maghfira Maghfira, and Hastini Hastini.
"Enhancing Junior High Students' Vocabulary Mastery through Word Chain

- Game.” *Celtic : A Journal of Culture, English Language Teaching, Literature and Linguistics* 12, no. 1 (2020): 499–510.
<https://doi.org/10.22219/celtic.v12i1.49910>.
- Aza, Fahema Hadia, Yessica Tiara Renata, and Putri Kholida Faiqoh. “The Use of Gamification in Arabic Vocabulary Learning : A Literature Study” 3, no. November (2020).
- Belinda, Mukrim, Wahyudin, Mochtar. “THE USE OF KAHOOT GAMES APPLICATION TO IMPROVE VOCABULARY MASTERY OF THE EIGHTH GRADE STUDENTS” 13, no. 01 (n.d.): 930–44.
- Budi Septiani, Tria. “Relevansi Metode Game Based Learning Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.” *AL-MUADDIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan* 9, no. 1 (2020): 170–80.
<https://doi.org/10.26773/muaddib.v9i1.1491>.
- Cahyani, aliffia sri. “PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS GAME WORDWALL TERHADAP KEMAMPUAN PESERTA DIDIK DALAM PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA ARAB KELAS VIII MTsN 2 KOTA PALU.” *Accident Analysis and Prevention* 183, no. 2 (2023): 103–14.
- Devitriana, Annisa. “Engaging Interactive Kahoot Application for Vocabulary Mastery and Students ’ Motivation” 9, no. 1 (2020): 18–33.
- Devitriana, Annisa, and Suciana Wijirahayu. “Engaging Interactive Kahoot Application for Vocabulary Mastery and Students Motivation,” n.d.
- Dr. Arif rachman. drg., SH., MH., MM., MTr.Hanla. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif Dan RnD*, n.d.
- Elemen, Kebolegunaan, and Permainan Kosa. “Usability of Gamification Elements in Arabic Vocabulary Using the Wordwall Application,” 2020, 301–14.
- Fadli, Muhammad Fikri, Nuril Mufidah, and Idrus Muchsin bin Agil. “Pembelajaran Mufradat Melalui Media Digital Untuk Mahasiswa,” n.d.
- Fakhruddin, Abdul Aziz. “Wordwall Application as a Media to Improve Arabic Vocabulary Mastery of Junior High School Students” 0, no. 2 (2021): 217–34.
- Farhan, Ahmad, Alif Cahya Setiyadi, Ihwan Mahmudi, and Luthfi Muhyiddin. “Wordwall Game as an Interactive Medium in Arabic Vocabulary Acquisition for Novice Learners” 19, no. 2 (2020): 483–91.
<https://doi.org/10.24042/ewqxn123>.
- Fatihah, Nur Fitriani. “Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Pada Tingkat Dasar Di Mi Al-Khairiyah Jakarta Barat.” *Mozaic : Islam Nusantara* 9, no. 1 (2023): 142–56. <https://doi.org/10.24777/mozaic.v9i1.1680>.
- Febriana, Siti Rahma, Asep Kurniawan, and Muhammad Fikri Ambary. “PENGUNAAN MEDIA KAHOOT UNTUK MENINGKATKAN

MINAT TERHADAP BAHASA ARAB SISWA KELAS XI H MAN 4
JOMBANG” 2, no. 1 (2020): 10–16.

- Fitri Dwi Prastiwi, Tria Dewi Lestari. “Digital Game-Based Learning in Enhancing English Vocabulary: A Systematic Literature Review” 4, no. 2 (2020): 349–58.
- Fuadiyah, Lidiyah Habibatul, Umi Hanifah, and Theresia Akhadiyah. “Kartu Bergambar Dalam Permainan Memory Game: Pendekatan Interaktif Untuk Penguasaan Mufrodlat Siswa.” *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 8, no. 7 (2020): 6478–83. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i7.8239>.
- Hajar, Ibnu, Wachida Muhlis, and Bani Sa. “Utilization of Wordwall Media in Arabic Vocabulary Learning Towards Eighth Graders” 16, no. 1 (2024): 50–68. <https://doi.org/10.24127/albayan.v16i1.20251>.
- Haq Irfan Faizul. “Efektivitas Penggunaan Aplikasi Fun Easy Learn Bahasa Arab Berbasis Mobile Learning Untuk Penguasaan Kosakata (Mufradat) Di Ukm Easa Iain Purwokerto.” *Iain Purwokerto*, 2021. www.iainpurwokerto.ac.id.
- Ishak, Natasha Mohd, Harikrishnan Ranganathan, and Kamalambal Harikrishnan. “Learning Preferences of Generation Z Undergraduates at the University of Cyberjaya.” *Journal of Learning for Development* 9, no. 2 (2022): 331–39. <https://doi.org/10.56059/jl4d.v9i2.584>.
- Islam, Universitas, Negeri Raden, Mas Said, Muhammad Nur Kholis, Universitas Islam, Negeri Raden, and Mas Said. “STUDENT PREFERENCES AND RATIONALES FOR FIVE WORDWALL GAME” 11, no. 1 (2020): 93–109.
- Ismaizam, Nur Maisaran, Siti Fatimah Abd Rahman, and Sharifah Nur camelia. “An Integration of Ga,e-Based Learning in a Classroom: An Overreview (2016–2021),” n.d.
- Ismatul, Iis, and Iqbal Amar Muzaki. “PEMANFAATAN APLIKASI KAHOOT SEBAGAI MEDIA” 6, no. 1 (2023): 18–31.
- Kaltsum, Nailah, Afifa Mawada, Nissa Zahra Silmy Damanik, and Sakholid Nasution. “Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Kesulitan Belajar Bahasa Arab Siswa Madrasah Aliyah Amalia Medan.” *Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Kesulitan Belajar Bahasa Arab Siswa Madrasah Aliyah Amalia Medan* 4, no. 1 (2020): 99–107. https://jurnal.insanciptamedan.or.id/index.php/educandumedia/article/view/48?utm_source=chatgpt.com.
- Khairanis, Retisfa, and Muhammad Aldi. “Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Melalui Teknik Latihan Pola Kalimat (Drill Patterns) Di SDIT Kautsal Ilmi,” n.d.
- . “The Use of Interactive Digital Media as a Strategy to Strengthen Arabic Vocabulary in Students at SD IT Kautsar Ilmi Sijunjung,” n.d.
- Khansa, H Q. “Strategi Pembelajaran Bahasa Arab.” *Prosiding Konfererensi*

- Nasional Bahasa Arab ١, no. ٢ (٢٠١٦): ٥٣-٦٢. <http://prosiding.arab-um.com/index.php/konasbara>.
- Kuntari, Septi. "Pemanfaatan Media Digital Dalam Pembelajaran," n.d.
- Lyraa, Naomi, Fegie Yoanti Wattimena, Reni Koibur, and Ellen Dolan. "Penggunaan Teknologi Seluler Untuk Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Dalam Pendidikan Jarak Jauh," n.d.
- Majid, Rizqi Faridah, and Dudung Hamdun. "Pembelajaran Mufradat Melalui Media Wordwall Dalam Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Arab Di MTsN ٢ Magetan." *Mahira: Journal of Arabic Studies & Teaching* ٢, no. ٢ (٢٠٢٥): ١-١٠. <https://doi.org/10.14421/mahira.2024.22.01>.
- Maulidiah, Bela Nur. "Meningkatkan Hasil Belajar Mufradat Bahasa Arab Pengaruh Gamifikasi Baamboozle Dalam قرط بدحا قيميلعتلا طئاسولا مادختسا دعي : ثحبلا صخلم ملعتلا في ينطشن بلاطلا حبصي ثبيح ملعتلاو سيردتلا قيلمع ينستح لما ثحبلا اذه فدهي . قيلاتم ملعتلا جئاتن نوكت ثبيح . برخاً قرم . قبيير علا ةغللا تادرفم ملعت جئاتن ينستح في لزوبمابلا قيعل رثا ديدتج بلبقلا رابتخلال بلبق ببيرتج ميمصت عم ببيرتج ثبح وه ثحبلا اذه ةغللا قسارد دنع . يمكلا ثحبلا بيلسا مادختسابا ةدحاو ةعوملمج كانه لازي لا هنلا . تادرفلما مهف قوبعص وه ا بلاغ أشني ام ، قبيير علا ، لثلمباو . هفتا رما تادرفلما ملعت نا نودقتعي نيزلا سانلا نم يرثكلا نيرداق يرغ ونودنيش بدلها حاتم قيوناتلا قسر دلما بلاط لازي لا جئاتن . قبيير علا ةغللا ملعت في تابع ببسي امم ، تادرفلما ناقتا بلع رابتخلال قبيير علاو قيلقلا قيعيبطلا تارابتخلا جئاتن : يه ثحبلا اذه ضفر نيبي امم ، ٠٠ . ٠٥ > ٠٠٠ . غلبت) ليذ ٢ (قلاد قميقي تادرفم ، لزوبميا ، ببيلعتلا : قيسيئرلا قملكلا ، ٢٠٢٤ ، ٨٢-٥٦٠ H٠ لوبقو Ha . نترقلما
- Mohamad Rian Liputo, Endah Fazirah Hakim, Nur Ainiyah, and Juliani A. Ma'atila. "Respon Peserta Didik Terhadap Penggunaan Aplikasi Wordwall Dalam Pembelajaran Bahasa Arab." *Al-Kilmah* ٢, no. ٢ (٢٠٢٣): ٧٢-٨٣. <https://doi.org/10.58194/alkilmah.v2i2.1852>.
- Mohammad Rizqi Alif Syuhada', and Ubaid Ridho. "Penelitian Linguistik Modern Tentang Mufradat." *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* ٣, no. ١ (٢٠٢٥): ٢١-٣١. <https://doi.org/10.59829/9w4ysq04>.
- Mustofa, Dedi. "Strategi Pembelajaran Bahasa Arab: Kemahiran Al-Kitâbah (Arabic Learning Strategy: Writing Skills)." *Loghat Arabi : Jurnal Bahasa Arab Dan Pendidikan Bahasa Arab* ٢, no. ٢ (٢٠٢١): ١٧٣. <https://doi.org/10.36910/la.v2i2.35>.
- Nasution, Zakiah Mardiah, Nur Azizah Putri, Fahriza Ramadhan, and Sahkholid Nasution. "Analisis Faktor-Faktor Penting Dalam Proses Pembelajaran Bahasa Arab: Motivasi, Minat Dan Hambatan." *Jurnal Transformasi Pendidikan Modern* ٦, no. ١ (٢٠٢٥): ٢٧٧-٩٣. <https://ejournals.com/ojs/index.php/jtpm>.
- Ni'mah, Sani Mualidatin, and M. Baihaqi. Optimalisasi Pembelajaran Bahasa Arab Generasi Z: Efek Gamifikasi Quizizz Pada Hasil Belajar Siswa Madrasah (n.d.).
- Novina Inka Rahmawati, Vivi Nurhidayati, Mujiburrahman, Suparmanto, Ma'arif Syamsul. "Arabiyyah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Dan Ilmu Kebahasaaraban." *Ta'bir Al-Arabiyyah* ٢, no. ١ (٢٠٢٤): ٢٥-٣٥.

- Nur Kholiq, Ilham, and Anyes Lathifatul Insaniyah. "Implementasi KMA ١٨٣ Dalam Kurikulum Bahasa Arab Di Aliyah Al Amiriyyah Berbasis Pesantren Blokagung." *TADRIS AL-ARABIYAT: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Bahasa Arab* ٤, no. ٢ (٢٠٢٤): ٢٣٨-٥٤.
- Nurhanisa, Nurhanisa, Hasmawati Hasmawati, and Fatkhul Ulum. "Penggunaan Aplikasi Quizwhizzer Dalam Peningkatan Penguasaan Kosakata (Mufradat) Bahasa Arab." *Fondatia* ٩, no. ٢ (٢٠٢٥): ٣٥٢-٦٧. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v9i2.5735>.
- Oktavia, Leni, Nadia, and Alfitri. "العلاقة بين إتقان المفردات مهارة قراءة النصوص العربية لطلقات", n.d. *الصف العاشر بمعهد أم سليم لتعليم البنات بأكنبارو*.
- Parihin, Wijayanti Hani Nulaeli, Masaji Lalu, Tri Wahyuni Pebriawati, and Warseto Andri. "Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Madrasah Tsanawiyah Menggunakan Game Interaktif Kuizpro-b.Arab Berbasis Android." *Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan* ٥, no. ٢ (٢٠٢٢): ١٤٩-٥٨. <https://journal.rekarta.co.id/index.php/jartika>.
- Pendidikan, Jurnal Pemikiran, Rizka Amalia, Az Zahrah, and Khoirul Anwar. "The Effect Using Wordwall Game Applications To Improve Student ' s Vocabulary In Chumchon Ban Phanokkhao School" ٢٩, no. ١ (٢٠٢٣): ١٨-٢٨. <https://doi.org/10.30587/didaktika.v29i1.5246>.
- Putra, Lovandri Dwanda, Nabilah Dwi Arlinsyah, Fahmi Rosyad Ridho, Ashila Najma Syafiq, and Khairil Annisa. "Pemanfaatan Wordwall Pada Model Game Based Learning Terhadap Digitalisasi Pendidikan Sekolah Dasar," n.d.
- Rahma, Farha Salsabila, and Achmad Tohe. "Penggunaan Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas IX SMP." *Journal of Language Literature and Arts* ٥, no. ٥ (٢٠٢٥): ٥٨٢-٩٢. <https://doi.org/10.17977/um.64v5i5.2025p582-592>.
- Rahmayanti, Indah, and Munirul Abidin. "Efektivitas Penggunaan Wordwall Sebagai Media i IEvaluasi I" ٦, no. ٢ (٢٠٢٣): ٣٤٩-٥٨.
- Ramadani, Ulva Putri, Raudhotul Muthmainnah, and Nisa Ulhilma. "Strategi Penentuan Populasi Dan Sampel Dalam Penelitian Pendidikan : Antara Validitas Dan Representativitas," ٢٠٢٥, ٥٧٤-٨٥.
- Ramadanti, Erfiani, and Zuhairansyah Arifin. "Strategi Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Kartu Bergambar Bagi Anak Usia Dini Dalam Bingkai Islami Dan Perspektif Pakar Pendidikan." *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education* ٤, no. ٢ (٢٠٢١): ١٧٣-٨٧.
- Riwanda, Agus, and Muhammad Ridha. "Increasing Arabic Vocabulary Mastery Through Gamification ; Is Kahoot ! Effective ?" ٥, no. ١ (٢٠٢١): ١٩-٣٥.
- Rizqi, Muhammad Rizal. "تعليم المفردات للمبتدئين بالمدخل السياقي." *Al-Fakkaar* ٦, no. ١ (٢٠٢٥): ١٠٥-٣٠. <https://doi.org/10.52166/alf.v6i1.8280>.
- Rozak, Abd. "Intention and Motivation in Online Arabic Courses : Agency for Learning Phenomenon" ٧, no. ١ (٢٠٢٣): ٣١-٤٥.

- Salimi, A., and H. Zangeneh. "The Effect of Gamification on Vocabulary Learning (Learning English as a Second Language) among the Fifth Grade Elementary School Student.," n.d.
- Sari, Puti Raindang, Slamet Daroini, and Idrus mUchsin bin Agil. "Application of the Game To Be Detective to COMpose Interrogative Sentences in Learning Arabic," n.d.
- Setya Dewi, I Gusti Ayu Bintang, and Ni Nyoman Ganing. "Multimedia Interaktif Berbasis Game Edukasi Dua Dimensi Pada Muatan Bahasa Inggris Materi Pengenalan Kosa Kata." *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan* ٦, no. ١ (٢٠٢٢): ٨١–٨٧. <https://doi.org/١٠.٢٣٨٨٧/jppp.v٦i١.٤٥٨٩٦>.
- Setyowahyudi Rendi, Tirtayani Luh Ayu, Indana nurul. "Pengaruh Games Interaktif Wordwall Terhadap Kemampuan Mengenak Budaya Bali Anak Usia Taman Kanak-Kanak," n.d.
- Subhaktiyasa, Putu Gede. "Menentukan-Populasi-Dan-Sampel-Pendekat...Elitian-Kuantitatif-Dan-Kualitatif.Pdf," n.d.
- Susanto, Primadi Candra, Dewi Ulfah Arini, Lily Yuntina, Josua Panatap, Soehaditama, and Nuraeni. "Konsep Penelitian Koantitatif: Populasi, Sampel Dan Analisis Data (Sebuah Tinjauan Pustaka)," n.d.
- Syahroni, Muhammad Irfan. "Prosedur Penelitian Kuantitatif." *Jurnal Al-Mustafa* ٢, no. ٣ (٢٠١٠): ٤٣–٥٦.
- Wahyuning, Sri, and Sri Wahyuning. "Pembelajaran Ipa Interaktif Dengan Game Based Learning" ٤, no. ٢ (٢٠٢٢).
- Yang, Ching-Yu, Rong-Chi Chang, and Sheng-Min Hsieh. "The Impact of Game Reward Mechanisms on Enhancing Elementary School Students' English Vocabulary Acquisition Based on the ARCS Motivation Model." *International Journal of Educational Technology and Learning* ١٨, no. ١ (٢٠٢٥): ١–١٣. <https://doi.org/١٠.٥٥٢١٧/١٠.١.v١٨i١.٨٨٠>.
- Yogyakarta, Bin Baz, Ayatullah Muhaimin, and Grean Thoms. "The Role of Visual Media in the Mastery of Arabic Vocabulary (Mufradat) for Grade VII Students of Salafiyah Wustho Islamic Centre" ٣, no. ٢ (٢٠٢٥): ٧٣–٨٤.
- Zulkifli, Zulkifli, and Jumadi Jumadi. "Strategi Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Mahasiswa Ma'had Bilal Bin Rabah Sorong." *Jurnal Pendidikan Agama Islam* ١, no. ٢ (٢٠٢٢): ٧٧–٩٢. <https://doi.org/١٠.٣٦٢٣٢/jurnalpaida.v١i٢.١٤٦٨>.

المرجع الأجنبية

- Ang, Wei, Dai Wei, Xu Qian, and Wen Xing. "Gamified Learning Impact : A Meta - Analysis of Game Element Combinations on Students ' Learning Outcomes." *Educational Technology Research and Development* ٧٣, no. ٤ (٢٠٢٥): ٢٦١٧–

43. <https://doi.org/10.1007/s11423-020-10493-y>.
- Bai, Dayi, Xiaosheng Zhou, and Chaoying Wang. "Seamlessly Learn Vocabulary : A Mixed-Methods Exploration of CFL Learners ' Engagement and Lexical Development in a Mobile-Assisted Learning Environment," no. December (2020): 1-22. <https://doi.org/10.1177/21582442001378042>.
- Consoli, Tessa, Juliette Désirona, and Alberto Cattaneo. "What Is 'Technology Integration' and How Is It Measured in K-12 Education? A Systematic Review of Survey Instruments from 2010 to 2021," n.d.
- Desiron, Juliette C, and Sascha Schneider. "Listen Closely: Prosodic Signals in Podcast Supporting Learning," n.d.
- Furenes, May Irene, Natalia Kucirkova, and Adriana G. Bus. "A Comparison of Children's Reading on Paper Versus Screen: A Meta-Analysis," n.d.
- Liu, Ting, and Zhipeng Zhang. "Pedagogical Design in Technology-Enhanced Language Education Research : A Scoping Review," 2023.
- Sailer, Michael, and Lisa Homner. "The Gamification of Learning : A Meta-Analysis," 2020, 77-112.
- Yang, Ching-Yu, Rong-Chi Chang, and Sheng-Min Hsieh. "The Impact of Game Reward Mechanisms on Enhancing Elementary School Students' English Vocabulary Acquisition Based on the ARCS Motivation Model." *International Journal of Educational Technology and Learning* 18, no. 1 (2020): 1-13. <https://doi.org/10.55217/10.1.1.111.1111>.

الملاحق

صورة ١ خطاب إذن البحث


KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN TUBAN
MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 2 TUBAN
Jalan Raya Barton Nomor 664 Telephon (0356) 812367, Fax (0356) 812473
Kode Pos 62371 Website: www.mtsn2tuban.com
Email: mtanrengal@kemenag.go.id

Nomor : 1/MTs.13.17.02/PP.00.5/01/2026 10 Januari 2026
Sifat : Biasa
Hal : Rekomendasi Izin Penelitian

Yth. Rektor Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
di
Tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Menindaklanjuti surat dari Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Nomor: 5269/Un.03.1/TL.00.1/12/2025 Tanggal 16 Desember 2025 Penhal Izin Penelitian di MTsN 2 Tuban, maka dengan ini kami memberikan izin untuk melakukan penelitian kepada:

Nama : Auwalynisa Fimaghfrotla
NIM : 220104110153
Jurusan : Pendidikan Bahasa Arab (PBA)
Semester – Tahun Akademik : Ganjil – 2025/2026
Judul Skripsi : الادب القلبي الإلكتروني في تلقين المبرات لدى طلاب في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الثانية بوجان

Demikian surat ini kami buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.
Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Kepala Madrasah



ALI MAGHFUR

Dokumen ini telah dibenarkan secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan oleh Badan Penyelenggara Elektronik (BPEL), Badan Sibar dan Sani (BSGN).

صورة ٢ شهادة إجراء البحث


KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN TUBAN
MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 2 TUBAN
Jalan Raya Barton Nomor 664 Telephon (0356) 812367, Fax (0356) 812473
Kode Pos 62371 Website: www.mtsn2tuban.com
Email: mtanrengal@kemenag.go.id

Nomor : 1/MTs.13.17.02/PP.00.5/01/2026 18 Februari 2026
Waktu : Biasa
Hal : Rekomendasi telah melaksanakan penelitian

Yth. Kantor Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
di
Tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Menindaklanjuti surat dari Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Nomor: 5269/Un.03.1/TL.00.1/12/2025 Tanggal 16 Desember 2025 Penhal Izin Penelitian di MTsN 2 Tuban, maka dengan ini kami memberikan izin untuk melakukan penelitian kepada:

Nama : Auwalynisa Fimaghfrotla
NIM : 220104110153
Jurusan : Pendidikan Bahasa Arab (PBA)
Semester – Tahun Akademik : Ganjil – 2025/2026
Judul Skripsi : الادب القلبي الإلكتروني في تلقين المبرات لدى طلاب في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الثانية بوجان

Telah melakukan kegiatan penelitian di MTsN 2 Tuban dalam rangka penyelesaian tugasnya dari buku dan/atau artikel dengan nilai 2000.

Demikian surat ini kami buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.
Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Kepala Madrasah



ALI MAGHFUR

Dokumen ini telah dibenarkan secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan oleh Badan Penyelenggara Elektronik (BPEL), Badan Sibar dan Sani (BSGN).

صورة ٣ وحدة التدريس

[illegible]

Keynote Day (11 March)	Session: second-day (P1) course • Stemlines: <i>مخططات الجذرية</i> (Stemlines) • Cladistics: <i>تصنيف الجذري</i> (Cladistics) • Algebra: <i>الجبر</i> (Algebra) • <i>Stemline analysis: prediction for new gene</i> • <i>Algebraic analysis: Stemline (P1)</i>
Plenary (11 March)	• Stemline analysis: <i>مخططات الجذرية</i> (Stemline) • Stemline analysis: <i>مخططات الجذرية</i> (Stemline) • Stemline analysis: <i>مخططات الجذرية</i> (Stemline) • Stemline analysis: <i>مخططات الجذرية</i> (Stemline)

Received	Progress
Stress management lecture (Wendell) Practice but also mentions using how that will help PFI	Stress management video provided psychological "tools" to help manage stress.

Assess	Trials	Value	Interventions	Indicators
Adult Assessment Diagnosis	Workload Effectiveness	Adult participation	How many	Prevalence and risk factors
Program	Program Impact	How participation	Location effectiveness	Cost-effectiveness
Research	Workload Cost-benefit	Adult participation	How many	Prevalence and risk factors

© 2004 Blackwell Publishing Ltd

1. *Supplement knowledge* – see item 1. What if the participants believe they
2. *Applied with confidence* – did the subject change face?
3. *Applied with confidence* – see item 1. What if the subject was still there?

المواد التعليمية بعد التحقق من صحتها ٤ صورة





صورة ٥ الاختبار القبلي بعد التحقق من صحته



Arti dari رَقْمٌ adalah...

Telepon Nama Nomor Alamat

Arti dari مَسْجِدٌ adalah...

Rumah Sekolah Masjid Pasar

Bahasa Arab dari "3"

اِثْنَانِ ثَلَاثَةٌ أَرْبَعَةٌ خَمْسَةٌ

Bahasa Arab dari "5"

اِثْنَانِ ثَلَاثَةٌ أَرْبَعَةٌ خَمْسَةٌ

Sebelum angka 6 adalah...

خَمْسَةٌ عَشْرَةٌ أَرْبَعَةٌ تِسْعَةٌ

Bahasa Arab dari "7"

اِثْنَانِ سَبْعَةٌ أَرْبَعَةٌ خَمْسَةٌ

Bahasa Arab dari "10"

اِثْنَانِ عَشْرَةٌ أَرْبَعَةٌ تِسْعَةٌ

Kata tanya untuk menanyakan jumlah/nomor adalah...

كَمْ مَنْ مَا هَلْ

Kata tanya untuk menanyakan alamat adalah...

كَمْ مَنْ مَا هَلْ

صورة ٦ الاختبار البعدي بعد التحقق من صحته

Arti dari بَيْتٌ adalah...

Sekolah	Rumah	Kota	Masjid
---------	-------	------	--------

Arti dari مَدْرَسَةٌ adalah...

Rumah	Masjid	Sekolah	Kota
-------	--------	---------	------

Arti dari مَدِينَةٌ adalah...

Masjid	Kota	Sekolah	Rumah
--------	------	---------	-------

Arti dari مَسْجِدٌ adalah...

Rumah	Masjid	Sekolah	Kota
-------	--------	---------	------

Arti dari عَنَوَانٌ adalah...

Nomor	Alamat	Kota	Telepon
-------	--------	------	---------

Arti dari رَقْمٌ adalah...

Nomor	Alamat	Kota	Telepon
-------	--------	------	---------

Bahasa Arab dari "Nomor telepon" adalah...

رَقْمُ الْبَيْتِ	رَقْمُ الْهَاتِفِ	رَقْمُ الْمَدْرَسَةِ	رَقْمُ الْمَسْجِدِ
------------------	-------------------	----------------------	--------------------

Arti dari قَرِيبٌ adalah...

Jauh	Dekat	Besar	Kecil
------	-------	-------	-------

Bahasa Arab dari "Desa" adalah...

مَدِينَةٌ	قَرْيَةٌ	مَدْرَسَةٌ	بَيْتٌ
-----------	----------	------------	--------

Apa kata tanya untuk menanyakan jumlah?

مَا	أَيْنَ	كَمْ	مَنْ
-----	--------	------	------

Apa kata tanya untuk
menanyakan nama?

مَا	أَيْنَ	كَمْ	مَنْ
-----	--------	------	------

Arti dari ثلاثة adalah...

2	3	4	5
---	---	---	---

Arti dari خمسة adalah...

2	3	4	5
---	---	---	---

Arti dari عشرة adalah...

8	9	10	11
---	---	----	----

Arti dari سبعة adalah...

5	6	7	8
---	---	---	---

Arti dari إثنا عشر adalah...

9	10	11	12
---	----	----	----

Arti dari كَمْ رَقْمُ الْبَيْتِ؟ adalah...

Dimana alamatmu?	Berapa nomor rumahmu?	Dimana sekolah?	Siapa namamu?
---------------------	-----------------------------	--------------------	------------------

عنوان البيت artinya...

Nomor rumah	Nomor telepon	Telepon rumah	Alamat rumah
----------------	------------------	------------------	-----------------

رقم الهاتف artinya...

Nomor rumah	Nomor telepon	Telepon rumah	Alamat rumah
----------------	------------------	------------------	-----------------

Arti dari مَا عُنْوَانُكَ؟ adalah...

Dimana alamatmu?	Berapa nomor rumahmu?	Dimana sekolah?	Siapa namamu?
---------------------	-----------------------------	--------------------	------------------

صورة ٧ خطاب المدقق

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN
Jl. Gajayana 50 Telepon (0341) 552398 Faksimili (0341) 552398 Malang
http://iik.uin-malang.ac.id email: file@uin-malang.ac.id

Nomor : VAL-013/Un.03.1/FTK/TL.01.042/2026
Lampiran : -
Penihal : Permohonan Menjadi Validator
5 Januari 2026

Kepada Yth.
Dr. Nuril Mufidah, M.Pd
di
Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.
Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Awwalyntia Fimaghrotilla
NIM : 220104110153
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab
Judul Skripsi/Tesis : أثر التعبد البدني للفرق بين الجنين في الصلاة في الصلاة
التأصيلية الشرعية في الصلاة
Dosen Pembimbing : Idrus Muchsin Bin Agil, M.Pd.I.

Maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator penelitian tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamualaikum Wr. Wb.


Muhammad Walid, MA
NIP. 196403202000031002

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN
Jl. Gajayana 50 Telepon (0341) 552398 Faksimili (0341) 552398 Malang
http://iik.uin-malang.ac.id email: file@uin-malang.ac.id

Nomor : VAL-021/Un.03.1/FTK/TL.01.042/2026
Lampiran : -
Penihal : Permohonan Menjadi Validator
5 Januari 2026

Kepada Yth.
H. Ahmad Malik, M.Pd
di
Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.
Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Awwalyntia Fimaghrotilla
NIM : 220104110153
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab
Judul Skripsi/Tesis : أثر التعبد البدني للفرق بين الجنين في الصلاة في الصلاة
التأصيلية الشرعية في الصلاة
Dosen Pembimbing : Idrus Muchsin Bin Agil, M.Pd.I.

Maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator penelitian tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamualaikum Wr. Wb.


Muhammad Walid, MA
NIP. 196403202000031002

SEKRET BERKEMAHARAH VALIDASI PENELITIAN

Tahap penelitian : Tahap penelitian yang sedang berjalan

أثر التعبد البدني للفرق بين الجنين في الصلاة في الصلاة التأصيلية الشرعية في الصلاة

Pada tanggal 3 Januari 2026 yang diteliti oleh:

Nama : Awwalyntia Fimaghrotilla
NIM : 220104110153
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

1. Penelitian Penelitian Angket

2. Hasil penelitian untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran berbasis media digital. Penelitian dilakukan dengan memberikan skor pada kuesioner dengan rentang skor 1-5 yang akan dengan 5 (lima) berikut:

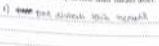
No	Kategori	Skor
1	Sangat Baik	5
2	Baik	4
3	Cukup Baik	3
4	Kurang	2
5	Sangat Kurang	1

3. Komentar kritis, dan saran dapat diberikan pada tabel yang disediakan di bagian akhir angket

4. Penyelesaian Penelitian

No	Aspek yang Diteliti	1	2	3	4	5
1	Terpapar media media yang menarik serta sesuai dengan karakteristik peserta didik					
2	Konten yang disajikan dan disajikan yang memudahkan pemahaman media pembelajaran					
3	Adanya penyusunan materi dalam media yang terstruktur					
4	Kandungan teks, visual, audio yang terdapat dalam media					
5	Kejelasan dan kejelasan dalam media pembelajaran					
6	Kejelasan media pembelajaran yang terdapat dalam media pembelajaran					
7	Media media yang terdapat dalam media pembelajaran					
8	Tata letak dan isi media dalam media pembelajaran					
9	Kejelasan penyajian media dalam media pembelajaran					
10	Kejelasan media pembelajaran					

C. Komentar, kritik dan saran ahli

1)  H. Ahmad Malik, M.Pd
NIP. 196403202000031004

Malang, 5 Januari 2026
Validator Penelitian

صورة ٩ وثائق



السيرة الذاتية



أ. المعلومات الشخصية

الاسم : أول النساء في مغفرة الله
مكان و تاريخ الميلاد : توبان، ١٩ نوفمبر ٢٠٠٢
العنوان : توبان، جاوي شرقية
القسم : قسم تعليم اللغة العربية
الجنس : امرأة
الجنسية : إندونيسيا
رقم الهاتف : ٠٨٢٢٣٢٨٤٩٠٢
رقم الإلكتروني : auwalynnisaaf19@gmail.com

ب. المستوى الدراسي

١. روضة أطفال بولوريجو بي كيه كيه : ٢٠٠٧ - ٢٠٠٩
٢. مدرسة الابتدائية الحكومية كييوناجونج : ٢٠٠٩ - ٢٠١٥
٣. مدرسة دار السلام كونتور للبنات الحرام الأول : ٢٠١٥ - ٢٠٢٢
٤. جامعة مولام مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالامج : ٢٠٢٢ - ٢٠٢٦