

فعالية نموذج التعليم القائم على الألعاب باستخدام "ووردوول" لإتقان المفردات
العربية للتلاميذ في مدرسة واحد هاشم المتوسطة الإسلامية الواحدة بمنطقة مالانج

البحث الجامعي

إعداد

أولياء زهراء

رقم الجامعي: ٢٢٠١٠٤١١٠٠٠٨



قسم تعليم اللغة العربية

كلية علوم التربية و التعليم

جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج

٢٠٢٦

فعالية نموذج التعليم القائم على الألعاب باستخدام “ووردوول” لإتقان المفردات
العربية للتلاميذ في مدرسة واحد هاشم المتوسطة الإسلامية الواحدة بمنطقة مالانج

البحث الجامعي

مقدم إلى كلية علوم التربية والتعليم
جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج
لاستيفاء بعض الشروط لنيل درجة البكالوريوس

إعداد

أولياء زهراء

رقم الجامعي: ٢٢٠١٠٤١١٠٠٠٨



قسم تعليم اللغة العربية

كلية علوم التربية و التعليم

جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج

٢٠٢٦

استهلال

قُلْ هَلْ يَسْتَوِي الَّذِينَ يَعْلَمُونَ وَالَّذِينَ لَا يَعْلَمُونَ

(الزمر: ٩)

"مَنْ لَمْ يَذُقْ مُرَّ التَّعَلُّمِ سَاعَةً، تَجَرَّعَ ذُلَّ الْجَهْلِ طُولَ حَيَاتِهِ"

(أبو عبد الله محمد بن إدريس الشافعي (ديوان الإمام الشافعي: ٥٩))

إهداء

الحمد لله الذي أنعم علينا برحمته وهدايه حتىّ تمّ إنجاز هذا العمل على خير وجه وفي وقت محدد. وتهدي الباحثة هذا البحث إلى:

الأمّ المحبوبة والأبّ المحبوب

الذين لم يتوقفا أبداً عن الدعاء لي ودعمي وتشجيعي في كل خطوة أخطوها. شكراً لكما على كل التضحيات والصبر والمحبة الكبيرة التي لا يمكن أبداً أن أردّها. لولا دعواتهما ورضاهما، لما تمكنت من الوصول إلى هذه المرحلة، وتعد هذا البحث الجامعي أحد أشكال الجهود المتواضعة التي أبدلها لإدخال سرورها.

واخي الصغير المحبوب

الذين قدم لي التشجيع والبهجة والدعم خلال عملية إعداد هذا البحث. لقد كان وجودك أحد مصادر القوة التي دفعتني إلى مواصلة الكفاح وإتمام هذا البحث.

وللنفس الفقير

شكراً لنفسي على صمودي حتى الآن. شكراً لأنني لم أستسلم، رغم شعوري المتكرر بالتعب والشك، بل وحتى الرغبة في التوقف في منتصف الطريق. لقد مررت بالكثير من الأمور الصعبة، ومع ذلك اخترت الاستمرار في المضي قدماً.

شكراً على بذل أقصى جهد ممكن، رغم أن ذلك لم يكن دائماً مثالياً. شكراً على قوتك في مواجهة هذه الرحلة الطويلة، من البداية وحتى الانتهاء من هذه الأطروحة.

قد لا يكون اليوم نهاية الكفاح، ولكنه دليل على أنك قادر. استمر في السير، وابق واثقاً، ولا تنس أن كل هذه الجهود لها معنى كبير.

شكر وتقدير

بسم الله الرحمن الرحيم، الحمد لله بنعمته تتم الصالحات وبفضله تنزل الخيرات والبركات، وبتوفيقه تتحقق المقاصد والغايات. والصلاة والسلام على النبي المصطفى وعلى آله وصحبه ومن سار على نهجه واقتفى.

أشكر الله عزّ وجلّ على نعم "فعالية نموذج التعليم القائم على الألعاب باستخدام "ووردوول" لإتقان المفردات العربيّة للتلامذ في مدرسة واحد هاشم المتوسطة الإسلامية الواحدة بمنطقة مالانج" لتحصيل درجة البكالوريوس في قسم تعليم اللغة العربية كلية علوم التربية والتعليم جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. لذلك تقدمت الباحثة أجمل الشكر والتقدير إلى:

١. فضيلة الأستاذة الدكتورة الحاجة إلفي نور ديانا الماجستير، مديرة جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.

٢. فضيلة الأستاذ الدكتور الحاج محمد والد الماجستير، عميد كلية علوم التربية والتعليم بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.

٣. فضيلة الدكتور أحمد مبلغ الماجستير، رئيس قسم تعليم اللغة العربية بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.

٤. فضيلة الدكتور رضوان الماجستير، المشرف الذي قد نصحني وأرشدني لإكمال هذا البحث الجامعي.

٥. جميع الأساتيد والأستاذات من مرحلة الابتدائية الى مرحلة الجامعة الذين قد علّموني وأرشدوني، فجزاهم الله أحسن الجزاء.

٦. إلى صديقتي "التزام" اللواتي اعتبرهن جزءًا من عائلتي، أشكركن على رفقتكن ودعمكن وعلى كل القصص التي عشناها معًا. أنتن لستن مجرد صديقات، بل أنتن أيضًا ملاذًا لي، ومكانًا للمشاركة، ومصدرًا للإلهام وسط تعب عملية إعداد هذه الأطروحة. شكرًا على الضحك والمزاح والدعم الذي قدمتموه لي دائمًا، سواء

بشكل مباشر أو غير مباشر. كان وجودكن أحد الأسباب التي مكنتني من الصمود وإكمال هذه الأطروحة حتى النهاية. عسى ألا تنتهي هذه الصداقة هنا، بل أن تستمر في كل خطوة نخطوها في المستقبل.

٧. إلى أصدقائي من دفعة ٢٠٢٢، ولا سيما تلامذ الفصل «أ»، أشكركم على الروح الجماعية التي عشناها معاً طوال هذه الفترة. لقد مررنا معاً بالكثير من القصص والضحكات والمصاعب، منذ بداية الدراسة وحتى وصولنا إلى هذه المرحلة. شكراً على الدعم والحماس والذكريات التي قدمتموها، سواء بشكل مباشر أو غير مباشر. لقد كنتم جزءاً مهماً في رحلة الكاتب خلال مسيرته التعليمية هذه. أرجو أن لا تظل هذه الروح الجماعية مجرد ذكريات، بل أن تستمر في المستقبل. أتمنى النجاح دائماً لنا جميعاً في خطواتنا نحو المرحلة التالية من الحياة.

فإنّ هذا البحث لا يخلو من الأخطاء والنقصان، فترجو الباحثة من القراء النقد وإصلاح التحسين هذا البحث, عسى الله ان يجعل هذا البحث العلمي بحثاً نافعا مفيدا لنا في الدارين. آمين يا ربّ العالمين.

مالانج، ٦ مايو ٢٠٢٦

الباحثة،



أولياء زهراء

رقم الجامعي: ٢٢٠١٠٤١١٠٠٠٨

موافقة المشرف

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

بعد الإطلاع على البحث الجامعي الذي قدمته الطالبة:

الاسم : أولياء زهراء

الرقم الجامعي : ٢٢٠١٠٤١١٠٠٠٨

القسم : قسم تعليم اللغة العربية

موضوع البحث : فعالية نموذج التعليم القائم على الألعاب باستخدام “ووردوول” لإتقان المفردات العربيّة للتلاميذ في مدرسة واحد هاشم المتوسطة الإسلامية الواحدة بمنطقة مالانج.

وافق المشرف على تقديمه أمام مجلس مناقشة البحث الجامعي

المشرف



الدكتور رضوان الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٧١٠٥١٩١٩٩٩٠٣١٠٠٢

رئيس قسم تعليم اللغة العربية



الدكتور أحمد مبلغ الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٧٢٠٧١٤٢٠٠٠٣٢٠٤

تقرير مجلس المناقشة

البحث الجامعي بعنوان "فعالية نموذج التعليم القائم على الألعاب باستخدام "ووردول"
لإتقان المفردات العربيّة للتلاميذ في مدرسة واحد هاشم المتوسطة الإسلامية الواحدة بمنطقة
مالانج" الذي قدمته أولياء زهراء قد فحصه المشرف ووافق على تقديمه أمام مجلس المناقشة
في ١٢ مايو ٢٠٢٦

مجلس المناقشة

المناقش الرئيسي	الأستاذ الدكتور دانيال حلمي الماجستير رقم التوظيف: ١٩٧٢٠٣٣٠٢٠٠٧١٠١٠٠٣
المناقش الثاني	الدكتور شهناء الماجستير رقم التوظيف: ١٩٧٢٠١٠٦٢٠٠٥٠١١٠٠١
المسكرتير	الدكتور رضوان الماجستير رقم التوظيف: ١٩٧١٠٥١٩١٩٩٩٠٣١٠٠٢
عميد كلية علوم التربية والتعليم الأستاذ الدكتور محمد والد الماجستير رقم توظيف: ١٩٧٣٠٢٣٠٠٣١٠٠٢	

إقرار أصالة البحث

أنا الموقعة أدناه، وبياناتي كالاتي:

الإسم : أولياء زهراء

الرقم الجامعي : ٢٢٠١٠٤١١٠٠٠٨

عنوان البحث : فعالية نموذج التعليم القائم على الألعاب باستخدام "ووردوول" لإتقان

المفردات العربيّة للطلاب في مدرسة واحد هاشم الأولى المتوسطة

الإسلامية بمنطقة مالانج

أقرّ بأن هذا البحث الذي حضرته لتوفير شرطا من شروط الحصول على درجة الجامعة في قسم تعليم اللغة العربية كلية علوم التربية و التعليم جامعة مولانا مالك ابراهيم مالانج، تحت العنوان: فعالية نموذج التعليم القائم على الألعاب باستخدام "ووردوول" لإتقان المفردات العربيّة للطلاب في مدرسة واحد هاشم الأولى المتوسطة الإسلامية بمنطقة مالانج. حضرته وكتبته بنفسه وما زورته من إبداع غيري أو تأليف الآخر. وإذا ادعى أحد استقبالا أنه من تأليفه وتبين أنّه فعلا ليس من بحثي فأنا أتحمل المسؤولية على ذلك، ولن تكون المسؤولية على المشرف قسم تعليم اللغة العربية كلية علوم التربية و التعليم جامعة مولانا مالك ابراهيم مالانج.

حررت هذا الإقرار بناء على رغبتي الخاصة ولا يجبرني أحد على ذلك.

مالانج، ٦ مايو ٢٠٢٦

الباحثة


أولياء زهراء

رقم الجامعي: ٢٢٠١٠٤١١٠٠٠٨

محتويات

ج	استهلال	ج
د	اهداء	د
هـ	شكر وتقدير	هـ
ز	موافقة المشرف	ز
ح	تقرير مجلس المناقشة	ح
ط	إقرار أصالة البحث	ط
ي	محتويات	ي
م	مستخلص البحث	م
١	الفصل الأول: الإطار العام	١
١	أ. خلفية البحث	١
٤	ب. أسئلة البحث	٤
٥	ج. أهداف البحث	٥
٥	د. فروض البحث	٥
٥	هـ. أهمية البحث	٥
٦	و. حدود البحث	٦
٦	ز. تحديد المصطلحات	٦
٧	ح. الدراسة السابقة	٧
١١	الفصل الثاني: الإطار النظري	١١
١١	أ. المبحث الأول: نموذج التعليم القائم على الألعاب	١١
١١	١. تعريف نموذج التعليم القائم على الألعاب	١١
١١	٢. خصائص نموذج التعليم القائم على الألعاب	١١
١٣	٣. وسيلة ووردوول	١٣

٤ . تطبيق وسيلة ووردوول في تعليم اللغة العربية.....	١٤
ب.المبحث الثاني: إتقان المفردات العربية.....	١٤
١ . تعريف المفردات العربية.....	١٤
٢ . مبادئ تعلم المفردات	١٥
٣ . مؤشرات إتقان المفردات.....	١٦
الفصل الثالث: منهجية البحث	١٧
أ. مدخل البحث ونوعه	١٧
ب.متغيرات البحث	١٧
ج.مجتمع البحث وعينته.....	١٨
د. البيانات ومصادرها	١٨
هـ. أسلوب جمع البيانات وأدواته.....	١٩
و. صدق البيانات وثباتها.....	١٩
ز. أسلوب تحليل البيانات	٢٢
ح.مراحل تنفيذ البحث	٢٣
الفصل الرابع: عرض البيانات وتحليلها.....	٢٥
المبحث الأول: تطبيق نموذج التعليم القائم على الألعاب باستخدام “وردوول”	
لإتقان المفردات العربيّة للتلاميذ في مدرسة واحد هاشم المتوسطة الإسلامية الواحدة	
بدأ أو.....	٢٥
المبحث الثاني: فعالية نموذج التعليم القائم على الألعاب باستخدام “وردوول”	
لإتقان المفردات العربيّة للتلاميذ في مدرسة واحد هاشم المتوسطة الإسلامية الواحدة	
بدأ أو.....	٣١
الفصل الخامس: مناقشة نتائج البحث	٤١

المبحث الأول: تطبيق نموذج التعليم القائم على الألعاب باستخدام “ووردوول”

لإتقان المفردات العربيّة للتلاميذ في مدرسة واحد هاشم المتوسطة الإسلامية الواحدة

بداو ٤١

المبحث الثاني: فعالية نموذج التعليم القائم على الألعاب باستخدام “ووردوول”

لإتقان المفردات العربيّة للتلاميذ في مدرسة واحد هاشم المتوسطة الإسلامية الواحدة

بدأو ٤٤

٤٨ الفصل السادس: الخاتمة

٤٨ أ. خلاصة البحث

٤٩ ب. توصيات

٥٠ ج. اقتراحات

٥١ قائمة المراجع

٥٤ ملاحق

٧١ سيرة الذاتية

مستخلص البحث

زهراء، أولياء. ٢٠٢٦. فعالية نموذج التعليم القائم على الألعاب باستخدام "ووردوول" لإتقان المفردات العربية للتلاميذ في مدرسة واحد هاشم المتوسطة الإسلامية الواحدة بمنطقة مالانج. البحث الجامعي، قسم تعليم اللغة العربية، كلية التربية والتعليم، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. مشرف البحث الجامعي: د. رضوان، الماجستير.

الكلمات المفتاحية: نموذج التعليم القائم على الألعاب، ووردوول، مفردات اللغة العربية، نتائج التعليم تستند هذه الدراسة إلى ضعف إتقان التلاميذ لمفردات اللغة العربية، والذي يعزى إلى أن غالبية التلاميذ لم يدرسوا اللغة العربية في المراحل الدراسية السابقة، فضلاً عن استخدام أساليب تعليمية رتيبة وغير جذابة. ويهدف هذا البحث إلى: (١) وصف تطبيق نموذج التعليم القائم على الألعاب باستخدام أداة ووردوول، و(٢) فعالية استخدام هذه الطريقة في تحسين مهارات التلاميذ في تعلم المفردات في الصف السابع بمدرسة واحد هاشم المتوسطة الإسلامية الواحدة بمنطقة مالانج استخدمت الدراسة نهجاً كمياً بتصميم شبه تجريبي (تصميم المجموعة المراقبة غير المتكافئة). تم جمع البيانات من خلال الاختبارات التمهيدية والنهائية والملاحظة والتوثيق، ثم تم تحليلها باستخدام اختبار t للعينات المستقلة و N-Gain.

بناءً على نتائج تحليل البيانات والمناقشة، تم التوصل إلى النتائج التالية: (١) يتم تطبيق نموذج التعلم القائم على الألعاب باستخدام ووردوول في تعليم مفردات اللغة العربية من خلال أربع مراحل، وهي مرحلة التعريف المفردات، مرحلة الفهم والتدريب الأولي، ومرحلة لعبة ووردوول، ومرحلة الاستعراض. وكان لتطبيق هذا النموذج تأثير إيجابي، وهو ما يتضح من زيادة نشاط الطلاب وحماستهم وفقاً لتقييم الملاحظة الذي تم إجراؤه. (٢) وجود ارتفاع الدرجات في الفصل التجريبي من ٦٠,٢٦ إلى ٦٨,٩٥، كما تبين وجود فرق ذي دلالة إحصائية في نتائج التعليم بين الفصل التجريبي والفصل المراقبة ٠,٠٤٣ < ٠,٠٥. حيث حقق الفصل التجريبي نتائج أفضل مقارنة بالفصل المراقبة. ومع ذلك، وبناءً على اختبار N-Gain، يُعتبر هذا التحسن غير فعال. وبالتالي، فإن نموذج التعليم القائم على الألعاب بمساعدة ووردوول تؤثر على نتائج التعلم، ولكنها لم تكن فعالة بشكل مثالي في تحسين إتقان التلاميذ لمفردات اللغة العربية

ABSTRACT

Zahro', Aulia. 2026. *The Effectiveness of Game-Based Learning Using Wordwall on the Arabic Vocabulary Skills of Students at MTs Wahid Hasyim 01 Dau.* Thesis, Arabic Language Education Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University, Malang. Thesis Advisor: Dr. Ridwan, S.Ag., M.Pd.I

Keywords: Game-Based Learning, Wordwall, Arabic vocabulary, learning outcomes

This study was motivated by students' poor mastery of Arabic vocabulary, which is attributed to the fact that most students had not studied Arabic at previous educational levels, as well as the use of monotonous and unengaging teaching methods. The purpose of this study is to: (1) Describe the implementation of the Game-Based Learning method using wordwall, and (2) assess the effectiveness of this method in improving the vocabulary skills of seventh-grade students at MTs Wahid Hasyim 01 Dau..

The study employed a quantitative approach with a quasi-experimental design (nonequivalent control group design). Data were collected through pretest-posttest assessments, observations, and documentation, and analyzed using the independent samples t-test and N-Gain.

Based on the results of the data analysis and discussion, the following conclusions were reached: 1) The game-based learning model using WordWall is implemented in teaching Arabic vocabulary through four stages: vocabulary introduction, comprehension and initial practice, the WordWall game, and review. The application of this model had a positive impact, as evidenced by the increase in student activity and enthusiasm according to the observational assessment conducted. 2) Grades in the experimental class rose from 60.26 to 68.95, and a statistically significant difference was found in learning outcomes between the experimental and control classes ($0,043 < 0,05$), with the experimental class achieving better results than the control class. However, based on the N-Gain test, this improvement is considered ineffective. Consequently, the game-based learning model using WordWall affects learning outcomes, but it was not optimally effective in improving students' mastery of Arabic vocabulary.

ABSTRAK

Zahro', Aulia. 2026. *Efektivitas Metode Game Based Learning menggunakan media Wordwall Terhadap Kemampuan Mufrodat Bahasa Arab Siswa MTs Wahid Hasyim 01 Dau*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi: Dr. Ridwan, S,Ag., M.Pd.I

Kata kunci: Game Based Learning, Wordwall, mufrodat bahasa Arab, hasil belajar.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya penguasaan mufrodat bahasa Arab siswa yang disebabkan oleh sebagian besar siswa belum pernah mempelajari bahasa Arab pada jenjang sebelumnya serta penggunaan metode pembelajaran yang monoton dan kurang menarik. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan implementasi metode Game Based Learning dengan media Wordwall, dan (2) efektifitas penggunaan metode tersebut dalam meningkatkan kemampuan mufrodat siswa kelas VII MTs Wahid Hasyim 01 Dau. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi experimental (nonequivalent control group design). Data dikumpulkan melalui pretest-posttest, observasi, dan dokumentasi, lalu dianalisis menggunakan uji independent sample t-test dan N-Gain.

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, diperoleh kesimpulan sebagai berikut: 1) Model pembelajaran berbasis permainan menggunakan WordWall diterapkan dalam pengajaran kosakata bahasa Arab melalui empat tahap, yaitu tahap pengenalan kosakata, tahap pemahaman dan latihan awal, tahap permainan WordWall, dan tahap ulasan. Penerapan model ini memiliki dampak positif, yang terlihat dari peningkatan aktivitas dan antusiasme siswa sesuai dengan penilaian observasi yang dilakukan. 2) Terjadi peningkatan nilai di kelas eksperimen dari 60,26 menjadi 68,95, serta terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik dalam hasil pembelajaran antara kelas eksperimen dan kelas kontrol ($0,043 < 0,05$), di mana kelas eksperimen mencapai hasil yang lebih baik dibandingkan kelas kontrol. Namun, berdasarkan uji N-Gain, peningkatan ini dianggap tidak efektif. Oleh karena itu, model pembelajaran berbasis permainan dengan bantuan WordWall memengaruhi hasil belajar, tetapi tidak sepenuhnya efektif dalam meningkatkan penguasaan siswa terhadap kosakata bahasa Arab.

الفصل الأول

الإطار العام

أ. خلفية البحث

يُعد إتقان المفردات أحد الجوانب المهمة في تعلم اللغة العربية، حيث يُشكل أساسًا لإتقان المهارات اللغوية الأربع، وهي الاستماع، والكلام، والقراءة، والكتابة. إن إتقان المفردات بشكل جيد سيسهل على الطلاب فهم النصوص، وتكوين الجمل، والتواصل باللغة العربية. وعلى العكس من ذلك، فإن محدودية المفردات قد تؤدي إلى صعوبة في فهم مادة تعلم اللغة العربية بشكل شامل.¹ ويتوافق هذا مع الرأي القائل بأن المفردات هي المفتاح الأولي لقدرات الطلاب اللغوية، سواء في مهارات التحدث أو الكتابة أو الاستماع أو القراءة.²

يمكن تقييم إتقان المفردات من خلال عدة مؤشرات، من بينها قدرة الطالب على فهم معاني المفردات، ونطقها بالمخارج الصحيحة، وقراءة المفردات العربية بشكل صحيح، وكتابتها بشكل دقيق، واستخدامها في جمل بسيطة وفقًا للسياق. بالإضافة إلى ذلك، تعد القدرة على تذكر وتكرار المفردات التي تم تعلمها مؤشراً مهماً في إتقان المفردات. خلال عملية التعلم، لا يزال هناك طلاب يواجهون صعوبة في فهم معاني المفردات، ويكونون غير دقيقين في النطق، كما يعانون من انخفاض الثقة بالنفس عند استخدام المفردات العربية.³

استنادًا إلى نتائج المراقبة الميدانية، لا يزال غالبية الطلاب يواجهون صعوبة في فهم المفردات العربية. وتظهر هذه الصعوبة عندما يُطلب من الطلاب تفسير

¹ Ahmad Faris Arrayyan, Iin Elidatunnisa, and Losi Handayani, "PENGUNAAN PUZZLE SEBAGAI MEDIA EVALUASI PENGUNAAN MUFRODAT DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB DI MADRASAH TSANAWIYAH," *Al Maraji': Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 8 (n.d.): 14–22.

² Volume Issue Mei, Studi Kasus, and Ibtidaiyah Almaarif, "Strategi Penerapan Metode Mind Mapping Dalam Penguasaan Mufrodat Bahasa Arab," *Qismul Arab : Journal of Arabic Education* 2, no. 2 (2023): 83–94.

³ Arif Widodo et al., "The Influence of Guess Word Game Media on Mastery of Mufrodat Arabic," *Kilmatuna : Journal of Arabic Education* 03, no. 01 (2023): 36–45.

المفردات الأساسية مثل «مدرسة» و«بيت» و«شارع» و«رقم»، أو استخدام هذه المفردات في سياق جملة مناسبة. يميل معظم الطلاب إلى حفظ المفردات فقط دون فهم معناها واستخدامها في الحياة اليومية، مما يجعل المفردات التي تم تعلمها سهلة النسيان. وتتوافق هذه الحالة أيضاً مع ما ذكره مدرس مادة اللغة العربية من أن تعلم المفردات يتطلب وقتاً طويلاً. بل إن المدرس يبذل جهداً في تعليم المفردات حتى يستغرق الأمر أربع حصص دراسية حتى يتمكن الطلاب من فهم وإتقان المفردات التي يتم تدريسها. ومع ذلك، فإن النتائج التي تم الحصول عليها لم تكن مثالية بعد لأن بعض الطلاب لا يزالون يواجهون صعوبة في فهم واستخدام المفردات بشكل صحيح.

تشير الحقائق الميدانية إلى أن العديد من الطلاب لا يزالون يواجهون صعوبة في فهم واستخدام المفردات، مما يؤدي إلى عدم اهتمام الطلاب بالدراسة، وإحجامهم عن أداء الواجبات، وتغيبهم عن حصص اللغة العربية، وحصولهم على درجات لا تفي بمعيار الكفاءة الدنيا. واستناداً إلى نتائج الملاحظة التي أجراها الباحث، تبين أن غالبية الطلاب يواجهون صعوبة في فهم اللغة العربية بسبب نقص معرفتهم بمفرداتها، وقلة التنوع في أساليب التدريس التي يطبقها المعلمون. أما بالنسبة للمعلمين، فإن غالبية طلاب مدرسة واحد هاشم المتوسطة الإسلامية الواحدة بدأ هم خريجو المدارس الابتدائية التي لم تكن تضع مادة اللغة العربية ضمن المناهج الدراسية الأساسية. ولذلك، يواجه العديد من الطلاب صعوبة في فهم اللغة العربية بسبب عدم وجود معرفة بها في المراحل الدراسية السابقة. وتشكل هذه الحالة تحدياً للمعلمين لتقديم تعليم أكثر جاذبية وتفاعلية وفعالية حتى يتمكن الطلاب من فهم اللغة العربية بسهولة.

أحد الحلول البديلة التي يمكن تطبيقها هو استخدام أساليب تعليمية مبتكرة، ومنها نموذج التعليم القائم على الألعاب. نموذج التعليم القائم على الألعاب هو نهج

تعليمي يستخدم الألعاب كوسيلة لتقديم المواد الدراسية. بهذه النموذج، لا يصبح التعلم أكثر متعة فحسب، بل يشجع التلامذ أيضًا على تطوير مهارات التفكير النقدي وحل المشكلات بنموذج إبداعية وتطوير الأفكار والمفاهيم. من خلال تجربة تعليمية أكثر فائدة، يصبح التلامذ أكثر تحفيزًا ونشاطًا في المشاركة في التعلم. ويستند هذا إلى بحث أجرته لولو عارفة رحمة، التي استخدمت التعليم القائم على الألعاب مع وسائط ووردوال، والذي أثبت فعاليته في تحسين فهم المفردات العربية لدى تلامذ الصف العاشر في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثانية هولو سونغني تنغاه كما أظهرت أميرة سلمى، في دراسة مماثلة في مدسة سونان بونانج المتوسطة الإسلامية ببوجون، بنتائج تشير إلى فعالية التعليم القائم على الألعاب في إتقان التلامذ للمفردات العربية.

في دروس اللغة العربية، غالبًا ما يرتبط أسلوب التعليم القائم على الألعاب بتحسين مهارات اللغة العربية، كما هو موضح في البحث الذي أجرته إيرما جوليانا، التي استخدمت التعليم القائم على الألعاب كوسيلة لتحسين مهارات الاستماع باستخدام لعبة الأسرار المتسلسلة (الهمس المتسلسل) في الفصل العاشر من مدرسة الثانوية بمعهد العروة الوثقى في بينتينج، سيدراف. أظهرت نتائج الدراسة أن متوسط درجات التلامذ في الدورة الواحدة كان ٦٤,٨ وارتفع في الدورة الثانية إلى ٨٩,٥. تشير هذه البيانات إلى زيادة في مهارات الاستماع لدى التلامذ عند استخدام وسيلة لعبة الأسرار المتسلسلة. كما أظهر إيماي في بحثها حول فعالية ألعاب تخمين الصور المتسلسلة في تحسين مهارة الكلام زيادة في مهارات الكلام لدى التلامذ، حيث أظهرت نتائج لاختبار القبلي متوسط درجات ٦٧,٨٥، بينما أظهرت نتائج

⁴ Irma Juliana Hasbullah, Fauziah Bachtiar, and Misnah Mannahali, "Peningkatan Maharah Al Istima' Melalui Media Pembelajaran Berbasis Permainan Al-Asrar Al-Mutasalsil Siswa Pesantren Di Kabupaten Sidrap," *PINISI Journal of Art, Humanity & Sosial* 4, no. 2 (2024): 126–34, <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>.

الاختبار النهائي متوسط درجات ٩٠,٥٩. وهذا يدل على أن التعليم القائم على الألعاب قد نجح في تحسين مهارات اللغة العربية المختلفة بشكل كبير.

بناءً على هذه الخلفية، أجريت هذه الدراسة لاستكشاف فعالية تطبيق نموذج التعليم القائم على الألعاب باستخدام “ووردوول” في مساعدة التلاميذ على تعلم المفردات في مدرسة واحد هاشم المتوسطة الإسلامية الواحدة بدأو. من المتوقع أن توفر هذه الدراسة نظرة عامة على مدى قدرة نموذج التعليم القائم على الألعاب باستخدام “ووردوول” على مساعدة التلاميذ في تعلم المفردات العربية وتغيير تصورات التلاميذ عن تعلم المفردات العربية من كونها صعبة إلى كونها نشاطاً ممتعاً وممتعاً يمكن ممارسته في حياتهم اليومية. وبالتالي، من المتوقع أن تساهم نتائج هذه الدراسة بشكل إيجابي في تطوير طرق تعلم اللغة العربية الأكثر ابتكاراً وتنوعاً وتوجهها نحو تحسين مهارات التلاميذ في اللغة العربية.

ب. أسئلة البحث

بناءً على ما شرحه الباحثة في المقدمة فالأسئلة المناسبة هي:

١. كيف تطبيق نموذج التعليم القائم على الألعاب باستخدام “ووردوول” لإتقان المفردات العربية للتلاميذ في مدرسة واحد هاشم المتوسطة الإسلامية الواحدة بدأو؟

٢. كيف فعالية نموذج التعليم القائم على الألعاب باستخدام “ووردوول” لإتقان المفردات العربية للتلاميذ في مدرسة واحد هاشم المتوسطة الإسلامية الواحدة بدأو؟

⁵ Imay Siti Rosmayanti, “Efektivitas Media Permainan Tebak Gambar Berantai Dalam Meningkatkan Maharah Kalam Pada Kelas XI IPA 1 Di MA Hikmatul Amanah Pacet Mojokerto,” *An Najah (Jurnal Pendidikan Islam Dan Sosial Keagamaan)* 2, no. 5 (2023): 14–25, <https://journal.nabest.id/index.php/annajah>.

ج. أهداف البحث

١. لوصف تطبيق نموذج التعليم القائم على الألعاب باستخدام “ووردوول” لإتقان المفردات العربية للتلاميذ في مدرسة واحد هاشم المتوسطة الإسلامية الواحدة بدأو

٢. لمعرفة فعالية نموذج التعليم القائم على الألعاب باستخدام “ووردوول” لإتقان المفردات العربية للتلاميذ في مدرسة واحد هاشم المتوسطة الإسلامية الواحدة بدأو

د. فروض البحث

بناءً على المراجعة النظرية والإطار المفاهيمي الموصوف أعلاه، فإن فرضيات هذه الدراسة هي:

Ha (الفرضية البديلة): إن تطبيق نموذج التعليم القائم على الألعاب باستخدام وسيلة ووردوول فعال في تحسين إتقان التلاميذ لمفردات اللغة العربية.

H0 (الفرضية الصفرية): إن تطبيق نموذج التعليم القائم على الألعاب باستخدام وسيلة ووردوول غير فعال في تحسين إتقان التلاميذ لمفردات اللغة العربية.

هـ. أهمية البحث

١. النظرية

من ناحية النظرية يمكن أن تكون نتائج هذا البحث أساساً لتطوير المعرفة والمساهمة في تسهيل عملية التعليمية ومرجعاً لإجراء البحوث المتعلقة بهذا البحث

٢. التطبيقية

أ. للتلاميذ

أن يكون هذا البحث وسيلة لزيادة حماسة التلاميذ وإتقانهم في حفظ

المفردات العربية

ب. للمدرسة

أن يجعل هذا البحث مدخلا للحصول على معلومات لمساعدة مؤسسة
في إتقان المفردات العربية باستخدام اللعبة اللغوية

ج. للباحثة

توفّر هذا البحث في زيادة المعرفة والخبرة الدراسية للباحثة خاصة في إتقان
التلازم لحفظ المفردات العربية

و. حدود البحث

١. الحدّ الموضوعي

تحدد الباحثة موضوع هذا البحث حول فعالية نموذج التعليم القائم على
الألعاب باستخدام “ووردوول” لإتقان المفردات العربية للتلاميذ في مدرسة
واحد هاشم المتوسطة الإسلامية الواحدة بدأو

٢. الحدّ المكاني

قامت الباحثة بهذا البحث في مدرسة واحد هاشم المتوسطة الإسلامية
الواحدة بدأو

٣. الحدّ الزمني

يقام هذا البحث في شهر يناير - مارس سنة ٢٠٢٦

ز. تحديد المصطلحات

١. نموذج التعليم القائم على الألعاب

نموذج التعليم القائم على الألعاب هو استخدام الألعاب لأغراض جادة (أي
لأغراض تعليمية) كأداة تدعم عملية التعليم بشكل كبير^٦.

٢. المفردات العربية

مجموعة من الكلمات العربية التي لها معنى وتستخدم لبناء فهم اللغة.

⁶ Aisyah Cinta Putri Wibawa et al., “Game-Based Learning (Gbl) Sebagai Inovasi Dan Solusi Percepatan Adaptasi Belajar Pada Masa New Normal,” *INTEGRATED (Journal of Information Technology and Vocational Education)* 2, no. 1 (2020): 49–54, <https://doi.org/10.17509/integrated.v3i1.32729>.

ح. الدراسات السابقة

في هذا البحث، قام المؤلفة ٥ دراسة السابقة تتعلق بالبحث الذي سيتم إجراؤه،
منها:

١. عمر الفاروق (٢٠٢٥) بعنوان "فعالية لعبة أ ب ج خمسة أساسيات في تحسين القدرة على حفظ المفردات العربية لدى تلامذ الصف الحادي عشر في مدرسة سلفية الشافعية الثانوية الإسلامية في سيلاك جومبانج" يستخدم التعليم القائم على الألعاب مع لعبة أ ب ج خمسة أساسيات كوسيلة لتحسين مهارات حفظ المفردات لدى تلامذ الصف الحادي عشر في مدرسة سلفية الشافعية الثانوية الإسلامية في سيلاك جومبانج. تستخدم هذه الدراسة نهجاً كمياً مع تصميم ما قبل التجربة (اختبار مسبق واختبار لاحق لمجموعة واحدة). أظهرت نتائج الدراسة أن استخدام وسيلة لعبة أ ب ج خمسة أساسيات كان فعالاً في تحسين مهارات حفظ المفردات لدى التلامذ^٧.

٢. ريتيسفا خيرنيس (٢٠٢٥) في دراسة خدمة مجتمعية بعنوان "تحسين إتقان المفردات العربية من خلال ألعاب بطاقات الكلمات المصورة: دراسة خدمة مجتمعية في المدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية الثانية ساواه لونتو" استخدمت التعليم القائم على الألعاب مع ألعاب تعليمية تعتمد على بطاقات الكلمات المصورة كوسيلة لتحسين إتقان المفردات العربية لدى تلامذ الصفين الرابع والخامس في المدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية الثانية ساواه لونتو. أظهرت النتائج زيادة كبيرة في إتقان التلامذ للمفردات، حيث بلغ متوسط درجات الاختبار القبلي ٥٣ وارتفع متوسط درجات الاختبار البعدي إلى ٨٠. وهذا يدل على أن الألعاب التعليمية القائمة

⁷ Umar Al Faruq, "Efektivitas Permainan ABC Lima Dasar Terhadap Kemampuan Menghafal Mufrodlat Bahasa Arab Siswa Kelas XI MA Salafiyah Syafi' Iyah Seblak Jombang," KAMPUS AKADEMIK PUBLISING Jurnal Ilmiah Nusantara (JINU) 2, no. 5 (2025): 495–505.

على بطاقات الكلمات المصورة أثبتت فعاليتها في تحسين إتقان التلامذ للمفردات العربية^٨.

٣. لؤلؤ عارفة رحمة (٢٠٢٤) في بحثها بعنوان "فعالية التعليم على أساس اللعبة باستخدام وسيلة "ووردوول" لاستيعاب المفردات و مهارة القراءة في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثانية هولو سونغي تنغاه" استخدمت التعليم القائم على الألعاب مع ووردوول كوسيلة لتحسين فهم المفردات العربية بين تلامذ الصف العاشر في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثانية هولو سونغي تنغاه. استخدم البحث نموذج البحث الكمي مع تصميم تجريبي حقيقي (تصميم مجموعة التحكم قبل الاختبار وبعد الاختبار). أظهرت نتائج الدراسة فعالية فهم التلامذ للمفردات^٩.

٤. إيماي سيتي روزمايانتى (٢٠٢٣) في بحثها بعنوان "فعالية ألعاب تخمين الصور المتسلسلة في تحسين مهارة الكلام في الفصل الثاني عشر في مدرسة حكمة الأمانة الثانوية الإسلامية في باجيت موجوكيرتو" استخدمت التعليم القائم على الألعاب مع ألعاب تخمين الصور المتسلسلة كوسيلة لتحسين مهارات الكلام في الفصل الثاني عشر في مدرسة حكمة الأمانة الثانوية الإسلامية في باجيت موجوكيرتو. استخدمت هذه الدراسة نهجًا كميًا مع تصميم ما قبل التجربة (اختبار مسبق واختبار لاحق لمجموعة واحدة). أظهرت نتائج الدراسة أن استخدام وسائط تخمين الصور المتسلسلة أثبتت فعاليتها في تحسين مهارات ماهاره كلام لدى التلامذ^{١٠}.

٥. أميرة سلمى خيرية (٢٠٢١) في بحثها بعنوان "فعالية وسائل التعلم التعليمية القائمة على الألعاب باستخدام ووردوول في تعلم المفردات"

⁸ Retisfa Khairanis, "Peningkatan Penguasaan Mufradat Bahasa Arab Melalui Permainan Kartu Kata Bergambar : Studi Pengabdian Masyarakat Di MIN 2 Kota Sawahlunto," *Kareba: Jurnal Inovasi Dan Pemberdayaan Masyarakat* 1, no. 1 (2025): 24–34.

⁹ لؤلؤ عارفة رحمة, "فعالية التعليم على اساس اللعبة باستخدام وسيلة 'ووردووال' لاستيعاب المفردات ومهارة القراءة" (جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج, ٢٠٢٤).

¹⁰ Rosmayanti, "Efektivitas Media Permainan Tebak Gambar Berantai Dalam Meningkatkan Maharah Kalam Pada Kelas XI IPA 1 Di MA Hikmatul Amanah Pacet Mojokerto."

استخدمت التعليم القائم على الألعاب بوسائل ووردوال في تدريس المفردات العربية لتلاميذ الصف الثامن في مدرسة سونان بونانج المتوسطة الإسلامية ببوجون. استخدمت هذه الدراسة نهج تصميم شبه تجريبي كمي، وأظهرت النتائج فرقاً كبيراً بين متوسط درجات الاختبار النهائي للصف التجريبي (٨٦,٥٣) والصف الضابط (٧٨,٧١)، مما يشير إلى فعالية التعليم القائم على الألعاب في تحسين فهم التلاميذ للمفردات العربية.^{١١}

الجدول ١,١ الدراسات السابقة

رقم	الاسم الباحث وسنة إجرائه	التشابه	الاختلاف	الإبتكار
١.	عمر الفاروق (٢٠٢٥)	إتقان المفردات كمتغير تابع	استخدام وسائط لعبة أ ب ج خمس أساسيات	هذه تستخدم الدراسة نهجاً كمياً مع تصميم شبه تجريبي (تصميم مجموعة مراقبة غير متكافئة) لتحديد
٢.	ريتيسفا خيرنيس (٢٠٢٥)	قياس إتقان المفردات	استخدام ألعاب البطاقات المصورة	تجريبي (تصميم مجموعة مراقبة غير متكافئة) لتحديد
٣.	لؤلؤ عارفة رحمة (٢٠٢٤)	نموذج التعليم القائمة على الألعاب كمتغير مستقل	بحث كمي مع تصميم تجريبي حقيقي (تصميم مجموعة مراقبة ما قبل الاختبار وما بعد الاختبار)	فعالية استخدام نموذج التعليم القائم على الألعاب باستخدام “وردوول” لإتقان المفردات العربية بين

^{١١} أميرة سلمى خيرية, “فعالية وسائل التعلم التعليمية القائمة على الألعاب باستخدام ووردوال في تعلم المفردات” (جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج, ٢٠٢١).

٤ .	إيماء سيدي روزماياني (٢٠٢٣)	نموذج التعليم القائمة على الألعاب كمتغير مستقل	وسائط لعبة تخمين الصور المتسلسلة التركيز على تحسين المهارة الكلام	التلاميذ في مدرسة واحد هاشم المتوسطة الإسلامية الواحدة بدأو
٥ .	أميرة سلمى خيرية (٢٠٢١)	- إتقان المفردات كمتغير تابع - تصميم كمي شبه تجريبي	موقع البحث	

الفصل الثاني

الإطار النظري

أ. المبحث الأول: نموذج التعليم القائم على الألعاب

١. تعريف نموذج التعليم القائم على الألعاب

نموذج التعليم القائم على الألعاب (GBL) هو نهج تعليمي يدمج عناصر الألعاب في عملية التدريس والتعلم بهدف زيادة تحفيز التلامذ ومشاركته. لا يجعل هذا النهج عملية التعلم أكثر إثارة للاهتمام فحسب، بل يشجع التلامذ أيضاً على المشاركة بنشاط في بناء معارفهم الخاصة. من خلال عناصر الألعاب، يمكن للتلامذ الاستمتاع بتجربة تعليمية ممتعة وتفاعلية، مما يجعل عملية التعلم أكثر فائدة. في سياق تعلم اللغة العربية، يقدم التعليم القائم على الألعاب حلاً لمشكلة كلاسيكية غالباً ما يواجهها التلامذ، وهي تصور أن اللغة العربية مادة صعبة وغير ممتعة. غالباً ما يجد التلامذ صعوبة في فهم بنية اللغة وتطبيق اللغة العربية في مواقف التواصل الحقيقية. يعد نقص الحافز والمشاركة من جانب التلامذ في عملية تعلم اللغة العربية عقبة رئيسية يجب التغلب عليها. لذلك، من المتوقع أن يؤدي استخدام نموذج التعليم القائم على الألعاب إلى تغيير نموذج تعلم اللغة العربية من نموذج رتيب إلى نموذج أكثر ديناميكية وممتعة.

تُعد الألعاب في التعلم أداة للتلامذ لاستكشاف عالم المعرفة، من ما لا يعرفونه إلى ما يعرفونه، ومن ما لا يستطيعون فعله إلى ما يستطيعون فعله. وبالتالي، فإن الألعاب ليست مجرد وسيلة للترفيه، بل هي أيضاً وسيلة فعالة لتحقيق أهداف التعلم.

٢. خصائص نموذج التعليم القائم على الألعاب

يتميز التعليم القائم على الألعاب بعدة خصائص رئيسية تميزه عن طرق التعليم التقليدية. أولاً، هناك عنصر التحدي الذي يتم تكييفه وفقاً لقدرات التلامذ بحيث لا يجدون المهام سهلة جداً أو صعبة جداً على الإنجاز. ثانياً، تتيح التعليقات

الفورية التي يتم تقديمها للتلامذ معرفة نتائج جهودهم على الفور. ثالثاً، يمكن للمكافآت في شكل نقاط أو شارات أو مستويات أعلى تحفيز التلامذ على مواصلة التعلم وتحسين قدراتهم^{١٢}.

بالإضافة إلى ذلك، يركز التعليم القائم على الألعاب أيضاً على مستوى عالٍ من التفاعل. فالتلامذ ليسوا مجرد متلقين سلبيين للمعلومات، بل يشاركون بنشاط في عملية التعلم من خلال الاستكشاف والتجريب. ومن الخصائص الأخرى التي لا تقل أهمية عن ذلك الأهداف الواضحة في كل لعبة، بحيث يفهم التلامذ ما يحتاجون إلى تحقيقه وكيفية تحقيقه. وأخيراً، فإن جو التعلم الممتع والخالٍ من الضغط المفرط يجعل التلامذ أكثر استرخاءً وانفتاحاً على المعرفة الجديدة.

يتمتع تطبيق التعليم القائم على الألعاب في التعلم بعدد من المزايا الهامة. أولاً، يمكن أن تزيد هذه النموذج من الدافع الذاتي للتلامذ لأنهم يتعلمون في سياق ممتع ولا يشعرون أنه تعلم تقليدي. ثانياً، يمكن أن يحسن التعليم القائم على الألعاب ذاكرة التلامذ لأن المعلومات التي يتم الحصول عليها من خلال التجربة المباشرة تكون أسهل في التذكر من المعلومات التي يتم الحصول عليها بشكل سلبي. ثالثاً، تشجع هذه النموذج على تطوير مهارات القرن الحادي والعشرين مثل حل المشكلات والتفكير النقدي والتعاون والإبداع^{١٣}.

ومع ذلك، فإن التعليم القائم على الألعاب له أيضاً عدة قيود يجب أخذها في الاعتبار. أولاً، ليست جميع المواد التعليمية مناسبة للعرض في شكل ألعاب. قد تتطلب بعض المفاهيم المعقدة نهجاً أكثر جدية وتعمقاً. ثانياً، يتطلب تطوير ألعاب تعليمية عالية الجودة وقتاً وجهداً ومالاً كبيرين. ثالثاً، هناك خطر أن يركز التلامذ على الجانب الترفيهي للألعاب أكثر من التركيز على أهداف التعلم نفسها. رابعاً، لا يتمتع جميع التلامذ بإمكانية متساوية للوصول إلى التكنولوجيا اللازمة لتشغيل الألعاب التعليمية، خاصةً إذا كانت الألعاب رقمية.

^{١٢} محمد محمود الحيلة، الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها (عمان: دار المسيرة، ٢٠١٣).
^{١٣} الحيلة.

٣. وسيلة ووردوول

ووردوول هو تطبيق قائم على الويب مصمم خصيصًا لإنشاء وسائط تعليمية تفاعلية في شكل ألعاب واختبارات^{١٤}. توفر هذه المنصة قوالب ألعاب متنوعة يمكن تكييفها وفقًا لاحتياجات المعلمين وخصائص التلاميذ. في العصر الرقمي الحالي، يجب تكييف الأنشطة التعليمية مع التطورات في مجال التكنولوجيا والمعلومات. يتعين على المعلمين تطوير وسائط تعليمية مبتكرة ومثيرة للاهتمام من أجل تحسين جودة عملية التدريس والتعلم^{١٥}.

يوفر ووردوول حلاً عملياً للمعلمين الذين يرغبون في دمج التكنولوجيا في تدريسهم دون الحاجة إلى مهارات برمجة متقدمة. بفضل واجهة بسيطة وسهلة الاستخدام، يمكن للمعلمين إنشاء أنواع مختلفة من الألعاب التعليمية بسهولة، مثل الاختبارات القصيرة ومطابقة الصور بالكلمات وتخمين الكلمات والمتاهات وغيرها الكثير. تكمن ميزة ووردوول في مرونتها، التي تسمح بتحويل محتوى واحد إلى تنسيقات ألعاب مختلفة ببضع نقرات فقط.

يقدم ووردوول أكثر من ١٨ نموذجًا للألعاب يمكن اختيارها وفقًا لأهداف التعلم. بعض القوالب الشائعة الاستخدام في تعلم اللغة العربية تشمل: الاختبار (اختبار متعدد الخيارات)، المطابقة (مطابقة)، العجلة العشوائية (عجلة عشوائية)، افتح الصندوق (افتح الصندوق)، مطاردة المتاهة (مطاردة المتاهة)، الفرز الجماعي (الفرز الجماعي)، والكلمة المفقودة (الكلمة المفقودة). لكل قالب خصائص واستخدامات مختلفة، بحيث يمكن للمدرسين اختيار القالب الذي يناسب المواد وأهداف التعلم التي يرغبون في تحقيقها.

تعد الميزات الإضافية التي يوفرها ووردوول مفيدة جدًا في عملية التعلم. يمكن للمعلمين تحديد الحد الزمني، وترتيب الأسئلة عشوائيًا، وإظهار أو إخفاء

¹⁴ M. Abdul Hamid & Sahya Husein, *DESAIN BAHAN AJAR BAHASA ARAB BERBASIS DIGITAL TEORI DAN PRAKTIK* (mojokerto: linsight Mediatama, 2024).

¹⁵ dkk. Bustanol Arifin, "Efektifitas Pembelajaran Bahasa Arab Dengan Wordwall Dalam Meningkatkan Antusiasme Dan Pemahaman Siswa MA Al- Bairuny," *El-Syaker: Samarinda International Journal of Language Studies*, 2025.

الإجابات، وطباعة أوراق العمل الورقية إذا لزم الأمر. بالإضافة إلى ذلك، يوفر ووردوول أيضًا ميزة الواجبات التي تتيح للمعلمين إعطاء واجبات للتلاميذ ومراقبة تقدمهم في الوقت الفعلي. يمكن تنزيل بيانات تعلم التلاميذ في شكل جدول بيانات لمزيد من التحليل.

٤. تطبيق وسيلة ووردوول في تعليم اللغة العربية

في تعلم اللغة العربية، يمكن استخدام ووردوول لأغراض متنوعة، من تعريف المفردات (مفردات) إلى تقييم فهم التلاميذ للمواد التي تم تدريسها^{١٦}. أثبت استخدام ووردوول كوسيلة لتقييم تعلم اللغة العربية فعاليتها في زيادة حماس التلاميذ وفهمهم. تظهر الأبحاث أن التلاميذ الذين يتعلمون باستخدام ووردوول يشعرون بمزيد من الاهتمام ويجدون أنه من الأسهل فهم المادة مقارنة بالطرق التقليدية. وتكشف الملاحظات الإضافية أن تلاميذ يصبحون أكثر نشاطًا في الفصل مقارنة باستخدام الطرق التقليدية.

كما يسهل ووردوول التعلم المتمركز حول الطالب، حيث يتمتع التلاميذ بقدر أكبر من التحكم في عملية التعلم الخاصة بهم. يمكنهم تكرار الألعاب عدة مرات حتى يتقنوا المادة تمامًا، دون الشعور بالحرج أو الضغط إذا ارتكبوا أخطاء. وهذا أمر مهم جدًا في تعلم اللغة، حيث الممارسة والتكرار هما مفتاحا تحقيق الطلاقة. بالإضافة إلى ذلك، يدعم ووردوول أيضًا التعلم التعاوني، حيث يمكن للتلاميذ العمل معًا في فرق لإكمال التحديات المطروحة، بحيث لا تتطور مهاراتهم اللغوية فحسب، بل مهاراتهم الاجتماعية أيضًا.

ب. المبحث الثاني: إتقان المفردات العربية

١. تعريف المفردات العربية

المفردات هي عنصر أساسي في تعلم اللغة، بما في ذلك اللغة العربية^{١٧}. يمكن تعريف المفردات على أنها مجموعة من الكلمات التي يعرفها الشخص ويفهمها،

¹⁶ Husein, DESAIN BAHAN AJAR BAHASA ARAB BERBASIS DIGITAL TEORI DAN PRAKTIK.

¹⁷ عبد الرشيد لانتجي عبد السلام, "تعليم المفردات اللغوية العربية للناطقين بغيرها النظرية والتطبيق", مجلة الآداب واللغات والعلوم الإنسانية. 2020 ,

والتي يتم استخدامها بعد ذلك للتواصل شفهيًا وكتابيًا^{١٨}. في سياق تعلم اللغة العربية، يعد إتقان المفردات شرطًا أساسيًا لإتقان المهارات اللغوية الأخرى، مثل الاستماع (الاستماع) والتحدث (الكلام) والقراءة (القراءة) والكتابة (الكتابة)^{١٩}. غالبًا ما تُعتبر دروس اللغة العربية صعبة الفهم بسبب العدد الكبير من المفردات التي يجب حفظها، فضلاً عن القواعد التي لا يسهل فهمها على الفور. كما أن ساعات الدراسة المحدودة تجعل التلاميذ يشعرون أحيانًا بالتشاؤم تجاه التعلم. في الواقع، اللغة العربية هي إحدى اللغات الدولية الرسمية وإحدى اللغات الأكثر تأثيرًا في العالم. لذلك، هناك حاجة إلى استراتيجيات تعليمية ووسائط مناسبة لمساعدة التلاميذ على إتقان المفردات بشكل أكثر فعالية وكفاءة.

٢. مبادئ تعلم المفردات

يجب أن يأخذ تعلم المفردات الفعال في الاعتبار عدة مبادئ مهمة. أولاً، يجب تدريس المفردات في سياق ذي معنى، وليس كقائمة من الكلمات المنفصلة. يحتاج التلاميذ إلى فهم كيفية استخدام الكلمة في الجمل ومواقف التواصل الحقيقية. ثانيًا، يجب أن يتم تعلم المفردات بشكل تدريجي، بدءًا من الكلمات الأكثر استخدامًا (الكلمات عالية التكرار) والكلمات ذات الصلة بحياة التلاميذ اليومية^{٢٠}. ثالثًا، يجب تطبيق مجموعة متنوعة من أساليب وتقنيات التعلم حتى لا يشعر التلاميذ بالملل^{٢١}. تشمل الأساليب التي يمكن استخدامها: توضيح معنى الكلمات باستخدام الصور أو الأشياء الحقيقية، واستخدام المرادفات أو المتضادات، وتقديم التعريفات باللغة العربية البسيطة، واستخدام الكلمات في جمل نموذجية، وإشراك التلاميذ في الألعاب أو الأنشطة التفاعلية. رابعًا، يجب إعطاء التلاميذ فرصة كافية لممارسة استخدام المفردات التي تعلموها في سياقات اتصال مختلفة، شفهيًا وكتابيًا.

¹⁸ Khairanis, "Peningkatan Penguasaan Mufradat Bahasa Arab Melalui Permainan Kartu Kata Bergambar : Studi Pengabdian Masyarakat Di MIN 2 Kota Sawahlunto."

¹⁹ Dkk. M.khairiy, "Analisis Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Pada Penguasaan Kosakata Bahasa Asing Dengan Studi Kasus Game Edukasi Bahasa Arab," *Khazanah Informatika*, 2016.

²⁰ فيرجينيا بولية روخاس, استراتيجيات تعليم المفردات (دار الكتاب التربوي, ٢٠٢١).
²¹ روخاس.

٣. مؤشرات إتقان المفردات

يمكن قياس إتقان المفردات من خلال عدة مؤشرات شاملة. أولاً، أن يكون التلامذ قادرين على تحديد معنى الكلمات في السياق وبشكل منفصل. ويشمل ذلك القدرة على التعرف على الكلمات عند سماعها أو قراءتها، وكذلك فهم المعاني الدلالية والمعاني المجازة لتلك الكلمات. ثانياً، أن يكون التلامذ قادرين على استخدام الكلمات بشكل مناسب في الجمل، شفهاً وكتابياً. وهذا يدل على أن التلامذ لم يحفظوا الكلمات فحسب، بل فهموا أيضاً وظائفها النحوية واستخدامها في سياقات التواصل المناسبة. ثالثاً، يتمكن التلامذ من تذكر واسترجاع الكلمات التي تعلموها بعد فترة زمنية معينة (الاحتفاظ طويل الأمد). رابعاً، يتمكن التلامذ من استخدام المفردات بشكل منتج، أي يمكنهم اختيار واستخدام الكلمات المناسبة للتعبير عن أفكارهم أو مشاعرهم. خامساً، يظهر التلامذ القدرة على توسيع معرفتهم بالمفردات بشكل مستقل من خلال استراتيجيات مختلفة مثل تخمين المعنى من السياق، أو استخدام القاموس، أو سؤال المعلمين والأصدقاء. سادساً، يظهر التلامذ زيادة في سرعة التعرف على الكلمات التي تعلموها وفهمها، مما يشير إلى أن هذه الكلمات قد تم استيعابها جيداً^{٢٢}.

^{٢٢} السلام, "تعليم المفردات اللغوية العربية للناطقين بغيرها النظرية والتطبيق."

الفصل الثالث

منهج البحث

أ. مدخل البحث ونوعه

في هذه الدراسة، استخدمت الباحثة نهجًا كميًا بتصميم شبه تجريبي (تصميم مجموعة مراقبة غير متكافئة)، والذي يتضمن مجموعتين، هما مجموعة المراقبة (المجموعة التي لم تتلق العلاج) والمجموعة التجريبية (المجموعة التي تلقت العلاج)، حيث لم يتم اختيار المجموعتين التجريبية والمراقبة عشوائيًا^{٢٣}. في هذا التصميم، تتم مقارنة المجموعتين التجريبية والمراقبة بالاختبار القبلي والاختبار البعدي بعد إعطاء المجموعة التجريبية العلاج. يمكن وصف تصميم البحث على النحو التالي:

الجدول ١,٣ تصميم البحث

المجموعة	اختبار القبلي	العلاج	اختبار البعدي
التجريبي	O _١	X	O _٢
المراقبة	O _٣	-	O _٤

O_١ : الاختبار القبلي في المجموعة التجريبية

O_٢ : الاختبار البعدي في المجموعة التجريبية

O_٣ : الاختبار القبلي في المجموعة المراقبة

O_٤ : الاختبار البعدي في المجموعة المراقبة

X : العلاج (تطبيق نموذج التعليم القائم على الألعاب في المجموعة التجريبية)

ب. متغيرات البحث

المتغيرات هي كل ما تمت دراسته وتحديده من قبل الباحثة للحصول على المعلومات المطلوبة ومن ثم استخلاص النتائج^{٢٤}. تستخدم هذه الدراسة متغيرًا مستقلًا واحدًا،

²³ amir hamzah & lidia Susanti, *METODE PENELITIAN KUANTITATIF* (malang: literasi nusantara, 2020).

²⁴ Susanti.

وهو نموذج التعليم القائمة على الألعاب (X)، ومتغيرًا تابعًا واحدًا، وهو إتقان المفردات العربية (Y).

ج. مجتمع البحث وعينته

مجتمع البحث هم مجموعة عامة تتكون من أفراد أو كائنات لها خصائص وصفات معينة تحددها الباحثة، ثم يتم دراستها واستخلاص النتائج^{٢٥}. المجتمع في هذه الدراسة هم تلامذ الصف السابع مدرسة واحد هاشم المتوسطة الإسلامية الواحدة بدأو.

العينة هي مجموعة صغيرة من الأفراد من السكان الذين يشتركون في نفس خصائص السكان ويتم دراستهم لاستخلاص النتائج^{٢٦}. تقنية أخذ العينات المستخدمة هي أخذ العينات المقصود، وهي تقنية اختيار العينات بناءً على اعتبارات محددة. اختارت الباحثة فصلين من الصف السابع في مدرسة واحد هاشم المتوسطة الإسلامية الواحدة بدأو، وهما الفصل ٧ ب (الفصل التجريبي) والفصل ٧ أ (الفصل الضابط). تم اختيار الفصول بناءً على توصيات معلمي المواد الدراسية، مع مراعاة خصائص التلامذ.

د. البيانات ومصادرها

مصادر البيانات هي الموضوعات التي يمكن الحصول على البيانات منها^{٢٧}. تحتوي هذه الدراسة على نوعين من البيانات، وهما:

١. البيانات الأولية

تم الحصول على البيانات الأولية في هذه الدراسة من الموضوعات أو المصادر الرئيسية للعينة، حيث تم الحصول عليها مباشرة من المصادر الرئيسية التي تم الحصول على البيانات منها. هذه البيانات الأولية هي معلومات تتعلق بتلامذ الصف السابع في مدرسة واحد هاشم المتوسطة الإسلامية الواحدة بدأو.

²⁵ Susanti.

²⁶ Susanti.

²⁷ Susanti.

٢. البيانات الثانوية

هي المعلومات التي تدعم المصدر الأولي. في سياق هذه الدراسة، تشمل البيانات الثانوية معلومات متنوعة تتعلق بالمدارس الدينية والأدب وخطط الدروس ونتائج التعلم ووثائق البحث.

هـ. أسلوب جمع البيانات

كانت الأسلوب الواحدة المستخدمة لجمع المعلومات في هذا البحث هي الملاحظة. كان الهدف هو تحديد ظروف موقع البحث بوضوح، بدءًا من ظروف التلامذ والمدرسة ومرافق المدرسة وأنشطة التعليم والتعلم^{٢٨}. كانت الأسلوب الثانية هي الاختبار. أجرت الباحثة اختبارات في شكل اختبارات أولية واختبارات لاحقة، والتي تم استخدامها لفحص نتائج تعلم التلامذ. كانت الأسلوب الثالثة هي التوثيق أثناء عملية البحث.

و. صدق البيانات وثباتها

أ. صحة الأدوات

الصحة هي مقياس يشير إلى مستوى صحة أو دقة الأداة^{٢٩}. الأداة الصحيحة أو الأصلية لها صحة عالية. وعلى العكس من ذلك، فإن الأداة الأقل صحة تعني أن لها درجة منخفضة من الصحة. صحة المحتوى هي أحد اختبارات الصحة التي يتم الحصول عليها من خلال تقييم مدى ملاءمة أو ملائمة محتوى الأداة عن طريق التحليل العقلاني من قبل لجنة مختصة أو من خلال تقييم الخبراء. حكم الخبراء لاختبار مهارات المفردات في هذا البحث هو أستاذ برنامج دراسة تعليم اللغة العربية في جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج ، السيد أحمد مكي الماجستير، ومعلم مادة اللغة العربية في مدرسة واحد هاشم المتوسطة الإسلامية الواحدة بدأو، السيد محي الدين يحيى الماجستير. أما فيما يتعلق بصلاحية أداة البحث، فهي معيار يجب استيفاءه حتى يمكن اعتبار الأداة صالحة.

²⁸ Susanti.

²⁹ Susanti.

وُتعتبر الأداة صالحة بشرط أن تكون قيمة معامل أقلّ من ٠,٠٥. وبالمثل، في هذه الدراسة، تم إجراء اختبار صلاحية الأداة تجريبياً للتأكد من أن أداة الاختبار التي سيتم استخدامها تستوفي المعايير المطلوبة. في اختبار الصلاحية التجريبي، استخدم الباحث معامل ارتباط بيرسون بمساعدة برنامج IBM SPSS Statistics مع قيم الدلالة الإحصائية التالية:

الجدول ٢,٣ نتيجة اختبار صحة الأدوات

الأسئلة	الدلالة الإحصائية	التعليق
السؤال ١	٠,٠٠٠	صحيح
السؤال ٢	٠,٠٠٠	صحيح
السؤال ٣	٠,٠٢٤	صحيح
السؤال ٤	٠,٠٠٠	صحيح
السؤال ٥	٠,٠٠٠	صحيح
السؤال ٦	٠,٠١١	صحيح
السؤال ٧	٠,٠٠٨	صحيح
السؤال ٨	٠,٣٥٧	غير صحيح
السؤال ٩	٠,٠٠٠	صحيح
السؤال ١٠	٠,٠٠٠	صحيح
السؤال ١١	٠,٠٠٠	صحيح
السؤال ١٢	٠,٠٠١	صحيح
السؤال ١٣	٠,٧٦٦	غير صحيح
السؤال ١٤	٠,٠٠٨	صحيح
السؤال ١٥	٠,٠٠٨	صحيح
السؤال ١٦	٠,٠٠٠	صحيح
السؤال ١٧	٠,٠٠٣	صحيح

السؤال ١٨	٠,٠٠٠	صحيح
السؤال ١٩	٠,٠٠٠	صحيح
السؤال ٢٠	٠,٨٩٢	غير صحيح
السؤال ٢١	٠,٠٠٠	صحيح
السؤال ٢٢	٠,٠٤٦	صحيح
السؤال ٢٣	٠,٣٠٩	غير صحيح
السؤال ٢٤	٠,٠٠٠	صحيح
السؤال ٢٥	٠,٠٠٠	صحيح

ب. موثوقية الأدوات

الأدوات التي تفي بمعايير الصحة والموثوقية هي أدوات يمكن الوثوق بها. يمكن القول إن الأداة موثوقة إذا كانت توفر نتائج دقيقة أو متسقة بغض النظر عن من يستخدمها ومتى. تُعتبر الأداة موثوقة إذا كانت قيمة ألفا كرونباخ > 0.7 . تم اختبار موثوقية أسئلة الأداة في هذه الدراسة باستخدام برنامج SPSS الإصدار ٢٥ لنظام التشغيل Windows. وفيما يلي نتائج اختبار الموثوقية المعروضة في الجدول:

الصورة ١,٣ اختبار موثوقية الأدوات

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.941	25

استناداً إلى الجدول، تبلغ نتيجة اختبار موثوقية أداة اختبار المهارات اللغوية ٠,٩٤١، وهي أعلى من ٠,٧. وبناءً على نتائج اختبار موثوقية اختبار المهارات الحسابية، تم إعلان أنه موثوق.

³⁰ Susanti.

ز. أسلوب تحليل البيانات

كانت الأسلوب الواحدة المستخدمة لجمع المعلومات في هذا البحث هي الملاحظة. كان الهدف هو تحديد ظروف موقع البحث بوضوح، بدءًا من ظروف التلاميذ والمدرسة ومرافق المدرسة وأنشطة التعليم والتعلم³¹. كانت الأسلوب الثانية هي الاختبار. أجرت الباحثة اختبارات في شكل اختبارات أولية واختبارات لاحقة، والتي تم استخدامها لفحص نتائج تعلم التلاميذ. كانت الأسلوب الثالثة هي التوثيق أثناء عملية البحث.

تحليل البيانات هو النشاط الذي يتم بعد جمع البيانات من جميع المستجيبين أو مصادر البيانات³². أنواع تحليل البيانات المطبقة في هذا البحث هي التحليل الإحصائي الوصفي والاستدلالي. الإحصاء الوصفي هو نموذج تستخدم لشرح أو وصف البيانات المجمعة دون استخلاص استنتاجات منها. الإحصاء الاستدلالي هو تقنية تحليل البيانات المطبقة في استخلاص استنتاجات من نتائج البحث .

في هذه الدراسة، استخدم نهج التحليل الإحصائي الوصفي جداول لتصور نتائج الاختبار الأولي والاختبار النهائي التي تم الحصول عليها من خلال مشاركة التلاميذ. وفي الوقت نفسه، استخدم نهج التحليل الإحصائي الاستنتاجي t-test (t-test للعينة المستقلة) باستخدام SPSS الإصدار ٢٥ لنظام التشغيل windows. ومع ذلك، قبل إجراء تحليل البيانات، تم إجراء اختبارات مسبقة، بما في ذلك اختبارات الطبيعية وتجانس البيانات. إذا لم تكن البيانات في هذه الدراسة موزعة بشكل طبيعي، فسيتعين على الباحث استخدام اختبارات إحصائية غير معلمية. أجريت الاختبارات القبلية في هذه الدراسة لتحديد نموذج تحليل البيانات التي سيتم تطبيقها، بما في ذلك:

(أ) اختبار الطبيعية

³¹ Susanti.

³² Susanti.

يُستخدم اختبار الطبيعة لتفحص ما إذا كانت مجموعة البيانات موزعة بشكل طبيعي أم لا³³. عند تطبيق الطرق البارامترية في التحليل، من المهم التأكد من استيفاء متطلبات الطبيعة. في هذه الدراسة، تم إجراء اختبار الطبيعة باستخدام اختبار Kolmogorov-Smirnov مع برنامج SPSS. كان سبب اختيار اختبار الطبيعة هذا استنادًا إلى حجة أمير بأن Kolmogorov-Smirnov يمكن استخدامه لاختبار الطبيعة للمجموعات التي تضم عددًا كبيرًا أو صغيرًا من المستجيبين. تستند معايير استخلاص النتائج إلى مستوى الدلالة: تعتبر البيانات موزعة بشكل طبيعي إذا كانت قيمة الدلالة < 0.05 ؛ وعلى العكس، إذا كانت قيمة الدلالة > 0.05 ، تعتبر البيانات غير طبيعية. إذا لم تكن البيانات موزعة بشكل طبيعي، فلا داعي لإجراء اختبار التجانس.

ب) اختبار التجانس

إذا كانت البيانات موزعة بشكل طبيعي، يتم إجراء اختبار التجانس. تستخدم هذه الدراسة اختبار التجانس باستخدام برنامج SPSS. إذا كانت قيمة الدلالة الإحصائية < 0.05 ، فإن البيانات متجانسة؛ إذا كانت قيمة الدلالة الإحصائية > 0.05 ، فإن البيانات غير متجانسة³⁴.

ح. مراحل تنفيذ البحث

فيما يلي مراحل في هذا البحث:

١. مرحلة التخطيط

أ. تحديد موقع البحث

ب. مراجعة مختلف المؤلفات ذات الصلة بالمشكلة قيد الدراسة

ج. إعداد خطاب تصريح ما قبل المراقبة كخطوة أولى في إجراء البحث

د. إجراء أنشطة ما قبل المراقبة والمقابلات والمشاورات مع مدرسي اللغة

العربية

³³ Susanti.

³⁴ Susanti.

هـ. صياغة سؤال البحث

و. تصميم مقترح البحث

ز. إجراء ندوة حول الاقتراح

ح. تقديم طلب تصريح البحث

ط. اختيار الفصول الدراسية كعينات لاستخدامها في البحث

ي. إجراء التجارب

٢. مرحلة التنفيذ

أ. إجراء اختبار مسبق على الفصل التجريبي والفصل الضابط

ب. إجراء التعليم باستخدام وسائط ووردوول للفصل التجريبي وإجراء

التعليم باستخدام الوسائط التقليدية للفصل الضابط

ج. إجراء اختبار لاحق على الفصل التجريبي والفصل الضابط

د. جمع البيانات من نتائج الملاحظة

٣. المرحلة النهائية

أ. معالجة البيانات التي تم الحصول عليها

ب. تحليل مقارنة نتائج التعلم بين التلامذ في الفصل التجريبي والفصل

الضابط

ج. استخلاص النتائج من نتائج البحث

د. كتابة تقرير بحثي

الفصل الرابع

عرض البيانات وتحليلها

المبحث الأول: تطبيق نموذج التعليم القائم على الألعاب باستخدام "ووردوول"
لإتقان المفردات العربية للتلاميذ في مدرسة واحد هاشم المتوسطة الإسلامية
الواحدة بدأو

أُجريت هذه الدراسة في الفصلين ٧ أ و ٧ ب، حيث كان الفصل ٧ ب هو الفصل
التجريبي، والفصل ٧ أ هو الفصل الضابط. وبلغ عدد الطلاب في الفصل التجريبي
١٩ طالبًا، وفي الفصل الضابط ١٩ طالبًا. قبل تطبيق نموذج التعلم، قام طلاب
الفصل التجريبي والفصل الضابط بحل أسئلة الاختبار التمهيدي التي قدمها المعلم.
ثم تم تنفيذ نموذج التعلم في كل فصل، حيث طبق الفصل التجريبي نموذج التعليم
القائم على الألعاب باستخدام ووردوول، بينما طبق الفصل الضابط الطريقة
التقليدية. بعد الانتهاء من تطبيق نموذج التعلم، قام طلاب الفصل التجريبي والفصل
الضابط بحل أسئلة الاختبار النهائي التي قدمها المعلم.

تم تنفيذ نموذج التعليم القائم على الألعاب في مدرسة واحد هاشم المتوسطة
الإسلامية الواحدة بدأو خلال جلستين في الفصل التجريبي، حيث ركز الطلاب
في كل جلسة على متابعة تعلم مادة اللغة القائمة على الألعاب. أما بالنسبة للفصل
الضابط، فقد تابع الطلاب تعلم المادة باستخدام الطريقة التقليدية. أما تنفيذ نموذج
التعلم القائم على الألعاب لتحسين تعلم المفردات لدى الطلاب فقد تم من خلال
عدة مراحل، منها:

١. مرحلة تعريف المفردات

في مرحلة تعريف المفردات، يعرّف المعلم الطلاب على بعض المفردات
العربية المتعلقة بموضوع العنوان من خلال عرض

صورة ١،٤ مرحلة تعريف المفردات



بناءً على الوثائق المذكورة أعلاه، يشرح المعلم المفردات ومعانيها المتعلقة بموضوع العنوان، ثم ينطق المعلم المفردات بوضوح وصحة، ويقوم الطلاب بترديد نطق تلك المفردات معًا وبالتناوب. بعد ذلك، يُطلب من الطلاب كتابة المفردات التي تم تقديمها. تهدف هذه النشاطات إلى تدريب الطلاب على دقة النطق وتعزيز ذاكرتهم للمفردات التي تم تقديمها قبل أن يشاركوا في التعلم القائم على ألعاب اللغة .

بالإضافة إلى ذلك، فإن كتابة المفردات مصحوبة بمعانيها ستساعد الطلاب على فهم معاني المفردات بشكل مباشر، مما يسهل عملية فهم الطلاب للمفردات وإتقانها. أظهرت نتائج الملاحظة أن الطلاب قادرون على ذكر معاني المفردات بشكل أسرع وأكثر دقة، سواء عند طرح الأسئلة شفويًا أو من خلال الألعاب اللغوية بعد الانتهاء من مرحلة التعرف على المفردات. بالإضافة إلى ذلك، بدأ الطلاب أكثر نشاطًا وثقةً عند الإجابة على الأسئلة التي طرحها المعلم. وبناءً على نتائج الملاحظة، بدأ أن الطلاب نشطون في طرح الأسئلة حول معاني المفردات التي سيتم دراستها. ليس ذلك فحسب، بل بدت أجواء الفصل أكثر حيوية بفضل مشاركة الطلاب العالية. ويشير هذا إلى أن غالبية الطلاب يشعرون بأن مرحلة التعرف على المفردات تساعدهم في فهم معاني المفردات العربية. ومع ذلك، لا يزال

هناك بعض الطلاب الذين يحتاجون إلى تكرار المادة مع شرح أبسط حتى يصبح فهم المفردات أكثر وضوحًا.

٢. مرحلة الفهم والتدريب التمهيدي

في هذه المرحلة، يقدم المعلم تدريباً تمهيدياً لتقييم مستوى فهم الطلاب للمفردات التي تم تقديمها سابقاً. ويتم تنفيذ هذه النشاطات من خلال عدة أشكال من التمارين البسيطة مثل مطابقة المفردات بمعانيها، وتسمية معاني المفردات، وترجمة المفردات العربية إلى اللغة الإندونيسية، بالإضافة إلى تكوين جمل بسيطة باستخدام المفردات التي تم تعلمها .

صورة ٤، ٢ مرحلة الفهم والتدريب التمهيدي



في هذه العملية، يتيح المعلم الفرصة للطلاب لطرح الأسئلة حول المفردات التي لم يفهموها بعد، حتى يتمكن الطلاب من الحصول على فهم أفضل قبل الدخول في نشاط اللعبة. تهدف مرحلة التمارين الأولية هذه إلى تعزيز ذاكرة الطلاب تجاه المفردات، وفي الوقت نفسه تدريب قدرات الطلاب على فهم استخدام المفردات في السياق الصحيح.

في هذه المرحلة، يبدأ بعض الطلاب في إظهار استجابة نشطة من خلال محاولة الإجابة على أسئلة المعلم ومناقشة مع زملائهم في المقعد المجاور حول معاني المفردات التي لم يفهموها بعد. ومع ذلك، لا يزال هناك بعض الطلاب الذين يواجهون صعوبة في تفسير المفردات واستخدامها في جمل

بسيطة، مما يستلزم من المعلم تقديم شرح إضافي وأمثلة أكثر تفصيلاً على استخدام الكلمات.

٣. مرحلة لعبة ووردوول

في هذه المرحلة، يستمر التعلم من خلال تطبيق التعلم القائم على الألعاب باستخدام أداة ووردوول. يوجه المعلم الطلاب للوصول إلى اللعبة عبر الأجهزة المتوفرة في الفصل.

صورة ٤، ٣ مرحلة لعبة ووردوول



قبل بدء اللعبة، يشرح المعلم أولاً إجراءات وقواعد اللعبة حتى يفهم الطلاب الخطوات التي يجب عليهم اتباعها. بعد ذلك، يقسم المعلم الطلاب إلى عدة مجموعات ويطلب منهم المشاركة في اللعبة بشكل منظم. ومن أنواع الألعاب المستخدمة: مطابقة المفردات بمعانيها، واختيار الإجابة الصحيحة، وترتيب الكلمات وفقاً للصور المعروضة .

من خلال هذه المراحل، يصبح الطلاب أكثر نشاطاً وحماساً في المشاركة في التعلم لأن أجواء التعلم تبدو أكثر متعة وتفاعلية. وتبدو استجابة الطلاب في هذه المرحلة إيجابية للغاية، وهو ما يتجلى في زيادة مشاركتهم أثناء سير اللعبة. بدأ الطلاب أكثر حماساً، ونشطين في طرح الأسئلة، وسعوا إلى إكمال اللعبة بشكل جيد للحصول على أعلى الدرجات. بالإضافة إلى ذلك، بدأ بعض الطلاب الذين كانوا سلبين في السابق

يتجرون على محاولة الإجابة عن الأسئلة والمشاركة في المناقشات مع زملائهم في المجموعة. كما ساعد استخدام ووردوول الطلاب على فهم المفردات وحفظها بسهولة أكبر، لأن التعلم تم تقديمه في شكل لعبة جذابة وغير مملة.

٤. مرحلة الاستعراض

تُجرى مرحلة الاستعراض بهدف معرفة مدى فهم الطلاب للمفردات التي تم دراستها، فضلاً عن إتاحة الفرصة لهم لاستعراض ما تم اكتسابه. علاوة على ذلك، تهدف هذه المرحلة أيضاً إلى تحديد الصعوبات التي يواجهها الطلاب وترسيخ المفردات التي لم يتم فهمها بالكامل.

في هذه المرحلة، يدعو المعلم الطلاب إلى التفكير معاً من خلال طرح بعض الأسئلة المتعلقة بالمفردات التي تمت دراستها، سواء فيما يتعلق بالمعنى أو النطق أو استخدامها بشكل بسيط في الجمل. كما يتيح المعلم الفرصة للطلاب لتوضيح المفردات التي لا يزالون يجدون صعوبة في فهمها. بعد ذلك، يقدم المعلم شرحاً موجزاً للمفردات التي يعتبرها الطلاب صعبة، ثم يدعو الطلاب إلى تكرار نطق المفردات معاً.

صورة ٤،٤ مرحلة الاستعراض



استناداً إلى نتائج الملاحظة في مرحلة المراجعة، بدأ الطلاب نشيطين بشكل كافٍ في الرد على الأسئلة التي طرحها المعلم. تمكن معظم الطلاب من

تذكر وتكرار المفردات التي تم دراستها، على الرغم من وجود بعض الطلاب الذين ما زالوا بحاجة إلى التوجيه في تذكر معاني المفردات أو نطقها. بالإضافة إلى ذلك، بدأ الطلاب أكثر جرأة في الإجابة على الأسئلة وأظهروا ثقة بالنفس عند الإدلاء بإجاباتهم داخل الفصل.

بشكل عام، أثبتت المراحل الأربع في نموذج التعلم القائم على الألعاب، وهي مرحلة التعرف على المفردات، ومرحلة الفهم والتدريب الأولي، ومرحلة لعبة ووردوول، ومرحلة الاستعراض، فعاليتها في تحسين تعلم المفردات. وتؤدي كل مرحلة دورًا متكاملًا مع المراحل الأخرى، بدءًا من التعرف الأولي وصولاً إلى تعزيز وتقييم فهم الطلاب. أبدى الطلاب حماسًا خلال سير النشاط التعليمي، على الرغم من أن بعضهم لا يزال بحاجة إلى تكرار وممارسة إضافية لتحسين فهمهم وثقتهم بأنفسهم. استنادًا إلى نتائج الملاحظة والاستطلاع، فإن الممارسة المستمرة والتوجيه المتسق من المعلم أمران بالغ الأهمية لتحقيق أقصى قدر من فعالية نموذج التعلم القائم على الألعاب. يلعب المعلم دور الميسر الذي لا يقتصر دوره على توجيه سير اللعبة فحسب، بل يقدم أيضًا التعزيز والتصنيف والتغذية الراجعة بشأن إجابات الطلاب. من خلال التطبيق المنظم، يمكن أن يصبح نموذج التعلم القائم على الألعاب نهجًا فعالًا في تحسين تعلم المفردات لدى الطلاب. لا يقتصر هذا النموذج على تحسين نتائج التعلم فحسب، بل إنه قادر أيضًا على خلق جو تعليمي ممتع وتفاعلي وذو مغزى، مما يدعم مشاركة الطلاب النشطة في عملية التعلم.

المبحث الثاني: فعالية نموذج التعليم القائم على الألعاب باستخدام "ووردوول"
لإتقان المفردات العربية للتلاميذ في مدرسة واحد هاشم المتوسطة الإسلامية
الواحدة بدأو

من أجل معرفة مدى فعالية نموذج التعلم القائم على الألعاب في تحسين
إتقان الطلاب لمفردات اللغة العربية، تم إجراء تحليل لنتائج الاختبار التمهيدي
والاختبار النهائي في الفصل التجريبي والفصل الضابط. ثم تم تحليل البيانات التي
تم الحصول عليها باستخدام الإحصاء الوصفي والاختبارات الإحصائية التي تشمل
اختبار التوزيع الطبيعي، واختبار التجانس، واختبار الفرضية، واختبار N-Gain
Score. وفيما يلي عرض لنتائج هذا التحليل:

١. نتائج الاختبار القبلي والبعدي في فصل التجريبي وفصل الضابط

تمت مقارنة المستوى الأولي والمستوى النهائي للطلاب من خلال إجراء اختبار
تمهيدي واختبار نهائي في الفصل التجريبي والفصل الضابط باستخدام مادة
موضوع «العنوان». وتألقت أسئلة الاختبار التمهيدي والاختبار النهائي التي
قُدمت للطلاب من ٢٠ سؤالاً من نوع الاختيار من متعدد. يهدف إجراء
الاختبار التمهيدي إلى قياس القدرات الأولية للطلاب في إتقان مفردات اللغة
العربية قبل تطبيق المعاملة، بينما يهدف إجراء الاختبار النهائي إلى معرفة ما إذا
كان هناك تغيير أو تحسن في إتقان الطلاب للمفردات بعد انتهاء عملية
التطبيق. وفيما يلي نتائج درجات الاختبار التمهيدي والاختبار النهائي للصف
التجريبي:

الجدول ١,٤ نتائج الاختبار القبلي والبعدي في فصل التجريبي

رقم	طالب	الاختبار القبلي	الاختبار البعدي
١	طالب ١	٥٥	٥٠

٢	طالب ٢	٧٠	٨٥
٣	طالب ٣	٧٥	٨٠
٤	طالب ٤	٩٠	٩٠
٥	طالب ٥	٦٥	٧٥
٦	طالب ٦	٥٥	٦٠
٧	طالب ٧	٤٠	٤٠
٨	طالب ٨	٤٠	٥٥
٩	طالب ٩	٥٥	٧٠
١٠	طالب ١٠	٧٠	٦٥
١١	طالب ١١	٤٥	٥٠
١٢	طالب ١٢	٤٥	٦٠
١٣	طالب ١٣	٧٠	٨٥
١٤	طالب ١٤	٦٠	٧٥
١٥	طالب ١٥	٧٠	٧٥
١٦	طالب ١٦	٧٠	٨٥
١٧	طالب ١٧	٧٠	٨٠
١٨	طالب ١٨	٦٠	٨٥
١٩	طالب ١٩	٤٠	٣٥
المجموع الكلي		١١٤٥	١٣٠٠
المتوسط الحسابي		٦٠,٢٦	٦٨,٩٥
الانحراف المعياري		١٣,٨٩٢	١٦,٣٧٩

بناءً على الجدول أعلاه، يمكن استنتاج نتائج تحليل اختبار مهارات
المفردات لدى تلامذ الفصل التجريبي، حيث بلغ متوسط درجات اختبار
القبلي والاختبار النهائي ٦٠,٢٦ و ٦٨,٩٥ على التوالي، وبلغ الانحراف

المعياري لبيانات لاختبار القبلي ١٣,٨٩٢، وبيانات الاختبار النهائي ١٦,٣٧٩. ويُظهر هذا تحسُّنًا في قدرات الطلاب بعد انتهاء الدرس. وفيما يلي مقارنة بين نتائج الاختبار التمهيدي والاختبار النهائي لفصل المجموعة الضابطة:

الجدول ٢,٤ نتائج الاختبار القبلي والبعدي في فصل الضابط

رقم	طالب	الاختبار القبلي	الاختبار البعدي
١	طالب ١	٥٥	٥٥
٢	طالب ٢	٥٥	٥٥
٣	طالب ٣	٥٥	٣٥
٤	طالب ٤	٢٥	٢٠
٥	طالب ٥	٦٥	٨٠
٦	طالب ٦	٤٠	٥٥
٧	طالب ٧	٧٠	٥٥
٨	طالب ٨	٦٥	٤٥
٩	طالب ٩	٦٠	٥٥
١٠	طالب ١٠	٦٥	٦٠
١١	طالب ١١	٤٥	٥٥
١٢	طالب ١٢	٩٥	٩٥
١٣	طالب ١٣	٣٠	٦٠
١٤	طالب ١٤	٦٥	٧٠
١٥	طالب ١٥	٣٥	٣٥
١٦	طالب ١٦	٥٠	٨٠
١٧	طالب ١٧	٨٠	٤٠
١٨	طالب ١٨	٣٥	٣٠

٨٥	٧٥	طالب ١٩	١٩
١٠٦٥	١١٤٥	المجموع الكلي	
٥٦,٠٥	٦٠,٢٦	المتوسط الحسابي	
١٨,١٤٩	١٣,٨٩٢	الانحراف المعياري	

بناءً على الجدول أعلاه، يمكن استنتاج نتائج تحليل اختبار مهارات المفردات لدى تلامذ الفصل التجريبي، حيث بلغ متوسط درجات اختبار القبلي والاختبار النهائي ٥٦,٠٥. وبلغ الانحراف المعياري لبيانات اختبار القبلي ١٨,١٤٩، وبلغ الانحراف المعياري لبيانات الاختبار النهائي ١٩,٦٩١. وهذا يدل على عدم حدوث تحسن في قدرات الطلاب بعد انتهاء الدرس. وفيما يلي مقارنة بين نتائج الاختبار التمهيدي والاختبار النهائي لفصل المجموعة الضابطة.

٢. تحليل إحصائي وصفي

أُجري تحليل إحصائي وصفي لمعرفة الصورة الأولية والنهائية لنتائج الاختبار التمهيدي والاختبار النهائي في الفصل التجريبي والفصل الضابط، والتي تشمل حجم العينة، والقيمة الدنيا، والقيمة القصوى، والمتوسط، والانحراف المعياري. ويمكن الاطلاع على نتائج هذه الحسابات في الجدول التالي:

الجدول ٣,٤ نتائج الاختبار إحصائي وصفي

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre-Test Eksperimen	19	40	90	60.26	13.892
Post-Test Eksperimen	19	35	90	68.95	16.379
Pre-Test Kontrol	19	25	95	56.05	18.149
Post-Test Kontrol	19	20	95	56.05	19.691
Valid N (listwise)	19				

استنادًا إلى نتائج التحليل الإحصائي الوصفي، أظهرت درجات الاختبار التمهيدي في الفصل التجريبي الذي يضم ١٩ طالبًا أن الدرجة الدنيا كانت ٤٠ والدرجة القصوى ٩٠، بمتوسط ٦٠,٢٦ وانحراف معياري قدره ١٣,٨٩٢. ويشير ذلك إلى أن المستوى الأولي للطلاب قبل تطبيق المنهج كان لا يزال منخفضًا. بعد تطبيق نموذج التعلم القائم على الألعاب، ارتفعت درجات الاختبار النهائي حيث بلغ الحد الأدنى ٣٥ والحد الأقصى ٩٠، وارتفع المتوسط إلى ٦٨,٩٥ مع انحراف معياري قدره ١٦,٣٧٩. ويشير هذا الارتفاع إلى حدوث تغيير إيجابي في نتائج تعلم الطلاب.

في الوقت نفسه، في الفصل الضابط الذي يضم ١٩ طالبًا، كانت درجات الاختبار التمهيدي تتراوح بين ٢٥ كحد أدنى و ٩٥ كحد أقصى، بمتوسط ٥٦,٠٥ وانحراف معياري قدره ١٨,١٤٩، مما يشير إلى أن المستوى الأولي للطلاب كان متماثلًا نسبيًا مع الفصل التجريبي. في درجات الاختبار اللاحق، تم الحصول على درجة أدنى تبلغ ٢٠ ودرجة أعلى تبلغ ٩٠، بمتوسط ٥٦,٠٥ وانحراف معياري قدره ١٩,٦٩١، مما يشير إلى عدم وجود تحسن في نتائج التعلم مقارنة بالفصل التجريبي، وبالتالي يمكن استنتاج أن تطبيق التعلم القائم على الألعاب أكثر فعالية في تحسين نتائج تعلم الطلاب.

٣. اختبار الطبيعية

يُجرى اختبار التوزيع الطبيعي لمعرفة ما إذا كانت البيانات المحسوبة تتبع توزيعًا طبيعيًا أم لا. ويُعد اختبار التوزيع الطبيعي أحد الاختبارات التمهيدية قبل إجراء اختبار الفرضيات. في هذه الدراسة، استخدم الباحث اختبار كولموغوروف-سميرنوف بمساعدة برنامج IBM SPSS Statistic. واستندت عملية اتخاذ القرار إلى أنه إذا كانت قيمة الدلالة الإحصائية أكبر من ٠,٠٥، فإن البيانات تتوزع بشكل طبيعي، وإذا كانت قيمة الدلالة الإحصائية أقل من

٠,٠٥، فإن البيانات لا تتوزع بشكل طبيعي. ويمكن الاطلاع على نتائج اختبار طبيعية البيانات في اختبار القبلي والاختبار النهائي في الجدول التالي:

الجدول ٤,٤ نتائج الاختبار الطبيعي

المجموعة	الدلالة	التفسير
الاختبار القبلي للمجموعة التجريبي	٠,١٣٥	طبيعي
الاختبار البعدي للمجموعة التجريبي	٠,١٢٦	طبيعي
الاختبار القبلي للمجموعة الضابطة	٠,٨٨٩	طبيعي
الاختبار البعدي للمجموعة الضابطة	٠,٦٠٠	طبيعي

استناداً إلى الجدول أعلاه، تم الحصول على قيم الدلالة الإحصائية لنتائج اختبار مهارات المفردات في اختبار التوزيع الطبيعي لكل مجموعة؛ حيث بلغت قيمة الدلالة الإحصائية للاختبار التمهيدي في الفصل التجريبي ٠,١٣٥، و٠,١٢٦ للاختبار النهائي. وبالنسبة لفصل الضابط، تم الحصول على قيمة دلالة اختبار القبلي ٠,٨٨٦ واختبار ما بعد التدريب ٠,٦٠٠. جميع قيم الدلالة أكبر من ٠,٠٥، وبالتالي يمكن استنتاج أن البيانات من المجموعات الأربع تتوزع بشكل طبيعي.

٤. اختبار التجانس

بعد اختبار التوزيع الطبيعي، تم إجراء اختبار التجانس باستخدام صيغة ليفن بمساعدة برنامج IBM SPSS Statistics. ويستخدم اختبار التجانس لمعرفة ما إذا كانت البيانات متجانسة أم لا في العينة المأخوذة من نفس المجموعة الإحصائية. في هذه الدراسة، قام الباحث باختبار متغير اختبار القبلي بين المجموعة التجريبية والمجموعة المراقبة، وكذلك متغير الاختبار النهائي بين المجموعة

التجريبية والمجموعة المراقبة. واستند اتخاذ القرار إلى أنه إذا كانت قيمة الدلالة الإحصائية أكبر من ٠,٠٥، فإن البيانات تكون متجانسة، وإذا كانت أقل من ٠,٠٥، فإن البيانات غير متجانسة. ويمكن الاطلاع على نتائج اختبار تجانس بيانات لاختبار القبلي والاختبار النهائي بين المجموعتين في الجدول التالي:

الجدول ٥,٤ نتائج الاختبارالتجانس

التفسير	الدلالة	Levene statistic	
متجانس	٠,٣٣٦	٠,٩٥٢	الاختبار القبلي
متجانس	٠,٨٧٥	٠,٠٢٥	الاختبار البعدي

بناءً على الجدول، يمكن استنتاج أن نتيجة اختبار تجانس التباين باستخدام صيغة ليفن لبيانات لاختبار القبلي تُظهر قيمة دلالة تبلغ ٠,٣٣٦ $> ٠,٠٥$ ، مما يعني أن البيانات متجانسة. أما بيانات الاختبار النهائي، فتُظهر قيمة دلالة تبلغ ٠,٨٧٥ $> ٠,٠٥$ ، مما يعني أن البيانات متجانسة.

٥. اختبار الفرضية

بعد إجراء اختبار التوزيع الطبيعي واختبار التجانس، تم إجراء اختبار الفرضيات لمعرفة فعالية تطبيق طريقة التعليم القائم على الألعاب في تحسين مهارات التلاميذ في حفظ المفردات باللغة العربية في الصف السابع بمدرسة واحد هاشم المتوسطة الإسلامية الواحدة بدأو. وفي اختبار الفرضيات هذا، استخدم الباحث اختبار T-Test للعينات المستقلة. وقد استخدمت الفرضيات في هذه الدراسة لمعرفة التوقعات المؤقتة التي صاغها الباحث. الفرضيات في هذه الدراسة هي كما يلي:

Ha(الفرضية البديلة): تطبيق نموذج التعليم القائم على الألعاب باستخدام وسيلة ووردوول فعال في إتقان المفردات العربية لدى التلاميذ.

H0 (الفرضية الصفرية): تطبيق نموذج التعليم القائم على الألعاب باستخدام وسيلة ووردوول غير فعال في إتقان المفردات العربية لدى التلاميذ .

أما معايير اتخاذ القرار لاختبار الفرضيات في هذا البحث فهي كما يلي :

- إذا كانت قيمة sig.(2-tailed) أقل من ٠,٠٠٥ ، يتم قبول Ha
- إذا كانت قيمة sig. (2 tailed) أكبر من ٠,٠٠٥ ، يتم رفض Ha

ستعرض الباحثة نتائج اختبار الفرضية البارامترية (اختبار تي للعينات المستقلة) في الجدول التالي:

الصورة ٥,٤ نتائج الاختبار الفرضية

Independent Samples Test									
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference Lower Upper
posttest	Equal variances assumed	.025	.875	-2.098	36	.043	-12.36842	5.89419	-24.32239 - .41445
	Equal variances not assumed			-2.098	34.933	.043	-12.36842	5.89419	-24.33508 - .40176

بناءً على الجدول، يمكن القول إن قيمة الدلالة الإحصائية (ثنائية الذيل) لاختبار فرضية العينة المستقلة (T-Test) تبلغ ٠,٠٤٣. ونظرًا لأن قيمة الدلالة الإحصائية (ثنائية الذيل) < 0.005 ، فإن الفرضية البديلة (Ha) تُقبل والفرضية الصفرية (H0) تُرفض. وبالتالي، هناك فرق بين المجموعة التجريبية التي خضعت لمعالجة «التعليم القائم على الألعاب» والمجموعة المراقبة التي خضعت للتعليم التقليدي .

٦. اختبار N-Gain

يُستخدم اختبار N-Gain لتحديد مقدار التحسن في نتائج اختبار مهارات التلاميذ في المفردات قبل وبعد التعلم. ويتم الحصول على بيانات N-Gain من خلال مقارنة الفرق بين درجات اختبار القبلي والاختبار النهائي بالفرق في درجة SMI (الدرجة القصوى المثالية). وبالإضافة إلى استخدامها لقياس تحسن

مهارات التلامذ، توفر بيانات N-Gain أيضًا معلومات حول مستوى إتقان التلامذ لهذه المهارات.

أ. اختبار N-Gain فصل تجريبي

الصورة ٦,٤ نتائج الاختبار N-Gain فصل تجريبي

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_persen	19	-16.67	62.50	22.0141	22.81154
Ngain_Score	19	-.17	.63	.2201	.22812
Valid N (listwise)	19				

استنادًا إلى جدول نتائج اختبار N-Gain أعلاه، حيث بلغ متوسط درجة الاختبار القبلي لمجموعة التجربة ٦٠,٢٦ ومتوسط درجة الاختبار النهائي ٦٨,٩٥، مع القيمة المثالية ١٠٠. وبناءً على هذه الحسابات، يتبين أن تحسن نتائج اختبار مهارات المفردات في مجموعة التجربة بلغ ٢٢,٠١٤١. وبناءً على معايير تفسير فعالية اختبار N-Gain score، فإن تحسن نتائج اختبار مهارات الحساب لدى التلامذ في الفصل التجريبي يقع في فئة غير فعال.

ب. اختبار N-Gain فصل ضابط

الصورة ٧,٤ نتائج الاختبار N-Gain فصل ضابط

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Score	19	-2.00	.60	-.0787	.56303
Ngain_persen	19	-200.00	60.00	-7.8711	56.30304
Valid N (listwise)	19				

استنادًا إلى جدول نتائج اختبار N-Gain أعلاه، حيث بلغ متوسط درجة الاختبار القبلي لمجموعة المراقبة ٥٦,٠٥ ومتوسط درجة الاختبار النهائي ٥٦,٠٥، مع القيمة المثالية ١٠٠. وبناءً على هذه الحسابات، يتبين

أن تحسن نتائج اختبار مهارات المفردات في المجموعة التجريبية يبلغ -
٢٠٠,٠٠. وبناءً على معايير تفسير فعالية اختبار N-Gain score ، فإن
تحسن نتائج اختبار مهارات الحساب لدى التلامذ في الفصل التجريبي يقع
في فئة غير فعال.

وبالتالي، يمكن القول إن كل من نموذج التعليم القائم على الألعاب ونموذج التعليم
التقليدية غير فعالين في تحسين اختبار مهارات المفردات لدى التلامذ، فعلى الرغم من
وجود فرق في متوسط درجات الاختبار النهائي بين الفصل التجريبي والفصل الضابط يبلغ
٦٨,٩٥ و ٥٦,٠٥، إلا أن هذا الفرق لم يكن كافياً لإحداث تأثير ذي دلالة إحصائية في
تحسين مهارات المفردات لدى التلامذ، وبالتالي يمكن استنتاج أن نموذج التعليم القائمة
على الألعاب غير فعالة في التعلم، مع قبول الفرضية H_0 ورفض الفرضية H_a .

الفصل الخامس

مناقشة نتائج البحث

المبحث الأول: تطبيق نموذج التعليم القائم على الألعاب باستخدام "ووردوول"
لإتقان المفردات العربية للتلاميذ في مدرسة واحد هاشم المتوسطة الإسلامية
الواحدة بدأو

يُعد تعلم المفردات عملية تعليمية تهدف إلى مساعدة الطلاب على فهم
المفردات العربية وحفظها واستخدامها بشكل صحيح في السياقات المناسبة.
ولتحسين تعلم المفردات لدى الطلاب، هناك حاجة إلى نموذج تعليمي قادر على
إشراك الطلاب بشكل فعال وخلق جو تعليمي ممتع. ومن النماذج المستخدمة في
هذه الدراسة التعلم القائم على الألعاب، ويتم تنفيذ هذا النموذج التعليمي من
خلال أربع مراحل، منها:

الجدول ١،٦ مراحل نموذج التعليم القائم على الألعاب

رقم	مراحل	النظرية	تأثير النظرية	التطبيق
١.	مرحلة تعريف المفردات	فهم المعنى قبل استخدام الكلمة	تسهيل الفهم الأولي	يقدم المعلم المفردات مع معانيها
٢.	مرحلة الفهم والتدريب الأولي	تبادل الأفكار لتوضيح المعنى	تعميق الفهم من خلال التفاعل	يطرح الطلاب الأسئلة ويناقشون المواد التي لم يفهموها بعد

٣.	مرحلة لعبة ووردوول	التعلم من خلال الألعاب يخلق جوًا تفاعليًا	زيادة النشاط والتحفيز	يشارك الطلاب في لعبة ووردوول في مجموعات
٤.	مرحلة الاستعراض	التفكير النقدي كنشاط لمراجعة ما تم تعلمه	تعزيز الفهم	أسئلة وأجوبة وتكرار المفردات.

في مرحلة تعريف المفردات، يُظهر تطبيق التعلم وجود عملية تقديم محفز أولي من خلال عرض المفردات باستخدام الوسائط المرئية والنطق المباشر من قبل المعلم. تتوافق هذه المرحلة مع نظرية التعلم المعرفي التي تؤكد أن عملية التعلم تبدأ باستقبال المعلومات عبر الحواس، ثم تتم معالجتها وتخزينها في الذاكرة. ويقوم المعلم بدور الميسر الذي يساعد الطلاب على بناء فهم أولي للمفردات الجديدة من خلال تكرار النطق وكتابة المفردات وتوضيح معانيها^{٣٥}. تظهر نتائج تطبيق هذه المرحلة من خلال قدرة الطلاب على ذكر معاني المفردات بشكل أسرع وأكثر دقة. بالإضافة إلى ذلك، يبدو الطلاب أكثر نشاطًا في طرح الأسئلة حول المفردات التي لم يفهموها بعد، مما يدل على مشاركة الطلاب المعرفية في عملية التعلم.

ترتبط مرحلة الفهم والتدريب الأولي أيضًا بنظرية التعلم السلوكية التي طرحها ب. ف. سكينر. في النظرية السلوكية، يحدث التعلم من خلال المحفزات والاستجابات التي يتم تعزيزها بالتدريب المتكرر. يتجلى تطبيق هذه النظرية عندما يقدم المعلم تمارين تتمثل في مطابقة المفردات، وترجمة المفردات، وتكوين جمل بسيطة^{٣٦}. يتم إجراء أنشطة التدريب بشكل تدريجي لتعزيز ذاكرة الطلاب تجاه

³⁵ Wulan Feronika Maharani, "EFEKTIVITAS MODEL GAME BASED LEARNING BERBANTUAN WORDWALL TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA PADA PEMBELAJARAN IPAS KELAS IV MADRASAH IBTIDAIYAH," *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10 (2025).

³⁶ Lusi Oktavia, "Penerapan Teori Belajar Behavioristik B . F Skinner Dalam Memotivasi Siswa Pada Pembelajaran PAI Di Sekolah Dasar," *Instructional Development Journal (IDJ)*, 2022, 53–61.

المفردات التي تم تعلمها. يظهر تأثير تطبيق هذه المرحلة في تحسن قدرة الطلاب على فهم معاني المفردات واستخدامها بشكل بسيط. ومع ذلك، لا يزال بعض الطلاب يواجهون صعوبات، لذا يتعين على المعلم تكرار المادة وتقديم أمثلة أكثر تفصيلاً لاستخدام الكلمات. وهذا يدل على أن التعزيز في التعلم ضروري للغاية حتى يتمكن الطلاب من فهم المادة على النحو الأمثل.

علاوة على ذلك، تُعد مرحلة لعبة ووردوول تطبيقاً رئيسياً لنظرية التعلم القائم على الألعاب. وفقاً لهذه النظرية، يمكن للألعاب أن تخلق جوّاً تعليمياً ممتعاً، وتزيد من الحافز، وتشجع مشاركة الطلاب النشطة في عملية التعلم³⁷. يتيح استخدام ووردوول الفرصة للطلاب للتعلم من خلال أنشطة لعب تفاعلية، بحيث لا يكتفي الطلاب باستقبال المواد بشكل سلبي فحسب، بل يشاركون بنشاط في التغلب على تحديات اللعبة. يتجلى تطبيق هذه النظرية عندما يشارك الطلاب في لعبة مطابقة المفردات، واختيار الإجابة الصحيحة، وتكوين الكلمات بناءً على الصور المعروضة. يتجلى تأثير تطبيق مرحلة اللعبة في زيادة الحماس والمشاركة والثقة بالنفس لدى الطلاب خلال عملية التعلم. يبدو الطلاب أكثر نشاطاً في المناقشة، ويجرؤون على الإجابة عن الأسئلة، ويكونون متحمسين لتحقيق أفضل النتائج في اللعبة. بالإضافة إلى ذلك، تساعد أجواء التعلم الممتعة الطلاب على تذكر المفردات بسهولة أكبر لأن التعلم يتم من خلال تجربة جذابة وغير رتيبة.

تتعلق مرحلة الاستعراض بنظرية البناء الاجتماعي لليف فيجوتسكي التي تؤكد على أهمية التفاعل الاجتماعي في عملية التعلم. في هذه المرحلة، يتيح المعلم الفرصة للطلاب للمناقشة، والتعبير عن الصعوبات التي يواجهونها، واسترجاع

³⁷ Arifin, "Efektifitas Pembelajaran Bahasa Arab Dengan Wordwall Dalam Meningkatkan Antusiasme Dan Pemahaman Siswa MA Al- Bairuny."

المفردات التي تم تعلمها³⁸. ثم يقوم المعلم بتعزيز وتوضيح إجابات الطلاب حتى يصبح فهمهم أفضل. يتجلى تطبيق هذه النظرية في وجود تفاعل نشط بين المعلم والطلاب أثناء عملية التفكير. ونتيجة لذلك، يصبح الطلاب أكثر ثقة في تقديم إجاباتهم ويكونون قادرين على تذكر المفردات التي تم تعلمها. بالإضافة إلى ذلك، تساعد أنشطة التفكير المعلم على معرفة الصعوبات التي يواجهها الطلاب في التعلم حتى يتمكن من اتخاذ الإجراءات المناسبة.

بناءً على جميع هذه المراحل، ثبت أن تطبيق نموذج التعلم القائم على الألعاب باستخدام ووردوول قادر على دعم عملية تعلم المفردات بشكل أكثر فعالية. إن تطبيق نظريات البنائية والسلوكية والتعلم القائم على الألعاب في عملية التعلم له تأثير إيجابي على أنشطة التعلم لدى الطلاب، ودوافعهم للتعلم، وقدرتهم على فهم واستخدام مفردات اللغة العربية. وبالتالي، فإن نموذج التعلم هذا لا يقتصر على تحسين نتائج التعلم لدى الطلاب فحسب، بل يخلق أيضاً جوّاً تعليمياً نشطاً وتفاعلياً وممتعاً، مما يجعل الطلاب أكثر انخراطاً في عملية تعلم اللغة العربية.

المبحث الثاني: فعالية نموذج التعليم القائم على الألعاب باستخدام "ووردوول" لإتقان المفردات العربيّة للتلاميذ في مدرسة واحد هاشم المتوسطة الإسلامية الواحدة بدأو

استناداً إلى نتائج تحليل البيانات، تبين أن متوسط درجات التلاميذ في مهارات المفردات في الفصل التجريبي قد ارتفع من ٦٠,٢٦ في الاختبار القبلي إلى ٦٨,٩٥ في الاختبار النهائي. ويشير ذلك إلى أن تطبيق طريقة التعليم القائم على الألعاب باستخدام وسيلة ووردوول قد أثر إيجابياً على تحسين نتائج تعلم التلاميذ.

³⁸ Khoirun Nisa, "Transformasi Pembelajaran Bahasa Arab Melalui Metode Teori Konstruktivistik," *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia* 2, no. 1 (2024): 394–409.

في حين أن متوسط درجات لاختبار القبلي والاختبار النهائي في الفصل الضابط ظل عند ٥٦,٠٥، مما يشير إلى أن التعليم التقليدي لم يسهم في تحسين مهارات التلامذ في المفردات بشكل ملحوظ.

أظهرت نتائج اختبار الفرضية باستخدام اختبار t للعينات المستقلة قيمة دلالة إحصائية قدرها $0,043 > 0,005$. وهذا يعني وجود فرق ذي دلالة إحصائية بين نتائج تعلم التلامذ في الفصل التجريبي والفصل الضابط. وبالتالي، يمكن استنتاج أن نموذج التعليم القائم على الألعاب لها تأثير على مهارات التلامذ في مفردات اللغة العربية.

ومع ذلك، استنادًا إلى نتائج اختبار N-Gain، فإن تحسن مهارات المفردات في الفصل التجريبي يقع ضمن فئة "غير فعال". وهذا يشير إلى أنه على الرغم من وجود تحسن في الدرجات، إلا أن هذا التحسن لم يكن كبيرًا بما يكفي لتحسين مهارات المفردات لدى التلامذ بشكل مثالي. ومع ذلك، فإن هذه النتائج لا تتوافق تمامًا مع اختبار N-Gain الذي أظهر مستوى فعالية منخفضًا. بناءً على هذه النتائج، يمكن استنتاج أن نموذج التعليم القائم على الألعاب باستخدام وسيلة ووردول تؤثر على نتائج تعلم التلامذ، ولكنها لم تكن فعالة بشكل مثالي في تحسين مهارات المفردات في اللغة العربية.

تعد نموذج التعليم القائم على الألعاب إحدى مناهج التعليم القادرة على تحسين نشاط التلامذ ودوافعهم ونتائج تعلمهم. من الناحية النظرية، تدعم هذه النموذج العديد من نظريات التعلم، مثل النظرية السلوكية التي تركز على تقديم التعزيز (المكافأة)³⁹، والنظرية المعرفية المتعلقة بعملية معالجة المعلومات في الذاكرة، والنظرية البنائية التي تركز على المشاركة النشطة للتلامذ في بناء المعرفة. وبالتالي،

³⁹ sri wahyuningsih & abdul Makmun, "Game-Based Learning: Cara Menyenangkan Belajar Bahasa Arab Di Era Digital," *El-Wasathiya: Jurnal Studi Agama*, 2024.

من المتوقع أن يساعد استخدام الألعاب في التعلم التلامذ على فهم وحفظ المفردات العربية بشكل أكثر فعالية^{٤٠}.

بالإضافة إلى ذلك، فإن استخدام وسيلة ووردوول كجزء من تطبيق التعليم القائم على الألعاب له ميزة في خلق تعلم تفاعلي وتقديم تغذية راجعة مباشرة للتلامذ. من الناحية النظرية، يمكن لهذه الوسيلة أن تساعد في تحسين ذاكرة التلامذ من خلال التمرين المتكرر والمشاركة المباشرة في عملية التعلم. ولذلك، فإن الجمع بين نموذج التعليم القائم على الألعاب ووسيلة ووردوول من المفترض أن يكون قادراً على تحسين مهارات التلامذ في المفردات بشكل ملحوظ.

ومع ذلك، أظهرت نتائج البحث الذي تم إجراؤه أنه على الرغم من وجود تحسن في متوسط الدرجات في الفصل التجريبي، فإن هذا التحسن لم يكن مثالياً. ويتضح ذلك من نتائج اختبار N-Gain التي أظهرت أن تحسن مهارات التلامذ في المفردات يقع في فئة "غير فعال". وبالتالي، تظهر نتائج هذا البحث أن تطبيق طريقة التعليم القائم على الألعاب باستخدام وسيلة ووردوول لم يتمكن بعد من تحسين مهارات التلامذ في المفردات إلى أقصى حد^{٤١}.

تختلف نتائج هذه الدراسة أيضاً عن بعض الدراسات السابقة التي أشارت إلى أن التعليم القائم على الألعاب فعال في تحسين إتقان مفردات اللغة العربية. أظهرت الأبحاث التي أجراها عمر الفاروق^{٤٢}، وريتيسفا خيرانيس^{٤٣}، ولولو أريفة رحمة^{٤٤} وجود تحسن ملحوظ في نتائج تعلم التلامذ بعد تطبيق نموذج التعليم القائم

⁴⁰ ahmad zaini & nur Hidayat, "Efektivitas Media Pembelajaran Wordwall (Jidaru Al-Kalam) Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Pada Kelas VII MTs Al-Istiqomah Pasarkemis Tangerang," *INTIFA: Journal of Education and Language*, 2024.

⁴¹ M. Rizal Syihabuddin & M. Mad'ali, "Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab Dengan Memanfaatkan Aplikasi Misk," *Tsaqofiya: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Arab*, 2021.

⁴² Faruq, "Efektivitas Permainan ABC Lima Dasar Terhadap Kemampuan Menghafal Mufrodad Bahasa Arab Siswa Kelas XI MA Salafiyah Syafi' Iyah Seblak Jombang."

⁴³ Khairanis, "Peningkatan Penguasaan Mufradat Bahasa Arab Melalui Permainan Kartu Kata Bergambar : Studi Pengabdian Masyarakat Di MIN 2 Kota Sawahlunto."

⁴⁴ "رحمة," "فعالية التعليم على اساس اللعبة باستخدام وسيلة 'وردووال' لاستعاب المفردات ومهارة القراءة"

على الألعاب. وتشير هذه الاختلافات في النتائج إلى أن فعالية نموذج التعليم القائم على الألعاب لا تتحدد بالنموذج نفسها فحسب، بل تتأثر أيضاً بعوامل أخرى متنوعة في عملية التعلم.

ومن بين العوامل التي أثرت على نتائج هذه الدراسة محدودية وقت البحث الذي أجري خلال أربع جلسات فقط، مما لم يمنح التلامذ الوقت الكافي للتكيف وإتقان المفردات بشكل مثالي. بالإضافة إلى ذلك، فإن الحالة الأولية للتلامذ، حيث لم يكن لدى معظمهم أساس في اللغة العربية، تعد أيضاً عاملاً أثر على ضعف تحسن نتائج التعلم. ومن العوامل الأخرى التي ساهمت في ذلك ميل التلامذ إلى التركيز على الجانب الترفيهي للعبة أكثر من فهم المادة، مما أدى إلى عدم تحقيق أهداف التعلم بالكامل.

وبالتالي، يمكن استنتاج أن نموذج التعليم القائمة على الألعاب التي تستخدم وسيلة ووردول تتمتع، من الناحية النظرية، بإمكانيات كبيرة في تحسين مهارات التلامذ في مفردات اللغة العربية. ومع ذلك، في الممارسة العملية، تعتمد فعالية هذه النموذج بشكل كبير على حالة التلامذ ومدة التعلم، بالإضافة إلى الاستراتيجيات التي يستخدمها المعلم في إدارة عملية التعلم. ولذلك، يلزم تطبيق أكثر كفاءة حتى تتمكن هذه النموذج من تحقيق نتائج تتوافق مع توقعات النظرية والأبحاث السابقة.

بناءً على نتائج البحث، يمكن ملاحظة أن نموذج التعليم القائم على الألعاب لديها إمكانية لتحسين تعلم المفردات العربية، لا سيما في تعزيز نشاط التلامذ وتحفيزهم. ومع ذلك، لتحقيق الفعالية المثلى، يلزم من بين أمور أخرى وقت تعليمي أطول، وتخطيط تعليمي أكثر نضجاً، واستخدام وسائل تعليمية بشكل أمثل. وبالتالي، يمكن اعتبار هذه النموذج بديلاً في تعليم اللغة العربية، مع مراعاة العوامل التي تؤثر على نجاحها.

الفصل السادس

الخاتمة

أ. خلاصة البحث

بناءً على نتائج البحث وتحليل البيانات التي أجريت حول فعالية تطبيق طريقة التعليم القائم على الألعاب باستخدام ووردوول في تحسين مهارات المفردات العربية لدى تلامذ الصف السابع في مدرسة واحد هاشم المتوسطة الإسلامية الواحدة بدأو، يمكن استخلاص النتائج التالية:

١. تطبيق طريقة التعليم القائم على الألعاب

يتم تطبيق نموذج التعلم القائم على الألعاب باستخدام ووردوول في تعليم مفردات اللغة العربية من خلال أربع مراحل من الأنشطة التي تشرك الطلاب بشكل فعال، وهي مرحلة التعريف المفردات، مرحلة الفهم والتدريب الأولي، ومرحلة لعبة ووردوول، ومرحلة الاستعراض. ومن خلال هذه الأنشطة، تصبح أجواء التعلم أكثر متعة، وأقل رتابة، وأكثر حيوية، مما يجعل الطلاب أكثر اهتمامًا وحاسًا في متابعة تعلم مفردات اللغة العربية.

٢. فعالية نموذج التعليم القائم على الألعاب

أظهرت نتائج التحليل أن هناك ارتفاعًا في متوسط درجات التلامذ في مهارات المفردات في الفصل التجريبي من ٦٠,٢٦ في الاختبار القبلي إلى ٦٨,٩٥ في الاختبار النهائي. بالإضافة إلى ذلك، استنادًا إلى اختبار الفرضية باستخدام اختبار t للعينات المستقلة، تم الحصول على قيمة دلالة تبلغ $0.043 > 0.05$ ، مما يعني وجود فرق بين الفصل التجريبي والفصل الضابط.

ومع ذلك، استنادًا إلى نتائج اختبار N-Gain ، فإن تحسن مهارات المفردات لدى التلامذ في الفصل التجريبي يقع في فئة ”غير فعال“. وهذا يدل على أنه على الرغم من أن نموذج التعليم القائم على الألعاب تؤثر على نتائج تعلم التلامذ، إلا أنها لم تتمكن بعد من تحسين مهارات المفردات بشكل ملحوظ.

وبالتالي، يمكن استنتاج أن تطبيق نموذج التعليم القائم على الألعاب باستخدام وسيلة ووردوول لم يكن فعالاً بشكل مثالي في تحسين مهارات المفردات في اللغة العربية لدى تلامذ الصف السابع في مدرسة واحد هاشم المتوسطة الإسلامية الواحدة بدأو.

ب. توصيات

بناءً على نتائج البحث الذي تم إجراؤه، تقدم الباحثة بعض التوصيات التالية:

١. يُنصح المعلمون باستخدام نموذج التعليم القائم على الألعاب كبديل تعليمي لزيادة نشاط التلامذ وحماسهم. ومع ذلك، يتعين على المعلمين عند تطبيق هذه النموذج توجيه التلامذ للبقاء مركزين على أهداف التعليم، بالإضافة إلى الاستفادة القصوى من ميزات وسيلة ووردوول لتحقيق نتائج تعليمية أفضل .

٢. بالنسبة للتلامذ، يُتوقع منهم متابعة التعلم بجدية أكبر وعدم التركيز فقط على الجانب الترفيهي. كما يُتوقع منهم أن يكونوا أكثر نشاطاً في مراجعة وممارسة المفردات التي تم تعلمها من أجل تحسين مهاراتهم في اللغة العربية .

٣. بالنسبة للمدرسة، يُتوقع منها دعم استخدام الوسائط التعليمية القائمة على التكنولوجيا من خلال توفير المرافق والمعدات المناسبة. بالإضافة إلى ذلك، يمكن للمدرسة أيضاً توفير التدريب للمعلمين لتطوير وسائط تعليمية مبتكرة بهدف تحسين جودة التعلم.

ج. اقتراحات

١. محدودات البحث

تأثرت فعالية نموذج التعليم القائم على الألعاب في هذه الدراسة بعدة عوامل، منها:

أ. مدة الدراسة المحدودة، حيث أجريت الدراسة في أربع جلسات فقط، وبالتالي لم يكن الوقت كافياً لرؤية تحسن قدرات المفردات بشكل كامل

ب. تكيف التلامذ مع نموذج التعليم الجديدة، حيث لا يزال التلامذ في مرحلة التكيف مع نموذج التعليم القائم على الألعاب، وبالتالي لم يتمكنوا بعد من الاستفادة من التعلم بشكل كامل .

ج. تركيز التلامذ على اللعبة، ففي بعض الحالات، كان التلامذ أكثر اهتماماً بجوانب اللعبة من فهم المفردات المقدمة .

د. ضعف المستوى الأولي للتلامذ، حيث لم يكن لدى معظم التلامذ أساساً كافياً في اللغة العربية، مما استلزم وقتاً أطول لتحسين مهاراتهم في المفردات .

٢. مقترح للباحث البعدي

بالنسبة للباحثين في المستقبل، فإن هذه الدراسة تنطوي على بعض القيود، لا سيما فيما يتعلق بمدة البحث القصيرة نسبياً. لذلك، يُنصح الباحثون في الدراسات البعدية بإجراء أبحاث لفترة أطول، واستخدام وسائط أو أساليب تعليمية أكثر تنوعاً، بالإضافة إلى الجمع بين التعليم القائم على الألعاب ونهج أخرى للحصول على نتائج أفضل.

قائمة المراجع

المراجع العربية

- الحيلة، محمد محمود. *الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها*. عمان: دار المسيرة، ٢٠١٣.
- السلام، عبد الرشيد لانتجي عبد. “تعليم المفردات اللغوية العربية للناطقين بغيرها النظرية والتطبيق.” *مجلة الآدب واللغات والعلوم الإنسانية*، ٢٠٢٠.
- خيرية، أميرة سلمى. “فعالية وسائل التعلم التعليمية القائمة على الألعاب باستخدام ووردوال في تعلم المفردات.” *جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج*، ٢٠٢١.
- رحمة، لؤلؤ عارفة. “فعالية التعليم على اساس اللعبة باستخدام وسيلة ‘ووردوال’ لاستعاب المفردات ومهارة القراءة.” *جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج*، ٢٠٢٤.
- روخاس، فيرجينيا بولية. *استراتيجيات تعليم المفردات*. دار الكتاب التربوي، ٢٠٢١.

المراجع الأجنبية

- Arifin, dkk. Bustanol. “Efektifitas Pembelajaran Bahasa Arab Dengan Wordwall Dalam Meningkatkan Antusiasme Dan Pemahaman Siswa MA Al- Bairuny.” *El-Syaker: Samarinda International Journal of Language Studies*, 2025.
- Arrayyan, Ahmad Faris, Iin Elidatunnisa, and Losi Handayani. “PENGUNAAN PUZZLE SEBAGAI MEDIA EVALUASI PENGUNAAN MUFRODAT DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB DI MADRASAH TSANAWIYAH.” *Al Maraji’: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 8 (n.d.): 14–22.
- Faruq, Umar Al. “Efektivitas Permainan ABC Lima Dasar Terhadap Kemampuan Menghafal Mufrodat Bahasa Arab Siswa Kelas XI MA Salafiyah Syafi’ Iyah Seblak Jombang.” *KAMPUS AKADEMIK PUBLISING Jurnal Ilmiah Nusantara (JINU)* 2, no. 5 (2025): 495–505.
- Hasbullah, Irma Juliana, Fauziah Bachtiar, and Misnah Mannahali. “Peningkatan

- Maharah Al Istima' Melalui Media Pembelajaran Berbasis Permainan Al-Asrar Al-Mutasalsil Siswa Pesantren Di Kabupaten Sidrap." *PINISI Journal of Art, Humanity & Sosial* 4, no. 2 (2024): 126–34.
<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>.
- Hidayat, ahmad zaini & nur. "Efektivitas Media Pembelajaran Wordwall (Jidaru Al-Kalam) Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Pada Kelas VII MTs Al-Istiqomah Pasarkemis Tangerang." *INTIFA: Journal of Education and Language*, 2024.
- Husein, M. Abdul Hamid & Sahya. *DESAIN BAHAN AJAR BAHASA ARAB BERBASIS DIGITAL TEORI DAN PRAKTIK*. Mojokerto: Iinsight Mediatama, 2024.
- Khairanis, Retisfa. "Peningkatan Penguasaan Mufradat Bahasa Arab Melalui Permainan Kartu Kata Bergambar : Studi Pengabdian Masyarakat Di MIN 2 Kota Sawahlunto." *Kareba: Jurnal Inovasi Dan Pemberdayaan Masyarakat* 1, no. 1 (2025): 24–34.
- M.khairi, Dkk. "Analisis Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Pada Penguasaan Kosakata Bahasa Asing Dengan Studi Kasus Game Edukasi Bahasa Arab." *Khazanah Informatika*, 2016.
- Mad'ali, M. Rizal Syihabuddin & M. "Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab Dengan Memanfaatkan Aplikasi Misk." *Tsaqofiya: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Arab*, 2021.
- Maharani, Wulan Feronika. "EFEKTIVITAS MODEL GAME BASED LEARNING BERBANTUAN WORDWALL TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA PADA PEMBELAJARAN IPAS KELAS IV MADRASAH IBTIDAIYAH." *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10 (2025).
- Makmun, sri wahyuningsih & abdul. "Game-Based Learning: Cara Menyenangkan Belajar Bahasa Arab Di Era Digital." *El-Wasathiya: Jurnal Studi Agama*, 2024.
- Mei, Volume Issue, Studi Kasus, and Ibtidaiyah Almaarif. "Strategi Penerapan Metode Mind Mapping Dalam Penguasaan Mufradat Bahasa Arab." *Qismul Arab : Journal of Arabic Education* 2, no. 2 (2023): 83–94.

- Nisa, Khoirun. "Transformasi Pembelajaran Bahasa Arab Melalui Metode Teori Konstruktivistik." *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia* 2, no. 1 (2024): 394–409.
- Oktavia, Lusi. "Penerapan Teori Belajar Behavioristik B . F Skinner Dalam Memotivasi Siswa Pada Pembelajaran PAI Di Sekolah Dasar." *Instructional Development Journal (IDJ)*, 2022, 53–61.
- Rosmayanti, Imay Siti. "Efektivitas Media Permainan Tebak Gambar Berantai Dalam Meningkatkan Maharah Kalam Pada Kelas XI IPA 1 Di MA Hikmatul Amanah Pacet Mojokerto." *An Najah (Jurnal Pendidikan Islam Dan Sosial Keagamaan)* 2, no. 5 (2023): 14–25.
<https://journal.nabest.id/index.php/annajah>.
- Susanti, amir hamzah & lidia. *METODE PENELITIAN KUANTITATIF*. malang: literasi nusantara, 2020.
- Wibawa, Aisyah Cinta Putri, Hashina Qiamu Mumtaziah, Lutfiah Anisa Sholaihah, and Rizki Hikmawan. "Game-Based Learning (Gbl) Sebagai Inovasi Dan Solusi Percepatan Adaptasi Belajar Pada Masa New Normal." *INTEGRATED (Journal of Information Technology and Vocational Education)* 2, no. 1 (2020): 49–54.
<https://doi.org/10.17509/integrated.v3i1.32729>.
- Widodo, Arif, Alifa Nur, Indah Sari, and Roihanatul Ainak. "The Influence of Guess Word Game Media on Mastery of Mufrodat Arabic." *Kilmatuna : Journal of Arabic Education* 03, no. 01 (2023): 36–45.

ملاحق



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
 Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faksimile (0341) 552398 Malang
 http://fkip.uin-malang.ac.id email : fkip@uin-malang.ac.id

Nomor : 134/Un.03.1/TL.01.04/01/2026 12 Januari 2026
 Sifat : Penting
 Lampiran : -
 Hal : Izin Penelitian

Kepada

Yth. Kepala MTs Wahid Hasyim 01 Dau
 di
 Kabupaten Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama	: Aulia Zahro'
NIM	: 220104110008
Jurusan	: Pendidikan Bahasa Arab (PBA)
Semester - Tahun Akademik	: Genap - 2025/2026
Judul Skripsi	: فعالية طريقة التعلم القائم على ألعاب بوسنة وورندول لاتقان المفردات العربية للطلاب في مدرسة واحد هاشم الأولى المتوسطة الإسلامية بمنطقة مالاغ
Lama Penelitian	: Januari 2026 sampai dengan Maret 2026 (3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik di sampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.


 Prof. Dr. Muhammad Walid, MA
 NIP. 19730823 200003 1 002



Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PBA
2. Arsip

SURAT REKOMENDASI VALIDASI INSTRUMEN

Setelah melakukan validasi instrument dengan judul:

لعابة طريقة التعلم القائم على الألعاب بوسيلة "ووردوول" لإثبات المفردات العربية للطلاب في مدرسة واحد هاشم الأولى
المتوسطة الإسلامية بمنطقة مالاو

Pada tanggal Desember 2025 yang disusun oleh:

Nama : Aulia Zahro'

NIM : 220104110008

Jurusan : Pendidikan Bahasa Arab

Instansi : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Saya merekomendasikan bahwa instrument ini (lingkari salah satu):

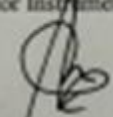
1. Sudah layak untuk penelitian tanpa revisi
- ☒ 2. Sudah layak untuk penelitian namun dengan syarat
3. Tidak layak untuk penelitian

Catatan:

Harapannya, validasi dan catatan yang saya berikan dapat digunakan sebagaimana mestinya untuk penelitian tugas akhir skripsi mahasiswa yang bersangkutan.

Malang, 19 Desember 2025

Validator Instrumen


Ahmad Maffu



المؤسسة المعارف نهضة العلماء "مفتاح العلوم" المدرسة الثانوية واحد هاشم
YAYASAN ALMA'ARIF NAHDLATUL ULAMA MIPTAHUL ULUM

MTs. "WAHID HASYIM" 01 DAU
STATUS : TERAKREDITAS "B"

Jl. Raya Jella No. 33A Mulyoagung - Dau - Malang 65151 Telp : 0856800004
E-mail : mawahidhasyim01dau@gmail.com
NPM 1212786070001 NPSN 20601224

SURAT KETERANGAN

Nomor: 04.24 / TU / MTs.WH01 / 04 / 2026

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Uswatun Khasanah, M.Pd.

Jabatan : Kepala Madrasah

Menerangkan bahwa :

Nama : Aulia Zahro'

NIM : 220104110008

Prodi/Jurusan : Pendidikan Bahasa Arab

Universitas : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Yang bersangkutan telah melakukan penelitian, pengumpulan data dan informasi terkait objek penelitian tesis dengan judul :

"فعالية طريقة التعلم القائم على الألعاب بوسيلة "ووردبول" لإتقان المفردات العربية للطلاب

في مدرسة واحد هاشم الأولى المتوسطة الإسلامية بمنطقة مالانج"

Demikian surat keterangan ini di buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya



Malang, 23 April 2026

Kepala MTs. Wahid Hasyim 01 Dau

Uswatun Khasanah, M. Pd.

العنوان
MODUL AJAR
FASE D KELAS VII

A. Informasi Umum

1. Identitas

- a. Nama : Aulia Zahro'
- b. Institusi : MTs Wahid Hasyim 01 Dau
- c. Tahun Pelajaran : 2024/ 2025
- d. Jenjang : MTs
- e. Kelas/ Semester : VII/ 2
- f. Alokasi Waktu : 2 x 30 menit
- g. Elemen : Alamat
- h. Capaian Pembelajaran :
 - Peserta didik mampu mengeksplorasi informasi yang didengar tentang alamat,
 - Peserta didik mampu membangun interaksi tentang alamat,

2. Kompetensi Awal :

- Pemahaman peserta didik baca tulis Arab lancar
- Pelafalan Bahasa Arab dengan benar

3. P5P2RA :

- Beriman, bertaqwa kepada Tuhan YME dan berakhlak mulia
- Gotong royong
- Kreatif
- Taddub dan Tasamuh

4. Sarana dan Prasarana :

- Alat tulis (buku dan pulpen)
- Laptop, HP android
- Wifi, LKPD dan sumber belajar lain

5. Model pembelajaran : *Game Based Learning* (GBL)

B. KOMPETENSI INTI

1. Tujuan Pembelajaran :

Melalui kegiatan diskusi dan presentasi, peserta didik mampu:

T.1 Mengeksplorasi informasi yang didengar tentang العنوان

T.2 Membangun interaksi tentang العنوان

2. KKTP

- Terpenuhi 2 poin siswa : baru berkembang
- Terpenuhi 3 poin siswa : Layak
- Terpenuhi 4 poin : cakap
- Terpenuhi semua poin : mahir

Indikator KKTP

Peserta didik mampu:

- Melafalkan mufrodat alamat
- Menuliskan mufrodat alamat sesuai makna
- Menggunakan mufrodat alamat dengan benar
- Mengenetahui jenis kalimat mufrodat dengan benar
- Menunjukkan sikap Beriman, bertaqwa kepada Tuhan YME dan berakhlak mulia, gotong royong, bernalar kritis, dan kreatif, *taaddub* dan *tasamuh*

3. Pertanyaan Pemantik :

Apa yang kalian ketahui tentang alamat?

Dimana alamat rumah keluarga kalian?

4. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan
Pendahuluan (15 menit)	• Guru memulai dengan kegiatan rutin membuka kelas (salam, berdoa, presensi, yel-yel bahasa Arab) dan memberikan pesan-pesan motivasi. • Siswa dan guru mengutarakan kembali kesepakatan kelas 1. Menghargai pendapat orang lain dengan tidak menyela dan selalu mengapresiasi 2. Selalu menggunakan kata-kata positif 3. Aktif dalam belajar 4. Mengangkat tangan sebelum menyampaikan ide, gagasan, atau interupsi 5. Mengumpulkan tugas tepat waktu Orientasi • Guru meminta siswa menyebutkan alamat rumah • Guru mereview pelajaran sebelumnya • Guru memberikan mufrodat baru
Kegiatan Inti(50 menit)	Kegiatan Inti 1. Peserta didik mengamati pelafalan kata , frase dan kalimat tentang العنوان 2. Peserta didik menirukan pelafalan kata, frase dan kalimat yang diperdengarkan 3. Peserta didik menanyakan materi tentang العنوان yang belum dipahami

15 menit	4. Peserta didik menemukan makna kata, frase dan kalimat yang diperdengarkan 5. Peserta didik mengidentifikasi makna mufrodad baru yang terdapat pada teks dialog yang diperdengarkan tentang 6. Guru membacakan mufrodad dan meminta siswa mengidentifikasi mufrodad yang diperdengarkan dengan meminta siswa menulis di buku tulisnya . 7. Mengoreksi bersama siswa 8. Meminta siswa menghafal/ mengulang beberapa kali ungkapan العنوان 9. Meminta memasang ungkapan العنوان dalam bahasa Arab 10. Saling merespon ungkapan العنوان tulis dan lisan 11. Merefleksi hasil kerja secara berpasangan 12. Peserta didik berpasangan berlatih mengubah nama, dzamir العنوان dengan menyesuaikan perubahan semestinya 13. Refleksi dengan meminta siswa menebak tulisan atau artinya 14. Memberi uji kompetensi dengan latihan sumatif Kegiatan Penutup - Merefleksi pembelajaran hari ini - Menutup dengan motivasi untuk semangat pada UKBM berikutnya
----------	--

Remedial	Pengayaan
Siswa diminta mengerjakan soal العنوان melalui kegiatan tutor sebaya yang didampingi oleh temannya yang sedang melaksanakan pengayaan.	Siswa diberikan kegiatan untuk mengerjakan UKBM kegiatan belajar Siswa menjadi pendamping tutor sebaya bagi temannya yang remedial.

Asesmen

- Asesmen diagnostik dilakukan sebelum mulai pembelajaran
- Menyampaikan alamat rumah secara sederhana dalam Bahasa Arab
- Guru menstimulasi siswa dengan mufrodad العنوان berulang
- Asesmen formatif yang dapat dilakukan saat proses pembelajaran
- Ketika sedang kegiatan pembelajaran guru menstimulus berulang
- Ketika sedang kegiatan pembelajaran guru mencatat keaktifan siswa
- Memberikan test kepada siswa sebelum mengakhiri kegiatan pembelajaran.
- Asesmen sumatif (setelah menyelesaikan satu topik tertentu, hasil akhir)

Soal Asesmen Sumatif (lisan)

Berupa العنوان kontekstual

Daftar Pustaka

- **Buku Bahasa Arab MTs/ Kelas VII. KSKK Jakarta: Kementerian Agama RI,2020.**

الملحق ٣ أسئلة الاختبار القبلي والبعدي

INSTRUMEN PRE-TEST

1. ما معنى " بَيْت " ...
 - a. jalan
 - b. rumah
 - c. kota
 - d. desa
2. بَيْتِي فِي شَارِع سُودِيرْمَان. "شَارِع" معناه...
 - a. pasar
 - b. sekolah
 - c. jalan
 - d. rumah
3. عُنْوَانُ بَيْتِي فِي شَارِع أَحْمَدَ يَانِي رَقْمٌ (٧) مَا لَانِج
Penyebutan angka yang sesuai adalah...
 - a. delapan
 - b. lima
 - c. tujuh
 - d. sembilan
4. ما معنى " عُنْوَان " ...
 - a. nama
 - b. alamat
 - c. pekerjaan
 - d. Sekolah
5. مَدْرَسَتِي فِي شَارِع بَانْدُونُغ رَقْمٌ سَبْعَةٌ وَعِشْرُونَ
Lambang angka yang sesuai adalah...
 - a. ٢٧
 - b. ٣٨
 - c. ٢٨
 - d. ٣٧
6. أَسْكُنُ فِي شَارِع بَاتُوبَارَا. ما معنى " شَارِع بَاتُوبَارَا " ...
 - a. Jalan batubara
 - b. Kota batubara
 - c. Desa batubara
 - d. Tambang batubara

7. Perhatikan gambar berikut!



Mufrodlat yang sesuai dengan gambar tersebut adalah ...

- a. شَارِع
- b. بَيْت
- c. قَرْيَة
- d. مَدْرَسَة

8. Perhatikan gambar berikut!



Mufrodlat yang sesuai dengan gambar tersebut adalah ...

- a. شَارِع
- b. بَيْت
- c. مَدْرَسَة
- d. قَرْيَة

9. بَيْتُ عَائِشَةَ قَرِيبٌ مِنَ الْمَدْرَسَةِ

Arti dari kalimat diatas adalah...

- a. Rumah aisyah jauh dari sekolah
- b. Rumah aisyah disamping sekolah
- c. Rumah aisyah didepan sekolah
- d. Rumah aisyah dekat dari sekolah

10. بَيْتُ عَائِشَةَ بَعِيدٌ عَنِ الْمَدْرَسَةِ

Arti dari kalimat diatas adalah...

- a. Rumah aisyah jauh dari sekolah
- b. Rumah aisyah disamping sekolah
- c. Rumah aisyah didepan sekolah
- d. Rumah aisyah dekat dari sekolah

11. عُثَوَانِي فِي... سُودِيرْمَان

- a. شَارِع

- b. رَقْم
- c. قَرْيَة
- d. مَدِينَة

12. ذَهَبَ عَمْرٌ إِلَى.... فِي الصَّبَاحِ لِلتَّعَلُّمِ

- a. شَارِع
- b. بَيْت
- c. مَدْرَسَة
- d. قَرْيَة

13. Manakah yang termasuk mufrodat alamat?

- a. يَكْتُوب
- b. يَلْعَب
- c. بَيْت
- d. يَفْرَأ

14. أَبِي فِي الْمَدْرَسَةِ، هُوَ يُدْرِسُ اللُّغَةَ الْعَرَبِيَّةَ

Mufrodat yang paling tepat untuk melengkapi kalimat tersebut adalah ...

- a. مُدَرِّس
- b. طَالِب
- c. حَارِس
- d. بَوَّاب

15. بَيْتٌ جَدِّي فِي شَارِع جَايَابَا.... ٦٧

Mufrodat yang paling tepat untuk melengkapi kalimat tersebut adalah ...

- a. قَرْيَة
- b. بَيْت
- c. شَارِع
- d. رَقْم

16. Kata yang tepat untuk menyatakan alamat rumah adalah ...

- a. عُنْوَانُ الْبَيْتِ
- b. عُنْوَانُ الْكِتَابِ
- c. عُنْوَانُ الدَّرْسِ
- d. عُنْوَانُ الْفَصْلِ

17. Mufrodat yang tepat untuk menunjukkan kepemilikan adalah ...

- a. بَيْت
- b. فِي
- c. بَيْتِي
- d. شَارِع

18. Perhatikan gambar berikut!



Manakah kalimat yang tidak sesuai dengan gambar diatas...

- a. ذَهَبَ مُحَمَّدٌ وَأَصْدِقَائِهِ مَشْيًا عَلَى الْأَقْدَامِ
- b. ذَهَبَ مُحَمَّدٌ وَأَصْدِقَائِهِ إِلَى الْمَدْرَسَةِ
- c. الْمَدْرَسَةُ قَرِيبَةٌ مِنَ الْبَيْتِ
- d. الْمَدْرَسَةُ بَعِيدَةٌ عَنِ الْبَيْتِ

19. Sebutkan 4 angka pertama nomor telepon sesuai percakapan ini

أَحْمَدُ: مَا رَقْمُ هَاتِفِكَ يَا عَائِشَةُ؟

عَائِشَةُ: رَقْمُ هَاتِفِي ٠٨١٢٧٣٦٤٥٨٣٧

- a. صِفْر - تِسْعَةٌ - ثَمَانِيَةٌ - سَبْعَةٌ
- b. صِفْر - ثَلَاثَةٌ - أَرْبَعَةٌ - وَاحِدٌ
- c. صِفْر - ثَمَانِيَةٌ - وَاحِدٌ - اِثْنَانِ
- d. وَاحِدٌ - أَرْبَعَةٌ - ثَلَاثَةٌ - صِفْر

20. Kelompok mufrodlat yang semuanya termasuk alamat adalah...

- a. بَيْت - شَارِع - مَدِينَةٌ
- b. بَيْت - يَكْتُب - شَارِع
- c. قَرْيَةٌ - يَلْعَب - بَيْت
- d. فِي - يَقْرَأ - شَارِع

INSTRUMEN POST-TEST

1. Arti kata تَارِيخُ الْمِيلَادِ adalah ...
 - a. Kartu identitas
 - b. Nomor handphone
 - c. Tanggal lahir
 - d. Tempat lahir
2. بَيْتٌ عَائِشَةَ قَرِيبٌ مِنَ الْمَدْرَسَةِ arti kata yang bergaris bawah adalah ...
 - a. Jauh sekali
 - b. Dekat
 - c. Jauh
 - d. Dekat sekali
3. عُنْوَانُ مَدْرَسَتِي فِي شَارِعِ بَانْدُونْغِ رَقْمٌ..... (١٧) مَالَانِج
Penyebutan angka yang sesuai adalah...
 - a. سبعة عشر
 - b. ثمانية عشر
 - c. سبعة وعشرون
 - d. ثمانية وعشرون
4. Arti kata بَطَاقَةٌ adalah ...
 - a. Nama
 - b. Alamat
 - c. Kartu
 - d. Sekolah
5. عُنْوَانُ مَدْرَسَتِي فِي شَارِعِ بَانْدُونْغِ رَقْمٌ..... (١٨) مَالَانِج
Penyebutan angka yang sesuai adalah...
 - a. Tujuh belas
 - b. Delapan belas
 - c. Delapan puluh satu
 - d. Tujuh puluh satu
6. Arti kalimat رَقْمُ تِلْكَ السَّيَّارَةِ ٦٣٥٢ adalah
 - a. Nomor rumah itu adalah 2536
 - b. Nomor plat mobil itu adalah 2536
 - c. Nomor rumah itu adalah 6352
 - d. Nomor plat mobil itu adalah 6352

7. Perhatikan gambar berikut!



Mufrodad yang sesuai dengan gambar tersebut adalah ...

- a. رَقْم
- b. بَطَّاقَة
- c. هَاتِف
- d. جَوَّال

8. Perhatikan gambar berikut!



Mufrodad yang sesuai dengan gambar tersebut adalah ...

- a. بَطَّاقَة شَخْصِيَّة
- b. الْهَاتِف الثَّابِت
- c. مَكَانُ الْمِيلَاد
- d. تَارِيخُ الْمِيلَاد

9. عُثْوَانِي فِي شَارِع سُوكَارْنُو رَقْم سَبْعَة

Arti dari kalimat diatas adalah...

- a. Alamatku dikota soekarno no. 7
- b. Alamatku dijalan soekarno no. 7
- c. Alamatku didesa soekarno no. 9
- d. Alamatku dijalan soekarno no. 9

10. بَيْتُ جَدِّي فِي شَارِع جَايَابَايَا رَقْم ٦٧

Arti dari kalimat diatas adalah...

- a. Rumah nenekku di jl. Jayabaya no. 67
- b. Rumah kakekku di jl. Jayabaya no. 67
- c. Rumah kakekku di jl. Jayabaya no. 76
- d. Rumah nenekku di jl. Jayabaya no. 76

11. عُثْوَانِي فِي شَارِع سُودِيرْمَان... ٣٢

Mufrodad yang paling tepat untuk melengkapi kalimat tersebut adalah

- a. شَارِع
- b. رَقْم

- c. قَرْيَة
- d. مَدِينَة

12. ذَهَبَ عُمَرُ إِلَى بَيْتِ عَمِّهِ فِي.... مَا لَأَنُج

Mufrodat yang paling tepat untuk melengkapi kalimat tersebut adalah

- a. شَارِع
- b. بَيْت
- c. مَدِينَة
- d. قَرْيَة

13. Manakah yang tidak termasuk mufrodat alamat?

- a. رَقْم
- b. يَلْعَب
- c. بَيْت
- d. شَارِع

14. مَا أَبَيْكَ؟ هُوَ مُدَرِّسُ اللُّغَةِ الْعَرَبِيَّةِ

Mufrodat yang paling tepat untuk melengkapi kalimat tersebut adalah

- a. مُدَرِّس
- b. طَالِب
- c. حَارِس
- d. مِهْنَة

15. بَيْتُ جَدِّي فِي.... جَايَابَايَا رَقْم ٦٧

Mufrodat yang paling tepat untuk melengkapi kalimat tersebut adalah

- a. قَرْيَة
- b. بَيْت
- c. شَارِع
- d. رَقْم

16. رَقْمُ تِلْكَ السَّيَّارَةِ ٦٣٥٢

Urutan penyebutan nomor yang paling sesuai adalah

- a. ثَانِيَة - خَمْسَة - ثَلَاثَة - سِتَّة
- b. سِتَّة - ثَلَاثَة - خَمْسَة - ثَانِيَة
- c. سِتَّة - ثَانِيَة - خَمْسَة - ثَلَاثَة
- d. ثَلَاثَة - خَمْسَة - ثَانِيَة - سِتَّة

17. Perhatikan daftar mufrodat berikut:

- 1) شَارِع
- 2) بَيْت
- 3) مَدْرَسَة
- 4) قَرْيَة

5) غُرْفَة

Mufrodat yang termasuk tempat tinggal atau lokasi alamat adalah

- a. 1, 2, dan 5
- b. 2, 4, dan 5
- c. 1, 2, dan 4
- d. 3, 4, dan 5

18. عُنْوَاني فِي قَرْيَةٍ سَلَامَةٍ، شَارِعِ الْعِلْمِ، قَرِيبٌ مِنَ الْمَدْرَسَةِ.

Mufrodat yang menunjukkan penanda kedekatan lokasi adalah

- a. قَرْيَةٍ
- b. شَارِعِ
- c. عُنْوَانِ
- d. قَرِيبٌ مِنْ

19. Pasangan mufrodat yang paling tepat digunakan untuk menyusun alamat rumah adalah ...

- a. غُرْفَة – مَطْبَخِ
- b. شَارِعِ – رَقْمُ الْبَيْتِ
- c. فَصْلٌ – مَدْرَسَةٍ
- d. كِتَابٌ – مَكْتَبَةٍ

20. أَسْكُنُ فِي النُّورِ رَقْمُ ١٠

Mufrodat yang paling tepat untuk melengkapi kalimat tersebut adalah

- a. قَرْيَةٍ
- b. شَارِعِ
- c. مَدْرَسَةٍ
- d. مَسْجِدِ

الملحق ٤ الوثائق



الاختبار القبلي في فصل التجريبي



الاختبار القبلي في فصل الضابط



الاختبار البعدي في فصل التجريبي



الاختبار البعدي في فصل الضابط

سيرة ذاتية

أ. المعلومات الشخصية



الإسم : أولياء زهراء
مكان وتاريخ الميلاد : لامونجان، ١١ أغسطس ٢٠٠٣
الجنسية : الأندونيسية
القسم : قسم تعليم اللغة العربية
رقم الجامعي : ٢٢٠١٠٤١١٠٠٠٨
العنوان : بابات، لامونجان، جاوا الشرقية
رقم الجوال : ٠٨٩٥١٥٤٨٩٠٣٢
البريد الإلكتروني : auliazahro258@gmail.com

ب. المستوى الدراسي

سنة	مستوى الدراسي
٢٠١٥ - ٢٠٠٩	المدرسة الابتدائية حياة الإسلام
٢٠١٨ - ٢٠١٥	المدرسة المتوسطة الإسلامية منبع الصالحين
٢٠٢١ - ٢٠١٨	المدرسة الثانوية الإسلامية منبع الصالحين
٢٠٢٦ - ٢٠٢٢	جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج