

تأثير استخدام وسيلة اللعبة التفاعلية “Wordwall” في تعليم المفردات لتلاميذ

المدرسة الابتدائية ٤ الإسلامية الحكومية جومبانج.

البحث الجامعي

إعداد

حنيفة نور هدايتي

الرقم الجامعي: ٢٢٠١٠٤١١٠١٢٣



قسم تعليم اللغة العربية

كلية علوم التربية والتعليم

جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج

٢٠٢٦

تأثير استخدام وسيلة اللعبة التفاعلية “Wordwall” في تعليم المفردات لتلاميذ

المدرسة الابتدائية ٤ الإسلامية الحكومية جومبانج.

البحث الجامعي

مقدم لاستيفاء شرط من شروط الحصول على الدرجة الجامعية في قسم تعليم اللغة العربية جامعة

مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.

إعداد

حنيفة نور هدايتي

الرقم الجامعي: ٢٢٠١٠٤١١٠١٢٣



قسم تعليم اللغة العربية

كلية علوم التربية والتعليم

جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج

٢٠٢٦

استهلال

وَأَعْلَمُ أَنَّ النَّصْرَ مَعَ الصَّبْرِ، وَأَنَّ الْفَرْجَ مَعَ الْكَرْبِ، وَأَنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا.

“Ketahuilah bahwa kemenangan itu bersama kesabaran, kelapangan itu bersama kesempitan, dan bersama kesulitan pasti ada kemudahan.”

(HR. Tirmidzi)

قم بدورك، ودع الله يُتِمَّ أمره. ابدل أقصى جهدك، والله يتكفل بالباقي.

“Do your part, let Allah do His part. Do your best, and Allah do the rest.”

ليس المهم كيف تبدأ، بل كيف تُنهي؛ فالنهاية هي التي تُظهر القيمة الحقيقية.

“It's not about how you start, but how you finish that truly matters”

~ Peter Hollins

إهداء

أهدي هذا البحث الجامعي:

إلى والدي المحبوبين أبي الكريم ديديك يوليانطا وأمي الكريمة سريانة اللذان يجتهدان ويدعونا في دوما.
وأعضاء أسرتي الكبيرة المحبوبة الذين يرحمونني ويدافعونني.
عسى الله أن يرحمهم في الدنيا والآخرة ويطعمهم طول العمر في صحة وعافية.

كلمة الشكر والتقدير

الحمد لله الذي أرسل رسوله بالهدى ودين الحق ليظهره على الدين كل وكفى بالله شهيدا
أشهد أن لا إله إلا الله وأشهد أن محمدا عبده ورسوله اللهم صلى وسلم على سيدنا محمد وعلى آل
سيدنا محمد وأصحابه وسلم تسليما كثيرا. أما بعد.

أشكر شكرا إلى الله عز وجل على نعمة القوة والصحة والفرصة حتى قد انتهيت من البحث
الجامعي بالموضوع " تأثير استخدام وسيلة اللعبة التفاعلية "Wordwall" في تعليم المفردات لتلاميذ
المدرسة الابتدائية ٤ الإسلامية الحكومية جومبانج. " وقد انتهيت كتابة هذا البحث الجامعي ولا يمكن
اتمامه بدون مساعدة المشرفين بالإرشادات والمساعدات، ولذلك تقدم الباحثة كلمة الشكر والتقدير
إلى:

١. فضيلة الكرام الأستاذة الدكتورة الحاجة إلفي نور ديانا، الماجستير، بوصفها مديرة جامعة
مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج الذي أعطني الفرصة لطلب العلم في هذه
الجامعة المباركة.

٢. فضيلة الكرام الأستاذ الدكتور الحاج نور علي الماجستير، بوصفه عميد كلية علوم التربية
والتعليم جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.

٣. فضيلة الكرام الأستاذ الدكتور أحمد مبلغ الماجستير، بوصف رئيس قسم تعليم اللغة العربية
جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.

٤. فضيلة الكرام الأستاذة الدكتورة الحاجة أمي محمودة الماجستير بوصفها المشرفة في هذا البحث
على نصيحتها وإشرافها على إتمام هذا البحث.

٥. فضيلة الكرام الأستاذ الدكتور الحاج محمد عبد الحميد الماجستير، بوصفه والي الدراسي في
قسم تعليم اللغة العربية جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.

٦. فضيلة الكرام السيدة الدكتور حليلة السعدية لماجستير، بصفتها مديرة المدرسة الابتدائية ٤
الإسلامية الحكومية جومبانج، وإلى جميع أفراد أسرة المدرسة الابتدائية ٤ الإسلامية الحكومية
جومبانج، الذين منحوا الباحثة الفرصة وقدموا لها الدعم لإجراء هذا البحث في المدرسة.

٧. فضيلة الكرام العائلة المحبوبة، أتقدم بخالص الشكر والعرفان إلى والدتي الباحثة العزيزة سريانة التي كانت دائماً تفهمني الباحثة بمحبة وإخلاص، وتغمرني الباحثة بعطفها وبدعائها الذي لم ينقطع، حتى استطعت الوصول إلى هذه المرحلة. كما أتوجه بجزيل الشكر والتقدير إلى والدتي الباحثة العزيزة ديديك يولييانا الذي أحاطني بالمحبة والرعاية والدعم حتى وصلت إلى هذه النقطة. وكذلك إلى أخ الباحثة الأكبر أحمد نوفل مفيد يونانسيه الذي قدّم للباحثة الحب والدعم بإخلاص طوال هذه الرحلة حتى تمكنت من الوصول إلى ما أنا عليه اليوم.
٨. حنيفة نور هداياتي، نعم، إنها أنا، الباحثة في هذه الرسالة. أشكركِ لأنكِ استطعتِ الصمود والاستمرار حتى هذه اللحظة. لم تكن رحلة السنوات الأربع الماضية سهلة، خاصة بالنسبة للباحثة مبتدئة تنتمي إلى أسرة لا تمتلك خلفية تعليمية عالية. ومع ذلك، استطاعت الباحثة أن تكون الشخص الوحيد في أسرتها الذي تمكن من الوصول إلى هذا الإنجاز.
٩. ذكي نورالدين، أفضل داعم وأقوى سند، الذي ظلّ مخلصاً في مرافقة الباحثة ومشاركتها وإرشادها ومساعدتها في جميع ما واجهته من هموم، في أوقات الفرح والحزن، وكان أول شخص في حياة الباحثة يتقدّم طوعاً ليكون في الصف الأول لمساندتها في مواجهة جميع عواصف الحياة. شكراً لكِ لأنكِ كنتِ أحد الأسباب التي جعلت الباحثة قادرةً على الصمود بهذه القوة أمام جميع التحديات التي واجهتها.
١٠. عين النساء عبودية، صديقة الباحثة، وثاني أفضل داعمة، والصديقة الأقرب منذ السنة الأولى الجامعية، التي كانت دائماً ترافق الباحثة بصبرٍ وإخلاص، وتشاركها لحظات الفرح والتعب، وتسير معها خطوةً بخطوة نحو تحقيق الأهداف المشتركة.
١١. شكراً جزيلاً إلى صديقات الباحثة العزيزات إيشا، كلفينيا، مروة، واوا، ريرا، اللواتي رافقن الباحثة بإخلاص منذ الفصل الدراسي الثالث وحتى اليوم، حتى استطاعت الوصول إلى هذه المرحلة، وكنّ معها في أوقات السعادة والصعوبات. ولولا وجودكنّ لكانت الحياة الجامعية مملةً للغاية.

١٢. وإلى جميع الأصدقاء الذين لا تستطيع الباحثة ذكر أسمائهم واحداً تلو الآخر، تتقدم الباحثة إليهم بخالص الشكر والتقدير على دعمهم حتى الوصول إلى هذه المرحلة. نسأل الله سبحانه وتعالى أن يرزقنا جميعاً علماً نافعاً في الدنيا والآخرة.

وفي ختام كتابة هذه الرسالة، تدرك الباحثة أن هذا العمل لا يزال يحتوي على كثير من أوجه القصور والنقص؛ لذلك فإن الباحثة ترحب بكل نقدٍ واقتراحٍ بناءٍ يمكن أن يساهم في تطويرها مستقبلاً. وتأمل الباحثة أن تكون هذه الرسالة نافعةً للقراء وللباحثة نفسها على وجه الخصوص.

مالانج، ١٤ يونيو ٢٠٢٦

الباحثة



حنيفة نور هدايتي

الرقم الجامعي: ٢٢٠١٠٤١١٠١٢٣

موافقة المشرف

بسم الله الرحمن الرحيم، الحمد لله رب العالمين والصلاة والسلام على أشرف الأنبياء والمرسلين وعلى آله وصحبه أجمعين. بعد الإطلاع على البحث الجامعي الذي قدمته الطالبة:

الاسم : حنيفة نور هدايتي

الرقم الجامعي : ٢٢٠١٠٤١١٠١٢٣ :

القسم : تعليم اللغة العربية

عنوان البحث : تأثير استخدام وسيلة اللعبة التفاعلية "Wordwall" في تعليم

المفردات لتلاميذ المدرسة الابتدائية ٤ الإسلامية الحكومية جومبانج.

وافقة المشرفة على تقديمه أمام مجلس مناقشة البحث الجامعي

المشرفة

رئيس القسم تعليم اللغة العربية



الدكتورة الحاجة أمي محمودة الماجستير

رقم التوظيف:

١٩٦٨١٠٠٨١٩٩٤٠٣٢٠٠٤



الدكتور أحمد مبلتغ الماجستير

رقم التوظيف:

١٩٧٢٠٧١٤٢٠٠٠٣١٠٠٤



JURNAL BIMBINGAN SKRIPSI/TESIS/DISERTASI

IDENTITAS MAHASISWA

NIM : 220104110123
Nama : HANIFAH NUR HIDAYATI
Fakultas : ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jurusan : PENDIDIKAN BAHASA ARAB
Dosen Pembimbing 1 : Dr. Hj.UMI MACHMUDAH, M.A
Dosen Pembimbing 2 :
Judul Skripsi/Tesis/Disertasi : لتعليم المفردات لطلاب مدرسة الابتدائية ٤ الحكومية جومبانج "Wordwall" تأثير اللعبة التفاعلية

IDENTITAS BIMBINGAN

No	Tanggal Bimbingan	Nama Pembimbing	Deskripsi Proses Bimbingan	Tahun Akademik	Status
1	07 Oktober 2025	Dr. Hj.UMI MACHMUDAH, M.A	الفصل الأول من الإرشادات	Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
2	19 November 2025	Dr. Hj.UMI MACHMUDAH, M.A	الفصل الثاني والفصل الثالث من الإرشادات	Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
3	26 November 2025	Dr. Hj.UMI MACHMUDAH, M.A	تنقيح الفصل الثاني والفصل الثالث من الإرشادات	Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
4	26 November 2025	Dr. Hj.UMI MACHMUDAH, M.A	الموافقة خطة البحث الجامعي	Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
5	28 November 2025	Dr. Hj.UMI MACHMUDAH, M.A	توقيع الموافقة خطة البحث الجامعي	Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
6	31 Januari 2026	Dr. Hj.UMI MACHMUDAH, M.A	تعديل مقترح البحث	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
7	10 Maret 2026	Dr. Hj.UMI MACHMUDAH, M.A	استشارة أداة البحث	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
8	29 Mei 2026	Dr. Hj.UMI MACHMUDAH, M.A	الفصل الرابع: المبحث الأول	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
9	05 Juni 2026	Dr. Hj.UMI MACHMUDAH, M.A	الفصل الرابع: المبحث الثاني	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
10	05 Juni 2026	Dr. Hj.UMI MACHMUDAH, M.A	الفصل الخامس: المبحث الأول	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
11	05 Juni 2026	Dr. Hj.UMI MACHMUDAH, M.A	الفصل الخامس: المبحث الثاني	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
12	08 Juni 2026	Dr. Hj.UMI MACHMUDAH, M.A	الفصل الرابع: المبحث الثالث	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
13	08 Juni 2026	Dr. Hj.UMI MACHMUDAH, M.A	الفصل الخامس: المبحث الثالث	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
14	08 Juni 2026	Dr. Hj.UMI MACHMUDAH, M.A	الفصل السادس من الإرشادات	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
15	10 Juni 2026	Dr. Hj.UMI MACHMUDAH, M.A	ملخص البحث	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
16	10 Juni 2026	Dr. Hj.UMI MACHMUDAH, M.A	توقيع الموافقة البحث الجامعي	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi

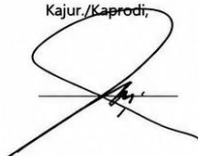
Telah disetujui
Untuk mengajukan ujian Skripsi/Tesis/Disertasi

Dosen Pembimbing 2

Malang, _____
Dosen Pembimbing 1


Dr. Hj.UMI MACHMUDAH, M.A

Kajur./Kaprod.



إقرار أصالة البحث

أنا الموقعة أدناه، وبياناتي كالاتي:

الاسم : حنيفة نور هدايتي

الرقم الجامعي : ٢٢٠١٠٤١١٠١٢٣

القسم : تعليم اللغة العربية

عنوان البحث : تأثير استخدام وسيلة اللعبة التفاعلية "Wordwall" في تعليم المفردات لتلاميذ

المدرسة الابتدائية ٤ الإسلامية الحكومية جومبانج.

أقر بأن هذا البحث الذي حضرته لتوفير شرط من شروط الحصول على الدرجة الجامعية في قسم تعليم

اللغة العربية كلية علوم التربية والتعليم بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج، تحت

العنوان: تأثير استخدام وسيلة اللعبة التفاعلية "Wordwall" في تعليم المفردات لتلاميذ المدرسة

الابتدائية ٤ الإسلامية الحكومية جومبانج. حضرته وكتبته بنفسه وما زورته من إبداع غيري أو

تأليف الآخر. وإذا ادعى أحد استقبالا أنه من تأليفه وتبين أنه فعلا ليس من بحثي فأنا أتحمل المسؤولية

على ذلك، ولن تكون المسؤولية على المشرفة أو قسم تعليم اللغة العربية كلية علوم التربية والتعليم

بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.

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

مالانج، ١٤ يونيو ٢٠٢٦.

صاحبة الإقرار،



حنيفة نور هدايتي

الرقم الجامعي: ٢٢٠١٠٤١١٠١٢٣

تقرير مجلس المناقشة

تقرير مجلس المناقشة

البحث العلمي بعنوان "تأثير استخدام وسيلة اللعبة التفاعلية "Wordwall" في تعليم المفردات لتلاميذ المدرسة الابتدائية في الإسلامية الحكومية جومبانج" التي قدمتها حنيفة نور هدايتي قد فحصه المشرف ووافق على تقديمه أمام مجلس المناقشة في ٢٥ يولي ٢٠٢٦.

مجلس المناقشة:

المناقش الرئيسي	الدكتور ابن أحمد الماجستير
(.....)	رقم التوظيف: ١٩٧٨٠٦١٤٢٠١٤١١١٠٠١
الرئيسي	الدكتور سلامت دارين الماجستير
(.....)	رقم التوظيف: ١٩٧٣٠٣٠٥٢٠٠٠٣١٠٠١
السكرتير	الأستاذة الدكتورة الحاجة أمي محمودة الماجستير
(.....)	رقم التوظيف: ١٩٦٨١٠٠٨١٩٩٤٠٣٢٠٠٤



عميد كلية علوم التربية والتعليم

الأستاذ الدكتور الحاج محمد والد الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٧٢٠٨٢٣٢٠٠٠٣١٠٠٢

محتويات

استهلال	ب
الموافقة المشرف	ز
إقرار أصالة البحث	ط
تقرير مجلس المناقشة	ي
محتويات	ك
مستخلص البحث	س
Abstract	ع
Abstrak	ف
الفصل الأول الإطار العام والدراسات السابقة	١٨
أ. المقدمة	١٨
ب. أسئلة البحث	٢٠
ج. أهداف البحث	٢١
د. فروض البحث	٢١
هـ. أهمية البحث	٢١
و. حدود البحث	٢٢
ز. تحديد المصطلحات	٢٢

٢٣	ح. الدراسات السابقة.....
٢٧	الفصل الثاني الإطار النظري
٢٧	المبحث الأول: وسيلة اللعبة التفاعلية
٣٢	المبحث الثاني: “Wordwall”
٣٦	المبحث الثالث: تعليم المفردات
٤٠	الفصل الثالث منهجية البحث
٤٠	أ. مدخل البحث ونوعه
٤١	ب. متغيرات الباحث
٤١	ج. مجتمع البحث وعينته ومعاينته
٤٣	د. البيانات ومصادرها
٤٤	هـ. أسلوب جمع البيانات وأدواته
٤٧	و. صدق البيانات وثباتها
٥٠	ز. أسلوب تحليل البيانات
٥٣	الفصل الرابع عرض البيانات وتحليلها
	المبحث الأول: استخدام وسيلة اللعبة التفاعلية “Wordwall” في تعليم المفردات لتلاميذ
٥٣	المدرسة الابتدائية ٤ الإسلامية الحكومية جومبانج.....

المبحث الثاني: آراء التلاميذ عن استخدام وسيلة اللعبة التفاعلية "Wordwall" في تعليم	
المفردات لتلاميذ المدرسة الابتدائية ٤ الإسلامية الحكومية جومبانج.	٦٩
المبحث الثالث: تأثير استخدام وسيلة اللعبة التفاعلية "Wordwall" في تعليم المفردات	
لتلاميذ المدرسة الابتدائية ٤ الإسلامية الحكومية جومبانج.	٧٤
الفصل الخامس مناقشة البحث	٨٦
المبحث الأول: استخدام وسيلة اللعبة التفاعلية "Wordwall" في تعليم المفردات لتلاميذ	
المدرسة الابتدائية ٤ الإسلامية الحكومية جومبانج.	٨٦
المبحث الثاني: آراء التلاميذ عن استخدام وسيلة اللعبة التفاعلية "Wordwall" في تعليم	
المفردات لتلاميذ المدرسة الابتدائية ٤ الإسلامية الحكومية جومبانج.	٨٧
المبحث الثالث: تأثير استخدام وسيلة اللعبة التفاعلية "Wordwall" في تعليم المفردات	
لتلاميذ المدرسة الابتدائية ٤ الإسلامية الحكومية جومبانج.	٨٨
الفصل السادس الخاتمة	٩٠
أ. ملخص نتائج البحث	٩٠
ب. التوصيات	٩١
ج. المقترحات	٩٢
قائمة مراجع	٩٣
مراجع ومصادر عربية	٩٣

مراجع ومصادر أجنبية..... ٩٦

السيرة الذاتية ١٢٥

أ. المعلومات الشخصية..... ١٢٥

ب. المرحلة التعليمية..... ١٢٥

مستخلص البحث

حنيفة نور هدايتي. ٢٠٢٦. تأثير استخدام وسيلة اللعبة التفاعلية "Wordwall" في تعليم المفردات لتلاميذ المدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية جومبانج. البحث الجامعي. قسم تعليم اللغة العربية، كلية علوم التربية وتعليم. جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشرفة: الأستاذة الدكتورة الحاجة أمي محمودة الماجستير.

الكلمات المفتاحية: "Wordwall"، الألعاب التفاعلية، تعليم المفردات، اللغة العربية، نتائج التعلم.

يُعَدُّ إتقان المفردات أحدَ العناصر الأساسية في تعليم اللغة العربية؛ لأنه يُشكِّل الأساسَ لتنمية مهارات الاستماع والكلام والقراءة والكتابة. ومع ذلك، لا يزال تعليم المفردات في المدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية جومبانج يواجه العديد من التحديات، مثل ضعف مشاركة التلاميذ وهيمنة الأساليب التقليدية في التدريس، مما يؤدي إلى شعورهم بالملل. لذلك، تبرز الحاجة إلى وسائل تعليمية أكثر جاذبية وتفاعلية. وهدفت هذه الدراسة إلى التعرف على استخدام وسيلة اللعبة التفاعلية "Wordwall" في تعليم المفردات، والتعرف على آراء التلاميذ حول استخدامها، وكذلك الكشف عن أثرها في تعليم المفردات لدى تلاميذ الصف الخامس في المدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية جومبانج.

استخدمت هذه الدراسة المنهج الكمي من خلال تصميم شبه تجريبي (*Quasi-Experimental Design*) بنموذج المجموعتين غير المتكافئتين (*Non-Equivalent Control Group Design*). وتكوَّن مجتمع الدراسة من ٢١٦ تلميذًا من تلاميذ الصف الخامس في المدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية جومبانج للعام الدراسي ٢٠٢٥/٢٠٢٦. أما عينة الدراسة فبلغت ٧٣ تلميذًا، منهم تلاميذ الصف الخامس «المؤمن» كمجموعة تجريبية، وتلاميذ الصف الخامس «السلام» كمجموعة ضابطة. وجمعت البيانات باستخدام الاختبارات (الاختبار القبلي والاختبار البعدي)، والملاحظة، والاستبانة. كما حُلِّلت البيانات باستخدام الإحصاء الوصفي، واختبار التوزيع الطبيعي، واختبار التجانس، واختبار (*Independent Sample T-Test*) وذلك بمساعدة برنامج SPSS. وأظهرت نتائج الدراسة أن استخدام وسيلة اللعبة التفاعلية "Wordwall" أسهم في إيجاد بيئة تعليمية أكثر نشاطًا وجاذبية ومتعة. وبناءً على نتائج الاستبانة، بلغت نسبة التقدير ٨٥,٠٧٪، وهي تقع ضمن فئة «جيد جدًا»، مما يدل على أن التلاميذ قدّموا استجابات إيجابية تجاه استخدام "Wordwall". كما أظهرت نتائج اختبار الفرضية أن قيمة الدلالة الإحصائية (*Sig. 2-tailed*) أقل من ٠,٠٠١، مما أدى إلى رفض الفرضية الصفرية (H_0) وقبول الفرضية البديلة (H_a). بالإضافة إلى ذلك، بلغت قيمة متوسط الفروق (*Mean Difference*) ١٣,١٥، مما يشير إلى أن متوسط نتائج التعلم لدى المجموعة التجريبية كان أعلى من نظيره لدى المجموعة الضابطة. وبناءً على ذلك، ثبت أن وسيلة اللعبة التفاعلية "Wordwall" لها أثر إيجابي دال إحصائيًا في تحسين تعليم المفردات لدى تلاميذ الصف الخامس في المدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية جومبانج.

Abstract

Hidayati, Hanifah Nur. 2026. **The Effect of Using the 'Wordwall' Interactive Game-Based Media on Arabic Vocabulary Learning Among Fifth-Grade Students at MIN 4 Jombang.** Thesis. Department of Arabic Language Education, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, State Islamic University Maulana Malik Ibrahim Malang. Supervisor: Dr. Hj. Umi Machmudah, M.A.

Keywords: “Wordwall”, interactive games, vocabulary learning, Arabic language, learning outcomes.

Vocabulary mastery is one of the essential components of Arabic language learning because it serves as the foundation for developing listening, speaking, reading, and writing skills. However, vocabulary learning at MIN 4 Jombang still faces several challenges, such as low student engagement and the dominance of conventional teaching methods that often make students feel bored. Therefore, more engaging and interactive learning media are needed. This study aimed to investigate the implementation of the “Wordwall” interactive game media in vocabulary learning, explore students’ opinions regarding its use, and examine its effect on the vocabulary learning of fifth-grade students at MIN 4 Jombang.

This study employed a quantitative approach using a quasi-experimental research design with a non-equivalent control group design. The population consisted of 216 fifth-grade students of MIN 4 Jombang in the 2025/2026 academic year. The sample included 73 students, consisting of Class V Al-Mukmin as the experimental group and Class V As-Salam as the control group. Data were collected through tests (pretest and posttest), observations, and questionnaires. The data were analyzed using descriptive statistics, normality tests, homogeneity tests, and Independent Sample T-Tests with the assistance of SPSS software.

The findings revealed that the use of the “Wordwall” interactive game media created a more active, engaging, and enjoyable learning environment. Based on the questionnaire results, a percentage score of 85.07% was obtained, which falls into the “very good” category, indicating that students responded positively to the use of “Wordwall.” The hypothesis testing results showed a significance value (Sig. 2-tailed) of < 0.001 , leading to the rejection of H_0 and acceptance of H_a . Furthermore, the mean difference value of 13.15 indicated that the average learning outcomes of the experimental group were higher than those of the control group. Therefore, the “Wordwall” interactive game media was proven to have a significant positive effect on improving the vocabulary learning of fifth-grade students at MIN 4 Jombang.

Abstrak

Hidayati, Hanifah Nur. 2026. **Pengaruh Penggunaan Media Permainan Interaktif “Wordwall” Dalam Pembelajaran Mufradat Para Murid MIN 4 Jombang.** Skripsi. Jurusan Pendidikan Bahasa Arab. Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
Dosen Pembimbing: Dr. Hj. Umi Machmudah, M.A.

Kata Kunci: “Wordwall”, permainan interaktif, pembelajaran mufradat, bahasa Arab, hasil belajar.

Penguasaan mufradat merupakan salah satu unsur penting dalam pembelajaran bahasa Arab karena menjadi dasar bagi pengembangan keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Namun, pembelajaran mufradat di MIN 4 Jombang masih menghadapi berbagai kendala, seperti rendahnya keterlibatan murid dan dominannya penggunaan metode konvensional yang menyebabkan murid mudah bosan. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media permainan interaktif “Wordwall” dalam pembelajaran mufradat, mengetahui pendapat murid terhadap penggunaannya, serta mengetahui pengaruh media permainan interaktif “Wordwall” terhadap pembelajaran mufradat murid kelas V MIN 4 Jombang.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu (quasi experimental design) menggunakan desain non-equivalent control group. Populasi penelitian berjumlah 216 murid kelas V MIN 4 Jombang tahun ajaran 2025/2026. Sampel penelitian berjumlah 73 murid yang terdiri atas kelas V Al-Mukmin sebagai kelas eksperimen dan kelas V As-Salam sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data menggunakan tes (pretest-posttest), observasi, dan angket. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas, dan uji Independent Sample T-Test dengan bantuan SPSS.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media permainan interaktif “Wordwall” mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan menyenangkan. Berdasarkan hasil angket, diperoleh persentase sebesar 85,07% yang berada pada kategori sangat baik, menunjukkan bahwa murid memberikan respons positif terhadap penggunaan “Wordwall”. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) < 0,001 sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Selain itu, nilai mean difference sebesar 13,15 menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Dengan demikian, media permainan interaktif “Wordwall” terbukti berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan pembelajaran mufradat murid kelas V MIN 4 Jombang.

الفصل الأول

الإطار العام والدراسات السابقة

أ. المقدمة

اللغة هي الأداة الأساسية التي يستخدمها الإنسان للتواصل، ونقل الأفكار والآراء والمشاعر إلى الآخرين. بالإضافة إلى كون اللغة وسيلة لتبادل المعلومات، فإنها تؤدي أيضًا دورًا في التعبير عن المشاعر، وتشكيل السلوك، وتعزيز وحدة الأمة.^١ ولا تقتصر قيمة اللغة على دورها كوسيلة للتواصل، بل تعكس أيضًا الثقافة، وتشكل وعاءًا للمعرفة، وتعد وسيلة للتعبير والإبداع الإنساني.^٢ وبوجه خاص، تحتل اللغة العربية مكانةً مهمةً لدى المسلمين، إذ تُعد الوسيلة الأساسية لفهم تعاليم الإسلام، وتفسير القرآن الكريم، واستنباط القيم الشرعية الكامنة فيه.^٣

وفي عملية تعليم اللغة، يُعد إتقان المفردات جانبًا أساسيًا يحدد نجاح التواصل والتعبير بدقة. تلعب المفردات دورًا محوريًا في فهم وتطبيق مهارات اللغة، سواء شفويًا أو كتابيًا. ومن دون إتقان كافٍ للمفردات، سيواجه المتعلمون صعوبات في التعبير عن المعنى وفهم الرسائل الموجهة إليهم، مما يجعل اكتساب المفردات أمرًا ضروريًا لتطوير مهارات التحدث والكتابة والقراءة والاستماع بفعالية.^٤

ومع تطور التكنولوجيا وطرق التدريس، ظهرت وسائل تعليمية كوسيلة داعمة تهدف إلى توضيح وتبسيط إيصال المادة للمتعلمين. ومن الابتكارات التي تطوّرت في هذا المجال استخدام الوسائل التعليمية القائمة على الألعاب، والتي أثبتت فاعليتها في إيجاد بيئة تعليمية

^١ Mufidatus Sholihah, "The Characteristics Of Arabic و Umi Machmudah, Khuzaimah Khuzaimah, Language Textbooks Of Madrasah Ibtidaiyah", *Jurnal Al Bayan: Jurnal Jurusan Pendidikan Bahasa Arab*, 11.1 (2019), 179–93 <<https://doi.org/10.24042/albayan.v11i1.4091>>.

^٢ G C C Centre, يف قير علا ةغللا رود يفاقتلاو يراضحلا بناجلا زاربا يجيلخلا نواعلا سلجم لودل 2023 , <<https://www.gcc->

sg.org/ar/MediaCenter/DigitalLibrary/Documents/trans.4.pdf#search=فنجوى محمد الحوسني>.

^٣ Rachmad Ramadhan و "Kamilatul Ubudiyah, دوافع تعلم اللغة العربية لخريجي المدرسة العامة في شعبة تدريس اللغة العربية) 4.2, *Lughawiyah*, ٢٠٢٢", (٨٢-٧١), <<https://doi.org/https://doi.org/10.31958/lughawiyah.v4i2.7741>>.

^٤ Ana Achoita and Juwini Sri Susanti, 'PENGARUH PENGUASAAN KOSA KATA TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS BAHASA ARAB SISWA KELAS VIII MTS ASSALAM BANGILAN TUBAN TAHUN PELAJARAN 2019/2020', *Tadris : Jurnal Penelitian Dan Pemikiran Pendidikan Islam*, 14.1 (٢٠٢٠), (٤٠-١٩). <<https://doi.org/10.51675/jt.v14i1.70>>.

أكثر متعةً وتفاعلاً، وفي تعزيز فهم الطلاب أثناء عملية التعلم.^٥ إذ لا تقتصر الألعاب التعليمية على جعل عملية التعلم أكثر إثارة وحيوية فحسب، بل إنها تعزز التعاون والمنافسة الإيجابية والمشاركة الفاعلة للتلاميذ داخل الصف. وفي مجال تعليم اللغات، تُعد الوسيلة التعليمية القائمة على الألعاب فعالة في تعزيز إتقان المفردات، وصقل مهارات التفكير النقدي، وبناء دافعية التعلم.^٧

تُعتبر منصة "Wordwall" واحدة من المنصات التفاعلية التي تقدم قوالب متنوعة للألعاب التعليمية الرقمية مثل الألغاز والاختبارات وأنشطة مطابقة الكلمات. وقد أظهر استخدام وسيلة اللعبة التفاعلية "Wordwall" في تعليم اللغة العربية أنَّ هذا الأسلوب يمكن أن يؤثر بشكلٍ فعالٍ في زيادة إتقان المفردات.^٨ وتكمن ميزة "Wordwall" في قدرتها على توفير تجربة تعليمية تفاعلية ومتنوعة، بما يتناسب مع أنماط تعليم مختلفة ويعزز دافعية التلاميذ.^٩ وقد خلصت الدراسات السابقة إلى أن التعليم من خلال "Wordwall" قادر على إحداث تحسين ملحوظ في نتائج تعليم المفردات، سواء من حيث المعرفة أو من حيث مهارة التطبيق. بشكل تجريبي، يُعد إتقان المفردات عاملاً مهماً في نجاح تعليم اللغة العربية، بما في ذلك في بيئات المدارس الابتدائية مثل المدرسة الابتدائية ٤ الإسلامية الحكومية جومبانج. وتشير الدراسات الحديثة إلى أن إتقان المفردات بدرجة كافية يؤثر بشكل كبير على دافعية التعليم لدى التلاميذ وعلى فعالية العملية التعليمية بشكل عام.^{١٠} وأظهرت دراسة أجراها Walidain (2023) وجود علاقة إيجابية بين مقدار المفردات التي يتقنها التلاميذ وبين تحصيلهم الأكاديمي وثقتهم بأنفسهم في اكتساب اللغة العربية.^{١١} وقد شكلت محدودية

^٥ Naili Inayah, "Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Interaktif Berbasis Games Melalui Platform Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iii Di Min 3 Jember.", <https://digilib.uinkhas.ac.id/34002/1/NAILI_INAYAH_201101040029.pdf>.

^٦ Luluk Yuliani وآخ "Jurnal Al-Fawa'id : Jurnal Agama dan Bahasa Efektivitas Media Interaktif Berbasis Digital dalam Meningkatkan Berpikir Kritis", *Jurnal Al-Fawa'id : Jurnal Agama dan Bahasa*, 15.2 (2025), 453–69.

^٧ Buhaerah, "MUHIBBUL ARABIYAH: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab و Hilyatul Walidai Meningkatkan Kemampuan Kosakata Bahasa Arab Melalui Media", 3.2 (2023) <<https://doi.org/https://doi.org/10.35719/pba.v3i2.121>>.

^٨ Dzaky Nuruddin, "PENA MERDEKA : Journal of Education", *PENA MERDEKA : Journal of Education*, 1.Vol. 1 No. 2, 57–58. (٢٠٢٥).

^٩ Muhammad Haykal Fahmi, "PENA MERDEKA : Journal of Education", *PENA MERDEKA : Journal of Education*, 1.Vol. 1 No. 2, ٦٩–٧٧. (٢٠٢٥) <<https://doi.org/https://doi.org/10.32832/jpm.v1i2>>.

^{١٠} Wiryan Hadi Anggara Iska Rahmatul Wipqi, Suparmanto, Auni Islahatun Diniyati, 'FASHOHAH : Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Arab PENGEMBANGAN MEDIA POP UP BOOK DALAM PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA ARAB DI MTS AL-MUSLIMUN NW TEGAL', 5 (٢٠٢٢), ٢٩–٣٨ <<http://riset.unisma.ac.id/index.php/fashoha>>.

^{١١} Walidain و Buhaerah. *Op. Cit.* pp. ٦٧–٦٨.

المفردات عقبة رئيسية يواجهها تلاميذ المدرسة الابتدائية ٤ الإسلامية الحكومية جومبانج، وهو ما تجلّى في نتائج الملاحظة الأولية التي أظهرت أن معظم التلاميذ يواجهون صعوبةً في تذكر المفردات الجديدة واستخدامها، فضلاً عن انخفاض متوسط نتائج اختبار المفردات الذي لم يبلغ الحد الأدنى لمعيار الإتقان المقرر (KKM) و مما يجعل تنمية إتقان المفردات عاملاً أساسياً لنجاح تعليم اللغة العربية في المدرسة الابتدائية الإسلامية^{١٢}.

لا يزال تعليم مفردات اللغة العربية في المدارس الابتدائية يهيمن عليه إلى حد كبير أسلوب المحاضرة والحفظ اليدوي^{١٣}. وغالبًا ما تؤدي هذه الأساليب التقليدية إلى شعور المتعلمين بالملل، مما يصعب عليهم تذكر وإتقان المفردات الجديدة التي يتم تدريسها في الصف وقد تجلّى ذلك في نتائج المقابلة مع معلم اللغة العربية في المدرسة الابتدائية ٤ الإسلامية الحكومية جومبانج، إذ أفاد بأن الأساليب المستخدمة حتى الآن لم تُفض إلى تحسين ملحوظ في إتقان المفردات لدى التلاميذ، وهو ما يتجلّى في انخفاض نتائج الاختبار القبلي للمفردات على المواد التي سبق تدريسها و قد أثر ذلك سلبيًا على مشاركة التلاميذ الفاعلة وعلى مهاراتهم التطبيقية في استخدام المفردات في السياقات اليومية.

أما استخدام الوسيلة الرقمية التفاعلية، وخاصة الأدوات التعليمية المعتمدة على الألعاب، فما يزال نادرًا في سياق المدرسة الابتدائية الإسلامية وهو ما أكدته نتائج الملاحظة والمقابلة الأولية في المدرسة الابتدائية ٤ الإسلامية الحكومية جومبانج، إذ تبين أن المعلمين لم يسبق لهم استخدام منصات الألعاب الرقمية كـ "Wordwall" في تعليم اللغة العربية، وأن وسائل التعليم المستخدمة لا تزال مقتصرةً على الكتب المدرسية والسطح. ومن بين الوسيلة التفاعلية ذات الإمكانيات الكبيرة ولكن غير المستغلة بشكل كافٍ في المدرسة الابتدائية ٤ الإسلامية الحكومية جومبانج، منصة "Wordwall"^{١٤}. وبالإضافة إلى محدودية استخدامها، فإن الدراسات التي تبحث بشكل محدد في تأثير استخدام وسيلة اللعبة التفاعلية "Wordwall" كوسيلة لتعليم المفردات لتلاميذ المدرسة الابتدائية الإسلامية، وخاصة في المدرسة الابتدائية ٤ الإسلامية الحكومية جومبانج، لا تزال قليلة نسبيًا. ويدفع هذا إلى ضرورة إجراء مزيدٍ من البحوث من أجل تعظيم الاستفادة من إمكانيات هذه الوسيلة في التأثير على إتقان المفردات لدى متعلمي المرحلة الابتدائية.

^{١٢} ملاحظة، مدرسة الابتدائية ٤ الحكومية بجومبانج، ١٢ مارس ٢٠٢٥ م.

^{١٣} ملاحظة، مدرسة الابتدائية ٤ الحكومية بجومبانج، ١٢ مارس ٢٠٢٥ م.

^{١٤} ملاحظة، مدرسة الابتدائية ٤ الحكومية بجومبانج، ١٢ مارس ٢٠٢٥ م.

ب. أسئلة البحث

بناءً على سياق البحث أعلاه، فإن التركيز في هذه الدراسة يتمثل فيما يلي:

١. كيف استخدام وسيلة اللعبة التفاعلية "Wordwall" في تعليم المفردات لتلاميذ المدرسة الابتدائية ٤ الإسلامية الحكومية جومبانج؟
٢. كيف آراء التلاميذ عن استخدام وسيلة اللعبة التفاعلية "Wordwall" في تعليم المفردات لتلاميذ المدرسة الابتدائية ٤ الإسلامية الحكومية جومبانج؟
٣. ما تأثير استخدام وسيلة اللعبة التفاعلية "Wordwall" في تعليم المفردات لتلاميذ المدرسة الابتدائية ٤ الإسلامية الحكومية جومبانج؟

ج. أهداف البحث

استناداً إلى تركيز البحث أعلاه، تهدف هذه الدراسة إلى:

١. معرفة استخدام وسيلة اللعبة التفاعلية "Wordwall" في تعليم المفردات لتلاميذ المدرسة الابتدائية ٤ الإسلامية الحكومية جومبانج.
٢. معرفة كيف آراء التلاميذ عن استخدام وسيلة اللعبة التفاعلية "Wordwall" في تعليم المفردات لتلاميذ المدرسة الابتدائية ٤ الإسلامية الحكومية جومبانج.
٣. معرفة تأثير استخدام وسيلة اللعبة التفاعلية "Wordwall" في تعليم المفردات لتلاميذ المدرسة الابتدائية ٤ الإسلامية الحكومية جومبانج.

د. فروض البحث

- Ha : يوجد التأثير استخدام وسيلة اللعبة التفاعلية "Wordwall" في تعليم المفردات لتلاميذ المدرسة الابتدائية ٤ الإسلامية الحكومية جومبانج.
- H0 : لا يوجد التأثير استخدام وسيلة اللعبة التفاعلية "Wordwall" في تعليم المفردات لتلاميذ المدرسة الابتدائية ٤ الإسلامية الحكومية جومبانج.

هـ. أهمية البحث

يرجى أن يقدم هذا البحث الأهمية الآتية:

(١) الأهمية النظرية

- إثراء البحث العلمي في مجال تعليم اللغة العربية، ولا سيّما ما يتعلّق باستخدام وسيلة اللعبة التفاعلية “Wordwall” في تعليم المفردات لدى تلاميذ المدرسة الابتدائية.
- دعم البحوث المتعلّقة باستخدام الوسائل التعليمية التفاعلية، من خلال بيان دور وسيلة اللعبة التفاعلية “Wordwall” في تحسين استيعاب المفردات وتنمية نتائج التعلّم لدى التلاميذ.

(٢) الأهمية العملية

- تزويد معلّمي اللغة العربية بوسيلة تعليمية تفاعلية وفعّالة يمكن استخدامها في تعليم المفردات، بما يساعد على زيادة مشاركة التلاميذ وتحسين نتائجهم التعليمية.
- توفير نموذج تطبيقي يمكن الاستفادة منه في المدرسة الابتدائية ٤ الإسلامية الحكومية جومبانج أو المؤسسات التعليمية المشابهة لتطوير عملية تعليم المفردات باللغة العربية.
- مساعدة التلاميذ على تعلّم المفردات بطريقة أكثر تشويقًا وتفاعلية، ممّا يساهم في زيادة دافعيتهم وفهمهم للمفردات العربية.

و. حدود البحث

١. الحد الموضوعي : حدود الباحث موضوع الباحث عن تأثير استخدام وسيلة اللعبة التفاعلية “Wordwall” في تعليم المفردات لتلاميذ مدرسة الابتدائية ٤ الحكومية جومبانج.
٢. الحد المكاني : ينفذ هذا البحث في الصف الخامس V.Al-Mu’min و V.As-Salam بمدرسة الابتدائية ٤ الحكومية جومبانج.
٣. الحد الزمني : يعقد هذا البحث في الفصل الدراسي الثاني في العام الدراسي ٢٠٢٥/٢٠٢٦.

ز. تحديد المصطلحات

يستخدم الباحث في هذه الدراسة عدة مصطلحات لتبسيط الكتابة. وبيان المصطلحات البحثية المستخدمة هو كما يلي:

١. اللعبة التفاعلية "Wordwall" هي تطبيق على المتصفح يُستخدم كمصدر للتعليم ووسيلة تعليمية وأداة ألعاب ممتعة للتلاميذ. يحتوي "Wordwall" أيضًا على صور وصوتيات ورسوم متحركة وألعاب تفاعلية يمكنها جذب انتباه التلاميذ بسهولة.^{١٥}
٢. المفردات (في اللغة العربية)، هي مجموعة من الكلمات التي يستخدمها الشخص عادةً في الكلام أو الكتابة، بمعانٍ وترجمات مفهومة مسبقًا. في تعليم المفردات، يجب على المعلم أن يدرّب التلاميذ على الانتباه إلى عناصر تكوين الكلمة مثل البادئات والزوائد واللاحقات، لأن هذه الإضافات تعد جزءًا مهمًا يُشاهد كثيرًا في العديد من اللغات، بما في ذلك اللغة العربية.^{١٦}

ح. الدراسات السابقة

- يقدم هذا البحث منهجًا فريدًا من نوعه من خلال دمج وسائل الإعلام الرقمية التعاونية والتكيفية، موفرًا حلولًا جديدة للقيود التي واجهتها الأبحاث المشابهة السابقة؛ ومع ذلك، هناك العديد من الاختلافات في التركيز والنتائج. الدراسات كما يلي:
- أ. أنيتا حياة النفوس (٢٠٢٣) "فعالية وسيلة جدار الكلمات (Wordwall) لتعليم المفردات لدى التلاميذ في مدرسة محمدية المتوسطة ٦ بداوو". هدف البحث هو وصف تعليم المفردات باستخدام "Wordwall" وتحديد فعالية "Wordwall" في تعليم المفردات لتلاميذ المدرسة المذكورة. استخدم البحث منهج شبه تجريبي بتصميم اختبار قبلي وبعدي. أظهرت النتائج أن استخدام "Wordwall" يعزز بشكل كبير إتقان المفردات ودافعية التلاميذ مقارنة بالطرق التقليدية.^{١٧}
 - ب. همة المرضية (٢٠٢٣) "تأثير استخدام اللعبة التعليمية حائط الكلمات (WORDWALL) في تعليم المفردات لدى طلبة مدرسة روضة العلوم المتوسطة الإسلامية كارنجلوسو". هدف هذا البحث هو وصف كيفية تطبيق اللعبة التعليمية حائط الكلمات (WORDWALL) في

^{١٨} Rizki Dwi Lestari, "Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Wordwall Di Kelas IV SDN 01 Tanahbaya Tahun Pelajaran ١١٦-١١٧", ٢٠٢١ 2020/2021", *JURNAL ILMIAH PROFESI GURU (JIPG)*, 2.2 (<<https://doi.org/https://doi.org/10.30738/jipg.vol2.no2.a11309>>.

^{١٩} Nurul Majeedah Hamdan, "Strategi Pengajaran Mufradat (Kosa Kata) Bahasa و Hambali Jaili Arab di Sekolah-Sekolah Ugama Negara Brunei Darussalam", *e-Jurnal Bahasa dan Linguistik (e-JBL)*, ٢٠٢٣ 5.1 (<<https://doi.org/10.53840/ejbl.v5i1.132>>. ١٠١-٨٤).

^{١٤} أنيتا حياة النفوس، "تعليم المفردات بوسيلة جدار الكلمات لدى التلاميذ في مدرسة محمدية المتوسطة ٦ بداوو" <[http://etheses.uin-2023\(Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, malang.ac.id/id/eprint/55803](http://etheses.uin-2023(Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, malang.ac.id/id/eprint/55803)>.

تعليم المفردات وتحديد تأثيرها على نتائج تعليم طلبة الصف السابع. المنهج المستخدم هو منهج كمي بتصميم شبه تجريبي يشمل فصلين دراسيين: فصل تجريبي وفصل ضابط، يحتوي كل منهما على ٣٠ طالبًا. تظهر النتائج أن تطبيق اللعبة التعليمية حائط الكلمات (WORDWALL) جذاب للغاية ويسهل على التلاميذ عملية تعليم المفردات، وأن استخدامها يحسن بشكل ملحوظ نتائج تعليم المفردات في الفصل التجريبي، حيث بلغ متوسط درجة الاختبار بعد التطبيق ٨١,٠٧ مقارنةً بفصل الضابط الذي حصل على متوسط ٥٥,٣٣.^{١٨}

ج. ذكي نورالدين (٢٠٢٥) "استخدام التكنولوجيا كأداة تقييم لتحسين مهارات الاستماع اللغة العربية: تحليل خاصة "Maze Chase" في "Wordwall" وسيلة تعليمية تفاعلية لتلاميذ الصف الرابع في مدرسة الابتدائية الحكومية ٤ جومبانج." الغرض من الدراسة تحسين مهارات الاستماع لدى التلاميذ ع برر "Maze Chase" وقياس التحسن في الدافعية والمشاركة النشطة واحتفاظ المفردات. المنهج هو بحث ميدان تطبيقي في فصلين. أظهرت النتائج تحسناً ملحوظاً في مهارات الاستماع والدافعية والمشاركة واحتفاظ المفردات (٤١,٧+٪) وزيد نسبة إتقان التلاميذ من ٤٣,٨٪ إلى ٩٠,٦٪.^{١٩}

د. نيلي عناية (٢٠٢٤) "تطوير وسائل تقييم تعليم تفاعلية قائمة على الألعاب عبر منصة "Wordwall" لتحسين نتائج تعليم تلاميذ الصف الثالث في مدرسة الابتدائية الحكومية ٣ جيمبر." يهدف هذا البحث إلى إنتاج منتج تقييم تفاعلي قائم على الألعاب للصف الثالث، تحديد مدى صلاحية المنتج، وتقييم تحسين نتائج التعليم بعد الاستخدام. استخدم البحث منهج البحث والتطوير مع نموذج "ADDIE" أظهرت النتائج صلاحية المنتج وموثوقيته وقدرته على رفع حماس التلاميذ وتحسين نتائجهم بشكل ملحوظ.^{٢٠}

هـ. قارى الرزقي (٢٠٢٥) "تأثير التعليم التفاعلي عبر قناة واتساب (WhatsApp) على تعليم المفردات لتلاميذ المدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية الأولى مالانج." يهدف هذا البحث إلى اختبار فعالية طريقة قناة الواتساب واستكشاف نماذج التعليم المدمج وردود الفعل الرقمية لتحسين نتائج التعليم ومشاركة تلاميذ المرحلة الابتدائية. المنهج المستخدم هو شبه تجريبي

^{١٧} همة المرضية، "تأثير استخدام اللعبة التعليمية حائط الكلمات في تعليم المفردات لدى طلبة مدرسة روضة العلوم المتوسطة الإسلامية كارجيلوسو"، (Universitas Islam Negri Maulana Malik Ibrahim, ٢٠٢٣-٢٠٢٣) <<http://etheses.uin-malang.ac.id/id/eprint/45594>>.

^{١٨} Dzaky Nuruddin, 'PENA MERDEKA : Journal of Education', PENA MERDEKA : Journal of Education, 1.Vol. 1 No. 2 (2025): Agustus (٢٠٢٥), ٦٨-٥٢.
^{١٩} Inayah.

بتصميم اختبار قبلي وبعدي. أظهرت النتائج أن التعليم عبر قناة واتساب يرفع بشكل كبير درجات الفهم والمشاركة ونتائج تعليم المفردات لدى تلاميذ المدرسة.^{٢١}

^{٢١} قارى الرزقي، "تأثير التعليم التفاعلي عبر قناة واتساب على تعليم المفردات لتلاميذ المدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية الأولى مالانج"، (Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, ٢٠٢٥-<http://etheses.uin-malang.ac.id/id/eprint/75927>)

جدول ١,١ الدراسات السابقة.

رقم	اسم الباحث، سنة النشر	العنوان	المساواة	الاختلاف
أ.	أنيتا حياة النفوس (٢٠٢٣)	فعالية وسيلة جدار الكلمات (Wordwall) لتعليم المفردات لدى التلاميذ في مدرسة محمدية المتوسطة ٦ بداوو.	يركز على الوسيلة التفاعلية "Wordwall" والمفردات.	يركز على في فعالية "Wordwall" في إتقان المفردات على مستوى المدرسة المتوسطة.
ب.	همة المرضية (٢٠٢٣)	تأثير استخدام اللعبة التعليمية حائط الكلمات (WORDWALL) في تعليم المفردات لدي طلبة مدرسة روضة العلوم المتوسطة الإسلامية كارجبلوسو.	يركز على الوسيلة التفاعلية "Wordwall" والمفردات.	يركز على في فعالية "Wordwall" في إتقان المفردات على مستوى مدرسة المتوسطة في الصف السابع.
ج.	ذكي نورالدين (٢٠٢٥)	استخدام التكنولوجيا كأداة تقييم لتحسين مهارة الإستماع في اللغة العربية: تحليل خاصة Maze "Chase في Wordwall" كوسيلة تعليمية تفاعلية لتلاميذ الصف الرابع في مدرسة الابتدائية ٤ الحكومية جومبانج.	يركز على استخدام التكنولوجيا وخاصة منصة "Wordwall" كوسيلة تعليمية تفاعلية لتلاميذ مدرسة الابتدائية ٤ الحكومية جومبانج.	يركز على تطوير وسيلة اللعبة التفاعلية "Wordwall" بشكل عام، بما في ذلك فعاليتها واستخدامها في سياقات تعليمية ومستويات دراسية مختلفة، دون التركيز على إتقان مفردات اللغة العربية.
د.	نيلي عناية (٢٠٢٤)	تطوير وسائل تقييم تعليم تفاعلية قائمة على الألعاب	يركز على استخدام الوسيلة التفاعلية	يركز على تطوير وسيلة تفاعلية قائمة على

		عبر منصة "Wordwall" لتحسين نتائج تعليم تلاميذ الصف الثالث في مدرسة الابتدائية الحكومية ٣ جيمبر.	في مرحلة المدرسة الابتدائية.	الألعاب من خلال منصة "Wordwall" كأداة تقييم لتحسين نتائج تعليم التلاميذ.
هـ. قارى الرزقي (٢٠٢٥)	تأثي التعليم التفاعلي عبر قناة واتساب (WhatsApp) على تعليم المفردات لتلاميذ المدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية الأولى مالانج.	يركّز على التعليم التفاعلي القائم على التكنولوجيا الرقمية وإتقان المفردات.	يركّز على التعليم التفاعلي القائم على عبر قناة واتساب.	

الفصل الثاني

الإطار النظري

المبحث الأول: وسيلة اللعبة التفاعلية

أ. تعريف وسيلة اللعبة التفاعلية

في مصطلح "وسيلة اللعبة التفاعلية"، تشير كلمة "وسيلة" إلى "وسيلة التعليم".^{٢٢} وتُفهم وسيلة التعليم على أنها مزيج بين الأجهزة الصلبة والبرامج؛ أي هي أجهزة مادية مُزوَّدة ببرمجيات.^{٢٣} وبذلك يمكن تعريف وسيلة التعليم بأنها الأدوات مثل الأجهزة الإلكترونية والصور والوسائل التعليمية والكتب وغيرها التي تُستخدم في نقل المحتوى التعليمي إلى التلاميذ.^{٢٤}

وفيما يتعلّق بوسيلة التعليم، فإنها تنقسم إلى نوعين رئيسين: وسيلة التعليم قائمة على التكنولوجيا ووسيلة التعليم غير قائمة على التكنولوجيا.^{٢٥} ويعتمد هذا البحث على وسيلة التعليم القائمة على التكنولوجيا. وفي ظل العصر الحديث المتسارع، أصبحت الاستعانة بالتكنولوجيا أمرًا بالغ الأهمية؛ فقد أدّت دورًا محوريًا في معالجة العديد من التحديات في تعليم اللغة العربية، ولا سيّما في تسهيل العملية التعليمية وتبسيطها.^{٢٦}

وبحسب كليغ (٢٠٠٦)، كما ورد في ودهياسيه ويونيتا، (٢٠٢١)، فإن استخدام التكنولوجيا في التعليم قادرٌ على توفير خبرات تعليمية أكثر معنى من خلال إشراك التلاميذ إشراكًا فعليًا.^{٢٧} كما يؤكّد فيليشيا وأنديان وديان (٢٠١٨)، كما ورد في ودهياسيه ويونيتا، (٢٠٢١) أنّ الاستخدام الملائم لوسيلة التعليم يسهم في زيادة دافعية التلاميذ، ويساعدهم على فهم المادة العلمية بصورة أكثر فاعلية.^{٢٨}

وفي سياق "وسيلة اللعبة التفاعلية"، يرجع مصطلح "اللعبة" إلى الفعل "لعب"، وهو يدلّ على نشاط يُمارَس من أجل المتعة، سواء باستعمال أدوات ترفيهية أو بدونها. وقد تُطلق كلمة "اللعبة" على: (أ) أداة اللعب، (ب) العرض أو التمثيل، (ج) الزينة، أو (د) الفعل

^{٢٢} Soeparno, *Media Pengajaran Bahasa* (Jakarta: Logos, 1987).

^{٢٣} Abdul Wahab Rosyidi, *ACTIVE LERNING dalam* و M. Pd Dra. Umi Machmudah, M.A.

Pembelajaran BAHASA ARAB (UIN-MALANG PRESS, 2008).

^{٢٤} Suci Ramadhanti Febriani, *BAHASA ARAB & WORLD CLASS UNIVERSITY* (UIN و Syaiful Mustofa

Maliki Press (Anggota IKAPI), 2021).

^{٢٥} Febriani. و Mustofa

^{٢٦} Sandra Yunita, "Pengembangan Permainan Interaktif Berbasis و Angger Prima Widhiasih

Teknologi Untuk Anak Usia Dini", *Ceria: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, 10.1

(2021), 1 <<https://doi.org/10.31000/ceria.v10i1.4831>>.

^{٢٧} Yunita. و Widhiasih

الذي يُؤدّي بلا جدية^{٢٨}. كما تُعرّف اللعبة بأنها نشاط يتضمن التفاعل بين التلاميذ، سواءً في إطار التعاون أو التنافس، بهدف تحقيق الأهداف التعليمية المحددة^{٢٩}. وفي اللغة العربية، تُوصف اللعبة بأنها نشاط يتضمن عنصر المتعة وتنمية المهارات اللغوية. ومن ثم، تُعدّ الألعاب التعليمية في تعليم اللغة العربية طريقةً تُحفّز التلاميذ بصورة غير مباشرة^{٣٠}. وفي جوهرها، تُعدّ الألعاب اللغوية أنشطة تهدف إلى اكتساب مهارات لغوية معينة بطريقة ممتعة^{٣١}. كما تمزج الوسيلة التفاعلية في صورتها متعددة الوسيلة بين عناصر متنوعة مثل الصوت والصورة والنص والفيديو والرسوم، وذلك لخلق بيئة تعليم جذابة تُسهم في تعزيز دافعية التلاميذ واستيعابهم^{٣٢}. أمّا مصطلح "التفاعلية" فيُشير إلى عملية اتصال ثنائية أو متعددة الاتجاهات تقع بين عدة مكونات اتصال (أرسيد و فاطمة واتي، ٢٠١٨، كما ورد في كحيانينغتياس ورضوان، ٢٠٢١).^{٣٣} ويُبيّن فيرمينشا أن هذا النوع من الوسيلة يتيح تفاعلاً ثنائياً أو متعددًا من خلال ممارسة المهارات وتقديم التغذية الراجعة حول المادة المقدّمة^{٣٤}. وفي العملية التفاعلية، لا يقتصر الأمر على زيادة مشاركة التلاميذ، بل يوفّر أيضًا مجالًا لتبادل الاستجابات، وتلقّي التغذية الراجعة، وتعديل الأداء وفقًا لاحتياجات التعليم^{٣٥}. ويرتكز التعليم النشط على العملية لا على النتيجة، إذ يركّز على انخراط المتعلم المباشر في تجارب تعليمية ذات معنى تمكّنه من بناء الفهم وتنمية المهارات والتأمل في المعرفة من خلال مراحل تعليمية متكاملة^{٣٦}. وبناءً على ذلك، تُعدّ الألعاب التفاعلية أنشطة منظّمة يشارك فيها عدة

^{٢٨} Rosyidi و Machmudah

^{٢٩} د/ أسماء علي سالم، "الألعاب التعليمية للطفل"، ص ٣ <<https://courses.minia.edu.eg/Attach/10071>> الألعاب التعليمية للطفل - المستوى الرابع - د أسماء علي - محاضرة (١) - pdf.

^{٣٠} Nurul Hanani, *PEMBELAJARAN BAHASA ARAB KONTEMPORER, Konstruksi Metodologis Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Komunikatif - Sosiolinguistik*, 2020.

^{٣١} Rosyidi و Machmudah

^{٣٢} محمد أحمد الصبحي، "نموذج IMDE المقترح لتصميم وتقييم الوسائط المتعددة التفاعلية في ضوء أنماط الإبحار الرقمية في التعليم"، *Journal of Educational and Human Sciences*, 2025, 187–200.

<<https://doi.org/10.33193/JEHS.47.2025.682>>.

^{٣٣} Ridwan Mochamad, "Efektivitas Penerapan Media و Cahyaningtiyas Veranda Putri Pembelajaran Interaktif terhadap Motivasi Siswa di SMKN 2 Buduran Sidoarjo", *Riyadhoh : Jurnal Pendidikan Olahraga*, 4.2 (2021), hlm 87.

^{٣٤} Helmi Kamal, "Tathwir Wasilah Ta'lim al-Lughah al-Arabiyyah al- و Naidin Syamsuddin Tafa'uliyah 'ala Asas al-Lu'bah al-Ta'limiyyah Quizizz fi Madah al-Mubtada' wa al-Khabar li Tullab al-Saff al-'Ashir bi al-Madrasah al-'Aliyah al-Hukumiyyah Palopo", *AL IBRAH: Journal of Arabic Language Education*, 7.1 (2024), 29–41 <<https://doi.org/10.24256/jale.v7i1.5099>>.

^{٣٥} Mochamad و Putri

^{٣٦} Rosyidi و Machmudah

تلاميذ، وتتضمن عناصر التعاون أو التنافس، وتشجع على المشاركة النشطة في حلّ التحديات، مما يوفر خبرات تعليمية ذات معنى ودافعية عالية.^{٣٧}

ب. أهداف وسيلة اللعبة التفاعلية

الهدف الرئيس من استخدام وسائل التعليم القائمة على الألعاب التفاعلية هو ضمان وصول الرسائل أو المعلومات إلى الطلاب واستيعابها بأكبر قدر ممكن من الفاعلية.^{٣٨} فهذا الأسلوب يمكن الطلاب من فهم المادة بشكل أسرع وأسهل دون المرور بمراحل طويلة قد تسبب لهم الملل، ولا سيما في تعليم اللغات الذي يتطلب تدريباً مستمراً لإتقان مهاراتها اللغوية. ونظراً لأن الطلاب غالباً ما يشعرون بالضجر عندما يعتمد التعليم فقط على التكرار والتمارين المتكررة، فإن وجود وسائل التعليم يصبح أمراً بالغ الأهمية لدعم العملية التعليمية وتعزيزها.^{٣٩}

ج. استخدام وسيلة اللعبة التفاعلية

تشير العديد من الدراسات، سواء الدولية أو العربية، إلى أن الوسيلة التعليمية التفاعلية توفر العديد من الفوائد المهمة. فهي تسهم في تنمية القدرات العلمية لدى المتعلمين، وتعزيز مهاراتهم المعرفية، ودعمهم في تحقيق نتائج أكاديمية أعلى (Kamel Verga 2015؛ Oproiu 2015؛ Malik & Rana 2020؛ Troshina وآخرون ٢٠٢١؛ Al-Anzi وآخرون ٢٠٢٠)، كما ورد في أحمد الفواعير وآخرون، (٢٠٢٢).^{٤٠} كما يساعد استخدام الوسيلة التفاعلية في تنمية الدافعية والحماس نحو:

- تنمية القدرات العلمية
- تحسين المهارات المعرفية لدى التلاميذ
- تعزيز التحصيل الأكاديمي للتلاميذ
- تنمية دافعية التلاميذ وحماسهم نحو التعليم
- المساعدة في تحويل دور التلاميذ من متلقين سلبين إلى مشاركين فاعلين
- تعزيز استقلالية التلاميذ وثقتهم بأنفسهم

^{٣٧} سالم.

^{٣٨} Soeparno.

^{٣٩} Rosyidi و Machmudah

^{٤٠} أحمد الفواعير وآخ.، "معوقات استخدام المنصات الإلكترونية التعليمية التفاعلية في تدريس طلبة الحلقة الأولى في سلطنة عُمان من وجهة نظر معلميهم" (4.37, *International Journal of Research and Studies Publishing*, ٢٠٢٢),

<<https://doi.org/10.52133/ijrsp.v4.37.17>>. ٤٩٥-٥١٤

وفي الوقت نفسه، ذكرت الدكتورة نهي (٢٠٢٥) ^{٤١} استخدامها على النحو التالي:

- تشجيع مهارات التفكير النقدي والإبداعي
- المساعدة في تحسين مستوى التحصيل الأكاديمي لدى التلاميذ
- زيادة دافعية التلاميذ نحو التعليم الإسهام في تنمية مهارات التعاون والتواصل بين التلاميذ، مما يعزز القدرات الاجتماعية ويشجع على التفكير الجماعي.

وفقاً (Munawaroh et al. 2020, كما ورد في Mayang Sari & Suyadi, 2024)

ثبت أن عملية التعليم باستخدام الوسيلة التفاعلية تصبح فعّالة للغاية، ويتجلى ذلك في الجوانب التالية: ^{٤٢}

- تعزيز فهم التلاميذ للمفاهيم التي يتم تدريسها
- توفير ميزات تفاعلية متنوعة وجذابة
- جعل عملية التعليم ممتعة وسهلة الفهم
- المساعدة في تلبية أساليب التعليم المختلفة لدى التلاميذ

تشير الدراسات السابقة، كما ورد أعلاه، إلى أن الألعاب التفاعلية تُعد وسيلة تعليمية فعّالة في تحسين جودة كلّ من عملية التعليم ونتائج التلاميذ. ومن خلال استخدام الألعاب التفاعلية، يمكن للتلاميذ فهم المفاهيم التي يتم تدريسها بسهولة أكبر، وزيادة دافعيتهم للتعليم، وتشجيعهم على التفكير النقدي والإبداعي والتعاوني. بالإضافة إلى ذلك، تسهم الألعاب التفاعلية في تعزيز الثقة بالنفس والاستقلالية لدى التلاميذ، وتجعل عملية التعليم أكثر تشويقاً وممتعة، وقابلة للتكيف مع أنماط التعليم المختلفة للتلاميذ.

^{٤١} نهي بنت علي بن محمد الشريف، "التقنيات التفاعلية وأثرها على تعليم العلوم للصفوف الأولى في ظل مهارات القرن الحادي والعشرين"، مجلة العلوم التربوية و الدراسات الإنسانية 48.48, ٢٠٢٥, (٧٦٣-٧٩٢)
<<https://doi.org/10.55074/hesj.vi48.1506>>.

^{٤٢} Suyadi و Bela Mayang Sari, "Permainan Interaktif Sebagai Media Pembelajaran pada Anak Usia ٢٠٤٩-٢٠٥٨", Jurnal Pendidikan Anak, 5.2 (٢٠٢٤ Dini), (١١٦٩-١١٦٩)
<<https://doi.org/https://doi.org/10.62775/edukasia.v5i1.1169>>.

د. مُعَوِّقات وسيلة اللعبة التفاعلية

وفقاً لما ذكره الدكتور أحمد وآخرون (٢٠٢٢)، تُقسَّم المعوقات إلى أربعة مستويات، وهي كما يلي:

(١) يشمل المستوى الأول المعوقات على مستوى المدرسة (مثل توافر البرامج، والأجهزة، والوصول إلى الإنترنت، والكتب).

(٢) يشمل المستوى الثاني المعوقات على مستوى المعلم (مثل الثقة بالنفس، والمعرفة، والمعتقدات، والخبرة، وقلة الفهم، وتحديات التقييم).

(٣) يشمل المستوى الثالث المعوقات على مستوى المنهج الدراسي (المتعلقة بالمحتوى والتقويم).

(٤) يشمل المستوى الرابع المعوقات على مستوى الطالب (مثل المهارات، والمعرفة، والدافعية، والبنية التحتية للتعليم عبر المنصات الإلكترونية، والعزلة عن الزملاء، وضعف خبرة التعليم عن بُعد).^{٤٣}

وبحسب الدراسة التي أجراها موسينغافي وآخرون (٢٠١٥)، كما ورد في الدكتور أحمد وآخرون، (٢٠٢٢)، فإن أبرز المعوقات التي يواجهها المتعلمون هي:

- عدم كفاية وقت الدراسة.
- صعوبة الوصول إلى تكنولوجيا المعلومات والاتصال واستخدامها.
- محدودية التفاعل مع المعلمين.
- نقص المواد التعليمية.^{٤٤}
- ومن العوامل الأخرى التي تُعيق تطبيق التعليم النشط في المدارس ما يلي:
- استمرار هيمنة أساليب التعليم التقليدية.
- قلة خبرة المعلمين وعدم جاهزيتهم لإدارة التعليم النشط. قصر وقت الدراسة وكثرة عدد التلاميذ في الفصول الدراسية.
- زيادة عبء العمل والمسؤوليات الإدارية على المعلمين.
- نقص المرافق والبنية التحتية والموارد التعليمية الداعمة.
- خوف المعلمين من النقد وطول فترة التخطيط والإعداد.
- ضعف ثقة التلاميذ بأنفسهم وانخفاض دافعتهم للتكيف مع أساليب التعليم الحديثة.

^{٣١} الفواعير وأخ.

^{٣٢} الفواعير وأخ.

- عدم ملائمة البيئة الصفية لتطبيق استراتيجيات التعليم النشط.^{٤٥}

وتُشير الدراسات السابقة كما ذكر أعلاه إلى أن المعوقات في تنفيذ الألعاب التفاعلية والتعليم النشط تظهر في مستويات متعددة، تشمل المدرسة والمعلم والمنهج الدراسي والطالب. وتمثل العوامل الرئيسة المؤثرة في هذه التحديات في نقص البنية التحتية والموارد، وضعف معرفة المعلمين وخبرتهم، وانخفاض دافعية ومهارات التلاميذ في استخدام التقنيات التعليمية. بالإضافة إلى ذلك، يُعدّ ضيق وقت الدراسة واستمرار الأساليب التقليدية من أبرز العوائق أمام تحقيق عملية تعليم تفاعلية وفعّالة.

المبحث الثاني: "Wordwall"

أ. تعريف "Wordwall"

تُعدُّ منصة "Wordwall" منصةً تعليميةً عبر الإنترنت تدمج مفهوم التعليم بالألعاب في الأنشطة التعليمية غير القائمة على الألعاب، بهدف تنمية الاهتمام وزيادة دافعية المتعلمين نحو الدراسة.^{٤٦} وبوصفها إحدى منصات التعليم الإلكتروني، تؤدي "Wordwall" وظيفة بيئة تعليمية رقمية تفاعلية تُستخدم لإدارة أنواع مختلفة من المحتوى التعليمي.^{٤٧} ومن خلال ما توفره من ميزات متعددة، تهدف هذه المنصة إلى تقديم أدوات تقنية تُساهم في تعزيز التواصل والتعاون والتفاعل بين التلاميذ، وزملائهم، والمعلمين، والمحتوى التعليمي، وواجهة المستخدم بشكل متكامل.

وفي تطبيقها العملي، تُعدُّ "Wordwall" وسيلة تعليمية تفاعلية على شكل ألعاب يمكن الوصول إليها بسهولة عبر الإنترنت من خلال موقع Wordwall.net، حيث تتميز بواجهة جذابة ومتنوعة.^{٤٨} وتوفر هذه التطبيقات الرقمية المعتمدة على الشبكة مجموعة من

^{٣٣} روضة محمد السيد على وآخ., "استراتيجيات التعليم النشط ودورها في تدريس قواعد النحو العربي لطلاب المرحلة الإعدادية", "البحوث التطبيقية في العلوم والانسانيات" 2.1, ٢٠٢٥, (١-٢٧) <<https://doi.org/10.21608/aash.2025.452478>>.

^{٣٤} Hamza Alshenqeeti, "International Journal of Linguistics, و Mohammed Siddique Kadwa Literature and Translation (IJLLT) The Impact of Students' Proficiency in English on Science Courses in a Foundation Year Program", *International Journal of Linguistics, Literature and Translation (IJLLT)*, 3.11 (٢٠٢٠, <<https://doi.org/10.32996/ijllt>>. ٦٧-٥٥), (Words) مشاعل آل كدم, "توظيف الألعاب اللغوية الإلكترونية التفاعلية في تعليم العربية لغة ثانية، منصة جدار الكلمات (wall Platform) أنموذجاً", حولية كلية اللغة العربية بجرجا) 28.1, ٢٠٢٤, (٢٨٠-٣١٥) <<https://doi.org/10.21608/bfag.2024.281865.1480>>.

^{٣٦} Hoirul Anam, "The Implementation of "wordwall" web-based و Fera Andriani Djakfar Musthafa games as instructional media to improve Arabic vocabulary mastery of 8th grade students at SMP

الألعاب والاختبارات التي تمكّن المعلمين من تقييم فهم التلاميذ للمحتوى التعليمي مباشرةً من خلال أنشطة ممتعة. كما تتيح "Wordwall" للمعلمين تصميم أنشطة تفاعلية متنوعة مثل الاختبارات، والألغاز، وتمارين مطابقة الكلمات، مما يجعل عملية التعليم أكثر تنوعاً ومتعة للتلاميذ.^{٤٩}

وعلاوة على ذلك، توفر هذه المنصة العديد من القوالب الجاهزة لألعاب اللغة التي يمكن استخدامها لدعم التدريبات والأنشطة التعليمية في اللغة العربية للمتعلمين غير الناطقين بها.^{٥٠} ومن خلال استخدام "Wordwall"، تصبح بيئة التعليم أكثر جاذبية وتفاعلاً وفعالية في تنمية مهارات اللغة لدى التلاميذ، كما تساهم في تعزيز دافعيتهم نحو التعليم بشكل أكبر.

ب. الإستخدام والمزايا اللعبة التفاعلية "Wordwall"

كما ذكر سابقاً، تُعدّ اللعبة التفاعلية "Wordwall" لعبةً تفاعليةً تُقدّم العديد من الوظائف، من بينها:

- جعل الأنشطة التعليمية أكثر تفاعلاً، مثل الاختبارات القصيرة، والألغاز، وتمارين مطابقة الكلمات.
- دعم التعليم الذاتي وفقاً لسرعة كل طالب (التعليم الذاتي الإيقاعي).
- تقديم تغذية راجعة فورية تساعد التلاميذ على التعرّف إلى أخطائهم وتصحيحها.
- منع تكرار الأخطاء المتجدّرة (الأخطاء المتحدّرة) من خلال التصحيح التلقائي والتدريب المتكرر.
- تسهيل العمل الجماعي في الأنشطة الجماعية مما يعزّز التفاعل والمشاركة بين التلاميذ.
- تحسين قدرة التلاميذ على تذكّر المفردات وتطبيقها بشكل أكثر فعالية مقارنةً بالطرق التقليدية.^{٥١}

1.1 (Nurul Huda Modung", *Aqlamuna: Journal of Educational Studies*, 1.1 (٢٠٢٣, ١٥٦-١٦٦
<<https://doi.org/10.58223/aqlamuna.v1i1.238>>.

Tô Vũ Lê Ngân, "Investigating the effectiveness of implementing the و Phạm Thị Trúc Như^{٣٧} Wordwall platform in teaching vocabulary to non-English majored students at NTTU", *Journal of Science and Technology*, 8.5 (٢٠٢٥, ٦٠-٦٦, <<https://doi.org/10.55401/xmf3jk03>>.^{٣٨} آل كدم.

Ngân. و Như^{٣٩}

كما أنّ “Wordwall” تمتلك عدداً من المزايا الأخرى، منها:

- يصبح التلاميذ أكثر حماساً في المشاركة في الألعاب.
 - يجعل عملية التعليم أكثر متعة.
 - يزيد من دافعية التلاميذ لتعليم اللغة العربية.^{٥٢}
- بالإضافة إلى ذلك، توفر “Wordwall” مزايا أخرى عديدة، منها:
- تفاعلية وجاذبة من خلال التعليم القائم على الألعاب.
 - سهولة الاستخدام ويمكن الوصول إليها من مختلف الأجهزة (Android، iOS، Windows).
 - تُسهم في تنمية مهارات اللغة لدى التلاميذ (القراءة، الكتابة، والاستماع، والمحادثة).
 - تدعم مختلف مستويات القدرات بين التلاميذ في الصف الواحد.
 - تُسهّل على المعلمين إنشاء الأنشطة التعليمية وتخصيصها ومشاركتها بسهولة.
 - تحتوي على مجموعة واسعة من قوالب الألعاب التي يمكن استخدامها بشكل فردي أو جماعي.
 - تدعم لغات متعددة، بما في ذلك اللغة العربية، لتسهيل الاستخدام.
 - تُمكن من التعاون وتبادل الأنشطة بين المعلمين والتلاميذ عبر الإنترنت.^{٥٣}

ج. العيوب “Wordwall”

بالإضافة إلى العديد من المزايا والاستخدامات التي تقدمها هذه المنصة، فإن

“Wordwall” تمتلك أيضاً عدة نقاط ضعف، من بينها:

- (١) يتغير خط اللغة العربية أحياناً بشكل مفاجئ، مما يجعل الحروف غير واضحة للتلاميذ.
- (٢) قد يختلف عرض اللعبة عن المفهوم الأصلي الذي صممه المعلم.
- (٣) تتطلب اتصالاً ثابتاً بالإنترنت ووقتاً طويلاً عبر الإنترنت، مما يؤدي إلى استهلاك كبير لحزمة البيانات.
- (٤) يصعب استخدام قالب البحث عن الكلمات لأن الخط العربي ليس واضحاً مثل الحروف اللاتينية.

^{٥٢} Anam. و Musthafa, Djakfar,

^{٥٣} آل كدم.

٥) يواجه التلاميذ صعوبة في مطابقة الكلمات مع الصور المتوفرة.^{٥٤}
ووفقاً (Erin Aprilia et al. (2025)، فإن من بين نقاط الضعف في منصة
"Wordwall" ما يلي:

- تستغرق وقتاً طويلاً نسبياً. قد يؤدي حماس التلاميذ الشديد تجاه ألعاب "Wordwall" إلى صعوبة في ضبط النظام داخل الصف.
- الوسيلة المستخدمة في تطبيق "Wordwall" ليست عملية بما فيه الكفاية. يمكن أن تتلف بسهولة إذا لم يشرف عليها المعلم.
- قد يشعر التلاميذ بالملل عند استخدام نوع واحد من الخصائص بشكل متكرر.
- تعتمد فقط على حاسة البصر (المريئية) في تطبيقها.
- يمكن أن يضيع الكثير من الوقت أثناء عملية التعليم باستخدام هذه الوسيلة.^{٥٥}

د. خطوات الاستخدام "Wordwall"

تجدر الإشارة إلى أن هذه المنصة تتطلب من المعلم اتباع بعض الخطوات البسيطة كما هو موضح في الموقع الرسمي:

- ١) أولاً: تسجيل الدخول إلى المنصة باستخدام إحدى طرق الدخول المتاحة والتي يراها المعلم الأنسب له؛ فجميع الطرق المقدمة سهلة وعملية الاستخدام.
- ٢) ثانياً: اختيار قالب مناسب من بين القوالب المختلفة المتوفرة في المنصة لاستخدامه في التدريبات اللغوية.
- ٣) ثالثاً: إدخال المحتوى التعليمي. وبعد ذلك، إذا رغب المعلم في طباعة اللعبة لغرض معين، فيمكنه القيام بذلك.

لإنتاج لعبة لغوية تتميز بجودة ودقة عاليتين، يُنصح بأن يُعدّ المعلم مسبقاً المواد التعليمية والصور والأصوات المطلوبة للأنشطة اللغوية قبل تنفيذ الخطوات السابقة، حتى يتم إدراجها بسهولة وفعالية في ألعاب المنصة لتحقيق أهداف التعليم اللغوي التفاعلي.^{٥٦}

^{٥٢} Anam. و Musthafa, Djakfar,

^{٥٣} Erin Aprilia, "Inovasi Media Pembelajaran Melalui Halaman Web Wordwall Untuk

(1, 2020), ٢٥-١٩)

<<http://jurnalpelitanegribelantaraya.com/index.php/rengas/article/view/147>>.

^{٥٤} آل كدم.

المبحث الثالث: تعليم المفردات

أ. تعريف تعليم المفردات

تعد التعليم عملية ومنهجاً مخططاً يهدف إلى تنمية اهتمام المتعلمين ومشاركتهم الفاعلة في الأنشطة التعليمية. ومن الناحية الاصطلاحية، يمكن فهم التعليم على أنه عملية نقل المعرفة والمهارات والمعلومات والخبرات من المعلم إلى المتعلم من خلال تفاعل موجه ومنظم. ويرى خالد بن حامد الحازمي أن التعليم يركز على أنشطة التكرار والتعزيز التي يمكن أن تحدث أثراً إيجابياً في نفس المتعلم. بينما يوضح عبد العليم إبراهيم أن التعليم هو شكل من أشكال الخبرة الحياتية التي تتأسس وتتطور وتنضج بناءً على مبادئ علمية محددة. وبناءً على ذلك، فإن التعليم ليس نشاطاً عشوائياً أو غير منظم، بل هو عملية علمية منظمة تهدف إلى تنمية قدرات التلاميذ على نحو أمثل.^{٥٧}

أما المفردات فهي مجموعة من الكلمات أو الثروة اللفظية المعروفة في لغة معينة. وتُعدُّ المفردات عنصراً أساسياً في أي لغة، إذ من خلال إتقانها يتمكن الفرد من الفهم والتعبير ونقل المعاني بدقة.^{٥٨} وكلما ازدادت حصيلة الفرد من المفردات، اتسعت قدرته على التواصل وفهم النصوص الشفوية والكتابية على حدٍ سواء. لذلك، يُعدُّ إتقان المفردات الأساس الرئيس لتحقيق تعليم لغوي فعال.

كما تُعدُّ المفردات مكوناً رئيساً في اللغة، ولها دور محوري في تطوير قدرات التلاميذ اللغوية عبر مختلف المهارات. ولا تقتصر وظيفة المفردات على كونها مجموعة من الكلمات المعروفة، بل تُعدُّ وسيلة لتدريب مهارات الاستماع والمحادثة والقراءة والكتابة بشكلٍ متكامل.^{٥٩} ومن خلال إتقان المفردات إتقاناً كافياً، يستطيع المتعلم أن يطور التفكير النقدي والإبداعي في استخدام اللغة بما يتناسب مع السياق. ومن ثمَّ، فإن التعليم اللغوي الفعال يجعل من إتقان المفردات محوراً رئيساً في عملية تنمية المهارات اللغوية.

^{٥٥} Acep Hermawan و "Ghisni Kautsar، تعليم المفردات باستخدام الصور والنماذج الإستقرائية لترقية قدرة التلاميذ على الإنشاء الموجه) 3.1، *Kalamuna: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Kebahasaaraban*, ٢٠٢٢، (٦٣-٨٠ <<https://doi.org/10.52593/klm.03.1.04>>

^{٥٦} Isop Syafei و "Mefta Rahmat Fauzi، وسيلة بطاقة تصنيف الكلمات لترقية ميول التلاميذ في تعليم المفردات) 4.2، *Kalamuna: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Kebahasaaraban*, ٢٠٢٣، (١٨٨-١٧١) <<https://doi.org/10.52593/klm.04.2.05>>

^{٥٧} Muhammad Sultan Ali Al-Sultan و "Ayman Sabry Daif-Allah، أثر استخدام استراتيجية لعب الأدوار على تنمية المفردات لدى طلاب المستوى المبتدئ في وحدة تعليم اللغة العربية لغير الناطقين بها في جامعة القصيم: *Dirasat: Human and Social Sciences*, ٢٠٢٤، (٤٨١-٤٩٨) <<https://doi.org/10.35516/hum.v51i3.3581>>

تنقسم المفردات نفسها إلى قسمين:

١. الكلمات المفردة ذات المعنى الكامل، وتشمل الأسماء والأفعال والظروف والضمائر، مثل: قلم، شرب، أمام، وقت، هو ونحوها. غير أن الأسماء لا تشمل أسماء الأشخاص أو الدول أو الأطعمة مثل: محمود، سارة، إسبانيا، بيتزا وغيرها.
٢. التعبيرات الاصطلاحية (مجموعة كلمات)، وهي مجموعة من الكلمات التي تحمل معنى يختلف عن المعاني المعجمية لكلماتها المفردة، سواء كانت كلمات مفردة أو مركبة. وينشأ هذا المعنى نتيجة اتفاق جماعة لغوية على دلالة خاصة لمجموعة من الكلمات المترابطة.^{٦٠}

وتدلّ هذه القسمة على أن إتقان المفردات (المفردات - المفردات) لا يقتصر على حفظ الكلمات المفردة، بل يشمل أيضاً فهم المعاني السياقية التي تُستعمل في التواصل اللغوي اليومي.

أما تعريف تعليم المفردات فهو توجيه التلاميذ إلى امتلاك القدرة على نطق الحروف داخل الكلمات نطقاً صحيحاً، وفهم معانيها، ومعرفة طرائق اشتقاقها، واستخدامها في التراكيب اللغوية السليمة، واختيار الكلمة المناسبة بحسب السياق.^{٦١} ويهدف تعليم المفردات إلى مساعدة التلاميذ على استخدام اللغة استخداماً تواصلياً ذا معنى. وفي التطبيق العملي، لا يركّز هذا التعليم على الحفظ فقط، بل يشمل توظيف الكلمات في مواقف حياتية حقيقية من خلال التمارين والسياقات والأنشطة التفاعلية. ومن ثَمَّ، يُعَدُّ تعليم المفردات (المفردات) أحد المكونات الأساسية في تنمية المهارات اللغوية العربية بشكلٍ شامل.

^{٤٨} Ayman. و Al-Sultan Ali Muhammad Sultan

^{٤٩} Muhammad Misbahuddin و "Fadlan Fahamsyah، فعالية استخدام الصور في تعليم المفردات لتنمية مهارة الكلام لدى تلاميذ الفصل الثاني في المدرسة الابتدائية فرمة سنة سيدوارجوا جاوى الشرقية *Thalaqah : Journal of Arabic Education and Literature*, 1.1 (٢٠٢٣)، (٨٩-١١٥). <<https://doi.org/10.54214/thalaqah.Vol1.Iss1.666>>

ب. أهمية تعليم المفردات

يُعَدُّ تعليم المفردات مطلبًا أساسيًا في تعليم اللغة العربية، إذ إن جوهر أيِّ لغة هو في الأساس مجموعة من المفردات التي تُكوِّن المعنى. ولا يمكن للمرء أن يفهم لغةً ما دون معرفة معاني مفرداتها أولاً. كما أن امتلاك حصيلة واسعة من المفردات يُسهِّل على التلاميذ تعليم اللغة العربية من حيث الفهم والاستخدام معًا. ولذلك يصبح تعليم المفردات ضرورة ملحة، لما للمفردات من دور محوري في نجاح عملية تعليم اللغة.^{٦٢}

وباعتبارها عنصراً رئيساً من عناصر اللغة، تؤدِّي المفردات دوراً مهماً في تنمية الكفاءة اللغوية لدى التلاميذ. فامتلاك مفردات جيِّدة يؤثِّر مباشرةً في تحسين الكفاية اللغوية، ولا سيما عند متعلِّمي اللغة العربية بوصفها لغةً ثانية. ومن خلال المفردات يستطيع التلاميذ التعبير عن الأفكار، ونقل المعلومات، وفهم أشكال الاتصال المختلفة، سواء الشفوية أو الكتابية. ومن ثمَّ يُعَدُّ تعليم المفردات أساساً لاكتساب جميع المهارات اللغوية، مثل الاستماع، والتحدث، والقراءة، والكتابة، والترجمة؛ وهي مهارات لا يمكن إتقانها دون حصيلة كافية من المفردات.^{٦٣}

ويتفق خبراء تعليم اللغات الثانية على أن تعليم المفردات قضية جوهرية، وجزء أساسي لا ينفصل عن عملية اكتساب اللغة الثانية.^{٦٤} وتشير هذه المعادلة إلى أن المفردات تمثِّل محوراً رئيساً في نجاح تعليم اللغة، إذ إن امتلاك حصيلة مفردات كافية يمكِّن التلاميذ من الفهم، والإنتاج، وتطوير مهاراتهم اللغوية بفاعلية.

ج. أهداف تعليم المفردات

في تعليم اللغة العربية لغير الناطقين بها، يُعَدُّ إتقان المفردات محوراً مهماً لأنه يحدد قدرة المتعلِّمين على التواصل، وفهم النصوص، وإنتاج الجمل الصحيحة. وتُمثِّل المفردات الكافية دعامة أساسية لمهارات التحدث والقراءة والكتابة؛ ولذلك تتطلب المعرفة اللغوية الغنية والمنتجة والمناسبة للسياق عناية خاصة. ومن ثمَّ فإنَّ تحسين إتقان المفردات وتعميقه

^{٦٢} Ahmad Mujib و "Ahmad Bashori، تطوير مادة تعليم المفردات لبرنامج "صباح اللغة" على أساس النظرية السلوكية لطلبة معهد الجامعة 1.2، TSAQOFIYA : Jurusan Pendidikan Bahasa Arab IAIN Ponorogo، (٢٠٢٠)، ١٩-٣٣ <<https://doi.org/10.21154/tsaqofiya.v2i1.11>>.

^{٦٣} Ayman و Al-Sultan Ali Muhammad Sultan

^{٦٤} "Aan Muhammady، أهمية المفردات في تعليم مهارات اللغة الأربع 'ARABIYYA: JURNAL STUDI BAHASA ARAB، 10.1 (٢٠٢١)، ١١٥-١٣٠ <<https://doi.org/10.47498/arabiyya.v10i1.538>>.

يحتاج إلى اهتمام واضح في عملية التعليم والتعلم حتى تتطور الكفاءة اللغوية للمتعلمين بصورة مثلى.^{٦٥}

وفي هذا السياق، تُعدّ زيادة المفردات عنصراً جوهرياً في تعزيز قدرة المتعلمين على فهم اللغة العربية. ويتعلم التلاميذ مفردات جديدة بوصفها مادة دراسية مستقلة، كما يُنظر إلى عملية اكتساب المفردات على أنها نشاط تربوي وجذاب. وبناءً على ذلك، يحتاج المعلمون إلى اعتماد طرائق تعليمية مناسبة تمكّن التلاميذ من اكتساب المفردات التي يحتاجونها بالفعل في تعليم اللغة العربية.

وانطلاقاً من الشرح السابق، يمكن القول إن الهدف الرئيس من تعليم المفردات هو تزويد المتعلمين بالمعرفة الخاصة بالمفردات المحددة، وتدريبهم على استخدامها شفهيًا وكتابيًا. كما أن أهداف تعليم المفردات لا تقتصر على تعليم نطق حروفها أو فهم معانيها بشكل منفصل، بل تشمل أيضاً القدرة على استخدامها في عمليات الاشتقاق، وتركيبها تركيباً صحيحاً في البنية اللغوية.^{٦٦}

^{٦٥} Kautsar Ghisni و Hermawan

^{٦٦} د. سليمان يوسف و د. سعيد محمود موسى عبد الحميد، "مشكلات تعليم المفردات للناطقين بغير العربية (دراسة تطبيقية على المعاهد المتخصصة بالملكة العربية السعودية)", "مجلة اللغة العربية وادابها 1.39, (٢٠٢٤), ١١٠-١٥١ <<https://doi.org/10.36318/jall/2024/v1.i39.14377>>.

الفصل الثالث

منهجية البحث

أ. مدخل البحث ونوعه

المدخل البحثي الذي استخدمته الباحثة في هذه الدراسة هو المدخل الكمي. يشمل المدخل الكمي إعداد مقترح البحث، وصياغة الفرضيات، وتطبيق الإجراءات المنهجية، والعمل الميداني، وتحليل البيانات، واستخلاص النتائج اعتمادًا على القياسات والصياغات الرياضية والبيانات الرقمية القابلة للقياس.^{٦٧} وتستخدم الباحثة المدخل الكمي لتحديد مدى تأثير المتغير Y على المتغير X.

أما نوع البحث المستخدم فهو البحث التجريبي. تعد المنهجية التجريبية طريقة منهجية لبناء العلاقات التي تُظهر الظواهر والسببية. ويُعدّ البحث التجريبي من المناهج الأساسية في البحث الكمي.^{٦٨} وتصنّف هذه الدراسة ضمن تصميم البحث شبه التجريبي (Quasi-Experimental Design)، لأن شروط التجربة الكاملة لا تُنفذ فيها عشوائيًا كما هو الحال في التجارب الحقيقية.^{٦٩}

أما المنهج المطبق في هذه الدراسة فهو تصميم المجموعتين غير المتكافئتين (Non-Equivalent Control Group Design). وهذا يعني أن الباحثة قامت بتقسيم المشاركين إلى فصل تجريبي وفصل ضابط، إلا أن توزيعهم لم يكن عشوائيًا بالكامل. تلقى الفصل التجريبي المعالجة باستخدام لعبة التفاعلية "Wordwall"، بينما لم يتلقَ الفصل الضابط هذه الوسيلة.^{٧٠}

قامت الباحثة بعد ذلك بقياس النتائج من خلال الاختبار القبلي (pretest) (قبل المعالجة) والاختبار البعدي (posttest) (بعد المعالجة) لتحليل التغيّرات.^{٧١} وكان الهدف من

^{٦٧} Amruddin وآخ، *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, PENERBIT PRADINA PUSTAKA, Juni 2022 (PENERBIT PRADINA PUSTAKA, 2022) <[https://repository.umb.ac.id/59/1/BUKU METODOLOGI PENELITIAN Kuantitatif _ANOVA.pdf](https://repository.umb.ac.id/59/1/BUKU%20METODOLOGI%20PENELITIAN%20KUANTITATIF%20ANOVA.pdf)>.

^{٦٨} Gisela Anantasia و Sulastri Rini Rindrayani, "Metodologi Penelitian Quasi Eksperimen", *ADIBA : JOURNAL OF EDUCATION*, 5.2 (٢٠٢٥), ١٨٤, <<https://adisampublisher.org/index.php/adiba/article/view/1042>>.

^{٦٩} Gisela Anantasia و Sulastri Rini Rindrayani, "Desain Kuasi Eksperimen Dalam Pendidikan: Literatur Review", *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8.3 (٢٠٢٢), ٢٤٨٠, <<https://doi.org/10.58258/jime.v8i3.3800>>.

^{٧١} T Dicky Hastjarjo, "Rancangan Eksperimen-Kuasi", *Buletin Psikologi*, 27.2 (٢٠١٩), ١٨٩-١٩٠, <<https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.38619>>.

إجراء الاختبار القبلي (*pretest*) هو معرفة حالة المجموعة قبل إعطاء المعالجة. وبعد تنفيذ المعالجة، أُجري الاختبار البعدي (*posttest*) لمعرفة حالة المجموعة بعد تلقي المعالجة.

ب. متغيرات الباحث

وفقاً Prof. Dr. Sugiyono^{٧٢}، فإن متغير البحث هو سمة أو خاصية أو قيمة لشخص أو موضوع أو نشاط يمتلك درجة معينة من التباين، ويقوم الباحث بتحديدته لدراسته ثم استخلاص النتائج منه. يوجد في هذه الدراسة متغيران مستخدمان، وهما المتغير المستقل والمتغير التابع. المتغير المستقل، والذي يُرمز له بالحرف (X)، هو اللعبة التفاعلية "Wordwall". أما المتغير التابع، والذي يُرمز له بالحرف (Y)، فهو تعليم المفردات. وبذلك، فإن العلاقة بين هذين المتغيرين تتمثل في أن استخدام وسيلة اللعبة التفاعلية "Wordwall" (X)، يؤثر في تحسين الإتقان المفردات لتلاميذ (Y) وكلما كان وسيلة اللعبة التفاعلية "Wordwall" أكثر فعالية في عملية التعليم، ازدادت قدرة التلاميذ على إتقان المفردات في اللغة العربية.

ج. مجتمع البحث وعينته ومعانيته

١. مجتمع البحث

وفقاً Prof. Dr. Sugiyono^{٧٣}، فإن المجتمع هو جميع الأشياء أو الأفراد الذين يمتلكون خصائص وصفات معينة يحددها الباحث بوصفها محوراً للدراسة، وبالتالي فهو لا يشمل العدد فحسب، بل يشمل أيضاً جميع الصفات والسمات الكامنة فيه. ويتكوّن مجتمع هذا البحث من جميع تلاميذ الصف الخامس في المدرسة الابتدائية ٤ الإسلامية الحكومية جومبانج للعام الدراسي ٢٠٢٥/٢٠٢٦، والبالغ عددهم ٢١٦ طالباً (٩٦ طالبة و ١٢٠ طالباً). بناءً على نتائج التنسيق مع معلم اللغة العربية، فإن جميع صفوف الصف الخامس تمتلك خصائص متشابهة نسبياً من حيث القدرة الأكاديمية والمناهج الدراسية وعملية التعليم. لذلك تُعدّ هذه العينة متجانسة، لعدم وجود صفوف متفوقة أو صفوف تختلف قدراتها بشكل ملحوظ.^{٧٤} ويمكن الاطلاع على بيانات التلاميذ في الجدول المفصّل أدناه:

^{٧٢} Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*, ٢٠٢٠.
^{٧٣} Sugiyono.

^{٧٤} ملاحظة مدرسة الابتدائية ٤ الحكومية بجومبانج، ١٢ مارس ٢٠٢٥ م.

جدول ٣,١ تفاصيل المجتمع.

المجموع	مجتمع		الفصل
	المرأة	الرجل	
٣٦	—	٣٦	V.Ar-Rahman
٣٥	—	٣٥	V.Ar-Rahim
٣٥	—	٣٥	V.Al-Malik
٣٧	٢٣	١٤	V.Al-Quds
٣٦	٣٦	—	V.As-Salam
٣٧	٣٧	—	V.Al-Mu'min
٢١٦	الإجمالي		

مصدر البيانات: الإدارة المدرسية بالمدرسة الابتدائية ٤ الإسلامية الحكومية جومبانج.

١. عينة البحث ومعاينته

كما هو معلوم، تُعدّ العينة جزءاً مُمثلاً يُختار ليمثل المجتمع في البحث العلمي.^{٧٥} وقد استخدم الباحث العينة القصدية (Purposive Sampling)، حيث اختار الباحث فصولاً محددة بشكل متعمد بناءً على الاعتبارات الآتية:

١. مستوى القدرة العامة لجميع تلاميذ الصف الخامس (المجتمع)، حيث وُجدت فِصلان يمتلكان قدرات يمكن القول إنها متقاربة نسبياً، وخاصة في تعليم مفردات اللغة العربية؛

٢. توافق الجدول الدراسي (مثل إمكانية تنفيذ البحث في اليوم نفسه)؛

٣. الحصول على الإذن من معلّم المادة في تلك الفصول.

أما الفصول التي اعتمدت كعينة للبحث فهي: فصل V. Al-Mu'min (بوصفه الفصل التجريبي)، وفصل V. As-Salam (بوصفه الفصل الضابط)، وبلغ العدد الإجمالي للعينة ٧١ طالباً (بواقع ٣٦ طالباً في فصل القدوس، و٣٧ طالباً في فصل السلام). وأما

^{٧٥} Amruddin وآخ.

تقنية أخذ العينة المستخدمة فهي العينة العنقودية (Cluster Sampling)، لأن العينة أُخذت على شكل فصول كاملة، لا على مستوى الأفراد.

د. البيانات ومصادرها

وفقاً Prof. Dr. Sugiyono^{٧٦} فإن مصادر بيانات البحث تتكون من البيانات الأولية والبيانات الثانوية. وتنقسم البيانات التي تُجمع من أجل البحث إلى فئتين: البيانات الأولية، وهي البيانات التي يجمعها الباحث مباشرة من الميدان، والبيانات الثانوية، وهي البيانات التي تُستمد من مصادر أخرى. وتشمل البيانات التي تم الحصول عليها في هذا البحث ما يأتي:

جدول ٣,٢ البيانات الأولية والبيانات الثانوية.

الرقم	أسئلة البحث		البيانات	
			الأولية	الثانوية
١.	كيف استخدام وسيلة اللعبة التفاعلية "Wordwall" في تعليم المفردات لتلاميذ المدرسة الابتدائية ٤ الإسلامية الحكومية جومبانج.		عملية تعليم المفردات باستخدام وسيلة اللعبة التفاعلية "Wordwall" (في شكل الملاحظة).	التوثيق على شكل الصور في الفصل (في استخدام وسيلة اللعبة التفاعلية "Wordwall").
٢.	كيف آراء التلاميذ عن استخدام وسيلة اللعبة التفاعلية "Wordwall" في تعليم المفردات لتلاميذ المدرسة الابتدائية ٤ الإسلامية الحكومية جومبانج.		الاستبانات التي يتم توزيعها على التلاميذ في الفصل التجريبي.	—
٣.	ما تأثير استخدام وسيلة اللعبة التفاعلية "Wordwall" في تعليم المفردات لتلاميذ المدرسة الابتدائية ٤ الإسلامية الحكومية جومبانج.		كفاءة التلاميذ (بالاختبار pretest & posttest).	الوثائق على شكل نتائج الاختبار (pretest & posttest).

^{٧٦} Sugiyono.

هـ. أسلوب جمع البيانات وأدواته

تشمل تقنيات جمع البيانات المستخدمة في هذه الدراسة ما يلي:

١. الملاحظة

أُجريت الملاحظة لمتابعة سير عملية التعليم في الصف التجريبي أثناء استخدام وسيلة اللعبة التفاعلية "Wordwall". وتم تنفيذ الملاحظة مباشرة باستخدام استمارة ملاحظة نشاط التلاميذ، والتي تحتوي على مؤشرات مشاركة التلاميذ، مثل:

(١) نشاط التلاميذ في المشاركة في اللعبة،

(٢) استجابة التلاميذ للتعليمات،

(٣) حماس التلاميذ،

(٤) مشاركة التلاميذ في الإجابة أو حل الأسئلة في اللعبة التفاعلية "Wordwall".

وتهدف هذه الملاحظة إلى دعم بيانات الاختبار وتقوية الوصف المتعلق بكيفية تطبيق اللعبة التفاعلية "Wordwall" وكيفية استجابة التلاميذ لها.

٢. الاستبانة

استخدم الاستبيان لجمع البيانات حول استجابة التلاميذ لاستخدام وسيلة اللعبة التفاعلية "Wordwall" في تعليم المفردات. وقد قُدم الاستبيان للصف التجريبي بعد انتهاء عملية التعليم. واستخدم في هذا الاستبيان مقياس *Likert* (١-٤)، والذي قاس ما يلي:

أ. مدى ملاءمة اللعبة التفاعلية "Wordwall".

ب. جاذبية العرض.

ج. سهولة الاستخدام.

د. مدى الفائدة في تعليم المفردات.

هـ. رضا التلاميذ بعد استخدام وسيلة اللعبة التفاعلية "Wordwall".

ويهدف هذا الاستبيان إلى معرفة مدى قدرة استخدام وسيلة اللعبة التفاعلية "Wordwall" على توفير تجربة تعليم أكثر متعة ومساعدة التلاميذ على فهم المفردات بشكل أفضل.

٣. الاختبار (Pretest and Posttest)

استخدم الاختبارات للحصول على بيانات حول مدى إتقان التلاميذ للمفردات قبل وبعد المعالجة (التطبيق) باستخدام وسيلة اللعبة التفاعلية "Wordwall". وتتكون الاختبارات من:

أ. الاختبار القبلي (pretest)

أُعطى الاختبار القبلي (pretest) لكلا الصفين، وهما الصف التجريبي والصف الضابط، قبل تنفيذ المعالجة. ويهدف هذا الاختبار إلى معرفة القدرة الأولية للتلاميذ في إتقان المفردات، والتأكد من أن الظروف الأولية لكلا الصفين متقاربة نسبيًا.

ب. الاختبار البعدي (posttest)

أُعطى الاختبار البعدي (posttest) بعد انتهاء عملية التعليم في كلا الصفين التجريبي والضابط. ويهدف هذا الاختبار إلى معرفة الفروق في نتائج التعليم بعد: - حصول الصف التجريبي على التعليم باستخدام وسيلة اللعبة التفاعلية "Wordwall".

- حصول الصف الضابط على التعليم التقليدي.
- ثم تحليل نتائج الاختبار القبلي (pretest) والاختبار البعدي (posttest) لمعرفة تأثير اللعبة التفاعلية "Wordwall" في تعليم المفردات.

وتتضمن أدوات البحث المستخدمة في جمع البيانات ما يأتي:

١. أدوات الملاحظة

الملاحظة هي أسلوب من أساليب التقييم يتم من خلال فحص المعطيات بدقة وبشكلٍ منظم^{٧٧}. وفي هذه البحث بجمع المعلومات حول تأثير استخدام وسيلة اللعبة التفاعلية "Wordwall" في تعليم المفردات. استخدم الباحث استمارة الملاحظة في هذا البحث كأحدى أدوات البحث. وتهدف استمارة الملاحظة إلى ما يأتي:

١. ملاحظة عملية التعليم مباشرة في كلٍّ من الفصل التجريبي والفصل الضابط.
٢. تقييم مستوى نشاط التلاميذ، وانتباههم، ودافعيتهم، واستجاباتهم أثناء استخدام وسيلة اللعبة التفاعلية "Wordwall".

^{٧٧} Syaiful Anwar, *METODOLOGI PENGAJARAN AGAMA DAN BAHASA ARAB* (Jakarta: Tayar Yusuf PT RajaGrafindo Persada, 1995).

٣. أن تكون بيانات مساندة لتعزيز نتائج الاختبارات والاستبيانات.
٤. المساعدة في التأكد من تنفيذ المعالجة (التطبيق) وفق تصميم البحث.
- توثيق الفروق في الأنشطة التعليمية قبل وبعد استخدام وسيلة اللعبة التفاعلية "Wordwall".
٢. أدوات الاستبانة

الاستبانة هي نوع من الاختبارات التي تتكون من قائمة أسئلة تُوجّه إلى المجيبين حول حالتهم الشخصية، وتجاربهم، ومعارفهم، ومواقفهم، وآرائهم حول أمر^{٧٨}. وتهدف البيانات المستمدة من هذا الاستبيان إلى قياس آراء الطلبة بعد تلقّيهم المعالجة التعليمية باستخدام وسيلة اللعبة التفاعلية "Wordwall". ويستخدم الاستبيان مقياس *Likert* مع قائمة فحص (*Checklist*). وقد اختير مقياس *Likert* من ١-٤ لتجنب الانحياز نحو الإجابة الحيادية، ودفع المبحوثين إلى اتخاذ موقف، وتوضيح اتجاهات الإجابات، إضافة إلى إنتاج بيانات أكثر دقة. ويستخدم مقياس *Likert* لقياس المواقف والآراء والإدراك لدى الفرد أو المجموعة^{٧٩}. ويُعطى هذا الاستبيان للتلاميذ لتقييم تأثير استخدام وسيلة اللعبة التفاعلية "Wordwall" في تعليم المفردات لتلاميذ الصف الخامس "Al-Mu'min" في السنة الدراسية ٢٠٢٥/٢٠٢٦.

أما معايير التقييم باستخدام مقياس *Likert* فهي كما يأتي:

جدول ٣,٣ مقياس *Likert* للتقدير.

البيان	القيمة
موافق بشدة (م.ب)	٤
موافق (م)	٣
غير موافق (غ.م)	٢
غير موافق بشدة (غ.م.ب)	١

٣. أدوات الاختبار

تتم عملية جمع البيانات من خلال الاختبارات في هذا البحث باستخدام اختبار من نوع الاختيار من متعدد. ويتكون الاختبار من نوعين: الاختبار القبلي (*pretest*)

^{٧٨} Anwar. و Yusuf

^{٧٩} Loso Judijanto وآخ (PT. Sonpedia Publishing Indonesia, ٢٠٢٤)., *Research design: Pendekatan kualitatif dan kuantitatif*

والاختبار البعدي (*posttest*). ويشتمل الاختبار على ١٥ سؤالاً مُعدّة بناءً على مادة المفردات المتعلقة بموضوع التعليم. وتتمثل وظائف أداة الاختبار فيما يأتي:

أ. قياس قدرة التلاميذ في المفردات قبل وبعد المعالجة (استخدام وسيلة اللعبة التفاعلية “Wordwall”).

ب. مقارنة التغير في نتائج التعليم بين الفصل التجريبي والفصل الضابط.

ج. معرفة ما إذا كانت اللعبة التفاعلية “Wordwall” تؤثر بشكل دالّ على تحسين إتقان المفردات.

و. صدق البيانات وثباتها

١. اختبار الصدق

يُستخدم اختبار الصدق لمعرفة مدى قدرة الأداة على قياس ما يجب قياسه. وتُعدّ الأداة صادقة إذا استطاعت الكشف بدقة عن البيانات المتعلقة بالمتغيرات التي يجري دراستها.^{٨٠} في هذا البحث، تم اختبار صدق الأداة باستخدام معامل ارتباط بيرسون (*Pearson Product-Moment*) بمساعدة برنامج SPSS إصدار ٢٧ لنظام Windows، وذلك من خلال مقارنة قيمة r_{hitung} بقيمة r_{tabel} عند مستوى دلالة ٥٪ ($\alpha = 0.05$). أما معايير الحكم على الصدق فهي كما يأتي:

(١) إذا كانت $r_{hitung} > r_{tabel}$ أو كانت قيمة $p\text{-value} < 0,05$ ، فإن الفقرة تُعدّ صادقة.

(٢) إذا كانت $r_{hitung} \leq r_{tabel}$ أو كانت قيمة $p\text{-value} \geq 0,05$ ، فإن الفقرة تُعدّ غير

صادقة، ويمكن النظر في حذفها أو تعديلها.

^{٨٠}. Abd Mukhid, *Metodologi penelitian pendekatan kuantitatif* (Jakad Media Publishing, 2021).

٢. اختبار الثبات

يُستخدم اختبار الثبات لمعرفة مدى اتساق الأداة في قياس متغير. وتُعدّ الأداة ثابتة إذا أعطت نتائج متناسقة أو مستقرة عند استخدامها عدة مرات في الظروف نفسها.^{٨١} في هذا البحث، استخدم اختبار الثبات بطريقة معامل كرونباخ ألفا (*Cronbach's Alpha*) بمساعدة برنامج SPSS إصدار ٢٧ لنظام Windows. أما معايير الثبات باستخدام معامل كرونباخ ألفا فهي كما يأتي:^{٨٢}

جدول ٣,٤ قيمة معامل *Cronbach's Alpha*.

الفئة	قيمة كرونباخ ألفا
ممتاز	أكبر أو يساوي 0,900
جيد	≥ 0.800
مقبول	≥ 0.700
مشكوك فيه	≥ 0.600
ضعيف	≥ 0.500
غير مقبول	أقل من 0,500

من الجدول أعلاه يمكن الاستنتاج ما يلي:

- تشير قيمة معامل كرونباخ ألفا $\leq 0,70$ إلى أن الأداة تتمتع بالثبات (تُعد مستقرة/متسقة).
- تشير قيمة معامل كرونباخ ألفا $> 0,70$ إلى أن الأداة غير ثابتة (لا تُعد مستقرة وقد تتغير).

^{٨١} Mukhid.

^{٨٢} Imam Machali, *Metode Penelitian Kuantitatif Panduan Praktis Merencanakan, Melaksanakan dan Analisis dalam Penelitian Kuantitatif* (Yogyakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2021).

ز. أسلوب تحليل البيانات

تحليل البيانات هو عملية معالجة وتنظيم وتفسير البيانات التي تم جمعها، بحيث يمكنها الإجابة عن أسئلة البحث وإثبات فرضياته.^{٨٣} في هذه الدراسة، تشمل تقنيات تحليل البيانات عدة مراحل، وهي:

(١) تحليل الكيفي الوصفي

التحليل الكيفي الوصفي هو أسلوب في تحليل البيانات يُستخدم لوصف وشرح وتفسير البيانات غير الرقمية بطريقة منهجية وفقاً للحقائق التي تم العثور عليها في الميدان. في هذا البحث، استُخدم هذا الأسلوب لمعالجة البيانات غير الرقمية المستمدة من الملاحظات أو وصف السلوك الذي ظهر في الصف التجريبي أثناء عملية التطبيق. وتشمل خطواته ما يلي:

أ. جمع البيانات

يقوم الباحث بجمع البيانات على شكل كلمات أو ملاحظات أو سجلات ميدانية أو أوصاف سلوكية تظهر خلال الدراسة.

ب. تنظيم البيانات

تُصنّف البيانات المجمعة حسب موضوعات أو جوانب معينة لتسهيل قراءتها، مثل: نشاط الطلاب، استجابات الطلاب، جو الصف، وغيرها.

ج. قراءة البيانات وفهمها

يعيد الباحث قراءة جميع البيانات لفهم الأنماط والمعاني أو المعلومات المهمة التي ظهرت من خلال الملاحظات.

د. وصف النتائج

يكتب الباحث النتائج في شكل رواية وصفية، موضحاً ما حدث في الصف، وكيف استجاب الطلاب، وكيف تم استخدام وسائل التعليم.

هـ. تفسير البيانات

يقدم الباحث تفسيرات أو تأويلات، مثل: سبب زيادة نشاط الطلاب، وكيف أثرت الوسيلة التعليمية في عملية التعليم، وما العوامل التي دعمت أو أعاقَت سير التعليم.

^{٨٣} Muhammad Irfan Syahroni et al., "PROSEDUR PENELITIAN KUANTITATIF," Jurnal Al-Musthafa STIT Al-Aziziyah Lombok Barat 43, no. 3 (2022).

و. استخلاص النتائج

تُستخلص النتائج بناءً على جميع المعطيات والتفسيرات، بحيث تُمثل الأثر أو الظروف الحقيقية التي ظهرت أثناء عملية التعليم.

(٢) تحليل الكمي الوصفي

يهدف هذا التحليل إلى معرفة تصوّرات التلاميذ حول استخدام وسيلة اللعبة التفاعلية "Wordwall" في تعليم المفردات. إضافة إلى ذلك، يستخدم هذا التحليل طريقة المئوية، التي تُعرض فيها البيانات على شكل نسب مئوية (%). مما يُسهّل على القارئ رؤية التناسبات والاتجاهات أو المقارنات بين البيانات بشكل أوضح.^{٨٤} وقد استُخدمت في الاستبانة مقياس *Likert* من ١ إلى ٤. وتشمل خطوات التحليل ما يلي:

أ. تحويل خيارات الإجابة إلى درجات (موافق جداً = ٤، موافق = ٣، غير موافق = ٢، غير موافق جداً = ١).

ب. جمع مجموع الدرجات كاملة.

ج. حساب النسبة المئوية لاستجابات التلاميذ (باستخدام الصيغة التالية):

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor Diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

د. تفسير النتائج وفق الفئات:

جدول ٣,٥ القيم بناءً الفئات.

النسبة المئوية	التفسير
81-100%	جيد جداً
61-80%	جيد
41-60%	متوسط
< 40%	ضعيف

^{٨٤} Amruddin وآخ.

قبل الانتقال إلى اختبار (t-test)، يستخدم هذا البحث التحليل الإحصائي الوصفي، وهو الأسلوب الذي يُستعمل لوصف بيانات الاختبار القبلي (pretest) والبعدي لكلٍ من الصفّ التجريبي والصفّ الضابط. وتشمل الإحصاءات الوصفية القيم الدنيا والعليا، والمتوسط الحسابي، والوسيط، والانحراف المعياري. ويهدف هذا التحليل إلى تقديم صورة أولية عن قدرة الطلاب في المفردات قبل المعالجة وبعدها. وفي هذا التحليل توجد عدة مراحل يجب القيام بها قبل اختبار الفرضيات، وهي كالتالي:

(١) تحليل اختبارات المتطلبات الأساسية

قام الباحث بإجراء اختبارات المتطلبات الأساسية للتأكد من أن البيانات تستوفي معايير التحليل الإحصائي البارامترية. وتشمل هذه الاختبارات:

أ. اختبار التوزيع الطبيعي

يُستخدم اختبار التوزيع الطبيعي لمعرفة ما إذا كانت البيانات في هذه الدراسة تتبع التوزيع الطبيعي أم لا. وقد تم إجراء هذا الاختبار باستخدام طريقة Shapiro-Wilk. وتم استخدام اختبار Shapiro-Wilk لأن حجم العينة في هذه الدراسة يزيد عن ٥٠، حيث بلغ مجموع التلاميذ ٧١ طالبًا من صفين (التجريبي والضابط). ووفقًا للقاعدة، إذا زاد حجم العينة على ٥٠، فإن اختبار Shapiro-Wilk يكون مناسبًا لفحص طبيعة التوزيع. تشمل الفرضيات في هذا الاختبار ما يأتي:

H_0 : بيانات العينة تتبع التوزيع الطبيعي

H_1 : بيانات العينة لا تتبع التوزيع الطبيعي

معايير اتخاذ القرار لاختبار Shapiro-Wilk هي إذا كانت بيانات العينة تمتلك قيمة $\text{Sig. (p-value)} \leq 0.05$ ، فإن البيانات تُعد غير متبعة للتوزيع الطبيعي ويتم رفض الفرضية الصفرية (H_0). وعلى العكس، إذا كانت بيانات العينة تمتلك قيمة $\text{Sig. (p-value)} \geq 0.05$ ، فإن البيانات تُعد متبعة للتوزيع الطبيعي ويتم قبول الفرضية الصفرية (H_0).^{٨٥}

^{٨٥} Aldoko Listiaji Putra, Aminuddin Kasdi, dan Waspodo Tjipto Subroto, "Pengaruh Media Google Earth Terhadap Hasil Belajar Berdasarkan Keaktifan Siswa Kelas IV Tema Indahnya Negeriku Di Sekolah Dasar," *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian* 5, no. 3 (11 September 2019): 1034-42.

٢) اختبار (t-test)

لتحديد تأثير استخدام وسيلة اللعبة التفاعلية "Wordwall" على نتائج تعليم المفردات، استخدم الباحث اختبار (t) لعينتين مستقلتين (Independent Sample t-test). يُستخدم هذا الاختبار للمقارنة بين متوسطات درجات الاختبار البعدي (posttest) بين الصف التجريبي (الذي استخدم اللعبة التفاعلية "Wordwall") والصف الضابط (الذي تلقى تعليمًا تقليديًا من دون معالجة). وتكون معايير اتخاذ القرار كما يلي:

- إذا كان $t_{\text{الحسابي}} > t_{\text{الجدولي}}$ → توجد فروق دالة → تُقبل الفرضية البديلة H_a .

- إذا كانت قيمة $p\text{-value} < 0.05$ → توجد فروق دالة → تُقبل الفرضية البديلة H_a .

- إذا لم تتحقق المعايير أعلاه → تُقبل الفرضية الصفرية H_0 .

وبناءً على ذلك، إذا أظهر اختبار (t) وجود فروق دالة في درجات الاختبار البعدي (posttest) بين الصفين، فيُستنتج أن استخدام وسيلة اللعبة التفاعلية "Wordwall" له تأثير في تعليم المفردات لتلاميذ.

الفصل الرابع

عرض البيانات وتحليلها

المبحث الأول: استخدام وسيلة اللعبة التفاعلية "Wordwall" في تعليم المفردات لتلاميذ المدرسة الابتدائية ٤ الإسلامية الحكومية جومبانج.

أُجري هذا البحث في المدرسة الابتدائية ٤ الإسلامية الحكومية جومبانج خلال الفترة من يناير إلى مارس ٢٠٢٦. وتكوّن مجتمع البحث من فصلين، وهما الفصل الخامس السلام بوصفه الفصل الضابط، والفصل الخامس المؤمن بوصفه الفصل التجريبي. يوضّح هذا الجزء عملية تطبيق برنامج "Wordwall" في الفصل التجريبي، والتعليم التقليدي في الفصل الضابط، بوصفهما أساساً لتفسير نتائج الاختبار والاستبانة. وبلغ العدد الإجمالي لعيّنة البحث ٧٣ تلميذاً، منهم ٣٦ تلميذاً من الفصل الخامس السلام و٣٧ تلميذاً من الفصل الخامس المؤمن. وفي الفصل التجريبي تم تعليم المفردات باستخدام وسيلة الألعاب التفاعلية "Wordwall"، بينما نُقِذ التعليم في الفصل الضابط بالطريقة التقليدية.

وقد اشتمل هذا البحث على أربع لقاءات، بتفصيل كما يلي: كان اللقاء الأول للاختبار القبلي، واللقاء الثاني لاستخدام لعبة "Wordwall" التفاعلية (المعالجة الأولى)، واللقاء الثالث لاستخدام لعبة "Wordwall" التفاعلية (المعالجة الثانية)، أمّا اللقاء الرابع والأخير فكان للاختبار البعدي. وتوضّح اللقاءات الأربع في هذا البحث في جدول تقويم ملاحظة البحث الآتي:

الجدول ٤,١: هوية الأنشطة.

نمرة	اللقاء	التاريخ	البيان
١.	الأول	٢٨ يناير ٢٠٢٦	التعارف، والتقديم، والاختبار القبلي (pretest) للفصل الضابط.
		٢٩ يناير ٢٠٢٦	التعارف، والتقديم، والاختبار القبلي (pretest) للفصل التجريبي.
٢.	الثاني	٥ فبراير ٢٠٢٦	تنفيذ استخدام وسيلة اللعبة التفاعلية "Wordwall" الأولى (المفردات).
٣.	الثالث	١٢ فبراير ٢٠٢٦	تنفيذ استخدام وسيلة اللعبة التفاعلية "Wordwall" الثانية (الكلمة).

٤ .	الرابع	الفصل الضابط: ٤ مارس ٢٠٢٦	الاختبار البعدي (posttest) للفصل الضابط.
		الفصل التجريبي: ٥ مارس ٢٠٢٦	الاختبار البعدي (posttest)، وتوزيع استبانة آراء التلاميذ عن استخدام وسيلة اللعبة التفاعلية "Wordwall"، مع توزيع الجوائز على الفصل التجريبي.

يُشرح كلُّ لقاءٍ في هذا البحث كما يلي:

١. اللقاء الأول

عقد اللقاء الأول في هذا البحث بتاريخ ٢٩ يناير ٢٠٢٦. وفي هذا اللقاء، دخلت الباحثة إلى الفصل الخامس المؤمن بوصفه المجموعة التجريبية بإلقاء السلام على التلاميذ، فردَّ التلاميذ السلام بأدب واحترام. ثم دعت الباحثة التلاميذ إلى افتتاح درس اللغة العربية بقراءة البسملة، وقد بدا التلاميذ متحمسين في ترديد عبارة "بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ" معًا. بعد ذلك، سألت الباحثة التلاميذ عن أحوالهم، ثم بدأت جلسة التعارف بتقديم نفسها أولاً، وبعدها قام التلاميذ بالتعريف بأنفسهم من خلال تسجيل الحضور واحدًا تلو الآخر.

وبعد أنشطة الافتتاح والتعارف، شرحت الباحثة أنشطة تعليم اللغة العربية التي ستُنَفَّذ خلال فترة البحث في المدرسة. وقبل شرح إجراءات التعليم بالتفصيل، أجرت الباحثة اختبارًا قبليًا للتلاميذ حول موضوع "في غرفة الجلوس وغرفة الدراسة" (الفصل الأول). وقبل بدء الاختبار القبلي (pretest)، أوضحت الباحثة للتلاميذ أنَّ الاختبار يُنجز بصورة فردية وفق قدرة كلِّ تلميذ. وبعد ذلك وزَّعت الباحثة أوراق الاختبار، وبدأ التلاميذ في أداء الاختبار القبلي (pretest) بشكل جيد. كما أجرت الباحثة الإجراءات نفسه في اللقاء الأول مع الفصل الضابط، وهو الفصل الخامس السلام، بتاريخ ٢٨ يناير ٢٠٢٦.

وقد استغرق التلاميذ في الإجابة عن الأسئلة نحو ٢٥ دقيقة تقريبًا. وبعد الانتهاء، قسَّمت الباحثة التلاميذ إلى ست مجموعات، حيث تكوَّنت كل مجموعة من ٦ إلى ٧ تلاميذ. وتمَّ تقسيم المجموعات باستخدام تطبيق إلكتروني عشوائي لأرقام الحضور عبر الويب؛ وذلك لجعل تكوين المجموعات أكثر عشوائية.



الصورة ٤,١ تطبيق عشوائية أرقام الحضور القائم على الويب.

يوضح الشكل ٤,١ صورة تطبيق القرعة لأرقام الحضور الذي يمكن الوصول

إليه عبر موقع <https://wheelofnames.com>

kelompok	kelompok	kelompok	kelompok	kelompok	kelompok
1. Fabiola /13	1. Talifa /10	1. Shinta /30	1. Ara /12	1. Zayyan /03	1. Naila /21
2. Naura B /22	2. Khansa /17	2. Aqila /32	2. Hasna /15	2. Raisha /25	2. Amira /05
3. Miftah /20	3. Asha /07	3. Mahro /18	3. Aira /04	3. Yaya /35	3. Juhainah /16
4. Aathirah /01	4. Azma /11	4. Shafira /28	4. Naura A /22	4. Yasmir /36	4. Safa /14
5. Riya /33	5. Shafira /29	5. Winda /27	5. Dewi /09	5. Cheryl /08	5. Mazna /19
6. Tasya A. /24	6. tasya B /34	6. Adiba /02	6. Zamnah /37	6. Sarah /26	6. Attirah /06
		7. Patti /31			

الصورة ٤,٢ أسماء المجموعات مع أعضائها.

يوضح الشكل ٤,٢ تقسيم أسماء المجموعات مع أعضائها الذي كُتب على السبورة

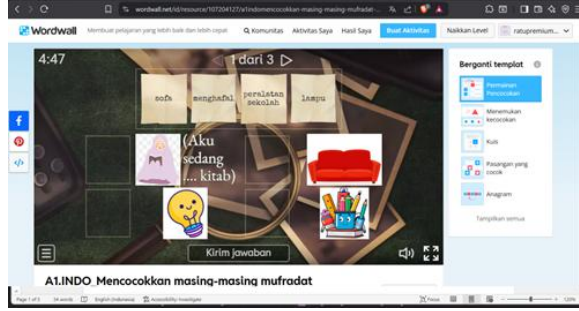
من قبل أحد التلاميذ في الصف التجريبي.

٢. اللقاء الثاني

عُقد اللقاء الثاني بتاريخ ٥ فبراير ٢٠٢٦. واشتمل هذا اللقاء على تطبيق استخدام وسيلة اللعبة التفاعلية "Wordwall" في تعليم المفردات. وفي هذا اللقاء، ركزت الباحثة على قدرة التلاميذ في إتقان المفردات. افتتحت الباحثة الحصة، ثم قدّمت مثالاً/محاكاةً للعبة باستخدام أسئلة وأجوبة باللغة الإندونيسية كانت قد أعدتها مسبقاً وعرضتها بواسطة جهاز العرض (البروجكتور). بعد ذلك، قدّمت الباحثة للتلاميذ التعليمات الخاصة باللعبة، إلى جانب الأوامر والمحظورات المتعلقة بها. أمّا الأوامر والمحظورات في هذه اللعبة فهي كما يلي:

أ) يجب على جميع أعضاء المجموعة، سواء الذين يشاركون في اللعبة أو الذين ينتظرون دورهم، الالتزام بالنظام وعدم إزعاج بعضهم بعضاً.

ب) لا يجوز للتلاميذ المناقشة مع غير أعضاء مجموعتهم، سواء بصورة فردية أو جماعية. وإذا تبين مخالفة هذا المنع، فإن المجموعتين أو المجموعات المعنية سيتم استبعادها ولن يُسمح لها بالمشاركة في هذه اللعبة.

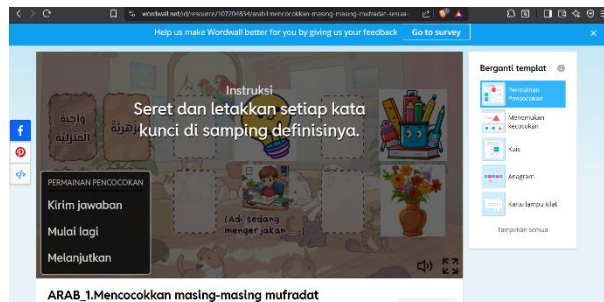


الصورة ٤,٣ مثال/محاكاة اللعبة.

يوضح الشكل ٤,٣ مثالاً للعبة في وسيلة اللعبة التفاعلية “Wordwall” التي عرضها الباحث على التلاميذ قبل بدء اللعبة.

تكوّن شكل الأسئلة المستخدمة في هذه اللعبة من المفردات. وقد نُقِذت اللعبة في ثلاث جولات، حيث كانت الجولة الأولى للتدريب والتعريف بوسيلة اللعبة التفاعلية “Wordwall” للتلاميذ، وكانت الجولة الثانية نصف النهائي لاختيار المراتب الثلاث الأولى، أمّا الجولة الثالثة والأخيرة فكانت الجولة النهائية لتحديد الفائز بالمركز الأول. وكانت معايير التقييم في الجولة الثانية من اللعبة هي: أكبر عدد من الإجابات الصحيحة (أعلى درجة)، وأسرع وقت إجمالي في إنجاز أسئلة اللعبة. وكل مجموعة فازت أو نجحت في الحصول على أعلى المراتب وفق المعايير المذكورة حصلت على جوائز. وكان ترتيب اللعب فردياً وزوجياً. فقُسِّمت الباحثة المجموعات الست بناءً على أرقام مجموعاتهما (مثل: المجموعة الأولى = فردي، والمجموعة الثانية = زوجي، وهكذا) بشكل متسلسل. استخدمت الباحثة جهازاً حاسوباً ممولّين في تنفيذ هذه اللعبة، نظراً لعدم كفاية التجهيزات اللازمة لتطبيقها، إذ كان مختبر الحاسوب لا يزال في مرحلة البناء والإنشاء. بعد ذلك، طلبت الباحثة من التلاميذ أن يجتمعوا مع مجموعاتهم التي تم تقسيمها في اللقاء السابق، وأن يقفوا في صفوف وفق ترتيب مجموعاتهم. ثم أعطت الباحثة إشارة للتلاميذ بأن الجولة الأولى ستبدأ بعد قليل. وبعد العد إلى الرقم ثلاثة، بدأت الباحثة اللعبة وشرع التلاميذ في اللعب. وقد بدا التلاميذ متحمسين جداً للمشاركة في هذه اللعبة.

كان نوع الأسئلة المستخدمة في الجولة الأولى من هذه اللعبة عبارة عن اختبار المطابقة. وكانت طريقة اللعب تتم من خلال سحب كل مفردة/إجابة ووضعها في صندوق الإجابة الظاهر بجانب صور الأشياء المختلفة وفقاً للموضوع المدروس بشكل صحيح. وفي هذه الجولة الأولى، كان مستوى الصعوبة سهلاً؛ لأنها كانت بمثابة تدريب وتكثيف للتلاميذ في استخدام وسيلة اللعبة التفاعلية “Wordwall”.



الصورة ٤,٤ أسئلة الجولة الأولى.

يوضح الشكل ٤,٤ شكل أسئلة الجولة الأولى من اللعبة التفاعلية “Wordwall” في اللقاء الأول عند تطبيق وسيلة اللعبة التفاعلية “Wordwall”.

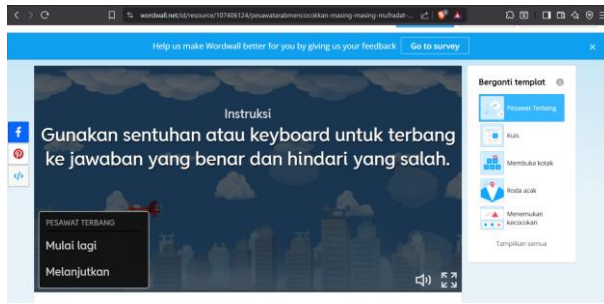


الصورة ٤,٥ نموذج أسئلة الجولة الأولى.

يوضح الشكل ٤,٥ نموذج أسئلة الجولة الأولى من اللعبة التفاعلية “Wordwall” في اللقاء الأول عند تطبيق وسيلة اللعبة التفاعلية “Wordwall”.

بعد أن نجحت جميع المجموعات في إنهاء الجولة الأولى، أعطت الباحثة إشارة للتلاميذ للاستعداد للجولة الثانية، وهي جولة نصف النهائي. وقد مُنح التلاميذ مدة خمس دقائق للاستعداد والمراجعة للجولة التالية، حيث سيتم اختيار المراتب الثلاث الأولى. وهذه المجموعات الثلاث المتصدرة ستتأهل إلى الجولة النهائية، حيث سيتم اختيار مجموعة واحدة فائزة تحصل على جائزة.

وبعد مرور خمس دقائق، بدأت لعبة الجولة الثانية. وتنافس التلاميذ فيما بينهم في حل أسئلة اللعبة. وكان نوع الأسئلة في الجولة الثانية عبارة عن اختبار الطائرة. وكانت طريقة اللعب باستخدام أزرار لوحة مفاتيح الحاسوب المحمول، حيث يُستخدم زر السهم للأعلى للطيران إلى الأعلى، وزر السهم للأسفل للطيران إلى الأسفل وفقًا للإجابة الصحيحة، مع تجنب الإجابات الخاطئة. وفي هذه الجولة الثانية، كانت المجموعات الثلاث الحاصلة على أعلى الدرجات تستحق التأهل إلى الجولة النهائية. وكان مستوى الصعوبة في هذه الجولة متوسطًا. كما قامت الباحثة في هذه الجولة بتحديد عدد الأرواح في اللعبة بثلاث أرواح، والتي كانت ظاهرة في الزاوية العلوية اليمنى من شاشة اللعبة.



الصورة ٤,٦ أسئلة الجولة الثانية (نصف النهائي).

يوضح الشكل ٤,٦ شكل أسئلة الجولة الثانية (نصف النهائي) من اللعبة التفاعلية “Wordwall” في اللقاء الأول عند تطبيق وسيلة اللعبة التفاعلية “Wordwall”.



الصورة ٤,٧ نموذج أسئلة الجولة الثانية (نصف النهائي).

يوضح الشكل ٤,٧ نموذج أسئلة الجولة الثانية (نصف النهائي) من اللعبة التفاعلية “Wordwall” في اللقاء الأول عند تطبيق وسيلة اللعبة التفاعلية “Wordwall”.

بعد انتهاء اللعبة، قامت كل مجموعة بكتابة اسم مجموعتها على لوحة الترتيب التي ظهرت بعد انتهاء اللعبة، كما هو موضح في الصورة الآتية:



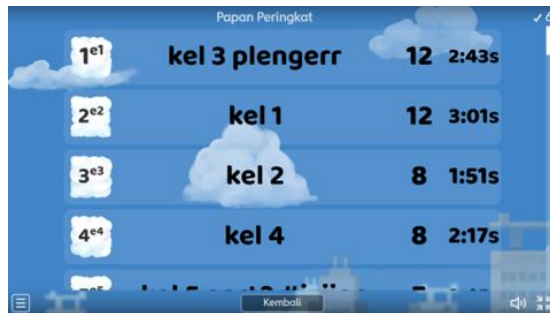
الصورة ٤,٨ لوحة انتهاء اللعبة.

ثم قام التلاميذ بكتابة أسماء مجموعاتهم بأكثر شكل إبداعي ممكن باستخدام لوحة مفاتيح الحاسوب المحمول أو اللوحة المتوفرة على الشاشة، كما هو موضح في الصورة الآتية:



الصورة ٤,٩ لوحة إدخال أسماء كل مجموعة.

بعد أن كتب التلاميذ أسماء مجموعاتهم، ظهرت تلقائياً لوحة ترتيب تعرض وقت الإنجاز والدرجات التي تم الحصول عليها، كما هو موضح في الصورة الآتية:



الصورة ٤,١٠ لوحة عرض الترتيب والدرجات والوقت المحصل عليه.

وبعد أن نجحت جميع المجموعات في إنهاء الجولة الثانية/نصف النهائي، ظهرت لوحة الترتيب في اللعبة متضمنة الترتيب، وأسماء المجموعات، والدرجات، ووقت الإنجاز، كما هو موضح في الصورة الآتية:

Peringkat	Nama	Skor	Modul
kat 1	kat 3 glanggang	12	243
kat 2	kat 1	12	301
kat 3	kat 2	8	151
kat 4	kat 4	8	217
kat 5	kat 5 part2 Modern	7	245
kat 6	kat 6 knapps	6	200
kat 7	-	-	-
kat 8	-	-	-
kat 9	-	-	-
kat 10	-	-	-
kat 11	-	-	-
kat 12	-	-	-
kat 13	-	-	-
kat 14	-	-	-
kat 15	-	-	-
kat 16	-	-	-

الصورة ١١، ٤ لوحة ترتيب الجولة الثانية (نصف النهائي).

وبناءً على لوحة الترتيب الموضحة أعلاه، كانت هناك ثلاث مجموعات متصدرة نجحت في التأهل إلى الجولة التالية، وهي الجولة النهائية. وكانت هذه المجموعات هي: المجموعة الثالثة، والمجموعة الأولى، والمجموعة الثانية. وأعلنت الباحثة ذلك للتلاميذ، وحثتهم على الاستعداد بأفضل شكل ممكن؛ لأنه سيتم اختيار مجموعة واحدة فقط بوصفها الفائزة. أما الجولة التالية فهي الجولة النهائية، والتي ستعقد في اللقاء التالي (اللقاء الثالث).

٣. اللقاء الثالث

عُقد اللقاء الثالث بتاريخ ١٢ فبراير ٢٠٢٦. واشتمل هذا اللقاء على تطبيق استخدام وسيلة اللعبة التفاعلية "Wordwall" في تعليم المفردات. افتتحت الباحثة الحصة، ثم حثت المجموعات الثلاث على الاستعداد للجولة الأخيرة. وأعطت الباحثة لهم مدة خمس دقائق للاستعداد، ثم استكملت الجولة الأخيرة من اللعبة، وهي الجولة النهائية. وبعد انتهاء وقت الاستعداد، أخذت المجموعات الثلاث أماكنها وفق الترتيب الذي وضعته الباحثة. وبقي ترتيب المجموعات كما كان سابقاً، أي المجموعات الفردية والزوجية ابتداءً من الرقم الأول. إلا أن مجموعة واحدة فقط، وهي المجموعة الثالثة، بقيت تتناوب في اللعب بسبب محدودية الأجهزة.

ثم بدأت الباحثة اللعبة بعد تنازلي لمدة ثلاث ثوانٍ. وكان التلاميذ من المجموعات الأخرى الذين لم يشاركوا في الجولة النهائية يشجعون المجموعات المتأهلة إلى النهائي. وكان نوع الأسئلة المستخدمة في هذه الجولة النهائية عبارة عن اختبار الفواكه الطائرة. أما طريقة اللعب فكانت من خلال النقر على الفواكه المتطايرة التي تحمل الإجابات الصحيحة وفق الصور/الأسئلة المعروضة. وكان يجب النقر عليها بسرعة؛ لأن الفواكه كانت تُرمى بكثرة وبسرعة، مما جعل هذه الجولة أسرع قليلاً من الألعاب السابقة. وفي

هذه الجولة، حددت الباحثة وقتًا تنازليًا لمدة ثلاث دقائق. بالإضافة إلى ذلك، قامت الباحثة بتحديد عدد الأرواح بثلاث أرواح (والتي كانت ظاهرة في الزاوية العلوية اليمنى من اللعبة)، مما جعل مستوى الصعوبة في هذه الجولة أعلى من الجولات السابقة.



الصورة ٤,١٢ لوحة ترتيب الجولة الثانية (نصف النهائي).

في مرحلة نصف النهائي استخدمت الباحثة وسيلة اللعبة التفاعلية "Wordwall" بنموذج الفاكهة الطائرة لزيادة مستوى التحدي في تعليم المفردات. وفي هذه المرحلة طلب الباحث من التلاميذ ملاحظة الإجابات المتحركة على الشاشة، ثم اختيار الإجابة الصحيحة عند ظهورها. وتهدف هذه الأنشطة إلى تدريب التلاميذ على سرعة الفهم والتركيز، كما تساعدهم على مراجعة المفردات بطريقة تفاعلية وممتعة.



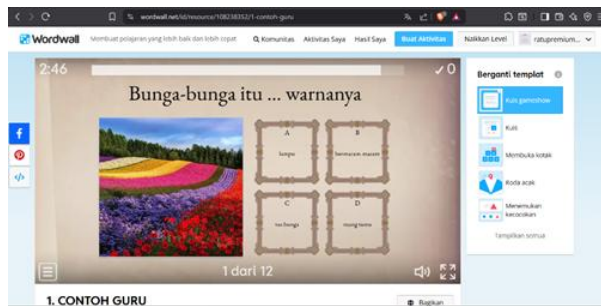
الصورة ٤,١٣ أسئلة الجولة الثالثة (النهائي).

بعد أن أنهت المجموعات الثلاث اللعبة، ظهرت لوحة ترتيب تعرض المراتب، وأسماء المجموعات، والدرجات، والوقت المتبقي في هذه الجولة من اللعبة، كما هو موضح في الصورة الآتية:

Peringkat	Nama	Skor	Waktu
ke1	kel 3 plenger	12	2:16
ke2	kel 1	12	2:31
ke3	klmpk 2	3	42.3
ke4	-	-	-
ke5	-	-	-
ke6	-	-	-
ke7	-	-	-
ke8	-	-	-
ke9	-	-	-
ke10	-	-	-
ke11	-	-	-
ke12	-	-	-
ke13	-	-	-
ke14	-	-	-

الصورة ٤,١٤ لوحة ترتيب الجولة الثالثة (النهائي).

وفي هذه الجولة النهائية، حققت المجموعة الثالثة أعلى مرتبة بين المجموعات الثلاث. وأعلنت الباحثة الفائز في هذه الجولة، على أن يتم توزيع الجوائز في نهاية اللقاء. ثم في هذا اللقاء الثالث، كانت إجراءات البحث مماثلة للقاء السابق، حيث قدمت الباحثة مثالاً/محاكاةً للعبة التي سيتم لعبها باستخدام أسئلة وإجابات باللغة الإندونيسية أعدتها الباحثة مسبقاً وعرضتها من خلال جهاز العرض (البروجكتور). وبعد ذلك، استعدّ التلاميذ للعبة من خلال التجمع مع مجموعاتهم التي تم تقسيمها في اللقاء السابق. ورُكِّزت هذه اللعبة على الجمل المناسبة للصور المعروضة.



الصورة ٤,١٥ مثال/محاكاة اللعبة.

وقد نُقِّدت هذه اللعبة في جولة واحدة فقط. وتم ذلك لأن هذا البحث يركّز أساساً على تعليم المفردات، لذلك أُجريت اللعبة القائمة على الجمل لتعزيز نتائج تعليم المفردات التي نُقِّدت سابقاً. وكانت معايير التقييم وإجراءات اللعب مماثلة أيضاً للقاء السابق، إلا أن الاختلاف كان في شكل الأسئلة، وجولة اللعبة، وطريقة اختيار الفائزين. وفي هذه اللعبة، اختارت الباحثة المركزين الأول والثاني بوصفهما الفائزين، وحصولاً على جوائز. بعد ذلك، طلبت الباحثة من التلاميذ أن يجتمعوا مع مجموعاتهم التي تم تقسيمها في اللقاء السابق، وأن يقفوا وفق ترتيب مجموعاتهم. ثم أعطت الباحثة إشارة للتلاميذ بأن الجولة الأولى ستبدأ بعد قليل. وبعد العد إلى الرقم ثلاثة، بدأت الباحثة اللعبة وبدأ التلاميذ في اللعب.



الصورة ٤,١٦ أسئلة اختبار الجمل.

استخدمت الباحثة وسيلة اللعبة التفاعلية “Wordwall” بنموذج الاختبار لاختيار الجمل المناسبة. وطلبت الباحثة من التلاميذ قراءة الخيارات الموجودة على الشاشة، ثم اختيار الجملة الصحيحة في الوقت المحدد. وتهدف هذه الأنشطة إلى تدريب التلاميذ على فهم الجمل العربية، وتنمية دقتهم وسرعتهم في الإجابة، إضافة إلى زيادة حماسهم في التعلم.



الصورة ٤,١٧ نموذج أسئلة اختبار الجمل.

كان من الممكن عرض مجموع الدرجات والوقت المستغرق لكل سؤال، بالإضافة إلى الإجابات الصحيحة والخاطئة مباشرة على الشاشة، كما هو موضح في الصورة الآتية:



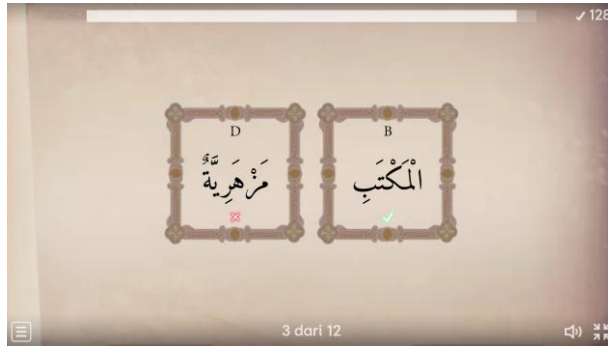
الصورة ٤,١٨ عرض مجموع الدرجات والوقت لأسئلة اختبار الجمل.

عرضت وسيلة اللعبة التفاعلية “Wordwall” مجموع الدرجات والوقت الذي حصلت عليه المجموعة بعد الإجابة عن الأسئلة. ومن خلال هذه النتيجة تمكن الباحثة من معرفة مستوى فهم التلاميذ للجمل العربية، كما أصبح التلاميذ أكثر حماسا للمنافسة بين المجموعات وتحسين إجاباتهم في النشاط التالي.



الصورة ٤,١٩ الإجابة عند كونها صحيحة.

ظهرت علامة الإجابة الصحيحة على الشاشة بعد أن اختارت المجموعة الجملة المناسبة. وتدل هذه المرحلة على أن التلاميذ استطاعوا فهم معنى الجملة العربية واختيارها بصورة صحيحة. كما ساعدت هذه الوسيلة الباحثة على تقديم التغذية الراجعة مباشرة، حتى يعرف التلاميذ صحة إجاباتهم ويزداد حماسهم في متابعة النشاط.



الصورة ٤,٢٠ الإجابة عند كونها خاطئة.

تظهر في هذه الصورة نتيجة الإجابة بعد اختيار التلاميذ للإجابة المناسبة، حيث تعرض وسيلة اللعبة التفاعلية "Wordwall" علامة الصح للإجابة الصحيحة وعلامة الخطأ للإجابة الخاطئة. ومن خلال هذه التغذية الراجعة المباشرة، استطاع التلاميذ معرفة أخطائهم وتصحيح فهمهم للمفردات العربية، كما ساعدت هذه الوسيلة الباحثة على متابعة مدى فهم التلاميذ أثناء النشاط التعليمي وبعد أن أنهى التلاميذ اللعبة، ظهرت لوحة الترتيب في نهاية اللعبة، كما هو موضح في الصورة الآتية:

Papan Peringkat			Pilihan
Peringkat	Nama	Skor	
ke1	kel2	1544	
ke2	kel 1	1408	
ke3	kel 6 pasrah	891	
ke4	kel 3 furab x mbl	628	
ke5	-	-	

الصورة ٤,٢١ لوحة الترتيب على الجهاز الأول.

عرضت وسيلة اللعبة التفاعلية “Wordwall” وحة الترتيب على الجهاز الأول، وفيها ظهرت أسماء المجموعات مع الدرجات التي حصلت عليها. واستفادت الباحثة من هذه اللوحة لمعرفة نتائج كل مجموعة، كما ساعدت التلاميذ على زيادة الحماس والمنافسة الإيجابية بينهم في تعلم المفردات والجمل العربية.



Peringkat	Nama	Skor
ke1	kel 4	1949
ke2	kel 5 furab jombang	1542
ke3	-	-
ke4	-	-
ke5	-	-
ke6	-	-
ke7	-	-
ke8	-	-
ke9	-	-

الصورة ٤,٢٢ لوحة الترتيب على الجهاز الثاني.

بعد انتهاء النشاط على الجهاز الثاني عرضت وسيلة اللعبة التفاعلية “Wordwall” لوحة الترتيب التي تبين أسماء المجموعات ودرجاتها. ومن خلال هذه اللوحة عرفت الباحثة نتائج المجموعات التي شاركت في اللعبة، كما استطاع التلاميذ معرفة ترتيبهم بعد الإجابة عن الأسئلة. وساعدت هذه النتيجة على زيادة الحماس والمنافسة الإيجابية بين التلاميذ في تعلم المفردات والجمل العربية ومن خلال لوحة الترتيب الموضحة أعلاه، يتضح أن المركزين الأول والثاني قد حصلا عليهما التلاميذ. فقد حصلت المجموعة الرابعة على المركز الأول بمجموع درجات بلغ ١٩٤٩، بينما حصلت المجموعة الثانية على المركز الثاني بمجموع درجات بلغ ١٥٤٤. وقد أعلنت الباحثة مباشرةً للفائزين في هذه اللعبة أمام التلاميذ. أما توزيع الجوائز فسيتم في اللقاء التالي، وهو اللقاء الأخير.

٤. اللقاء الرابع

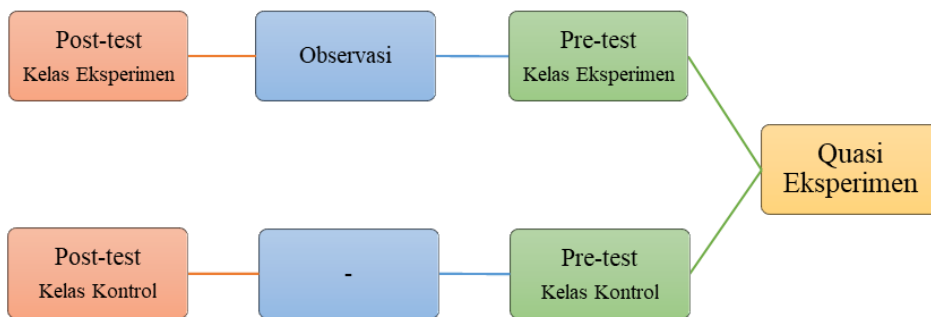
عُقد اللقاء الرابع/الأخير بتاريخ ٥ مارس ٢٠٢٦ في الفصل التجريبي، وهو الفصل الخامس المؤمن. دخلت الباحثة إلى الفصل باللقاء السلام على التلاميذ، ثم افتتحت الحصة كالمعتاد. وبعد انتهاء الافتتاح، أخبرت الباحثة التلاميذ بأن هذا اللقاء هو اللقاء الأخير. كما أوضحت لهم أن مهام هذا اللقاء تتمثل في أداء الاختبار البعدي (posttest)، وملء الاستبانة المتعلقة بآراء التلاميذ حول اللعبة التفاعلية “Wordwall”، إضافة إلى توزيع الجوائز. وحثّت الباحثة التلاميذ على أداء المهام بصدق ووفق قدراتهم الخاصة، وعدم السماح لهم بطرح الأسئلة أو التعاون مع زملائهم. وقد طُبّق الإجراء نفسه أيضًا على الفصل الخامس السلام. وقد قامت الباحثة بالتدريس في الفصل الخامس السلام بتاريخ ٤ مارس ٢٠٢٦ لتوزيع أسئلة الاختبار البعدي (posttest) فقط.

بعد أن أنهى التلاميذ الاختبار البعدي (posttest)، بدأت الباحثة بتوزيع الاستبانة المتعلقة بآراء التلاميذ حول اللعبة التفاعلية "Wordwall". وقام التلاميذ بملئها من خلال وضع علامة على العبارات التي تتوافق مع آرائهم الشخصية فقط. وبعد أن انتهى الجميع، سلّم التلاميذ الاستبانات إلى الباحثة.

بعد الانتهاء من جميع الأنشطة، حان وقت توزيع الجوائز. قامت الباحثة بإعداد الجوائز، ثم بدأت باستدعاء المجموعات التي نجحت في الحصول على المراتب المتقدمة للتقدم إلى الأمام. وكانت تفاصيل الفائزين وأسماء مجموعاتهم كما يلي: حصلت المجموعة الثالثة على المركز الأول في المفردات، وحصلت المجموعة الرابعة على المركز الأول في الجمل، بينما حصلت المجموعة الثانية على المركز الثاني في الجمل.

وفي نهاية اللقاء، قدّمت الباحثة دافعاً للتلاميذ ليحبوا اللغة العربية. فقالت الباحثة: "يا أبنائي التلاميذ، إن اللغة العربية لغة ممتعة. لماذا؟ لأنها لغة القرآن، ولغة الدين، ولغة أهل الجنة. فاستغلوا أوقاتكم خير استغلال لتعليم اللغة العربية حتى تستطيعوا في المستقبل فهم الدين فهمًا جيدًا."

ثم اختتمت الباحثة الدرس بقراءة الحمدلة، ولم تنس أن تعبّر عن شكرها للتلاميذ الذين شاركوا باستمرار وبصورة جيدة جدًا في هذا النشاط التعليمي. وأتمت الباحثة اللقاء بقولها: "شكرًا على حسن انتباهكم. وفي الختام، والسلام عليكم ورحمة الله وبركاته."



الصورة ٤,٢٣ مراحل تنفيذ إجراءات جمع البيانات.

يوضح المخطط تصميم البحث شبه التجريبي الذي يتضمن مجموعتين، وهما الفصل التجريبي والفصل الضابط. ففي المرحلة الأولى، تم إعطاء كلا المجموعتين اختبارًا قبليًا لمعرفة القدرات الأولية للتلاميذ قبل المعالجة. بعد ذلك، تلقى الفصل التجريبي معالجة

تتمثل في أنشطة تعليمية مصحوبة بالملاحظة، بينما لم يتلقَّ الفصل الضابط أي معالجة خاصة، بل جرت عملية التعليم فيه كالمعتاد. وبعد انتهاء عملية التعليم، أُعطي كلا الفصلين اختبارًا بعديًا لمعرفة الفروق في نتائج التعليم بعد المعالجة. ومن خلال هذا التصميم، استطاعت الباحثة مقارنة نتائج الاختبار القبلي (*pretest*) والاختبار البعدي (*posttest*) بين الفصل التجريبي والفصل الضابط لمعرفة أثر المعالجة المقدمّة.

بناءً على نتائج تنفيذ البحث، يمكن تلخيص خطوات تطبيق وسيلة اللعبة التفاعلية “Wordwall” في تعليم المفردات لتلاميذ الصف الخامس كما يلي:

(١) افتتحت الباحثة عملية التعليم بالأنشطة التمهيديّة، وهي إلقاء السلام، وقراءة البسملة، والتعارف مع التلاميذ، ثم شرح أهداف وأنشطة التعلم التي ستُنقّذ خلال البحث.

(٢) أجرت الباحثة الاختبار القبلي (*pretest*) لقياس مستوى إتقان المفردات لدى التلاميذ قبل تطبيق وسيلة اللعبة التفاعلية “Wordwall”.

(٣) قسّمت الباحثة التلاميذ إلى مجموعات بصورة عشوائية؛ بهدف تنظيم المشاركة أثناء تنفيذ اللعبة وتعزيز التعاون بين أفراد المجموعة.

(٤) قدّمت الباحثة مثالاً ومحاكاةً لطريقة استخدام اللعبة وشرحت التعليمات والقواعد والأوامر والمحظورات قبل بدء التطبيق.

(٥) نفّذت الباحثة تعليم المفردات باستخدام وسيلة اللعبة التفاعلية “Wordwall” من خلال عدة جولات وأنواع مختلفة من الألعاب؛ بدءاً من مرحلة التدريب والتعرّف على الوسيلة، ثم مرحلة المنافسة، وصولاً إلى الجولة النهائية.

(٦) وجّهت الباحثة التلاميذ إلى الإجابة عن الأسئلة التفاعلية المرتبطة بالمفردات والصور باستخدام الحاسوب المحمول مع مراعاة السرعة والدقة في الإنجاز.

(٧) قامت الباحثة بتقييم أداء التلاميذ اعتماداً على عدد الإجابات الصحيحة، والدرجات المحصّلة، وسرعة إنجاز اللعبة، ثم أعلنت المجموعات الفائزة وقدّمت لها الجوائز.

(٨) عزّزت الباحثة نتائج تعليم المفردات من خلال أنشطة إضافية قائمة على الجمل المناسبة للصور؛ بهدف تثبيت المفردات التي تم تعلمها.

(٩) أجرت الباحثة الاختبار البعدي (*posttest*) لقياس مستوى إتقان المفردات بعد تطبيق وسيلة اللعبة التفاعلية “Wordwall”.

١٠) وُزعت الباحثة الاستبانة على التلاميذ لمعرفة آرائهم واستجاباتهم تجاه استخدام وسيلة اللعبة التفاعلية "Wordwall"، ثم اختتمت عملية التعليم بتقديم التحفيز وتشجيع التلاميذ على تعلم اللغة العربية.

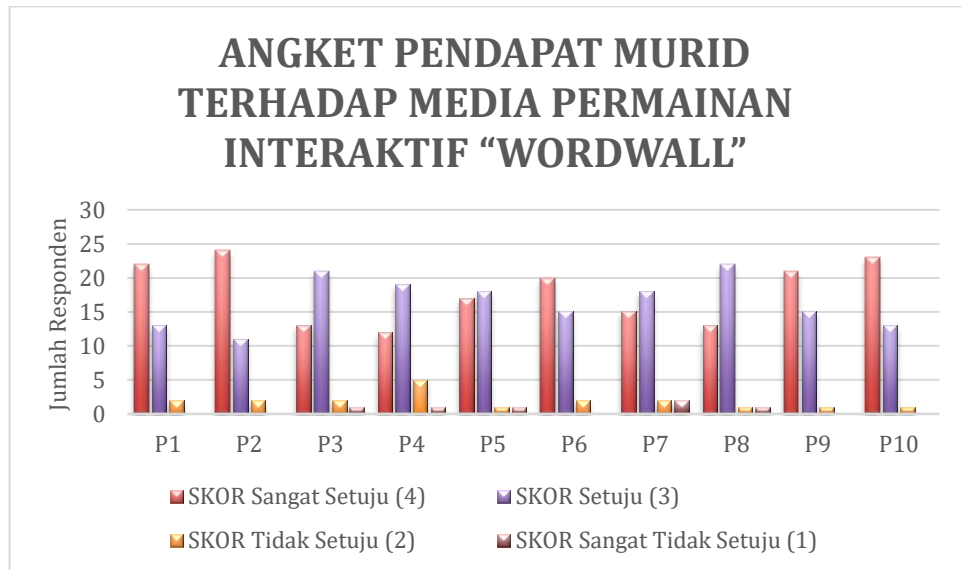
المبحث الثاني: آراء التلاميذ عن استخدام وسيلة اللعبة التفاعلية "Wordwall" في تعليم المفردات لتلاميذ المدرسة الابتدائية ٤ الإسلامية الحكومية جومبانج.

وللتعرّف على آراء التلاميذ حول استخدام وسيلة اللعبة التفاعلية "Wordwall" في تعليم المفردات، قامت الباحثة بجمع البيانات من خلال توزيع استبانة على تلاميذ الصف الخامس «المؤمن» بوصفه الصف التجريبي. وقد وُزعت الاستبانة بعد الانتهاء من تنفيذ أن استخدام وسيلة اللعبة التفاعلية "Wordwall" في تعليم المفردات، وذلك لتمكين التلاميذ من تقديم تقييماتهم استنادًا إلى خبراتهم التعليمية المباشرة التي اكتسبوها أثناء سير عملية التعليم. وهدفت الاستبانة في هذه الدراسة إلى التعرف على مدى استجابة التلاميذ واهتماماتهم ومستوى إقبالهم على الوسيلة التعليمية المستخدمة. كما مكّنت الباحثة من خلال هذه الاستبانة من معرفة ما إذا كانت استخدام وسيلة اللعبة التفاعلية "Wordwall" القائمة على الألعاب تساعد التلاميذ على فهم المفردات وحفظها بصورة أسهل. ومن ثمّ، يُتوقع أن توفر البيانات المستخلصة من نتائج الاستبانة صورةً واضحةً عن استخدام وسيلة اللعبة التفاعلية "Wordwall" من وجهة نظر التلاميذ بوصفهم متعلمين.

استخدمت الباحثة مقياس *Likert* المكوّن من أربع درجات (١-٤) أداةً للتقييم في كل عبارة واردة في الاستبانة. وكما تم توضيحه سابقًا في الفصل الثالث، فقد تم اختيار مقياس *Likert* لأنه يُعدّ أداةً فعّالةً لقياس اتجاهات التلاميذ وآرائهم واستجاباتهم نحو استخدام الوسائل التعليمية بصورة أكثر منهجية وتنظيمًا.

أما خطوات التحليل فكانت كما يلي:
 أ) تحويل خيارات الإجابة إلى درجات (موافق جدًا = ٤، موافق = ٣، غير موافق = ٢، غير موافق جدًا = ١).

كانت الخطوة الأولى في معالجة نتائج الاستبانة باستخدام مقياس *Likert* هي تحويل كل خيار من خيارات الإجابة إلى درجة تتراوح بين (١-٤). وبعد ذلك قامت الباحثة بتحليل بيانات الاستبانة وعرض النتائج في شكل المخطط الآتي:



الصورة ٤,٢٤ نتائج استبانة آراء التلاميذ حول استخدام وسيلة اللعبة التفاعلية “Wordwall”.

وفيما يلي شرحٌ تفصيلي للنسب المئوية لنتائج الاستبانة:

١. بالنسبة للعبارة الأولى: «أشعر بالسعادة عند التعليم عندما يستخدم وسيلة اللعبة التفاعلية “Wordwall”»، فقد أجاب عنها سبعة وثلاثون مستجيبًا، حيث أبدى اثنان وعشرون تلميذًا موافقةً شديدة (٥٩,٥٪)، وثلاثة عشر تلميذًا موافقةً (٣٥,١٪)، بينما أبدى تلميذان عدم الموافقة (٥,٤٪).

٢. بالنسبة للعبارة الثانية: «تجعل وسيلة اللعبة التفاعلية “Wordwall” الدرس أكثر تشويقًا وأقل مللًا»، فقد أجاب عنها سبعة وثلاثون مستجيبًا، حيث أبدى أربعة وعشرون تلميذًا موافقةً شديدة (٦٤,٩٪)، وأحد عشر تلميذًا موافقةً (٢٩,٧٪)، بينما أبدى تلميذان عدم الموافقة (٥,٤٪).

٣. بالنسبة للعبارة الثالثة: «أستطيع فهم مادة المفردات بصورة أسهل من وسيلة اللعبة التفاعلية “Wordwall”»، فقد أجاب عنها سبعة وثلاثون مستجيبًا، حيث أبدى ثلاثة

عشر تلميذاً موافقةً شديدة (٣٥,١٪)، وواحد وعشرون تلميذاً موافقةً (٥٦,٨٪)، وتلميذان عدم الموافقة (٥,٤٪)، بينما أبدى تلميذ واحد عدم الموافقة الشديدة (٢,٧٪).
٤. بالنسبة للعبارة الرابعة: «تساعدني وسيلة اللعبة التفاعلية "Wordwall" على تذكر المفردات لمدة أطول»، فقد أجاب عنها سبعة وثلاثون مستجيباً، حيث أبدى اثنا عشر تلميذاً موافقةً شديدة (٣٢,٤٪)، وتسعة عشر تلميذاً موافقةً (٥١,٤٪)، وخمسة تلاميذ عدم الموافقة (١٣,٥٪)، بينما أبدى تلميذ واحد عدم الموافقة الشديدة (٢,٧٪).

٥. بالنسبة للعبارة الخامسة: «أصبح أكثر حماساً ونشاطاً أثناء التعليم عند استخدام وسيلة اللعبة التفاعلية "Wordwall"»، فقد أجاب عنها سبعة وثلاثون مستجيباً، حيث أبدى سبعة عشر تلميذاً موافقةً شديدة (٤٥,٩٪)، وثمانية عشر تلميذاً موافقةً (٤٨,٦٪)، وتلميذ واحد عدم الموافقة (٢,٧٪)، بينما أبدى تلميذ واحد عدم الموافقة الشديدة (٢,٧٪).

٦. بالنسبة للعبارة السادسة: «إن الصور والألعاب الموجودة في وسيلة اللعبة التفاعلية "Wordwall" سهلة الفهم بالنسبة لي»، فقد أجاب عنها سبعة وثلاثون مستجيباً، حيث أبدى عشرون تلميذاً موافقةً شديدة (٥٤,١٪)، وخمسة عشر تلميذاً موافقةً (٤٠,٥٪)، بينما أبدى تلميذان عدم الموافقة (٥,٤٪).

٧. بالنسبة للعبارة السابعة: «أمتلك الشجاعة لتجربة الإجابة عن الأسئلة أثناء التعليم باستخدام وسيلة اللعبة التفاعلية "Wordwall"»، فقد أجاب عنها سبعة وثلاثون مستجيباً، حيث أبدى خمسة عشر تلميذاً موافقةً شديدة (٤٠,٥٪)، وثمانية عشر تلميذاً موافقةً (٤٨,٦٪)، وتلميذان عدم الموافقة (٥,٤٪)، بينما أبدى تلميذان عدم الموافقة الشديدة (٥,٤٪).

٨. بالنسبة للعبارة الثامنة: «إن التعليم باستخدام وسيلة اللعبة التفاعلية "Wordwall" يجعلني أكثر تركيزاً أثناء الدرس»، فقد أجاب عنها سبعة وثلاثون مستجيباً، حيث أبدى ثلاثة عشر تلميذاً موافقةً شديدة (٣٥,١٪)، واثنان وعشرون تلميذاً موافقةً (٥٩,٥٪)، وتلميذ واحد عدم الموافقة (٢,٧٪)، بينما أبدى تلميذ واحد عدم الموافقة الشديدة (٢,٧٪).

٩. بالنسبة للعبارة التاسعة: «أرغب في استخدام وسيلة اللعبة التفاعلية "Wordwall" بصورة متكررة في عملية التعليم، وخاصة في مادة اللغة العربية»، فقد أجاب عنها سبعة

وثلاثون مستجيباً، حيث أبدى واحد وعشرون تلميذاً موافقةً شديدة (٥٦,٨٪)، وخمسة عشر تلميذاً موافقةً (٤٠,٥٪)، بينما أبدى تلميذاً واحد عدم الموافقة (٢,٧٪).

١٠. بالنسبة للعبارة العاشرة: «في رأيي، إن تعليم المفردات باستخدام وسيلة اللعبة التفاعلية "Wordwall" أكثر متعةً من التعليم بالطرق التقليدية»، فقد أجاب عنها سبعة وثلاثون مستجيباً، حيث أبدى ثلاثة وعشرون تلميذاً موافقةً شديدة (٦٢,٢٪)، وثلاثة عشر تلميذاً موافقةً (٣٥,١٪)، بينما أبدى تلميذاً واحد عدم الموافقة (٢,٧٪).

(ب) جمع مجموع الدرجات كاملة.

بعد تحويل خيارات الإجابة إلى درجات تتراوح بين (١-٤)، قامت الباحثة بحساب مجموع الدرجات الناتجة من إجابات جميع المستجيبين. وقد بلغ مجموع الدرجات ١٢٥٩ درجة من أصل ٣٧ مستجيباً، كما هو موضح في الجدول الآتي:

الجدول ٤,١ نتائج عبارات الاستبانة

المجموع	الدرجة				الأسئلة
	ضعيف (١)	متوسط (٢)	جيد (٣)	جيد جداً (٤)	
١٣١	٠	٢	١٣	٢٢	P1
١٣٣	٠	٢	١١	٢٤	P2
١٢٠	١	٢	٢١	١٣	P3
١١٦	١	٥	١٩	١٢	P4
١٢٥	١	١	١٨	١٧	P5
١٢٩	٠	٢	١٥	٢٠	P6
١٢٠	٢	٢	١٨	١٥	P7
١٢١	١	١	٢٢	١٣	P8

١٣١	٠	١	١٥	٢١	P9
١٣٣	٠	١	١٣	٢٣	P10
١٢٥٩	إجمالي الدرجات				

ج) حساب النسبة المئوية لاستجابات التلاميذ.

بعد الحصول على مجموع الدرجات الناتجة من إجابات جميع المستجيبين، قامت

الباحثة بحساب النسبة المئوية لاستجابات التلاميذ باستخدام المعادلة الآتية:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Total Skor Diperoleh}}{\text{Total Skor Maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = \frac{1259}{1480} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = 85,07\%$$

وبناءً على نتائج الحساب باستخدام المعادلة السابقة، يمكن الاستنتاج أن النسبة

المئوية لاستجابات التلاميذ بلغت ٨٥,٠٧٪.

د) تفسير النتائج وفق الفئات.

بعد التوصل إلى النسبة المئوية لاستجابات التلاميذ، كانت الخطوة الأخيرة هي

تفسير النتائج وفق الفئات المبينة في الجدول الآتي:

الجدول ٤,٢ القيم بناءً الفئات.

التفسير	النسبة المئوية
جيد جداً	81–100%
جيد	61–80%
متوسط	41–60%
ضعيف	< 40%

وبالاستناد إلى الفئات الواردة في الجدول أعلاه، يمكن الاستنتاج أن النسبة المئوية لاستجابات التلاميذ بلغت ٨٥,٠٧٪. وعليه، تُعدّ الاستبانة مناسبة وفعّالة، لأن النتيجة تجاوزت ٨١٪ (ضمن المدى ٨١-١٠٠٪)، وهو ما يندرج ضمن فئة جيد جداً. وبذلك خلاصة من هذا المبحث يعني يمكن استخلاص أن آراء تلاميذ الصف الخامس بالمدرسة الابتدائية ٤ الإسلامية الحكومية جومبانج تجاه استخدام وسيلة اللعبة التفاعلية “Wordwall” كانت إيجابية جداً. فقد ساعدت هذه الوسيلة على جعل التعليم أكثر متعةً وتشويقاً، وسهّلت على التلاميذ فهم المفردات وتذكرها، كما زادت من حماسهم ونشاطهم وتركيزهم وشجاعتهم في المشاركة أثناء التعليم. كما أبدى معظم التلاميذ رغبتهم في استخدام هذه الوسيلة بصورة متكررة، وخاصةً في تعليم اللغة العربية. وقد بلغت نسبة استجابات التلاميذ ٨٥,٠٧٪، وهي ضمن فئة «جيد جداً»، مما يدل على أن استخدام وسيلة اللعبة التفاعلية “Wordwall” مناسب وفعال ويحظى باستجابة إيجابية عالية من التلاميذ.

المبحث الثالث: تأثير استخدام وسيلة اللعبة التفاعلية “Wordwall” في تعليم المفردات لتلاميذ المدرسة الابتدائية ٤ الإسلامية الحكومية جومبانج.

يركّز هذا المبحث الثالث على نتائج تعليم التلاميذ في تعليم المفردات بعد استخدام وسيلة اللعبة التفاعلية “Wordwall” وقد استُخدمت في هذا البحث بيانات درجات الاختبار القبلي والاختبار البعدي لمجموعتين، وهما الصف الخامس «المؤمن» بوصفه المجموعة التجريبية، والصف الخامس «السلام» بوصفه المجموعة الضابطة. وقد تلّقت المجموعة التجريبية تعليم المفردات باستخدام وسيلة اللعبة التفاعلية “Wordwall”، في حين تلّقت المجموعة الضابطة التعليم بالطريقة التقليدية. ومن خلال مقارنة نتائج هاتين المجموعتين، استطاع الباحث معرفة ما إذا كان لاستخدام وسيلة اللعبة التفاعلية “Wordwall” أثر في تحسين قدرة التلاميذ على إتقان المفردات أم لا.

وقد تم قياس نتائج التعليم من خلال الاختبار القبلي والاختبار البعدي. أُجري الاختبار القبلي قبل تطبيق المعالجة لمعرفة المستوى الأولي لإتقان التلاميذ للمفردات، بينما أُجري الاختبار البعدي بعد انتهاء عملية التعليم لقياس التغيّر في نتائج تعليمهم. وتكوّنت أداة الاختبار من خمسة عشر سؤالاً مرتبطاً بمادة المفردات. لذلك، شكّلت بيانات الاختبار القبلي والاختبار

البعدي الأساس الرئيس في الكشف عن مدى تحسّن نتائج التعليم واختبار فرضية البحث. أمّا خطوات معالجة البيانات فكانت كما يلي:

أ) عرض بيانات نتائج تعليم التلاميذ.

تُعرض أولاً درجات نتائج التعليم في المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة لإعطاء صورة عامة عن قدرات التلاميذ قبل التعليم وبعده. ويُعدّ عرض هذه البيانات أمرًا مهمًا لأنه يمثّل الأساس في تفسير الفروق في نتائج التعليم بين التلاميذ الذين تلقّوا التعليم باستخدام وسيلة اللعبة التفاعلية "Wordwall" والتلاميذ الذين تلقّوا التعليم بالطريقة التقليدية.

الجدول ٤,٣ درجات الاختبار القبلي والاختبار البعدي للمجموعة التجريبية

No	Nama Para murid	Pre	Post
1	AATHIRAH AHLAM FAKHIRA	60	87
2	ADIBA HUMAYRA FAADHILLAH ARIFIN	67	87
3	AI SYAH ZAYYAN NASYWAA	33	53
4	ALYSHA ZAHRA HUMAIRA	33	47
5	AMIRA NAFISAH YUMNA	47	67
6	ATTIRAH QALBI SALSABILA ASYHAR	60	93
7	AZKIYA LAILATUN NAJAH	47	73
8	CHERYL SAHIH EL SALWA	40	67
9	DEWI ALMIRA SALSABILA	67	87
10	DZAKIRA TALITA ZAHRA	67	93
11	DZAKIROH AUNATULLOH UDZMA	67	93
12	EL YSA ZAHRAH AMI YUDHASTI	53	80
13	FABIOLA MAURA ALISHA	53	73
14	FAIRUZ SAFA SALSABIL	47	73
15	HASNA QOIDAH FARHANA	53	87
16	JUHAINAH MIN JINANI ROBBIHA AL-HAKIM	40	67
17	KHANZA EL RAHMA	27	53
18	KHAULAH MAHIRA PURNOMO	47	73
19	MAZNA MIKHYAL ABSHARINA	73	93
20	MIFTAKHUR ROHMAH	53	87
21	NAILA ARTA DAKARA	33	60
22	NAURA KIRANA WIJAYANTI	33	53
23	NUR MUSLIMAH RATU AN-NISA'	40	60
24	RACHMA ANASTASYA PUTRI	47	73
25	RAISHA SALSABILA SUGIARTO	47	67
26	SARAH MAIMUNA	53	80
27	SAYYIDATUZ ZAHWA	67	93
28	SHAKILA NAURA SYAZWINA	73	93
29	SHAQILA NUR AULIA	33	53
30	SHINA NATANIELA	40	67
31	SHINTA PUTTI RAHMAWATI	67	80
32	SYAKINAH AQILA RAHMA	47	67
33	TALITHA BELVINA RIFDANIA	47	73
34	TASYA RAMADHANI PUTRI MAULANA	40	60
35	YAFFIA AFAREEN EL-HAZIMA	53	80
36	YASMIN AZ ZAHRA	20	40
37	ZANNUBAH MAWAR DYANA	53	80
	Rata-rata	49,37	73,33

المصدر: بيانات نتائج التعليم للمجموعة التجريبية.

يُظهر الجدول ٤,١ أن المجموعة التجريبية، التي تتكوّن من ٣٧ تلميذاً، قد شهدت تحسّناً في الدرجات بعد مشاركتها في تعليم المفردات من خلال وسيلة اللعبة التفاعلية "Wordwall". فقد بلغ متوسط درجات الاختبار القبلي ٤٩,٣٧، بينما ارتفع متوسط درجات الاختبار البعدي إلى ٧٣,٣٣. ويشير هذا الارتفاع إلى تحسّن قدرة التلاميذ في المفردات بعد حصولهم على المعالجة التعليمية. وبوجه عام، يدلّ هذا التحسّن على أن التعليم باستخدام وسيلة اللعبة التفاعلية "Wordwall" ساعد التلاميذ على فهم المفردات من خلال أنشطة أكثر تشويقاً وتفاعلاً وتتطلّب مشاركة فعّالة.

ولا يقتصر تحسّن نتائج التعليم في المجموعة التجريبية على ارتفاع متوسط الدرجات فحسب، بل يظهر أيضاً في العدد الكبير من التلاميذ الذين حصلوا على درجات أعلى في الاختبار البعدي مقارنة بالاختبار القبلي. وتشير هذه النتيجة إلى أن استخدام وسيلة اللعبة التفاعلية "Wordwall" وفّر تجربة تعليمية مختلفة عن التعليم التقليدي. فلم يقتصر دور التلاميذ على الاستماع إلى شرح المعلم، بل شاركوا كذلك في الألعاب، وأجابوا عن الأسئلة، وطابقوا بين المفردات، وتلقّوا تغذية راجعة مباشرة. ومن شأن هذه العملية التعليمية أن تساعد التلاميذ على تذكّر المفردات بصورة أفضل لأنهم يتعلمون من خلال أنشطة ممتعة.

الجدول ٤,٤ درجات الاختبار القبلي والاختبار البعدي للمجموعة الضابطة

No	Nama Para murid	Pre	Post
1	ADIBAH AZKA AZALEA	47	53
2	AINA TALITA ZAHARAN	40	47
3	AI SYAH PUTRI MASISTIYO	60	67
4	AI SYAH SHAKILA ANJANIA ALIF	53	67
5	AI SYAH SYAFARAH MAWARDAH	40	53
6	ALIFIA NURUL IZZA	60	67
7	ALYA ZULFA SYA'WANAH	33	47
8	ALZENA CHIKA ADZRA	47	60
9	AMANDA DELVA SAFIRA PUTRI	67	73
10	ANDINA RAYYA AZ ZAHRA	33	47
11	ASSYIFATU HAIFA PUTRI SALSABILLA	47	60
12	AZZA AI SYAH PUTRI	47	60
13	DAFFI ZAHRA AZMIYAH	53	60
14	FATIHAN CAHYA RIZKITA	60	73
15	FATMA AZHARA AL ASFA	33	40
16	HAFIZHA MA'RIFATUL JANNAH	47	60
17	HILMATUL AZIZAH	40	53
18	ISTAMSAKA BIL URWATIL WUSTQO	60	73
19	IZZATUN NI'MAH	40	53
20	KAYLA AYUDIA YULIANTI	53	60
21	KAYLA SALSABILA APRIANI	47	60
22	KEICHA MARTA SEPTIA TAUFIK	73	80
23	KHUMAIROH NAYLA ZAFIRA	27	40
24	MAR'ATUS SOLIKHA	53	67
25	NAHDA ZALFASYA ARINA AZ- ZAIDAN	40	47
26	NAURA KHANZA KHUMAIRAH	53	67
27	NAZIHA SALSABILAH	60	73
28	NOVA AI SYAH RAHMAWATI	40	60
29	PUTRI ZAHWA VIRDAUSY	47	53
30	RARA KHOSYATILLAH ALRASYID	53	67
31	RIKA KHAYLAHASNA NYILAILA AGUSTIN	47	60
32	RUHUL AQILAH ROMADLONI	47	53
33	SYAFIQAH RAMADHANIA KUNCORO	67	80
34	UMI MAGHFIROTUR ROHMAH	53	67
35	VANESA AN NISA HUSEIN	47	53
36	ZAHIRA FARHANA	53	67
	Rata-rata	49,07	60,19

المصدر: بيانات نتائج التعليم للمجموعة الضابطة.

يُظهر الجدول ٤,٢ أن المجموعة الضابطة، التي تتكوّن من ٣٦ تلميذًا، قد شهدت أيضًا ارتفاعًا في الدرجات من الاختبار القبلي إلى الاختبار البعدي. فقد بلغ متوسط درجات الاختبار القبلي ٤٩,٠٧، بينما ارتفع متوسط درجات الاختبار البعدي إلى ٦٠,١٩. ويشير هذا التحسّن إلى أن التعليم التقليدي لا يزال قادرًا على مساعدة التلاميذ في فهم جزء من مادة المفردات. ومع ذلك، فإن التحسّن الذي حدث في المجموعة الضابطة لم يكن بمستوى التحسّن الذي تحقق في المجموعة التجريبية.

وعند مقارنة المجموعة الضابطة بالمجموعة التجريبية، يتّضح أن تطوّر الدرجات في المجموعة الضابطة كان أقلّ نسبيًا. وقد يرجع ذلك إلى أن التعليم التقليدي يميل إلى أن يكون متمركزًا حول المعلّم ويقدم تنوعًا أقلّ في الأنشطة التعليمية للتلاميذ. وفي تعليم المفردات، قد يؤدي الجوّ التعليمي الرتيب إلى شعور التلاميذ بالملل بسرعة ويجعلهم أقلّ نشاطًا في حفظ المفردات. ولذلك، فعلى الرغم من حدوث تحسّن في المجموعة الضابطة، فإن النتائج لم تُظهر تقدّمًا بمقدار ما حقّقته المجموعة التي تلقّت التعليم من خلال وسيلة اللعبة التفاعلية "Wordwall".

الجدول ٤,٥ مقارنة متوسط نتائج التعليم بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة

Kelompok	N	Rata-rata Pretest	Rata-rata Posttest	Selisih Peningkatan
Eksperimen	37	49,37	73,33	23,96
Kontrol	36	49,07	60,19	11,12

المصدر: نتائج تحليل بيانات الاختبار القبلي والاختبار البعدي.

استنادًا إلى الجدول ٤,٣، يمكن القول إن القدرات الأولية للمجموعتين كانت متقاربة نسبيًا. ويتّضح ذلك من متوسط درجات الاختبار القبلي للمجموعة التجريبية البالغ ٤٩,٣٧، وللمجموعة الضابطة البالغ ٤٩,٠٧. ولم يتجاوز الفرق بين المتوسطين ٠,٣٠ درجة، مما يدلّ على أن القدرات الأولية للتلاميذ في المجموعتين كانت شبه متساوية قبل تطبيق المعالجة. وتُعَدّ هذه الحالة الأولية المتوازنة أمرًا مهمًّا لأن الفروق في نتائج الاختبار البعدي يمكن ربطها بدرجة أكبر بالمعالجة المطبّقة في المجموعة التجريبية.

وبعد انتهاء عملية التعليم، بلغ متوسط درجات الاختبار البعدي للمجموعة التجريبية ٧٣,٣٣، في حين بلغ متوسط المجموعة الضابطة ٦٠,١٩. وبلغ الفرق بين متوسطي الاختبار البعدي للمجموعتين ١٣,١٤ درجة. إضافة إلى ذلك، حققت المجموعة التجريبية زيادة متوسطة قدرها ٢٣,٩٦ درجة، بينما لم تتجاوز الزيادة في المجموعة الضابطة ١١,١٢ درجة. وبذلك، فإن مقدار التحسّن في المجموعة التجريبية كان يقارب ضعف التحسّن في

المجموعة الضابطة. وتشير هذه النتائج إلى أن استخدام وسيلة اللعبة التفاعلية “Wordwall” كان له تأثير إيجابي في نتائج تعليم المفردات لدى التلاميذ.
(ب) اختبار صدق وثبات أداة الاختبار.

قبل إجراء مزيد من التحليل لبيانات نتائج التعليم، كان لا بدّ من التحقق من صلاحية أداة الاختبار من خلال اختباري الصدق والثبات. وقد استُخدم اختبار الصدق لمعرفة مدى قدرة كل فقرة من فقرات الاختبار على قياس مهارة المفردات المراد قياسها، في حين استُخدم اختبار الثبات لمعرفة مستوى اتساق الأداة. فالأداة الصادقة والثابتة تُنتج بيانات أكثر موثوقية في تفسير نتائج تعليم التلاميذ.

وقد أُجري اختبار الصدق من خلال فحص معامل ارتباط بيرسون بين درجة كل فقرة والدرجة الكلية. وفي هذه الدراسة، بلغ عدد المستجيبين في اختبار الأداة ٣٧ تلميذًا، ولذلك بلغت قيمة (r) الجدولية عند مستوى الدلالة ٥٪ مقدار ٠,٣٢٥. وتُعَدّ الفقرة صادقة إذا كانت قيمة (r) المحسوبة أكبر من قيمة (r) الجدولية وكانت قيمة الدلالة أقل من ٠,٠٥.

الجدول ٤,٦ ملخص اختبار صدق فقرات الاختبار القبلي

Butir Soal	r-hitung	Sig. (2-tailed)	Keterangan
P1	0,371	0,024	Valid
P2	0,371	0,024	Valid
P3	0,411	0,011	Valid
P4	0,439	0,007	Valid
P5	0,351	0,033	Valid
P6	0,572	<0,001	Valid
P7	0,374	0,023	Valid
P8	0,675	<0,001	Valid
P9	0,518	0,001	Valid
P10	0,412	0,011	Valid
P11	0,371	0,024	Valid
P12	0,524	<0,001	Valid
P13	0,389	0,017	Valid
P14	0,374	0,023	Valid
P15	0,439	0,007	Valid

المصدر: نتائج اختبار صدق الاختبار القبلي باستخدام برنامج SPSS 27 بعد تبسيطها.
استنادًا إلى الجدول ٤,٤، كانت جميع فقرات الاختبار القبلي تمتلك قيم ارتباط محسوبة أكبر من القيمة الجدولية البالغة ٠,٣٢٥. كما أن قيم الدلالة لجميع الفقرات كانت أقل من ٠,٠٥. وبناءً على ذلك، أُعلن أن جميع فقرات الاختبار القبلي البالغ عددها ١٥ فقرة صادقة وصالحة لقياس القدرة الأولية للتلاميذ في المفردات قبل تطبيق المعالجة.

الجدول ٤,٧ ملخص اختبار صدق فقرات الاختبار البعدي

Butir Soal	r-hitung	Sig. (2-tailed)	Keterangan
P1	0,401	0,014	Valid
P2	0,496	0,002	Valid
P3	0,411	0,012	Valid
P4	0,365	0,027	Valid
P5	0,411	0,012	Valid
P6	0,401	0,014	Valid
P7	0,394	0,016	Valid
P8	0,575	<0,001	Valid
P9	0,386	0,018	Valid
P10	0,331	0,046	Valid
P11	0,384	0,019	Valid
P12	0,482	0,003	Valid
P13	0,331	0,046	Valid
P14	0,482	0,003	Valid
P15	0,731	<0,001	Valid

المصدر: نتائج اختبار صدق الاختبار البعدي باستخدام برنامج SPSS 27.
استنادًا إلى الجدول ٤,٥، تبين أن جميع فقرات الاختبار البعدي صادقة أيضًا. ويتضح ذلك من كون قيم الارتباط المحسوبة لكل فقرة أكبر من القيمة الجدولية ٠,٣٢٥، وأن قيم الدلالة أقل من ٠,٠٥. وعليه، فإن فقرات الاختبار البعدي صالحة لقياس نتائج تعليم التلاميذ بعد انتهاء العملية التعليمية.

الجدول ٤,٨ نتائج اختبار ثبات أداة الاختبار.

Instrumen	Cronbach's Alpha	Jumlah Butir	Keterangan
Pretest	0,706	15	Reliabel
Posttest	0,704	15	Reliabel

المصدر: نتائج اختبار ثبات الاختبار القبلي والاختبار البعدي باستخدام برنامج SPSS 27.

يُظهر الجدول ٤,٦ أن قيمة معامل كرونباخ ألفا لأداة الاختبار القبلي بلغت ٠,٧٠٦، بينما بلغت قيمته لأداة الاختبار البعدي ٠,٧٠٤. وكلتا القيمتين أكبر من ٠,٧٠، مما يدلّ على أن أداة الاختبار تتمتع بدرجة جيدة من الثبات والاتساق. وهذا يعني أن فقرات الاختبار تمتلك اتساقاً داخلياً كافياً لقياس قدرة التلاميذ في المفردات. وبما أن الأداة استوفت شرطي الصدق والثبات، أمكن الانتقال إلى المرحلة التالية من تحليل بيانات نتائج التعليم.

ج) اختبارات الشروط المسبقة للتحليل.

أجرى الباحث أولاً اختبارات الشروط المسبقة للتأكد من أن البيانات تستوفي متطلبات التحليل الإحصائي البارامترى. وكانت هذه الاختبارات كما يلي:

- اختبار التوزيع الطبيعي

أُجري اختبار التوزيع الطبيعي لمعرفة ما إذا كانت بيانات الاختبار القبلي والاختبار البعدي في المجموعتين التجريبية والضابطة تتبع التوزيع الطبيعي. ويُعدّ هذا الاختبار أحد الشروط المهمة قبل تحليل البيانات باستخدام الاختبار البارامترى، وهو اختبار (Independent Samples T-Test) وفي هذه الدراسة، استند الحكم على طبيعة التوزيع إلى اختبار شايبرو-ويلك (Shapiro-Wilk)، وذلك لأن حجم العينة في كل مجموعة كان أقل من ٥٠ تلميذاً.

الجدول ٤,٩ نتائج اختبار التوزيع الطبيعي للاختبار القبلي والاختبار البعدي

Data	Kelompok	Shapiro-Wilk Sig.	Keterangan
Pretest	Eksperimen	0,197	Normal
Pretest	Kontrol	0,335	Normal
Posttest	Eksperimen	0,067	Normal
Posttest	Kontrol	0,190	Normal

المصدر: نتائج اختبار التوزيع الطبيعي باستخدام برنامج SPSS 27.

استناداً إلى الجدول ٤,٧، بلغت قيم الدلالة في اختبار شايبرو-ويلك للاختبار القبلي للمجموعة التجريبية ٠,١٩٧، ولالاختبار القبلي للمجموعة الضابطة ٠,٣٣٥، ولالاختبار البعدي للمجموعة التجريبية ٠,٠٦٧، ولالاختبار البعدي للمجموعة الضابطة ٠,١٩٠. وجميع هذه القيم أكبر من ٠,٠٥، وعليه، فإن بيانات الاختبار القبلي والاختبار البعدي في كلتا المجموعتين تتبع التوزيع الطبيعي.

وتشير نتائج اختبار التوزيع الطبيعي إلى أن بيانات نتائج التعليم استوفت شروط التحليل الإحصائي البارامتري. ولذلك أمكن متابعة اختبار الفرضية باستخدام اختبار *(Independent Samples T-Test)* لمعرفة ما إذا كان هناك فرق دالّ إحصائيًا بين نتائج تعليم المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة بعد انتهاء العملية التعليمية.

• اختبار التجانس

أُجري اختبار التجانس لمعرفة ما إذا كانت بيانات نتائج التعليم في المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة تمتلك تباينًا متساويًا، أو بمعنى آخر متجانسة. ويُعدّ هذا الاختبار مهمًا لأنه يُستخدم أساسًا لتحديد الصف المناسب الذي تُقرأ منه نتائج اختبار *(Independent Samples T-Test)* فإذا كانت قيمة الدلالة في اختبار ليفين *(Levene's Test)* أكبر من ٠,٠٥، فإن البيانات تُعدّ متجانسة. أمّا إذا كانت قيمة الدلالة أقل من ٠,٠٥، فإن البيانات تُعدّ غير متجانسة.

د) اختبار الفرضية باستخدام اختبار *(Independent Samples T-Test)*.

أُجري اختبار الفرضية لمعرفة ما إذا كان هناك فرق دالّ إحصائيًا في نتائج التعليم بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة. وقد استُخدمت درجات الاختبار البعدي للمجموعتين في هذا الاختبار، لأن الاختبار البعدي يعكس مستوى التلاميذ النهائي بعد انتهاء عملية التعليم. ويمكن صياغة فرضيتي البحث على النحو الآتي:

H0: لا يوجد التأثير استخدام وسيلة اللعبة التفاعلية "Wordwall" في تعليم المفردات لتلاميذ المدرسة الابتدائية ٤ الإسلامية الحكومية جومبانج.

Ha: يوجد التأثير استخدام وسيلة اللعبة التفاعلية "Wordwall" في تعليم المفردات لتلاميذ المدرسة الابتدائية ٤ الإسلامية الحكومية جومبانج.

وقد تم اتخاذ القرار بالاعتماد على قيمة الدلالة *(Sig. 2-tailed)* فإذا كانت قيمة الدلالة أقل من ٠,٠٥ تُرفض الفرضية الصفرية (H0) وتُقبل الفرضية البديلة (Ha). أمّا إذا كانت قيمة الدلالة أكبر من ٠,٠٥ فتُقبل الفرضية الصفرية (H0) وتُرفض الفرضية البديلة (Ha).

الجدول ٤,١٠ ملخص نتائج اختبار (Independent Samples T-Test).

Aspek yang Dibaca	Nilai
Levene Sig.	0,028
Baris keputusan	Equal variances not assumed
t	4,449
df	64,567
Sig. (2-tailed)	<0,001

المصدر: نتائج اختبار (Independent Samples T-Test) باستخدام برنامج SPSS 27.

استنادًا إلى الجدول ٤,٨، بلغت قيمة الدلالة في اختبار ليفين (*Levene's Test*) مقدار ٠,٠٢٨، وهي أقل من ٠,٠٥. وهذا يدل على أن تباين المجموعتين غير متجانس. لذلك، فإن تفسير نتائج اختبار (t) ينبغي أن يعتمد على صف *Equal variances not assumed*. وفي هذا الصف بلغت قيمة (t) مقدار ٤,٤٤٩، وبلغت درجات الحرية (df) مقدار ٦٤,٥٦٧، بينما كانت قيمة الدلالة (*Sig. 2-tailed*) أقل من ٠,٠٠١. وهذه القيمة أقل من ٠,٠٥.

وبناءً على هذه النتائج، رُفضت الفرضية الصفرية (H_0) وقُبِلت الفرضية البديلة (H_a). وهذا يعني وجود فرق دالّ إحصائيًا في نتائج التعليم بين المجموعة التجريبية التي استخدمت وسيلة اللعبة التفاعلية "Wordwall" والمجموعة الضابطة التي تلقت التعليم بالطريقة التقليدية. ويشير هذا الفرق إلى أن استخدام "Wordwall" كان له تأثير في تعليم المفردات لدى تلاميذ الصف الخامس في المدرسة الابتدائية ٤ الإسلامية الحكومية جومبانج.

كما تُظهر قيمة متوسط الفرق (*Mean Difference*) البالغة ١٣,١٤٧٧٠ أن متوسط درجات الاختبار البعدي في المجموعة التجريبية كان أعلى بحوالي ١٣,١٥ درجة مقارنة بالمجموعة الضابطة. وعليه، فإن الفرق في نتائج التعليم بين المجموعتين لم يظهر وصفيًا من خلال متوسط الدرجات فحسب، بل ثبت أيضًا إحصائيًا من خلال اختبار (*Independent Samples T-Test*).

بناءً على نتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدي في هذا المبحث، تبين أن استخدام وسيلة اللعبة التفاعلية "Wordwall" كان له تأثير إيجابي في تعليم المفردات لتلاميذ الصف الخامس بالمدرسة الابتدائية ٤ الإسلامية الحكومية جومبانج. وقد كانت القدرات الأولية للمجموعتين متقاربة، حيث بلغ متوسط الاختبار القبلي للمجموعة التجريبية ٤٩,٣٧ وللجموعة الضابطة ٤٩,٠٧. وبعد تنفيذ التعليم، ارتفع متوسط الاختبار البعدي في

المجموعة التجريبية إلى ٧٣,٣٣، بينما بلغ في المجموعة الضابطة ٦٠,١٩، كما بلغ مقدار الزيادة في المجموعة التجريبية ٢٣,٩٦ درجة، في حين بلغ في المجموعة الضابطة ١١,١٢ درجة.

كما أظهرت نتائج اختبار الفرضية باستخدام (*Independent Samples T-Test*) أن قيمة الدلالة (*Sig. 2-tailed*) أقل من ٠,٠٥ (أقل من ٠,٠٠١)، مما أدى إلى رفض الفرضية الصفرية (H_0) وقبول الفرضية البديلة (H_a). وبذلك يمكن الاستنتاج أن استخدام وسيلة اللعبة التفاعلية “Wordwall” أثبتت فعاليتها وتأثيره الدالّ إحصائيًا في تحسين نتائج تعليم المفردات لدى التلاميذ مقارنةً بالطريقة التقليدية.

الفصل الخامس

مناقشة نتائج البحث

بناءً على أسئلة البحث، الأول هو كيف استخدم وسيلة اللعبة التفاعلية "Wordwall" في تعليم المفردات لتلاميذ المدرسة الابتدائية ٤ الإسلامية الحكومية جومبانج والثاني كيف آراء التلاميذ عن استخدام وسيلة اللعبة التفاعلية "Wordwall" في تعليم المفردات لتلاميذ المدرسة الابتدائية ٤ الإسلامية الحكومية جومبانج والثالث ما تأثير استخدام وسيلة اللعبة التفاعلية "Wordwall" في تعليم المفردات لتلاميذ المدرسة الابتدائية ٤ الإسلامية الحكومية جومبانج.

المبحث الأول: استخدام وسيلة اللعبة التفاعلية "Wordwall" في تعليم المفردات لتلاميذ المدرسة الابتدائية ٤ الإسلامية الحكومية جومبانج.

١. تلخيص نتيجة الهدف الأول من البحث

بناءً على نتائج الملاحظة التي أُجريت خلال عملية البحث، تبين أن استخدام وسيلة اللعبة التفاعلية "Wordwall" في تعليم المفردات للصف الخامس «المؤمن» قد نُفذ بصورة جيدة ومتوافقة مع الخطة البحثية المعدة مسبقاً. وقد أُجريت عملية التعليم والتعلم في أربع لقاءات، شملت اختباراً قبلياً (pretest)، وجلستين علاجيتين باستخدام وسيلة «وورد وول» التفاعلية، ثم اختباراً بعدياً (posttest)،

وخلال جلسات المعالجة، استخدمت وسيلة اللعبة التفاعلية "Wordwall" بوصفها أداة تعليمية تجمع بين الجانبين التربوي والترفيهي. وفي هذه الأنشطة، قُسم التلاميذ إلى عدة مجموعات، وأُتيحت لهم الفرصة للمشاركة في أنواع مختلفة من الألعاب المرتبطة بالمفردات المدروسة، وذلك بالتناوب بين المجموعات. وقد نُفذت الأنشطة التعليمية بصورة تدريجية، بدءاً من الألعاب ذات المستوى السهل وصولاً إلى الألعاب ذات المستوى الأكثر صعوبة. وأظهرت نتائج الملاحظة أن التلاميذ أبدوا درجة عالية من الحماس أثناء مشاركتهم في أنشطة التعليم باستخدام وسيلة اللعبة التفاعلية "Wordwall".

٢. تفسير النتيجة

شاركوا التلاميذ بفاعلية في تنفيذ التعليمات المقدمة لهم، وأسهموا في المناقشات الجماعية، وبذلوا جهوداً لإكمال التحديات المختلفة التي تضمنتها الألعاب. بالإضافة إلى

ذلك، أصبحت أجواء الصف أكثر حيوية بفضل عنصر المنافسة بين المجموعات، مما شجّع التلاميذ على زيادة مشاركتهم وانخراطهم في عملية التعليم.

كما ظهر نشاط التلاميذ من خلال جديتهم في الإجابة عن الأسئلة، وتعاونهم مع أعضاء مجموعاتهم، واهتمامهم بالمواد التعليمية المقدمة. وأسهم وجود لوحة الترتيب، ودرجات الألعاب، والمكافآت المقدمة للمجموعات المتفوقة في زيادة دافعية التلاميذ للتعليم وتحقيق أفضل النتائج الممكنة.^{٨٦ ٨٧} وتشير هذه النتائج إلى أن استخدام وسيلة اللعبة التفاعلية "Wordwall" قد أسهم في إيجاد بيئة تعليمية أكثر جذبًا ومتعة مقارنة بالتعليم الذي يعتمد على الأساليب التقليدية فقط. ومن خلال هذه الوسيلة، لم يقتصر دور التلاميذ على تلقي المعلومات بصورة سلبية، بل شاركوا بصورة فعّالة في عملية التعليم، مما جعل خبراتهم التعليمية أكثر معنى وفائدة.

٣. مقارنة النتيجة بالنظريات والدراسات الأخرى

تتفق نتائج هذا البحث مع الدراسة السابقة التي أجرتها أنيتا حياة النفوس (٢٠٢٣)، والتي أوضحت أن استخدام وسيلة اللعبة التفاعلية "Wordwall" أسهم بشكل ملحوظ في تحسين إتقان المفردات وزيادة دافعية التعلّم لدى التلاميذ مقارنة بالطريقة التقليدية. كما أن التعلّم الذي يتضمّن أنشطة اللعب يساعد التلاميذ على فهم المادة بسهولة أكبر لأن عملية التعلّم تتم في جو ممتع. وتتفق نتائج هذا البحث أيضًا مع الدراسة السابقة التي أجرتها همة المرضية (٢٠٢٣)، والتي أظهرت أن تطبيق اللعبة التعليمية "Wordwall" كان جذابًا جدًا وسهّل على التلاميذ عملية تعلّم المفردات، كما أن استخدام هذه اللعبة أسهم بشكل ملحوظ في تحسين نتائج تعلّم المفردات لدى التلاميذ.

^{٨٦} Buhaerah. و ^{٨٧} Walidain Fahmi.

المبحث الثاني: آراء التلاميذ عن استخدام وسيلة اللعبة التفاعلية "Wordwall" في تعليم المفردات لتلاميذ المدرسة الابتدائية ٤ الإسلامية الحكومية جومبانج.

١. تلخيص نتيجة الهدف الثاني من البحث

استنادًا إلى نتائج الاستبانة التي وُزعت على تلاميذ الفصل التجريبي بعد الانتهاء من جميع مراحل العملية التعليمية، تم الحصول على مجموع درجات بلغ ١٢٥٩ درجة بنسبة مئوية قدرها ٨٥,٠٧٪. ووفقًا لفئة التفسير المعتمدة في هذه الدراسة، فإن هذه النسبة تقع ضمن المدى (٨١٪-١٠٠٪)، ولذلك تُصنّف ضمن فئة «جيد جدًا». وتشير هذه النتيجة إلى أن غالبية التلاميذ قدّموا استجابات إيجابية نحو استخدام وسيلة اللعبة التفاعلية "Wordwall" في تعليم المفردات. وقد تجلّت هذه الاستجابات الإيجابية في العدد الكبير من التلاميذ الذين اختاروا خيار «أوافق بشدة» و«أوافق» في معظم عبارات الاستبانة. كما صرّح معظم التلاميذ بأن اللعبة التفاعلية "Wordwall" ساعدتهم على فهم المفردات بصورة أسهل.

٢. تفسير النتيجة

بالإضافة إلى ذلك، رأى التلاميذ أن التعليم باستخدام وسيلة اللعبة التفاعلية "Wordwall" أكثر جاذبية من التعليم التقليدي؛ وذلك بسبب احتوائه على عناصر الألعاب التي جعلت عملية التعليم أقل مللاً. كما أن التصميم التفاعلي للوسيلة، واستخدام الصور، وتنوع أنماط الألعاب أسهمت في زيادة اهتمام التلاميذ ومتابعتهم للأنشطة التعليمية حتى نهايتها. وأظهرت نتائج الاستبانة أيضاً أن استخدام وسيلة اللعبة التفاعلية "Wordwall" قد أسهم في تعزيز تركيز التلاميذ وثقتهم بأنفسهم أثناء عملية التعليم. فقد أصبح التلاميذ أكثر نشاطاً في الإجابة عن لأسئلة وأكثر ثقة في المشاركة في الأنشطة الصفية. ويظهر ذلك أن اللعبة التفاعلية "Wordwall" لا تقتصر وظيفتها على كونها وسيلة لعرض المادة التعليمية فحسب، بل تسهم أيضاً في إيجاد بيئة تعليمية تدعم المشاركة الفاعلة للتلاميذ. كما ظهر الارتفاع في نسبة الاستجابات الإيجابية من خلال رغبة التلاميذ في إعادة استخدام وسيلة اللعبة التفاعلية "Wordwall" في دروس اللغة العربية مستقبلاً. وتشير هذه النتيجة إلى أن التلاميذ شعروا بالراحة واستمتعوا بعملية التعليم عند استخدام هذه الوسيلة. فعندما يستمتع التلاميذ بالأنشطة التعليمية التي يشاركون فيها، تزداد دافعيتهم للتعليم، وتصبح عملية اكتساب المعرفة أكثر فاعلية.

٣. مقارنة النتيجة بالنظريات والدراسات الأخرى

تؤيد نتائج هذه الدراسة آراء الخبراء الذين يرون أن الوسائط التعليمية القائمة على الألعاب قادرة على تعزيز دافعية التلاميذ واهتمامهم ومشاركتهم في عملية التعليم.^{٨٨} بالإضافة إلى ذلك، تتفق نتائج هذا البحث أيضاً مع الدراسة السابقة التي أجرتها هيئة المردية (٢٠٢٣)، والتي أظهرت أن تطبيق اللعبة التعليمية "Wordwall" كان جذاباً جداً وسهلاً على التلاميذ عملية تعلّم المفردات، كما أن استخدام هذه اللعبة أسهم بشكل ملحوظ في تحسين نتائج تعلّم المفردات لدى التلاميذ. ومن خلال الأنشطة الممتعة والتفاعلية، يندفع التلاميذ إلى المشاركة الفعّالة، مما يجعل عملية التعلّم أكثر فاعلية.

المبحث الثالث: تأثير استخدام وسيلة اللعبة التفاعلية "Wordwall" في تعليم المفردات لتلاميذ المدرسة الابتدائية ٤ الإسلامية الحكومية جومبانج.

١. تلخيص نتيجة الهدف الثالث من البحث

يركّز هذا المبحث الثالث على نتائج تعليم التلاميذ في تعليم المفردات من خلال استخدام وسيلة اللعبة التفاعلية "Wordwall". نتائج التحليل الوصفي، واختبارات الصدق والثبات للأداة، واختبار التوزيع الطبيعي، واختبار (*Independent Samples T-Test*)، جميعها تشير إلى النتيجة نفسها. فقد حقق الفصل التجريبي نتائج تعليم أفضل من الفصل الضابط. وتؤكد هذه النتائج أن استخدام وسيلة اللعبة التفاعلية "Wordwall" له تأثير إيجابي في تحسين نتائج تعليم المفردات لدى تلاميذ الصف الخامس في المدرسة الابتدائية ٤ الإسلامية الحكومية جومبانج.

٢. تفسير النتيجة

ويمكن فهم التحسن في نتائج التعليم لدى الفصل التجريبي من خلال الخصائص التي تتميز بها هذه الوسيلة نفسها. ووسيلة اللعبة التفاعلية "Wordwall"، توفر أشكالاً متنوعة من الأنشطة التفاعلية، مثل الاختبارات القصيرة، وتمارين مطابقة الكلمات، والمهام القائمة على التحديات. وفي تعليم المفردات، تساعد هذه الأنشطة التلاميذ على التعرّف إلى المفردات وفهمها والاحتفاظ بها بطريقة أكثر متعة. ولا يقتصر دور التلاميذ على تلقي المعلومات بصورة سلبية، بل يشاركون بفاعلية في الإجابة عن الأسئلة، ومراجعة إجاباتهم، ومحاولة تصحيح أخطائهم.

^{٨٨} Inayah.

وفي المرحلة الابتدائية، تؤدي البيئة التعليمية الجذابة دورًا مهمًا في المحافظة على انتباه التلاميذ ومشاركتهم في عملية التعليم. فعندما تُقدّم الأنشطة التعليمية في صورة ألعاب، يميل التلاميذ إلى المشاركة بحماس أكبر. ويسهم هذا الحماس في زيادة تركيزهم على المادة التعليمية المقدمة. وفي سياق هذا البحث، ساعدت وسيلة اللعبة التفاعلية "Wordwall" على تحويل تعليم المفردات، الذي غالبًا ما يرتبط بالحفظ والتلقين، إلى تجربة تعليمية أكثر حيوية وتنافسية وأسهل فهمًا.

وعلى الرغم من أن الفصل الضابط أظهر أيضًا تحسنًا في الدرجات، فإن هذا التحسن كان أقل من التحسن الذي حققه الفصل التجريبي. وتشير هذه النتيجة إلى أن التعليم التقليدي لا يزال قادرًا على تحقيق الفهم والتعليم، إلا أنه لا يوفر المستوى نفسه من الدافعية والمشاركة الذي توفره أساليب التعليم التفاعلي. فالتعليم التقليدي غالبًا ما يكون متمركزًا حول المعلم، مما يحد من فرص التلاميذ للتفاعل المباشر مع المادة التعليمية. وعلى العكس من ذلك، تتيح اللعبة التفاعلية "Wordwall" للتلاميذ فرصة التعليم من خلال اللعب، والإجابة عن الأسئلة بصورة نشطة، واكتساب خبرات تعليمية أكثر معنى.

٣. مقارنة النتيجة بالنظريات والدراسات الأخرى

تتفق نتائج هذا البحث مع الدراسة السابقة التي أجراها ذكي نورالدين (٢٠٢٥)، والتي أظهرت أن استخدام وسيلة اللعبة التفاعلية "Wordwall" كان له أثر إيجابي في زيادة دافعية التعلّم، والمشاركة الفعّالة، والاحتفاظ بالمفردات، وكذلك تحسين نتائج تعلّم التلاميذ بشكل ملحوظ. بالإضافة إلى ذلك، فإن الدراسة التي أجرتها نبلي عناية (٢٠٢٤)، والتي أظهرت أن أداة التقويم المعتمدة على "Wordwall" كانت مناسبة وذات درجة عالية من الصلاحية، وقادرة على تحسين حماس التلاميذ ونتائج تعلّمهم بشكل ملحوظ، تتفق أيضًا مع نتائج هذا البحث. ولذلك فإن ارتفاع درجات الفصل التجريبي يدل على أن اللعبة التفاعلية "Wordwall" يمكن أن تكون وسيلة تعليمية مساندة مناسبة في تعليم مفردات اللغة العربية.

الفصل السادس

الخاتمة

أ. ملخص نتائج البحث

بناءً على نتائج البحث المتعلقة بتأثير استخدام وسيلة اللعبة التفاعلية "Wordwall" في تعليم المفردات لتلاميذ الصف الخامس بالمدرسة الابتدائية ٤ الإسلامية الحكومية جومبانج، يمكن استخلاص النتائج الآتية:

(١) استخدام وسيلة اللعبة التفاعلية "Wordwall" في تعليم المفردات.

تم تنفيذ عملية تعليم المفردات باستخدام وسيلة اللعبة التفاعلية "Wordwall" من خلال عدة مراحل، وهي إجراء الاختبار القبلي، وتنفيذ المعالجة التعليمية في لقائين، وملاحظة سير عملية التعليم، ثم إجراء الاختبار البعدي. وقد أظهرت نتائج الملاحظة أن وسيلة اللعبة التفاعلية "Wordwall" أسهم في إيجاد بيئة تعليمية أكثر نشاطاً وجاذبية ومتعة. كما بدا التلاميذ متحمسين للمشاركة في أنشطة التعليم، وأظهروا قدرة جيدة على العمل الجماعي، وتحلّوا بروح تنافسية إيجابية طوال عملية التعليم. إضافة إلى ذلك، ساعدت هذه الوسيلة على زيادة مشاركة التلاميذ وانخراطهم في التعليم مقارنةً بالطريقة التقليدية.

(٢) آراء التلاميذ حول استخدام وسيلة اللعبة التفاعلية "Wordwall".

استناداً إلى نتائج الاستبانة التي وُضعت على تلاميذ الفصل التجريبي، تم الحصول على مجموع درجات بلغ ١٢٥٩ بنسبة مئوية قدرها ٨٥,٠٧٪. وتقع هذه النسبة ضمن فئة "جيد جداً"، مما يدل على أن غالبية التلاميذ كانت لديهم آراء إيجابية تجاه استخدام وسيلة اللعبة التفاعلية "Wordwall" في تعليم المفردات. وقد رأى التلاميذ أن هذه الوسيلة جذابة وسهلة الاستخدام، وتساعدهم على فهم المفردات وحفظها، كما تجعل عملية التعليم أكثر متعة وأقل مللاً.

(٣) تأثير وسيلة اللعبة التفاعلية "Wordwall" في تعليم المفردات.

أظهرت نتائج اختبار الفرضية باستخدام اختبار (*Independent Samples T-Test*) أن قيمة الدلالة الإحصائية $\text{Sig. (2-tailed)} < 0.001$ ، وهي أقل من مستوى الدلالة ٠,٠٥. وبناءً على ذلك، تم رفض الفرضية الصفرية (H_0) وقبول الفرضية البديلة (H_a)، مما يدل على وجود تأثير ذي دلالة إحصائية لاستخدام وسيلة اللعبة التفاعلية "Wordwall" في تعليم المفردات لدى تلاميذ الصف الخامس بالمدرسة الابتدائية ٤

الإسلامية الحكومية جومبانج. كما أظهرت قيمة متوسط الفرق (Mean Difference) البالغة ١٣,١٥ أن متوسط درجات الاختبار البعدي لدى الفصل التجريبي كان أعلى من متوسط درجات الفصل الضابط. وتؤكد هذه النتائج أن استخدام وسيلة اللعبة التفاعلية “Wordwall” كان فعالاً في تحسين إتقان التلاميذ للمفردات.

ب. التوصيات

استناداً إلى نتائج هذا البحث، تقدم الباحثة التوصيات الآتية:

أ) لمعلمي اللغة العربية.

يُستحسن لمعلمي اللغة العربية الاستفادة من وسيلة اللعبة التفاعلية “Wordwall” بوصفها وسيلة بديلة للتعليم والتقويم في تعليم المفردات. إذ إن استخدام الوسائل التعليمية المتنوعة والتفاعلية يساهم في تعزيز دافعية التلاميذ ومشاركتهم وتحسين نتائج تعليمهم. كما يُتوقع من المعلمين تطوير أنواع مختلفة من الألعاب المتاحة في “Wordwall” للمحافظة على اهتمام التلاميذ ومنع شعورهم بالملل أثناء عملية التعليم.

ب) للتلاميذ.

يُنصح التلاميذ بالاستفادة الفعّالة من الوسائل التعليمية القائمة على التكنولوجيا لدعم تعليمهم للغة العربية. وإلى جانب استخدامها داخل الفصل الدراسي، يمكن الاستفادة من “Wordwall” كوسيلة للتعليم الذاتي من أجل تعزيز إتقان المفردات وتحسين التحصيل الدراسي.

ج) للمدرسة.

يُنْتَظَر من المدرسة دعم تطبيق الوسائل التعليمية الرقمية من خلال توفير المرافق والبنية التحتية المناسبة، مثل شبكة إنترنت مستقرة، والأجهزة التقنية الداعمة للتعليم، إضافة إلى إتاحة فرص التطوير المهني للمعلمين في مجال تصميم واستخدام الوسائل التعليمية القائمة على التكنولوجيا.

د) للباحثين القادمين.

توجد في هذا البحث بعض الحدود، من بينها عدد المشاركين، ونطاق المادة التعليمية، وقصر مدة المعالجة التعليمية نسبياً. لذلك يُوصى الباحثون القادمون بإجراء دراسات ذات نطاق أوسع، تشمل مراحل تعليمية مختلفة، وتستكشف مزيداً من

خصائص “Wordwall”، أو تدمجها مع وسائل تعليمية رقمية أخرى؛ من أجل الحصول على نتائج أكثر شمولاً وعمقاً.

هـ) لتطوير تعليم اللغة العربية.

يُؤمل أن تسهم نتائج هذا البحث في أن تكون مرجعاً لتطوير الممارسات التعليمية المبتكرة في تعليم اللغة العربية بالمدارس الإسلامية. كما ينبغي الاستمرار في تطوير الوسائل التعليمية القائمة على الألعاب التفاعلية، بحيث لا يقتصر التعليم على تحقيق النتائج الأكاديمية فحسب، بل يوفر أيضاً خبرات تعليمية نشطة وممتعة وذات معنى للتلاميذ.

ج. المقترحات

١) محدوديات البحث

اقتصر هذا البحث على تلاميذ الصف الخامس بالمدرسة الابتدائية ٤ الإسلامية الحكومية جومبانج، وركز على تعليم المفردات باستخدام وسيلة اللعبة التفاعلية “Wordwall” خلال مدة زمنية محدودة، كما استخدم التصميم شبه التجريبي وأدوات جمع البيانات المتمثلة في الاختبار والملاحظة والاستبانة.

٢) مقترح للبحث اللاحق

توصي الباحثة الباحثين القادمين بإجراء بحوث مشابهة في مراحل تعليمية مختلفة، أو دراسة أثر استخدام وسيلة اللعبة التفاعلية “Wordwall” في المهارات اللغوية الأخرى، أو مقارنة هذه الوسيلة بوسائل تعليمية رقمية أخرى للحصول على نتائج أكثر شمولاً.

قائمة مراجع

أ. مراجع ومصادر عربية

- Aan Muhammady, "أهمية المفردات في تعليم مهارات اللغة الأربع 'ARABIYYA: JURNAL STUDI BAHASA ARAB, 10 (2021), 115–30 <https://doi.org/10.47498/arabiyya.v10i1.538>
- Al-Sultan Ali Muhammad Sultan, "أثر استخدام استراتيجية لعب الأدوار على تنمية المفردات لدى طلاب المستوى المبتدئ في وحدة تعليم اللغة العربية لغير الناطقين بها في جامعة القصيم 98–481 (2024), 51 *Dirasat: Human and Social Sciences*, <https://doi.org/10.35516/hum.v51i3.3581>
- Centre, G C C, "يف ةبيرعلا ةغللا رود يفاقتلاو يراضحلا بناجلا زاربا يجيلخلا نواعثلا سلجم لودل, ٢٠٢٣ <https://www.gcc-sg.org/ar/MediaCenter/DigitalLibrary/Documents/trans.4.pdf#search=F%٢٠٢٣>
- Hermawan, Acep, "Kautsar Ghisni, "تعليم المفردات باستخدام الصور والنماذج الإستقرائية لترقية قدرة التلاميذ على الإنشاء الموجه *Kalamuna: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Kebahasaaraban*, 3 (2022), 63–80 <https://doi.org/10.52593/klm.03.1.04>
- Misbahuddin, Muhammad, "Fadlan Fahamsyah, "فعالية استخدام الصور في تعليم المفردات لتنمية مهارة الكلام لدى تلاميذ الفصل الثاني في المدرسة الابتدائية فرمة سنة سيدووارجوا جاوى الشرقية", *Thalaqah: Journal of Arabic Education and Literature*, 1 (2023), 89–115 <https://doi.org/10.54214/thalaqah.Vol1.Iss1.666>
- Mujib, Ahmad, "Ahmad Bashori, "تطوير مادة تعليم المفردات لبرنامج "صباح اللغة" على أساس النظرية السلوكية لطلبة معهد الجامعة *TSAQOFIYA: Jurusan Pendidikan Bahasa Arab IAIN Ponorogo*, 1 (2020), 19–33 <https://doi.org/10.21154/tsaqofiya.v2i1.11>
- Ramadhan, Rachmad, "Kamilatul Ubudiyah, "دوافع تعلم اللغة العربية لخرجي المدرسة العامة في شعبة تدريس اللغة العربية 82–71 (2022), 4 *Lughawiyah*, <https://doi.org/https://doi.org/10.31958/lughawiyah.v4i2.7741>
- Syafei, Isop, "Mefta Rahmat Fauzi, "استخدام وسيلة بطاقة تصنيف الكلمات لترقية ميول التلاميذ في تعليم المفردات 4 *Kalamuna: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Kebahasaaraban*, 4 (2023), 171–88 <https://doi.org/10.52593/klm.04.2.05>
- Helmi Kamal, "Tathwir Wasilah Ta'lim al-Lughah al-Arabiyyah وSyamsuddin, Naidin, al-Tafa'uliyyah 'ala Asas al-Lu'bah al-Ta'limiyyah Quizizz fi Madah al-Mubtada' wa al-Khabar li Tullab al-Saff al-'Ashir bi al-Madrasah al-'Aliyah al-Hukumiyyah Palopo", *AL IBRAH: Journal of Arabic Language Education*, 7 (2024), 29–41 <https://doi.org/10.24256/jale.v7i1.5099>
- آل كدم, مشاعل, "توظيف الألعاب اللغوية الإلكترونية التفاعلية في تعليم العربية لغة ثانية, منصة جدار الكلمات (Words wall Platform) أنموذجاً", *حولية كلية اللغة العربية بجرحا*, ٢٨ (٢٠٢٤), ٣١٥–٢٨٠ <https://doi.org/10.21608/bfag.2024.281865.1480>
- الرزقي, قارى, "تأثير التعليم التفاعلي عبر قناة واتساب على تعليم المفردات لتلاميذ المدرسة الابتدائية الإسلامية

- الحكومية الأولى مالانج (Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2025) <http://etheses.uin-malang.ac.id/id/eprint/75927>
- الشريف, نهي بنت علي بن محمد, "التقنيات التفاعلية وأثرها على تعليم العلوم للصفوف الأولى في ظل مهارات القرن الحادي والعشرين", *مجلة العلوم التربوية و الدراسات الإنسانية*, ٤٨ (٢٠٢٥), ٩٢-٧٦٣, <https://doi.org/10.55074/hesj.vi48.1506>
- الفواعير, أحمد, شيماء المنهي, بدور المكتومي, صفية العبدلي, و هاجر الجمري, "معوقات استخدام المنصات الإلكترونية التعليمية التفاعلية في تدريس طلبة الحلقة الأولى في سلطنة عُمان من وجهة نظر معلماتهم", *International Journal of Research and Studies Publishing*, 4 (2022), 495-514 <https://doi.org/10.52133/ijrsp.v4.37.17>
- المرضية, همة, "تأثير استخدام اللعبة التعليمية حائط الكلمات في تعليم المفردات لدى طلبة مدرسة روضة العلوم المتوسطة الإسلامية كارجنجلوسو (Universitas Islam Negri Maulana Malik Ibrahim, 2023) <http://etheses.uin-malang.ac.id/id/eprint/45594>
- النفوس, أنيتا حياة, "تعليم المفردات بوسيلة جدار الكلمات لدى التلاميذ في مدرسة محمديّة المتوسطة ٦ بداو" (Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2023) <http://etheses.uin-malang.ac.id/id/eprint/55803>
- سالم, د/ أسماء علي, "الألعاب التعليمية للطفل", ص ٣ <https://courses.minia.edu.eg/Attach/10071> <الألعاب التعليمية للطفل - المستوى الرابع - د أسماء علي - محاضرة>.pdf - (1)
- سليمان, يوسف الحميد, عبد موسى, و سعيد محمود, "مشكلات تعليم المفردات للناطقين بغير العربية (دراسة تطبيقية على المعاهد المتخصصة بالملكة العربية السعودية)", *مجلة اللغة العربية وإدماجها*, ١ (٢٠٢٤), ١١٠-٥١ <https://doi.org/10.36318/jall/2024/v1.i39.14377>
- على, روضة محمد السيد, البشاري, روميساء سيد فتحي, إبراهيم, روميساء علاء الدين, وآخ., "استراتيجيات التعلم النشط ودورها في تدريس قواعد النحو العربي لطلاب المرحلة الإعدادية", *البحوث التطبيقية في العلوم والانسانيات*, ٢ (٢٠٢٥), ٢٧-١ <https://doi.org/10.21608/aash.2025.452478>
- محمد أحمد الصبحي, "نموذج IMDE المقترح لتصميم وتقييم الوسائط المتعددة التفاعلية في ضوء أنماط الإبحار الرقمية في التعليم", *Journal of Educational and Human Sciences*, 2025, 187-200, <https://doi.org/10.33193/JEAHS.47.2025.682>

ب. مراجع ومصادر أجنبية

- Abraham, Irfan, و Yeti Supriyati, "Desain Kuasi Eksperimen Dalam Pendidikan: Literatur Review", *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8 (2022), 2476–82
<<https://doi.org/10.58258/jime.v8i3.3800>>
- Amruddin, Roni Priyanda, Tri Siwi Agustina, Nyoman Sri Ariantini, Ni Gusti Ayu Lia Rusmayani, Dwi Astarani Aslindar, و آخ., *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, تحرير M.Pd Dr. Fatma Sukmawati, *PENERBIT PRADINA PUSTAKA*, Juni 2022 (PENERBIT PRADINA PUSTAKA, 2022)
<[https://repository.umb.ac.id/59/1/BUKU METODOLOGI PENELITIAN KUANTITATIF _ ANOVA.pdf](https://repository.umb.ac.id/59/1/BUKU%20METODOLOGI%20PENELITIAN%20KUANTITATIF%20ANOVA.pdf)>
- Ana Achoita, و Juwini Sri Susanti, "PENGARUH PENGUASAAN KOSA KATA TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS BAHASA ARAB SISWA KELAS VIII MTS ASSALAM BANGILAN TUBAN TAHUN PELAJARAN 2019/2020", *Tadris : Jurnal Penelitian dan Pemikiran Pendidikan Islam*, 14 (2020), 19–40
<<https://doi.org/10.51675/jt.v14i1.70>>
- Anantasia, Gisela, و Sulastris Rini Rindrayani, "Metodologi Penelitian Quasi Eksperimen", *ADIBA : JOURNAL OF EDUCATION*, 5 (2025), 184
<<https://adisampublisher.org/index.php/adiba/article/view/1042>>
- Erin, Aprillia, Nurhayati Cut, و Al Basir Muhammad Rofiul, "Inovasi Media Pembelajaran Melalui Halaman Web Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik", 1 (2025), 19–25
<<http://jurnalpelitanegribelantaraya.com/index.php/rengas/article/view/147>>
- Fahmi, Muhammad Haykal, "PENA MERDEKA : Journal of Education", *PENA MERDEKA : Journal of Education*, 1 (2025), 69–77
<<https://doi.org/https://doi.org/10.32832/jpm.v1i2>>
- Hanani, Nurul, *PEMBELAJARAN BAHASA ARAB KONTEMPORER, Konstruksi Metodologis Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Komunikatif - Sociolinguistik*, 2020
- Hastjarjo, T Dicky, "Rancangan Eksperimen-Kuasi", *Buletin Psikologi*, 27 (2019), 187
<<https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.38619>>
- Inayah, Naili, "Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Interaktif Berbasis Games Melalui Platform Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iii Di Min 3 Jember.", 2024 <[https://digilib.uinkhas.ac.id/34002/1/INAILY INAYAH_201101040029.pdf](https://digilib.uinkhas.ac.id/34002/1/INAILY%20INAYAH_201101040029.pdf)>
- Jaili, Hambali, و Nurul Majeedah Hamdan, "Strategi Pengajaran Mufradat (Kosa Kata) Bahasa Arab di Sekolah-Sekolah Uagama Negara Brunei Darussalam", *e-Jurnal Bahasa dan Linguistik (e-JBL)*, 5 (2023), 84–101
<<https://doi.org/10.53840/ejbl.v5i1.132>>
- Judijanto, Loso, Wibowo, Guntur Arie, Karimuddin, Karimuddin, Samsuddin, و آخ., *Research design: Pendekatan kualitatif dan kuantitatif* (PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024)
- Lestari, Rizki Dwi, "Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Wordwall Di Kelas IV SDN 01 Tanahbaya Tahun Pelajaran 2020/2021", *JURNAL ILMIAH PROFESI GURU (JIPG)*, 2 (2021), 111–16
<<https://doi.org/https://doi.org/10.30738/jipg.vol2.no2.a11309>>
- Machmudah, Umi, Khuzaimah Khuzaimah, و Mufidatus Sholihah, "The Characteristics Of Arabic Language Textbooks Of Madrasah Ibtidaiyah", *Jurnal Al Bayan: Jurnal Jurusan Pendidikan Bahasa Arab*, 11 (2019), 179–93
<<https://doi.org/10.24042/albayan.v11i1.4091>>

- Machmudah, Umi, & Abdul Wahab Rosyidi, *ACTIVE LERNING dalam Pembelajaran BAHASA ARAB* (UIN-MALANG PRESS, 2008)
- Mukhid, Abd, *Metodologi penelitian pendekatan kuantitatif* (Jakad Media Publishing, 2021)
- Musthafa, Fera, Andriani Djakfar, & Hoirul Anam, "The Implementation of "wordwall" web-based games as instructional media to improve Arabic vocabulary mastery of 8th grade students at SMP Nurul Huda Modung", *Aqlamuna: Journal of Educational Studies*, 1 (2023), 156–66 <<https://doi.org/10.58223/aqlamuna.v1i1.238>>
- Mustofa, Syaiful, & Suci Ramadhanti Febriani, *BAHASA ARAB & WORLD CLASS UNIVERSITY* (UIN Maliki Press (Anggota IKAPI), 2021)
- Nhur, Phạm Thị TrúC, & Tô Vũ Lê Ngân, "Investigating the effectiveness of implementing the Wordwall platform in teaching vocabulary to non-English majored students at NTTU", *Journal of Science and Technology*, 8 (2025), 60–66 <<https://doi.org/10.55401/xmf3jk03>>
- Nuruddin, Dzaky, "PENA MERDEKA : Journal of Education", *PENA MERDEKA : Journal of Education*, 1 (2025), 57–58
- Putri, Cahyaningtias Veranda, & Ridwan Mochamad, "Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Motivasi Siswa di SMKN 2 Buduran Sidoarjo", *Riyadhoh : Jurnal Pendidikan Olahraga*, 4 (2021), hlm 87
- Sari, Bela Mayang, & Suyadi, "Permainan Interaktif Sebagai Media Pembelajaran pada Anak Usia Dini", *Jurnal Pendidikan Anak*, 5 (2024), 2049–58 <<https://doi.org/https://doi.org/10.62775/edukasia.v5i1.1169>>
- Siddique, Kadwa Mohammed, & Alshenqeeti Hamza, "International Journal of Linguistics, Literature and Translation (IJLLT) The Impact of Students' Proficiency in English on Science Courses in a Foundation Year Program", *International Journal of Linguistics, Literature and Translation (IJLLT)*, 3 (2020), 55–67 <<https://doi.org/10.32996/ijllt>>
- Soeparno, *Media Pengajaran Bahasa* (Jakarta: Logos, 1987)
- Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*, 2020
- Walidain, Hilyatul, & Buhaerah, "MUHIBBUL ARABIYAH: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Meningkatkan Kemampuan Kosakata Bahasa Arab Melalui Media", 3 (2023) <<https://doi.org/https://doi.org/10.35719/pba.v3i2.121>>
- Widhiasih, Angger Prima, & Sandra Yunita, "Pengembangan Permainan Interaktif Berbasis Teknologi Untuk Anak Usia Dini", *Ceria: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, 10 (2021), 1 <<https://doi.org/10.31000/ceria.v10i1.4831>>
- Wipqi, Iska Rahmatul, Suparmanto, Auni Islahatun Diniyati, & Wiryan Hadi Anggara, "FASHOHAH : Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Arab PENGEMBANGAN MEDIA POP UP BOOK DALAM PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA ARAB DI MTS AL-MUSLIMUN NW TEGAL", 5 (2022), 29–38 <<http://riset.unisma.ac.id/index.php/fashoha>>
- Yuliani, Luluk, Apri Wardana Ritonga, Umi Machmudah, Islam Negeri, Maulana Malik, & Ibrahim Malang, "Jurnal Al- Fawa ' id : Jurnal Agama dan Bahasa Efektivitas Media Interaktif Berbasis Digital dalam Meningkatkan Berpikir Kritis", *Jurnal Al-Fawa'id : Jurnal Agama dan Bahasa*, 15 (2025), 453–69
- Yusuf, Tayar, & Syaiful Anwar, *METODOLOGI PENGAJARAN AGAMA DAN BAHASA ARAB* (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 1995)

ملاحق

تصريح البحث



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN JOMBANG
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 4**

Jalan Rejoso Pondok Pesantren Darul 'Ulum Peterongan Jombang 61481
Telepon (0321) 860161
Website: www.min4jombang.my.id; Email: Minrejoso602030@gmail.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : 79/Mi.13.12.04/04/2026

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dr .Halimatussa'diyah, S.Ag. M.Pd.I
NIP : 197104042007102001
Pangkat / Gol : Penata Tk.1 / (III/d)
Jabatan : Kepala Madrasah

Dengan ini menerangkan bahwa

Nama : HANIFAH NUR HIDAYATI
NIM : 220104110123
Fakultas : ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jurusan : PENDIDIKAN BAHASA ARAB (PBA)
Semester/ Tapel : Genap/ 2025-2026
Nama Lembaga : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Telah melaksanakan penelitian dalam rangka penyelesaian Tugas Akhir (Skripsi) pada Bulan Januari 2026 s.d Bulan Maret 2026, Dengan Judul Penelitian " تأثير استخدام وسيلة اللعبة التفاعلية " Wordwall " في تعليم المفردات لتلاميذ المدرسة الابتدائية ٤ الإسلامية الحكومية جومبانج " .

Demikian, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya

Jombang, 13 April 2026
Kepala Madrasah,



Halimatussa'diyah,

خطاب التوصية بصلاحية أداة البحث

SURAT REKOMENDASI VALIDASI INSTRUMEN

Setelah melakukan validasi instrumen soal *pre-test* dan *post test*, observasi, dan angket/kuesioner dengan judul:

تأثير استخدام وسيلة اللعبة التفاعلية "Wordwall" في تعليم المفردات لتلاميذ المدرسة الابتدائية ٤ الإسلامية الحكومية جومبانج.

Pada tanggal 4 Februari 2026 yang disusun oleh:

Nama : Hanifah Nur Hidayati

NIM : 220104110123

Jurusan : Pendidikan Bahasa Arab

Instansi : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Saya merekomendasikan bahwa instrumen ini (lingkari salah satu):

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

Catatan:

.....

.....

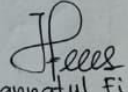
.....

.....

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

Jombang, 4 Februari 2026

Validator Instrumen


Jannatul Firdaus, S.Pd.I



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN JOMBANG
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 4

Jalan Rejoso Pondok Pesantren Darul ,Ulum Peterongan Jombang 61481

Telepon (0321) 860161

Website: www.min4jombang.my.id; Email: Minrejoso602030@gmail.com

MODUL AJAR BAHASA ARAB
TAHUN PELAJARAN 2025/2026

Sekolah	Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 4 Jombang
Mata Pelajaran	Bahasa Arab
Kelas / Semester	V (Lima) / Genap
Fase	Fase C (Kelas V–VI MI)
Materi Pokok	Mufradat (Kosakata Bahasa Arab)
Media Pembelajaran	Permainan Interaktif “Wordwall”
Alokasi Waktu	4 Pertemuan × 2 JP × 35 menit (70 menit/pertemuan)
Tema/Subtema	Di Ruang Tamu dan Ruang Belajar / Pembelajaran Mufradat
Desain Penelitian Terkait	Quasi Experimental Design dengan nonequivalent control group

A. DASAR HUKUM DAN REGULASI

Modul ajar ini disusun dengan menyesuaikan kebutuhan penelitian penggunaan media permainan interaktif “Wordwall” dalam pembelajaran mufradat di MIN 4 Jombang, serta mengacu pada regulasi berikut:

1. Keputusan Menteri Agama (KMA) Nomor 347 Tahun 2022 tentang Pedoman Implementasi Kurikulum Merdeka pada Madrasah.
2. Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor 3211 Tahun 2022 tentang Capaian Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab Kurikulum Merdeka pada Madrasah.
3. Keputusan Menteri Agama (KMA) Nomor 183 Tahun 2019 tentang Kurikulum PAI dan Bahasa Arab pada Madrasah sebagai referensi transisi.
4. Permendikbudristek Nomor 16 Tahun 2022 tentang Standar Proses pada Pendidikan Dasar dan Menengah.
5. Permendikbudristek Nomor 21 Tahun 2022 tentang Standar Penilaian Pendidikan pada Pendidikan Dasar dan Menengah.

B. CAPAIAN PEMBELAJARAN

Berdasarkan Capaian Pembelajaran Bahasa Arab Fase C (kelas V–VI MI), pembelajaran bahasa Arab diarahkan agar para murid mampu memahami dan menggunakan kosakata serta ungkapan sederhana dalam konteks kehidupan sehari-hari. Pada modul ini, capaian pembelajaran difokuskan pada penguasaan mufradat melalui media permainan interaktif “Wordwall”.

Para murid diharapkan mampu mengenali, melafalkan, memahami arti, mencocokkan, dan menggunakan mufradat sesuai topik “Di Ruang Tamu dan Ruang Belajar” dalam latihan atau kalimat sederhana. Pembelajaran ini juga diarahkan untuk menumbuhkan keaktifan, motivasi, dan keberanian para murid dalam belajar bahasa Arab melalui suasana permainan edukatif.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

Tujuan pembelajaran disusun sesuai fokus skripsi, yaitu penggunaan media permainan interaktif “Wordwall” dalam pembelajaran mufradat para murid kelas V MIN 4 Jombang.

Kode	Tujuan Pembelajaran	Indikator Ketercapaian
TP.1	Para murid mampu mengenali dan melafalkan mufradat bahasa Arab sesuai tema yang dipelajari.	Menyebutkan mufradat dengan lafal yang tepat. Membedakan bentuk tulisan Arab beberapa kosakata. Menirukan pelafalan guru atau audio secara benar.
TP.2	Para murid mampu memahami arti mufradat melalui gambar, terjemahan, dan konteks sederhana.	Mencocokkan mufradat dengan gambar yang sesuai. Memilih arti mufradat dengan tepat. Menjawab kuis kosakata dalam media Wordwall.
TP.3	Para murid mampu menggunakan mufradat dalam kalimat sederhana.	Menghubungkan kosakata dengan kalimat sederhana. Memilih kata yang tepat untuk melengkapi kalimat. Membaca contoh kalimat sesuai makna gambar.
TP.4	Para murid mampu mengikuti pembelajaran mufradat menggunakan media permainan interaktif “Wordwall” secara aktif, tertib, dan sportif.	Mengikuti aturan permainan. Bekerja sama dengan kelompok. Menunjukkan sikap kompetitif yang sehat. Menerima hasil permainan dengan baik.
TP.5	Para murid menunjukkan peningkatan penguasaan mufradat setelah mengikuti pembelajaran menggunakan “Wordwall”.	Mengerjakan pretest dan posttest secara mandiri. Mencapai peningkatan skor pada posttest. Memberikan pendapat melalui angket respons.

D. PROFIL PELAJAR PANCASILA DAN RAHMATAN LIL 'ALAMIN

- Beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia: para murid membuka dan menutup pembelajaran dengan doa serta mempelajari bahasa Arab sebagai bahasa Al-Qur'an.
- Bernalar kritis: para murid memilih jawaban yang tepat, membandingkan kosakata, dan menentukan makna berdasarkan gambar atau kalimat.
- Mandiri: para murid mengerjakan pretest, posttest, dan latihan tertentu sesuai kemampuan sendiri.
- Bergotong royong: para murid bekerja dalam kelompok saat mengikuti permainan interaktif “Wordwall”.
- Kreatif: para murid menuliskan nama kelompok, menyusun strategi permainan, dan menggunakan mufradat dalam kalimat sederhana.
- Rahmatan lil 'alamin: para murid dibiasakan bersikap santun, tertib, adil, dan menghargai teman saat berkompetisi.

E. KOMPONEN INTI PEMBELAJARAN

1. Pemahaman Bermakna

- Mufradat merupakan dasar penting dalam pembelajaran bahasa Arab karena membantu para murid memahami, menyebutkan, dan menggunakan bahasa secara tepat.
- Media permainan interaktif “Wordwall” dapat membuat pembelajaran kosakata lebih menarik, menyenangkan, dan tidak monoton.
- Permainan edukatif membantu para murid mengingat kosakata melalui gambar, kuis, kompetisi, umpan balik langsung, dan pengulangan.
- Penguasaan mufradat yang baik mendukung keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis bahasa Arab.

2. Pertanyaan Pemantik

- Apa saja benda yang kalian ketahui di ruang tamu dan ruang belajar?
- Pernahkah kalian belajar kosakata bahasa Arab melalui permainan digital?

- Apakah belajar kosakata melalui gambar dan kuis lebih mudah daripada menghafal biasa? Mengapa?
- Bagaimana cara agar kita lebih cepat mengingat mufradat baru?

3. Sarana dan Prasarana

Komponen	Keterangan
Media	Permainan interaktif “Wordwall”, proyektor/LCD, laptop, papan tulis, dan jaringan internet.
Bahan Ajar	Buku Bahasa Arab kelas V MI, daftar mufradat tema “Di Ruang Tamu dan Ruang Belajar”, lembar pretest dan posttest, serta angket respons para murid.
Sumber Belajar	Buku Bahasa Arab MI, kamus Arab–Indonesia, dan aktivitas “Wordwall” yang disiapkan peneliti/guru.
Alat	Laptop, keyboard, spidol, lembar observasi, lembar jawaban, dan hadiah sederhana untuk kelompok pemenang.
Lingkungan	Ruang kelas V Al-Mukmin sebagai kelas eksperimen dan V As-Salam sebagai kelas kontrol.

4. Karakteristik Peserta Didik

Aspek	Keterangan
Target Peserta Didik	Para murid reguler kelas V MIN 4 Jombang.
Kelas Eksperimen	Kelas V Al-Mukmin, 37 para murid.
Kelas Kontrol	Kelas V As-Salam, 36 para murid.
Jumlah Sampel Penelitian	73 para murid.
Kelompok Belajar	6 kelompok, masing-masing terdiri dari 6–7 para murid pada kelas eksperimen.
Pendekatan Pembelajaran	Scientific, game-based learning, cooperative learning, dan pembelajaran interaktif berbasis media digital.

F. DESKRIPSI MEDIA PERMAINAN INTERAKTIF “WORDWALL”

1. Pengertian Media “Wordwall”

“Wordwall” merupakan platform pembelajaran interaktif berbasis permainan yang dapat digunakan guru untuk membuat kuis, teka-teki, pencocokan kata, dan latihan digital lainnya. Dalam pembelajaran mufradat, media ini digunakan sebagai alat bantu untuk mengenalkan, melatih, dan mengevaluasi penguasaan kosakata bahasa Arab para murid secara lebih menarik.

Media ini sesuai dengan kebutuhan pembelajaran mufradat karena memadukan unsur visual, tantangan permainan, skor, waktu, dan papan peringkat. Unsur tersebut dapat meningkatkan perhatian, motivasi, partisipasi, dan daya ingat para murid terhadap kosakata yang dipelajari.

2. Kegunaan dan Kelebihan “Wordwall”

- Membuat pembelajaran kosakata menjadi lebih interaktif dan menyenangkan.
- Memberikan umpan balik langsung melalui skor, waktu, dan keterangan benar atau salah.
- Mendorong partisipasi aktif para murid melalui kompetisi sehat antarkelompok.
- Membantu para murid mengingat kosakata melalui gambar, kuis, pengulangan, dan latihan bertahap.
- Memudahkan guru membuat variasi latihan, seperti pencocokan kata, kuis pesawat terbang, kuis buah terbang, dan latihan kalimat.
- Dapat digunakan untuk pembelajaran kelompok maupun evaluasi formatif.

3. Kelemahan dan Antisipasi

Kelemahan yang Mungkin Muncul	Antisipasi Guru/Peneliti
Membutuhkan koneksi internet stabil.	Guru menyiapkan jaringan internet sebelum pembelajaran dan membuka aktivitas Wordwall lebih awal.
Tulisan Arab pada beberapa template dapat kurang jelas.	Guru memilih template yang mendukung huruf Arab dan menguji tampilan sebelum digunakan di kelas.
Antusiasme permainan dapat membuat kelas ramai.	Guru menyampaikan aturan, larangan diskusi antarkelompok, dan konsekuensi diskualifikasi sebelum permainan.
Perangkat terbatas sehingga kelompok harus bergantian.	Guru mengatur urutan bermain, misalnya kelompok ganjil dan genap, serta menyiapkan kegiatan menunggu yang tertib.
Para murid dapat terlalu fokus pada menang.	Guru menekankan bahwa tujuan utama adalah memahami mufradat, bukan hanya memperoleh skor tinggi.

4. Desain Penerapan dalam Penelitian

Penerapan “Wordwall” dalam modul ini mengikuti desain penelitian skripsi Hani, yaitu quasi experimental design dengan nonequivalent control group. Kelas V Al-Mukmin menjadi kelas eksperimen yang memperoleh pembelajaran menggunakan permainan interaktif “Wordwall”, sedangkan kelas V As-Salam menjadi kelas kontrol yang belajar dengan cara konvensional. Data penelitian diperoleh melalui observasi, angket, serta pretest dan posttest berupa 15 soal pilihan ganda.

G. GAMBARAN UMUM PERTEMUAN

Pertemuan	Tanggal/Kelas	Kegiatan	Strategi	Waktu
1	Kontrol: 28 Januari 2026 Eksperimen: 29 Januari 2026	Perkenalan, pengenalan kegiatan penelitian, pretest pembelajaran mufradat, dan pembagian kelompok di kelas eksperimen.	Tes tertulis individual dan pembentukan kelompok.	70 menit
2	5 Februari 2026 Kelas eksperimen	Treatment pertama: pembelajaran mufradat menggunakan “Wordwall” dengan fokus kosakata. Permainan terdiri dari simulasi, babak latihan, dan babak semi-final.	Game-based learning, demonstrasi, kompetisi kelompok.	70 menit
3	12 Februari 2026 Kelas eksperimen	Treatment kedua: final permainan mufradat dan pembelajaran kalimat sederhana berbasis kosakata menggunakan “Wordwall”.	Game-based learning, cooperative learning, latihan kalimat.	70 menit
4	Kontrol: 4 Maret 2026 Eksperimen: 5 Maret 2026	Posttest; kelas eksperimen mengisi angket respons terhadap “Wordwall” dan mengikuti pembagian hadiah.	Tes tertulis individual, angket, refleksi, apresiasi.	70 menit

1. PERTEMUAN PERTAMA: PRETEST DAN PEMBAGIAN KELOMPOK

Tujuan Pertemuan: Guru memperoleh data awal kemampuan mufradat para murid sebelum perlakuan serta membentuk kelompok belajar di kelas eksperimen.

No	Tahap	Deskripsi Kegiatan	Waktu
1	Pendahuluan	Guru membuka kelas dengan salam dan doa. Guru memperkenalkan diri, memeriksa kehadiran, menanyakan kabar para murid, dan menyampaikan bahwa kegiatan penelitian akan berfokus pada pembelajaran mufradat bahasa Arab.	10 menit
2	Pretest	Para murid mengerjakan soal pretest secara mandiri. Soal berbentuk pilihan ganda sebanyak 15 butir sesuai materi kosakata tema “Di Ruang Tamu dan Ruang Belajar”. Guru menekankan kejujuran dan melarang kerja sama selama tes berlangsung.	25 menit

3	Pembagian Kelompok	Setelah pretest selesai, guru/peneliti membagi kelas eksperimen menjadi enam kelompok. Setiap kelompok berisi 6–7 para murid. Pembagian dilakukan menggunakan aplikasi pengacak nomor absen berbasis web agar komposisi kelompok lebih acak.	20 menit
4	Penutup	Guru menyampaikan bahwa pertemuan berikutnya akan menggunakan permainan interaktif “Wordwall”. Guru memberi motivasi agar para murid siap mengikuti pembelajaran secara tertib dan sportif, lalu menutup kelas dengan doa dan salam.	15 menit

2. PERTEMUAN KEDUA: TREATMENT PERTAMA “WORDWALL” BERBASIS KOSAKATA

Tujuan Pertemuan: Para murid mampu mengenal media “Wordwall”, memahami aturan permainan, dan melatih penguasaan mufradat melalui permainan kosakata secara berkelompok.

No	Tahap	Deskripsi Kegiatan	Waktu
1	Pendahuluan	Guru membuka kelas dengan salam dan doa. Guru mengingatkan kembali kelompok yang telah dibentuk, menyampaikan tujuan pembelajaran, serta memberi gambaran bahwa pembelajaran hari ini menggunakan permainan interaktif “Wordwall”.	10 menit
2	Simulasi dan Aturan	Guru menampilkan contoh permainan melalui proyektor menggunakan soal dan jawaban sederhana. Guru menjelaskan aturan: setiap anggota harus tertib, tidak mengganggu kelompok lain, tidak berdiskusi dengan kelompok selain kelompoknya, dan kelompok yang melanggar dapat didiskualifikasi.	12 menit
3	Babak 1: Latihan/Pengenalan	Kelompok mengikuti permainan pencocokan kosakata dengan gambar. Para murid menyeret dan meletakkan kosakata/jawaban ke kotak yang sesuai. Babak ini berfungsi sebagai latihan adaptasi terhadap media “Wordwall” dengan tingkat kesulitan mudah.	18 menit
4	Babak 2: Semi-final	Kelompok mengikuti kuis pesawat terbang. Para murid memilih jawaban menggunakan tombol panah pada keyboard. Kriteria penilaian meliputi jumlah jawaban benar, skor tertinggi, dan waktu tercepat. Tiga kelompok terbaik dinyatakan lolos ke final.	20 menit
5	Penutup	Guru menampilkan papan peringkat, mengumumkan kelompok yang lolos ke final, memberi apresiasi kepada seluruh kelompok, dan menyampaikan bahwa final mufradat dilanjutkan pada pertemuan berikutnya.	10 menit

3. PERTEMUAN KETIGA: TREATMENT KEDUA “WORDWALL” BERBASIS KOSAKATA DAN KALIMAT

Tujuan Pertemuan: Para murid memperkuat penguasaan mufradat melalui final permainan dan menggunakan kosakata dalam kalimat sederhana melalui permainan “Wordwall”.

No	Tahap	Deskripsi Kegiatan	Waktu
1	Pendahuluan	Guru membuka kelas dengan salam dan doa. Guru mengingatkan hasil semi-final sebelumnya dan memberi waktu kepada kelompok finalis untuk bersiap. Kelompok lain diminta memberi dukungan secara tertib.	10 menit
2	Final Mufradat	Tiga kelompok finalis mengikuti kuis buah terbang. Para murid memilih buah yang memuat jawaban tepat sesuai gambar atau soal. Permainan diatur dengan waktu hitung mundur dan jumlah nyawa tertentu agar tingkat tantangannya lebih tinggi.	15 menit
3	Permainan Kalimat	Guru menampilkan contoh/simulasi permainan kalimat. Setelah itu, setiap kelompok mengikuti permainan yang berfokus pada kalimat sederhana sesuai gambar. Kegiatan ini memperkuat penggunaan mufradat yang telah dipelajari sebelumnya.	25 menit
4	Papan Peringkat dan Umpan Balik	Guru menampilkan skor, waktu, dan jawaban benar atau salah. Guru memberi umpan balik terhadap kosakata atau kalimat yang masih keliru, lalu mengumumkan dua peringkat terbaik pada permainan kalimat.	10 menit
5	Penutup	Guru menegaskan kembali kosakata penting yang telah dipelajari, menyampaikan bahwa hadiah akan diberikan pada pertemuan terakhir, lalu menutup kelas dengan doa dan salam.	10 menit

4. PERTEMUAN KEEMPAT: POSTTEST, ANGKET, DAN APRESIASI

Tujuan Pertemuan: Guru mengukur hasil akhir penguasaan mufradat setelah treatment serta memperoleh data pendapat para murid terhadap penggunaan “Wordwall”.

No	Tahap	Deskripsi Kegiatan	Waktu
1	Pendahuluan	Guru membuka kelas dengan salam dan doa. Guru menyampaikan bahwa pertemuan ini merupakan pertemuan terakhir, berisi posttest, pengisian angket, dan pembagian hadiah untuk kelas eksperimen.	10 menit
2	Posttest	Para murid mengerjakan posttest secara mandiri dan jujur. Soal berbentuk pilihan ganda sebanyak 15 butir dengan tingkat kesulitan setara pretest. Kelas kontrol hanya mengikuti posttest tanpa angket “Wordwall”.	25 menit
3	Angket Respons	Kelas eksperimen mengisi angket pendapat terhadap media permainan interaktif “Wordwall”. Angket menggunakan skala Likert 1–4: Sangat Setuju, Setuju, Tidak Setuju, dan Sangat Tidak Setuju.	15 menit
4	Apresiasi dan Hadiah	Guru/peneliti mengumumkan pemenang permainan: Juara 1 Mufradat, Juara 1 Kalimat, dan Juara 2 Kalimat. Kelompok pemenang maju untuk menerima hadiah sebagai bentuk apresiasi.	10 menit
5	Refleksi dan Penutup	Guru memberi motivasi agar para murid mencintai bahasa Arab sebagai bahasa Al-Qur’an, bahasa agama, dan bahasa ilmu. Guru mengucapkan terima kasih atas partisipasi para murid, lalu menutup pembelajaran dengan hamdalah dan salam.	10 menit

H. PENILAIAN PEMBELAJARAN

Penilaian dalam modul ini disesuaikan dengan instrumen penelitian, yaitu observasi, angket, pretest, dan posttest.

Aspek	Bentuk Penilaian	Teknik/Instrumen	Keterangan
Sikap	Observasi selama pembelajaran dan permainan.	Lembar observasi.	Menilai ketertiban, kerja sama, sportivitas, perhatian, dan keaktifan para murid.
Pengetahuan	Tes penguasaan mufradat.	Pretest dan posttest 15 soal pilihan ganda.	Mengukur peningkatan pemahaman mufradat sebelum dan sesudah penggunaan “Wordwall”.
Keterampilan	Unjuk kerja dalam permainan dan penggunaan kosakata.	Aktivitas Wordwall, latihan pencocokan, kuis, dan kalimat sederhana.	Menilai kemampuan mencocokkan kosakata, memilih jawaban, dan menggunakan mufradat dalam konteks sederhana.
Respons Para Murid	Angket pendapat terhadap media “Wordwall”.	Skala Likert 1–4.	Mengetahui minat, ketertarikan, kemudahan, dan pengalaman para murid setelah menggunakan “Wordwall”.

Kriteria penilaian angket respons:

Keterangan	Nilai
Sangat Setuju (SS)	4
Setuju (S)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

I. LAMPIRAN RINGKAS INSTRUMEN

1. Kisi-Kisi Pretest dan Posttest

No	Indikator	Bentuk Soal	Jumlah Butir
1	Mengenali arti mufradat sesuai gambar atau konteks.	Pilihan ganda	5
2	Mencocokkan kosakata Arab dengan terjemahan yang tepat.	Pilihan ganda	4
3	Menentukan kosakata yang tepat untuk melengkapi kalimat sederhana.	Pilihan ganda	4
4	Memahami penggunaan mufradat dalam konteks tema ruang tamu dan ruang belajar.	Pilihan ganda	2
Total			15

2. Contoh Butir Observasi

No	Aspek yang Diamati	Skor 1-4
1	Para murid memperhatikan instruksi guru sebelum permainan dimulai.	
2	Para murid mengikuti aturan permainan dan tidak mengganggu kelompok lain.	
3	Para murid aktif menjawab soal atau membantu kelompok sesuai aturan.	
4	Para murid menunjukkan kerja sama dan sportivitas saat berkompetisi.	
5	Para murid mampu memahami mufradat yang muncul dalam permainan.	

3. Contoh Pernyataan Angket Respons

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya senang belajar mufradat bahasa Arab menggunakan permainan interaktif "Wordwall".				
2	Media "Wordwall" membuat saya lebih mudah mengingat kosakata bahasa Arab.				
3	Permainan "Wordwall" membuat pembelajaran bahasa Arab lebih menarik.				
4	Saya lebih bersemangat mengikuti pelajaran bahasa Arab ketika menggunakan "Wordwall".				
5	Saya ingin media "Wordwall" digunakan kembali dalam pembelajaran bahasa Arab.				

J. DAFTAR PUSTAKA DAN REFERENSI

Regulasi dan Kebijakan:

1. Keputusan Menteri Agama Nomor 347 Tahun 2022 tentang Pedoman Implementasi Kurikulum Merdeka pada Madrasah. Jakarta: Kementerian Agama RI.
2. Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor 3211 Tahun 2022 tentang Capaian Pembelajaran PAI dan Bahasa Arab Kurikulum Merdeka pada Madrasah.
3. Keputusan Menteri Agama Nomor 183 Tahun 2019 tentang Kurikulum PAI dan Bahasa Arab pada Madrasah.
4. Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Nomor 16 Tahun 2022 tentang Standar Proses.

Referensi Ilmiah dan Sumber Penelitian:

1. Achoita, Ana, dan Juwini Sri Susanti. "Pengaruh Penguasaan Kosakata Terhadap Kemampuan Menulis Bahasa Arab Murid Kelas VIII MTs Assalam Bangilan Tuban Tahun Pelajaran 2019/2020." Tadris: Jurnal Penelitian dan Pemikiran Pendidikan Islam, 2020.
2. Lestari, Rizki Dwi. "Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Wordwall di Kelas IV SDN 01 Tanahbaya Tahun Pelajaran 2020/2021." Jurnal Ilmiah Profesi Guru, 2021.
3. Walidain, Hilyatul, dan Buhaerah. "Meningkatkan Kemampuan Kosakata Bahasa Arab Melalui Media." Muhibbul Arabiyah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab, 2023.
4. Dokumen skripsi Hani: Pengaruh Penggunaan Media Permainan Interaktif "Wordwall" dalam Pembelajaran Mufradat Para Murid MIN 4 Jombang.

Jombang, 29 Januari 2026

Mengetahui,
Guru Bahasa Arab

Guru Praktikan/Peneliti


Jannatul Firdaus, S.Pd.
NUPTK. 20538575191001


Hanifah Nur H.
NIM. 220104110123

LEMBAR PENILAIAN OBSERVASI

A. IDENTITAS KEGIATAN

No	Pertemuan	Tanggal	Keterangan
1.	Pertama	• Kelas Kontrol: 28 Januari 2026	Perkenalan, pengenalan, dan <i>pretest</i> kelas kontrol.
		• Kelas Eksperimen: 29 Januari 2026	Perkenalan, pengenalan, dan <i>pretest</i> kelas eksperimen.
2.	Kedua	5 Februari 2026	Pelaksanaan penggunaan permainan interaktif “Wordwall” pertama (kosakata).
3.	Ketiga	12 Februari 2026	Pelaksanaan penggunaan permainan interaktif “Wordwall” kedua (kalimat).
4.	Keempat	• Kelas Kontrol: 4 Maret 2026	<i>Posttest</i> kelas kontrol.
		• Kelas Eksperimen: 5 Maret 2026	<i>Posttest</i> , membagikan angket kepuasan para para murid terhadap permainan interaktif “Wordwall” beserta pembagian hadiah kelas eksperimen.

B. AKTIVITAS DAN TANGGAPAN MURID

No	Aktivitas Murid	Sangat baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Kurang (1)
1.	Para murid antusias dalam mengikuti pembelajaran.	✓			
2.	Para murid aktif menjawab soal dalam permainan interaktif “Wordwall”.	✓			
3.	Para murid fokus selama pembelajaran menggunakan media permainan interaktif “Wordwall”.	✓			
4.	Para murid berani mencoba media permainan interaktif “Wordwall”.	✓			
5.	Para murid saling bekerja sama dengan teman.	✓			

أداة الاستبانة

ANGKET PENDAPAT MURID TERHADAP MEDIA PERMAINAN INTERAKTIF “WORDWALL”

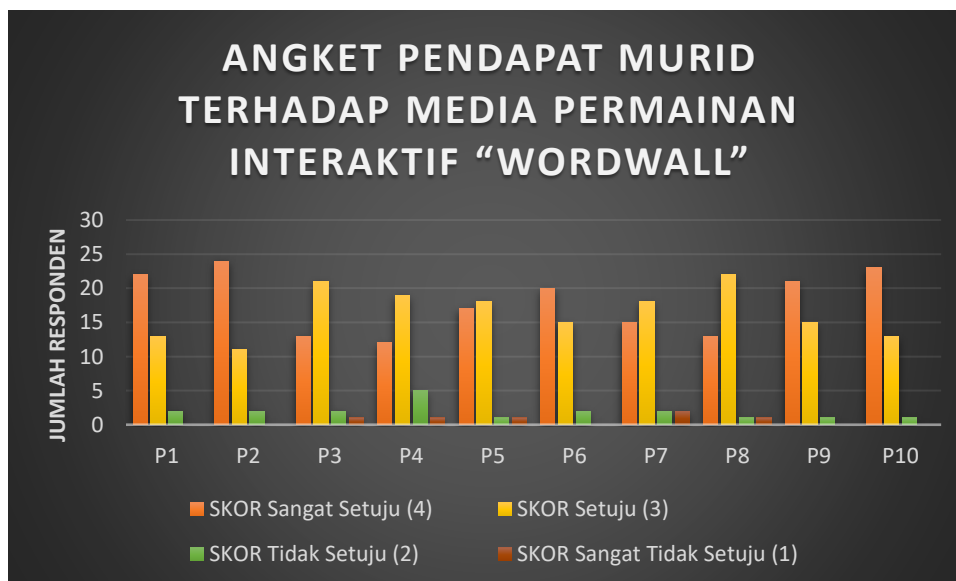
Berilah tanda centang (✓) sesuai dengan kenyataan dari masing-masing responden!

No	Pernyataan	Nilai			
		Sangat Tidak Setuju (1)	Tidak Setuju (2)	Setuju (3)	Sangat Setuju (4)
1.	Saya merasa senang belajar ketika guru menggunakan media permainan interaktif “Wordwall”.				
2.	Media permainan interaktif “Wordwall” membuat pelajaran lebih menarik dan tidak membosankan.				
3.	Saya lebih mudah memahami materi mufradat melalui media permainan interaktif “Wordwall”.				
4.	Media permainan interaktif “Wordwall” membantu saya mengingat kosakata Bahasa Arab lebih lama.				
5.	Saya menjadi lebih semangat dan aktif saat pembelajaran menggunakan media permainan interaktif “Wordwall”.				
6.	Tampilan gambar dan permainan di media permainan interaktif “Wordwall” mudah dipahami oleh saya.				
7.	Saya berani mencoba menjawab soal saat belajar menggunakan media permainan interaktif “Wordwall”.				
8.	Pembelajaran dengan media permainan interaktif “Wordwall” membuat saya lebih fokus saat pelajaran berlangsung.				
9.	Saya menginginkan agar media permainan interaktif “Wordwall” sering digunakan dalam pembelajaran khususnya bahasa Arab.				
10.	Menurut saya, belajar mufradat dengan media permainan interaktif “Wordwall” lebih menyenangkan dibandingkan dengan cara biasa.				

نتائج عبارات الاستبانة

PERNYATAAN	SKOR				TOTAL
	Sangat Setuju (4)	Setuju (3)	Tidak Setuju (2)	Sangat Tidak Setuju (1)	
P1	22	13	2	0	131
P2	24	11	2	0	133
P3	13	21	2	1	120
P4	12	19	5	1	116
P5	17	18	1	1	125
P6	20	15	2	0	129
P7	15	18	2	2	120
P8	13	22	1	1	121
P9	21	15	1	0	131
P10	23	13	1	0	133
TOTAL SELURUH SKOR					1259

مخطط نتائج استبيان الطلاب



القيم بناءً الفئات

النسبة المئوية	التفسير
81-100%	جيد جداً
61-80%	جيد
41-60%	متوسط
< 40%	ضعيف

أداة الاختبار

الاختبار القبلي (Pretest)

SOAL PRE TEST

Nama :

Kelas :

No. Absen :

I. Pilihlah satu jawaban yang paling tepat!

١. Aku meletakkan buku diatas meja.

- أ. ضَيْفٌ ج. مَكْتَبٌ
ب. أَرِيكَةٌ د. غُرْفَةٌ

٢. وَضَعَ عَلَيَّ أَدَوَاتِ الْمَدْرَسِيَّةِ فِي

- أ. الْبَيْتِ ج. غُرْفَةِ الْإِسْتِقْبَالِ
ب. غُرْفَةِ الْمَذَاكِرَةِ د. الْحَمَّامِ

٣. تَعْمَلُ عَزِيزَةٌ ... فِي غُرْفَةِ الْمَذَاكِرَةِ.

- أ. مُتَنَوِّعَةٌ ج. غُرْفَةِ الْمَذَاكِرَةِ
ب. أَدَوَاتِ الْمَدْرَسِيَّةِ د. الْوَاجِبَةِ الْمَنْزِلِيَّةِ

Gambar apakah ini jika didalam bahasa arab?



٤.

- أ. أَدَوَاتُ الْمَدْرَسِيَّةِ ج. مَدْرَسَةٌ
ب. أَرِيْكَةٌ د. غُرْفَةُ الْمَذَاكِرَةِ

٥. Di ruang tamu, terdapat meja, sofa, dan vas bunga.

- أ. ضَيْفٌ ج. مَكْتَبٌ
ب. غُرْفَةُ الْإِسْتِقْبَالِ د. غُرْفَةٌ

٦. غُرْفَةُ الْمَذَاكِرَةِ وَغُرْفَةُ الْإِسْتِقْبَالِ.

- أ. فِي الْبَيْتِ ج. فِي الْمَكْتَبِ
ب. فِي الْحَمَّامِ د. فِي الْمِصْبَاحِ

٧. يَسْتَقْبِلُ أَبِي الضُّيُوفِ فِي

- أ. الْبَيْتِ ج. غُرْفَةُ الْإِسْتِقْبَالِ
ب. غُرْفَةُ الْمَذَاكِرَةِ د. الْحَمَّامِ

II. Sambungkanlah gambar dibawah ini dengan kosakata yang tepat!



•

•
مَرْهَرِيَّةٌ



•

•
أَرِيكَةٌ



•

•
مِصْبَاحٌ



•

•
مَكْتَبٌ



•

•
أَدَوَاتُ الْمَدْرَسِيَّةِ



•

•
كُتُبٌ



•

•
غُرْفَةُ الْمَذَاكِرَةِ



•

•
غُرْفَةُ
الْإِسْتِقْبَالِ

الاختبار البعدي (Posttest)

SOAL POST TEST

Nama :

Kelas :

No. Absen :

I. Pilihlah satu jawaban yang paling tepat!

١. Di ruang belajar, terdapat lampu, meja, dan peralatan sekolah.

أ. مِصْبَاح . ج. مَكْتَب

ب. أَدَوَاتُ الْمَدْرَسِيَّة . د. غُرْفَةُ

٢. أَعْمَلُ ... فِي اللَّيْلِ.



أ. الْبَيْت . ج. الضَّيْف

ب. الْمَكْتَب . د. وَاجِبَةُ الْمَنْزِلِيَّة

٣. تَعْمَلُ عَزِيزَةً ... فِي غُرْفَةِ الْمَذَاكِرَةِ.

أ. الْوَاجِبَةُ الْمَنْزِلِيَّة . ج. غُرْفَةُ الْمَذَاكِرَةِ

ب. أَدَوَاتُ الْمَدْرَسِيَّة . د. مُتَنَوِّعَةٌ

٤. في عُرفَةِ المذاكرة ... لِيُنَوِّرَ في اللَّيْلِ.



- أ. ضَيْفٌ
ب. مِصْبَاحٌ
ج. مَدْرَسَةٌ
د. عُرفَةٌ

٥. Aku melihat saudara laki-lakiku mempersilakan tamu masuk di ruang tamu.

- أ. يَجْلِسُ
ب. يُذَكِّرُ
ج. يَنْظُرُ
د. يَسْتَقْبِلُ

٦. يَجْلِسُ الضَّيْفَ عَلَى



- أ. الْبَيْتِ
ب. الْحَمَّامِ
ج. الْأَرِيكَةِ
د. الْمِصْبَاحِ

٧. الْأَزْهَارُ ... الْأَلْوَانِ.



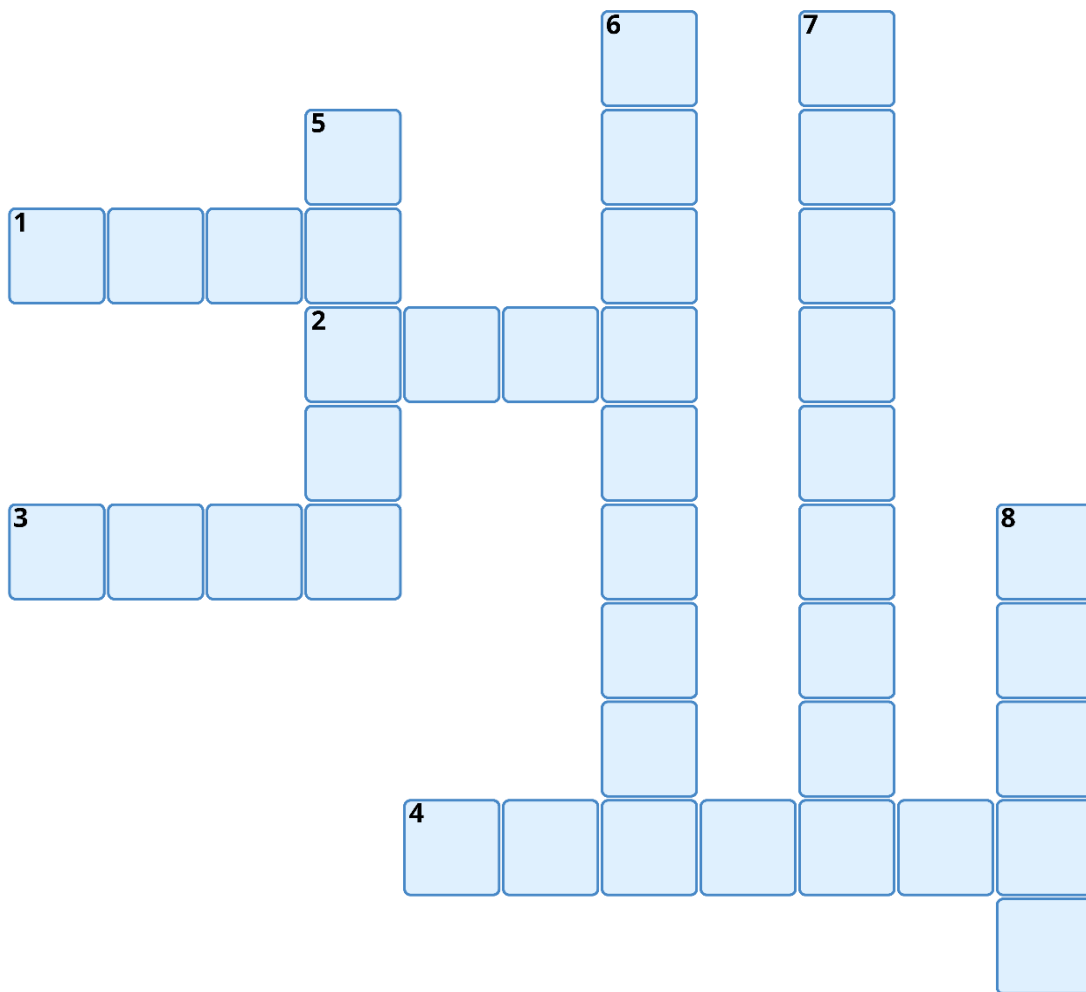
ج. مَكْتَبٌ

أ. مُتَنَوِّعَةٌ

د. حَمَّامٌ

ب. غُرْفَةٌ

II. Isilah teka-teki silang dibawah ini dari pertanyaan yang telah tersedia dengan jawaban yang tepat!



Mendatar

1. أَرِيْكَةٌ artinya
2. مَكْتَبٌ artinya

Menurun

5. مُصْبِحٌ artinya
6. دَرْسٌ artinya

3. ضَيْفٌ artinya

7. أَذَاكِرُ artinya

4. أَكْتُبُ artinya

8. كُرْسِيٌّ artinya

Pilihan Jawaban

Lampu	Duduk	Tamu	Menghafal
Vas Bunga	Sofa	Rumah	Bermacam-macam
Menulis	Pelajaran	Kursi	Meja
Ruang Tamu	Ruang Belajar	Pekerjaan Rumah	Peralatan Sekolah

توثيق تسليم خطاب إذن البحث من قبل المدرسة.



الاختبار القبلي (Pretest). أُجري النشاط في الصورة اليسرى في الصف الضابط (الصف

الخامس السلام)، بينما أُجري في الصورة اليمنى في الصف التجريبي (الصف الخامس المؤمن).



توثيق اللقاء الأول في تنفيذ وسيلة التعلم القائمة على اللعبة التفاعلية “Wordwall” في

الصف التجريبي (الصف الخامس المؤمن).



توثيق اللقاء الثاني في تنفيذ وسيلة التعلم القائمة على اللعبة التفاعلية “Wordwall” في

الصف التجريبي (الصف الخامس المؤمن).



الاختبار البعدي (Posttest). أُجري النشاط في الصورة اليسرى في الصف الضابط (الصف الخامس السلام)، بينما أُجري في الصورة اليمنى في الصف التجريبي (الصف الخامس المؤمن).



توثيق الفائزين في اللعبة التفاعلية “Wordwall” في الصف الخامس المؤمن.



حصلت المجموعة الثالثة على المركز الأول في فئة المفردات.



حصلت المجموعة الرابعة على المركز الأول في فئة الجملة.



حصلت المجموعة الثانية على المركز الثاني في فئة الجملة.

السيرة الذاتية

أ. المعلومات الشخصية



الإسم : حنيفة نور هداياتي

مكان و تاريخ الميلاد : مالانج، ١٤ أكتوبر ٢٠٠٤

العنوان : بليمغ، مالانغ، جاوا الشرقية

القسم : قسم تعليم اللغة العربية

الجنسية : إندونيسيا

رقم الجامعي : ٢٢٠١٠٤١١٠١٢٣

رقم الهاتف : ٠٨٩٥٠٥٩٨١٥٠٧

البريد الإلكتروني : hanifahnur014@gmail.com

ب. المرحلة التعليمية

السنة	المستوى الدراسي
٢٠٠٩-٢٠١٠ م	روضة الأطفال مسلمات نخضة العلماء ٨
٢٠١٠-٢٠١٦ م	المدرسة الابتدائية هاشم اشعري مالانج
٢٠١٦-٢٠١٩ م	المدرسة المتوسطة نور العلوم ٢ كيدول دالم، مالانج
٢٠١٩-٢٠٢٢ م	المدرسة الثانوية نور العلوم ٢ كيدول دالم، مالانج
٢٠٢٢-٢٠٢٦ م	بكالوريوس قسم تعليم اللغة العربية بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج