

فعالية اللعبة أندرويد *Fun Easy Learning* في تعليم المفردات لدى

طلاب فصل الثامن

في مدرسة نهضة العلماء مفتاح العلوم الثانوية الإسلامية قدوس

البحث العلمي

مقدم لإكمال الشروط المقررة للحصول على درجة اللسانس

في قسم تعليم اللغة العربية بكلية علوم التربية و التدريس



إعداد :

سيتي زليخة

رقم القيد: ٢١٠٣٠٢٦٠١٣

كلية علوم التربية و التدريس

جامعة والي سونجو الإسلامية الحكومية سمارانج

٢٠٢٥

التصريح

التصريح

الموقعة أدنى هذا البحث العلمي:

الاسم : سبتي زليخة

رقم الطالبية : ٢١٠٣٠٢٦٠١٣

القسم : تعليم اللغة العربية

صرحت بالصدق والأمانة أن هذا البحث العلمي بموضوع :

تأثير فعالية *Fun Easy Learning* في تعليم المفردات لدى طلاب فصل الثامن

في المدرسة نهضة الطعام مفتاح العلم الثانوية قدوس

لا يتضمن الآراء من المتخصصين أو المادة نشرها الناشر أو كتبها الباحثات إلا أن تكون مراجع ومصادر لهذا البحث العلمي.

سمارتاج، ١٧ يونيو ٢٠٢٥

المصرحة



سبتي زليخة

رقم الطالبية : ٢١٠٣٠٢٦٠١٣

تصحيح لجنة المناقشة

تصحيح لجنة المناقشة

رسالة البحث العلمي :

الاسم : سبتي زليخة

رقم الطالبة : ٢١٠٣٠٢٦٠١٣ :

الموضوع : فعالية اللعبة أندرويد *Fun Easy Learning* في تعليم المفردات لدى طلاب فصل الثامن في مدرسة نهضة العلماء مفتاح العلوم الثانوية الإسلامية قدوس

ناقشتها لجنة المناقشة لكلية العلوم التربية والتدريس بجامعة والي سونزو الإسلامية الحكومية سمارانج وكانت مقبولة لأداء إحدى الشروط المقررة للحصول على درجة الليسانس (S1) في قسم تعليم اللغة العربية بكلية العلوم التربية والتدريس.

سمارانج, ٩ يوليو ٢٠٢٥

الكاتبة



عناية للمأجستير

١٩٨٥١٢٢٣٢٠٢٠١٢٢٠٠٢

الرئيسة



يولي نورحسانة, للمأجستير

١٩٧١٠٧٢٩١٩٩٧٠٣٢٠٠٥

للمتحن الثاني



أكتورانس أحمد هاشي ماسيدا, للمأجستير

١٩٦٤٠٣٠٨١٩٩٣٠٣١٠٠٢



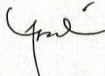
للمتحن الأول



الدكتور شحامي للمأجستير

١٩٧٠٠٥٠٣١٩٩٦٠٣١٠٠٣

للمشرف



محمد عاتل لطفان للمأجستير

١٩٨٤١٠٠٦٢٠٢٣٢١١٠١٣

موافقة المشرف

موافقة المشرف

صاحب المعالي

عميد كلية علوم التربية والتعليم

جامعة والي سنجو الإسلامية الحكومية سمارانج

السلام عليكم ورحمة الله وبركاته

تحية طيبة، وبعد.

بعد الملاحظة بالتصحيحات والتعديلات على حسب الحاجة نرسل هذا البحث العلمي للطلبة.

الإسم : سيني زليحاح

رقم الطلبة: ٢١٠٣٠٢٦٠١٣

الموضوع : تأثير تطبيق اللعبة أندرويت *Fun Easy Learning* في تعليم المفردات لدى طلاب فصل الثامن في المدرسة الثانوية نهضة العلماء مفتاح العلم قدس

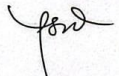
نرجو من لجنة المناقشة أن تناقش هذا البحث العلمي بأسرع وقت ممكن وشكرا على حسن

اهتمامكم.

والسلام عليكم ورحمة الله وبركاته

سمارانج، ١٩ يونيو ٢٠٢٥

المشرف



محمد عاقل لطفان الماجستير

رقم

التوظيف: ١٩٨٤١٠٠١٦٢٠١٦٠١١٩٠١

ملخص

الموضوع : فعالية اللعبة أندرويد *Fun Easy Learning* في

تعليم المفردات لدى طلاب فصل الثامن في مدرسة نهضة

العلماء مفتاح العلوم الثانوية الإسلامية قدوس

الاسم : ستي زليخة

رقم القيد : ٢١٠٣٠٢٦٠١٣

تتناول هذه الرسالة فعالية وسيلة التعليم القائمة على الألعاب التعليمية على نظام الأندرويد *Fun Easy Learning* في تحسين إتقان المفردات في مادة اللغة العربية لدى طلاب الصف الثامن في مدرسة نهضة العلماء مفتاح العلم الثانوية الإسلامية قدوس". وتهدف هذه الدراسة إلى معرفة مدى فعالية استخدام وسيلة التعليم القائمة على الألعاب التعليمية *Fun Easy Learning* في رفع مستوى إتقان المفردات.

وقد استخدم الباحث المنهج الكمي بتصميم البحث "اختبار قبلي - اختبار بعدي مع مجموعة ضابطة (Pretest-Posttest Control Group Design)"، من خلال جمع البيانات باستخدام الوثائق، والاختبارات، والمقابلات. وقد أجريت هذه الدراسة على طلاب الصف الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية "مفتاح العلوم قدوس"، وبلغ عدد المشاركين فيها ٢٠ طالبًا.

أما بالنسبة لتقنية تحليل جمع البيانات، فقد تم استخدام اختبار شرط الطبيعية والتجانس، واختبار الفرضية (اختبار t المستقل) ($uji independent t test$)، وتحليل البيانات الوصفي. بناءً على البيانات التي تم الحصول عليها، بلغ متوسط درجات الطلاب

٦٧,٣٠ في الاختبار التمهيدي للفصل التجريبي، و ٥٨,٧٠ في الفصل الضابط. بينما بلغ متوسط درجات الطلاب ٧٩,٤٠ في الاختبار النهائي للفصل التجريبي و ٧٢,٦٥ في الفصل الضابط. ومن نتائج اختبار t المستقل، تبين أن قيمة (Sig. ٢-tailed) تبلغ ٠,٠١٧ > ٠,٠٥، وبناءً على أساس اتخاذ القرار في اختبار t المستقل، يمكن استنتاج H_0 مرفوضة، بمعنى آخر، هناك فرق في متوسط فهم المفردات بين الطلاب الذين تم تدريسهم باستخدام تطبيق لعبة *Fun Easy Learning* والطلاب الذين تم تدريسهم دون استخدام تطبيق لعبة *Fun Easy Learning*.

الكلمات المفتاحية: وسيلة التعليم القائمة على الألعاب التعليمية بنظام الأندرويد *Fun Easy Learning*؛ إتقان المفردات؛ الساعة.

الشعار

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

وَمَنْ سَلَكَ طَرِيقًا يَلْتَمِسُ فِيهِ عِلْمًا سَهَّلَ اللَّهُ لَهُ بِهِ طَرِيقًا إِلَى الْجَنَّةِ

(رواه مسلم)

كلمة شكر وتقدير

الحمد لله، الحمد لله على نعمه التي لا تنتهي، وعلى توفيقه وهدايته، وعلى الفرص التي يمنحها لنا، مما مكن الباحثة من إنجاز وتأليف هذا البحث العلمي تحت الموضوع ”فعالية تطبيق لعبة أندرويد *Fun Easy Learning* في إتقان مفردات طلاب الصف الثامن في مدرسة مفتاح العلوم المتوسطة في كودوس“ بشكل جيد. الصلاة والسلام على النبي محمد صلى الله عليه وسلم، نسأل الله أن نحظى بشفاعته. آمين.

إنجاز هذه الباحثة هو أحد الشروط للحصول على درجة البكالوريوس (S1) في قسم تعليم اللغة العربية (PBA) بجامعة ولسونجو الإسلامية الحكومية في سمارانج. خلال إعداد هذه الباحثة، حصل الباحثة على الكثير من التوجيه والإرشاد والتحفيز والنصائح والدعم من مختلف الأطراف، مما ساعد على إنجازها. لذلك، وبكل تواضع وامتنان، يود الباحثة أن يعرب عن خالص شكره وتقديره إلى:

١. الدكتور نزار، الماجستير، رئيس جامعة الإسلامية الحكومية والي سونجو سمارانج
٢. الدكتور فتح شكور، الماجستير، عميد كلية العلوم التربوية والتعليم في جامعة الإسلامية الحكومية والي سونجو سمارانج.
٣. الحاجة توتي قرّة العيني، الماجستير، رئيسة قسم تعليم اللغة العربية.
٤. الدكتورة نائفة، التي كانت مصدر إلهام ودعم وتشجيع خلال رحلتي العلمية في جامعة والي سونجو سمارانج.

٥. محمد عاقل لطفان، الماجستير ، المشرف الذي تكرم وأعطى وقته وجهده وأفكاره لمساندتي وإرشادي في إتمام البحث علمي.
٦. أصحاب الفضيلة من الأساتذ والموظفين بكلية علوم التربية والتعليم في جامعة والي سونجو سمارانج، الذين قدموا لي العلم والمساعدة بكل إخلا..
٧. مديرة مدرسة نخضة العلماء مفتاح العلم الثانوية الإسلامية، السيدة سري هاتين، بكالوريوس في العلوم الدينية، التي منحتني الإذن لإجراء البحث في المدرسة.
٨. معلم مادة اللغة العربية، الأستاذ الحاج محمد حليبول أظهور، بكالوريوس في التربية، الذي سمح لي بإجراء البحث داخل الصف.
٩. الى من أحبهم من أعماق قلبي، والديّ العزيزين، السيد ساربي والسيدة سوناده، اللذين لم يبخلا عليّ بدعائهما، ودعمهما المعنوي والمادي، حتى استطعت مواصلة تعليمي العالي وإنهاء هذه الرسالة
١٠. الى صديقاتي العزيزات اللواتي رافقني منذ بداية الرحلة الجامعية حتى مراحل إنجاز الرسالة :نَدَى، ميتا، سيلفيا، ليدي، فراديللا، فينا، سيلفي،عليا، عائدة شكراً لرفقتكن التي لا تُقدَّر بثمن
١١. الى جميع اصدقائي قسم تعليم اللغة العربية مرحلة ٢١

محتويات البحث

أ	التصريح.....
Error! Bookmark not defined.	تصحيح لجنة المناقشة.....
ج	موافقة المشرف.....
د	ملخص.....
و	الشعار.....
ز	كلمة شكر وتقدير.....
ط	محتويات البحث.....
١	الباب الأول.....
١	مقدمة.....
١	أ. خلفية البحث.....
	ب. أسئلة.....
	البحث..... ١٠.....
	د. أهداف البحث..... ١٠.....
	هـ. فوائد البحث..... ١١.....

الباب الثاني.....	١٥
الإطار النظري.....	١٥
أ. الهيكل النظري.....	١٥
١. استخدام تطبيق لعبة أندرويد <i>Fun Easy Learning</i>	١٥
٢. إتقان المفردات.....	٢٢
٣. تطبيق <i>Fun Easy Learning</i> في تعليم اللغة العربية.....	٢٨
ب. الدراسات السابقة.....	٣١
ج. الفرضية.....	٣٧
باب الثالث.....	٣٩
مناهج البحث.....	٣٩
أ. الأنواع ومناهج بحث.....	٣٩
ب. مكان وزمان البحث.....	٤١
ج. المجتمع والعينة البحث.....	٤٢
د. المتغير البحث ومؤشرات.....	٤٣
هـ. تقنية جمع البيانات.....	٤٦
و. تقنية تحليل البيانات.....	٤٧

الباب الرابع.....	٦٢
نتائج البحث والمناقشة.....	٦٢
أ. وصف نتائج البحث.....	٦٢
ب. مناقشة نتائج البحث	٨١
١. الاستخدام <i>Fun Easy Learning</i> في تعليم اللغة العربية في مدرسة نضضة	
علماء مفتاح العلوم الثانوية الإسلامية قدوس.....	٨١
٢. فعالية تطبيق اللعبة التعليمية <i>Fun Easy Learning</i> على نظام الأندرويد	
في إتقان المفردات لدى الطلاب في موضوع "الساعة".....	٨٣
باب الخامس.....	٨٩
الاختتام	٨٩
أ. الخلاصة.....	٨٩
ب. الاقتراحات.....	٩١
المراجع	٩٣
الملاحق	١٠٢
السيرة الذاتية	١٣٣
أ. الهوية الشخصية.....	١٣٤

ب. السيرة التربوية ١٣٤

الباب الأول

مقدمة

أ. خلفية البحث

اللغة عنصر أساسي في حياة الإنسان. تُستخدم اللغة للتحدث مع بعضهم البعض، والتواصل، ونقل المشاعر. ويرى العديد من الخبراء أنه لا يمكن فصل أي نشاط إنساني عن المهارات اللغوية.^١ فاللغة هي الرابط الذي يوحد الأفكار والمشاعر الإنسانية. وباعتبارها وسيلة للتواصل، تسمح لنا اللغة بالتعبير عن الأفكار ومشاركة الروايات وبناء العلاقات مع الآخرين. في الحياة اليومية، لا تعمل اللغة في الحياة اليومية كوسيلة لنقل المعلومات فحسب، بل تعمل أيضًا كتمثيل لثقافة المجتمع وهويته ومنظوره للعالم. ومع تطور الحياة البشرية، ازدادت التنوعات اللغوية مع تطور الحياة البشرية، مما أدى إلى ولادة لغات مختلفة مثل الإنجليزية والعربية والكورية واليابانية والإسبانية وغيرها. ولهذه اللغات أغراض مختلفة، بما في ذلك السياسة والأعمال والعلاقات الدولية.

^١ Abdul Chaer dan Leonie Agustina, *Sosiolinguistik: Perkenalan Awal*, PT. Rineka Cipta, Jakarta, ٢٠١٠, hlm. ١٤

ومن أكثر اللغات التي يجب تعلمها اليوم هي اللغة العربية، خاصةً بالنسبة للمسلمين. حيث اللغة العربية هي اللغة المستخدمة في عبادات المسلمين.^٢

يجب على المسلمين تعلم اللغة العربية، لأن اللغة العربية هي لغة القرآن ومفتاح فهمه. كما قال الله تعالى: ”إِنَّا أَنْزَلْنَاهُ قُرْآنًا عَرَبِيًّا لَعَلَّكُمْ تَعْقِلُونَ“ (سورة يوسف/١٢:٣). وبالإضافة إلى ذلك، فإن اللغة العربية لها دور كبير في العالم أجمع، حيث تطبق اللغة العربية في التعليم الإسلامي وغير الإسلامي على حد سواء، حتى أصبحت محور الدراسة في الجامعات الكبرى في العالم. بالإضافة إلى ذلك، تُستخدم اللغة العربية في المحافل الدولية الأخرى، مثل الأمم المتحدة. وبالتالي فقد أظهرت اللغة العربية مدى أهمية مكانتها في مختلف الجوانب، بحيث أصبحت اللغة العربية مهمة لتعلمها.^٣

لا يقتصر تعلم اللغة العربية على الناطقين بها فحسب، بل يتعلمها العديد من الأفراد غير العرب أيضًا. وهناك العديد من الأسباب التي تشجع غير العرب على تعلم هذه اللغة منها:

^٢ Islam Suardi Wekke, *Model Pembelajaran Bahasa Arab*, (Yogyakarta: Deepublish, ٢٠١٤) hlm. ١

^٣ Asna Andriani, “Urgensi pembelajaran bahasa Arab dalam pendidikan Islam”, Ta’alum, Vol ٣, hlm^{٣٩}

١. الدافع الديني، وخاصة الإسلام، لأنها لغة الكتاب المقدس عند المسلمين فلا بد من دراستها كأداة لفهم التعاليم الدينية المستمدة من القرآن.

٢. إن الكثير من مؤلفات العلماء الكلاسيكيين وحتى تلك التي تطورت إلى يومنا هذا تستخدم اللغة العربية في دراسات الدين وحياة المسلمين المتنوعة في العالم. لذا، من الضروري دراسة اللغة العربية لفهم القوانين أو التعاليم الواردة في هذه المصنفات.^٤

أصبحت إندونيسيا واحدة من الدول غير العربية التي تعلم اللغة العربية. ووفقاً لوجهة نظر الحكومة الإندونيسية، تعتبر اللغة العربية لغة أجنبية. وقد ورد ذلك في لائحة وزير الشؤون الدينية في جمهورية إندونيسيا رقم ٢ لعام ٢٠٠٨ التي تنظم الكفاءات ومعايير المحتوى في التعليم الديني الإسلامي واللغة العربية. وتنص اللائحة على أهداف دروس اللغة العربية وهي (١) تنمية القدرة على التواصل باللغة العربية شفاهةً وكتابةً والتي تشمل أربع مهارات لغوية هي: الاستماع، والتحدث، والقراءة، والكتابة، (٢) تعزيز الوعي بأهمية اللغة العربية كلغة أجنبية والتي تعد الأداة الرئيسية

^٤ Asna Andriani, "Urgensi pembelajaran bahasa Arab dalam pendidikan Islam", Ta'alum, Vol ٣, hlm ٤٣

في التعلم، (٣) تنمية فهم العلاقة بين اللغة والثقافة وتوسيع نطاق الرؤى الثقافية.^٥

بين اللغة والثقافة وتوسيع النظرة الثقافية للغة دور مهم في التعليم، خاصة في عملية التعلم. وتصبح المهارات اللغوية الجيدة أساسًا للطلاب لفهم مختلف المواد الدراسية، وتطوير مهارات التفكير النقدي، والتفاعل بفعالية في البيئة الاجتماعية. ويُعد الفهم أحد المكونات الرئيسية في اكتساب اللغة. فالمفردات الغنية والمتنوعة تجعل من السهل على الشخص بناء الجمل، وفهم النصوص، ونقل الأفكار بشكل أوضح.

أحد الأهداف الرئيسية في تعلم لغة أجنبية بالنسبة للطلاب هو اكتساب المفردات. وذلك لأن كمية المفردات في اللغة العربية التي تعلمها الطلاب تصبح معيارًا يوضح مدى إتقانهم للغة. يتماشى هذا القول مع مقالة والاس التي تنص على أن مهارات القراءة في إتقان القدرات اللغوية الأربع تعتمد على مقدار المفردات التي يمتلكونها.^٦

^٥ Thityn Ayu Nengrum, Muh. Arif, "Efektifitas media pembelajaran dalam penguasaan kosakata Bahasa Arab", Ajamiy, Vol. ٩, hlm. ٥.

^٦ M. Syamsul Ma'arif, "Pengembangan Media Kartu Kamal Dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Arab," Al-Irfan : Journal of Arabic Literature and Islamic Studies ٢, no. ٢ (٢٠١٩): ٢٥٨-٢٧٣, <https://doi.org/10.36825/al-irfan.v2i2.3588>.

تعد المفردات أحد المكونات المهمة التي يجب أن يتقنها متعلم اللغة العربية. يقول ديفيد ويلكينز كما نقل عنه سيب ومنور محمود: ”
Without Grammar very can be conveyed, without vocabulary nothing can be conveyed“ بدون معرفة القواعد، لا يمكننا التعبير إلا عن القليل جدًا، ولكن بدون معرفة المفردات لا يمكن التعبير عن أي شيء. يظهر من هذه العبارة أهمية اكتساب المفردات في تعلم اللغة.^٧ ومع ذلك، غالبًا ما يواجه المتعلمون تحديات في تذكر المفردات ويشعر الكثير منهم بالملل. كما توضح نتائج البحث الذي أعده كل من محمد حارس زبيد الله وحسن، أن صعوبات إتقان اللغة العربية تشمل خوف المتعلمين عند تعلم اللغة العربية لأنهم يعتبرون اللغة العربية معقدة ومملة وغير مشوقة.^٨

تُظهر بعض الدراسات السابقة، مثل تلك التي أجراها براتوي (٢٠٢٠) وسيف الدين (٢٠٢٢)، أن الوسائط التفاعلية مثل الألعاب التعليمية لها تأثير إيجابي على تحسين اكتساب المفردات. ومع ذلك، لا تزال الأبحاث المحددة حول تطبيق التعلم السهل الممتع في سياق تعلم اللغة

^٧ Sesep dan Munawar Mahmud, metode cepat menghafal ١٠٠٠++ Vocabulary dan ١٦ Tenses, cet. ١ (Jakarta:PT TransMedia, ٢٠١٢), hlm. ٦.

^٨ Muh. Haris Zubaidillah dan Hasan, “Pengaruh media kartu bergambar (falsh card) terhadap penguasaan kosakata bahasa Arab”, Jurnal Al Mi’yar, Vol. ٢, ٢٠١٩, hal ٤٤

العربية في المدارس الدينية محدودة للغاية. وهذا يفتح فرصة كبيرة لمزيد من الاستكشاف.

لذلك، في عملية تعلم اللغة الأجنبية، يلعب المعلمون دورًا حاسمًا في تطوير الطلاب. يجب أن يكون المعلمون قادرين على بناء جو تعليمي داعم، وتوفير التوجيه الصحيح، والعمل كقوة دافعة للطلاب للبقاء متحمسين في عملية التعلم.^٩

الإعلام جزء من عملية التواصل. يعد وجود وسائل الإعلام أحد العوامل المهمة في عملية تعلم الطلاب. وهذا يعني أن وجود وسائل التواصل بين المعلمين والطلاب سيسهل عملية التعليم والتعلم.^{١٠} تعد وسائل التعلم أحد العناصر المهمة في العملية التعليمية. وكوسيلة لإيصال المواد، تعمل وسائل التعلم على سد الفجوة بين المعلمين والطلاب. بين المعلمين والطلاب في خلق تجربة تعليمية أكثر فعالية وتشويقًا وذات مغزى. وسائل التعلم المختارة بحكمة ستدعم المعلمين في تشجيع الحماس وجذب انتباه الطلاب للتعلم، وتحسين فهم الطلاب للمادة التي يتم تدريسها. لا

^٩Rizal Kurniawan, "Pengaruh Lingkungan Sekolah, Motivasi Belajar Dan Fasilitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Peralatan Kantor Kelas X Administrasi Perkantoran Smk Negeri ١ Kudus Tahun Pelajaran ٢٠١٢/٢٠١٣," Economic Education Analysis Journal ٢, no. ٣ (٢٠١٣): ٩٦-١٠٥.

^{١٠} Baiq Tuhfatul Unsi. "MEDIA GAMBAR DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA ARAB," Tafaquh ٢. No. ١ (٢٠١٤): ٢٦-٤٤

يقتصر تقدم الوسائط اليوم على الوسائط المطبوعة وأجهزة الكمبيوتر فحسب، بل تطور الأمر إلى الوسائط القائمة على الهاتف المحمول، والتي غالبًا ما نشير إليها باسم التعلم المتنقل. تستمر قدرة وتكنولوجيا الهواتف المحمولة كوسيلة اتصال في النمو، حتى أصبحنا الآن على دراية بالهواتف الذكية.

يعد استخدام الهواتف الذكية كوسائط تعليمية أحد الأساليب التي يطلق عليها التعلم المتنقل. والتعلم المتنقل هو نموذج تعليمي تتم فيه عملية التعلم باستخدام الأجهزة المحمولة.^{١١} مع وجود التعلم القائم على التعلم

عبر الهاتف المحمول (*m-learning*)، يمكن للطلاب التعلم بشكل مستقل في المكان والساعة الذي يختارونه. لذلك، أصبح التعلم عبر الهاتف المحمول أحد الخيارات العملية التي يستخدمها طلاب اللغة العربية، خاصة بين طلاب المدارس الإعدادية.

مدرسة نهضة علماء مفتاح العلوم الثانوية الإسلامية قدس تقع في وسط منطقة سكنية. لكن هذا الوضع لا يسبب مشكلة، لأن معظم الطلاب ينتمون إلى المناطق الريفية، وقليل منهم يأتون من مدارس ابتدائية لا تدرس مادة اللغة العربية، ويعتبرون أن مادة اللغة العربية صعبة للغاية.

^{١١} Koderi, dkk, "Pengembangan Mobile Learning Untuk Penguasaan Mufradat Siswa MTs", Jurnal Bahasa Arab Arabiyatuna, Vol ٤, ٢٠٢٠. hlm. ٢٦٩

لذلك، غالبًا ما يتطلب الأمر بذل جهد لتحفيز الطلاب من أجل تشجيعهم على التحلي بروح عالية للتعلم.^{١٢} في هذه الحالة، نظرًا لأن معظم الطلاب ينتمون إلى مناطق ريفية ويأتون من المدارس الابتدائية، فقد حاول الباحث تطبيق وسائط تعليمية للتعلم الفردي باستخدام ألعاب *Android* من جوانب أخرى. الألعاب نفسها لها تعريف لعبة يمكن لعبها وفقًا لقواعد معينة حيث يكون هناك فائزون وخاسرون، وعادةً ما تكون في سياق غير جاد ولأغراض الترفيه.^{١٣}

اللعبة التعليمية التي اختارها الباحثون لتسهيل تعلم طلاب الصف الثامن في مدرسة نخضة علماء مفتاح العلوم الثانوية الإسلامية هي *Fun Easy Learning*. من خلال هذه اللعبة، سيتم تشجيع الطلاب على تعلم مفردات اللغة العربية بسهولة وفقًا لاسم اللعبة. يبدأ تعلم المفردات

^{١٢} Yustina S. Aminah Iyut S. Sudikno, "Pengaruh Lingkungan Keluarga, Lingkungan Sekolah, Disiplin Belajar Dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Ekonomi Siswa Sma Kelas Xi Ips Sma PGRI ١ Taman Pemalang," *Economic Education Analysis Journal* ٣, no. ١ (٢٠١٤): ٤٦-٥١.

^{١٣} Ridwan Arif Rahman and Dewi Tresnawati, "Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dan Habitatnya Dalam ٣ Bahasa Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia," *Jurnal Algoritma* ١٣, no. ١ (٢٠١٦): ١٨٤-٩٠, <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.13-1.184>.

بقراءة الصور التي يختارها الطلاب، ثم يتم إجراء اختبار لهم باستخدام الصور التي اختاروها مسبقاً.

بالإضافة إلى ذلك، تم تحسين *Fun Easy Learning* بالرسوم التوضيحية والتسجيلات الصوتية التثقيفية حتى يتمكن الطلاب من متابعة طريقة نطق المفردات العربية بشكل صحيح. نطق المفردات العربية، إلى جانب الإحصاءات التفصيلية لمراقبة تقدم الطلاب، والبحث الذكي ومختلف الموضوعات يمكن لعبها عبر الإنترنت.

كواحد من الأصول في تعلم مفردات اللغة العربية، من الواقعي جداً أن تكون ألعاب الفيديو هذه جسراً نحو تعلم المفردات بشكل فعال. بالإضافة إلى كونها مصدراً للتعلم، تدعم ألعاب الفيديو فعالية تعلم المفردات وتكون أداة مساعدة للمعلمين لتسهيل تقديم المواد التعليمية.^{١٤} لذلك، من المهم تطبيق تطبيق التعلم *Fun Easy Learning* لتحسين مهارات إتقان مفردات اللغة العربية لدى طلاب الصف الثامن في مدرسة نخضة علماء مفتاح العلوم الثانوية الإسلامية قدوس انطلاقاً من المشكلة المذكورة أعلاه، اهتم الباحث بوضع عنوان للبحث وهو " تأثير تطبيق اللعبة أندرويد *Fun Easy Learning* في تعليم المفردات لدى طلاب

^{١٤} Arif, "Efektivitas Media Pembelajaran Dalam Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab."

فصل الثامن في مدرسة نخضة العلماء مفتاح العلم الثانوية الإسلامية قدوس
."

ب. أسئلة البحث

بناءً على المشكلة المذكورة أعلاه، فإن صيغة المشكلة في هذا البحث هي:
١. كيف استخدام *Fun Easy Learning* في تعليم اللغة العربية
الطلاب الصف الثامن في مدرسة نخضة العلماء مفتاح العلم الثانوية
الإسلامية قدوس؟

٢. كيف فعالية استخدام *Fun Easy Learning* على قدرة إتقان
المفردات لغة العربية للطلاب الصف الثامن في مدرسة نخضة العلماء
مفتاح العلم الثانوية الإسلامية قدوس؟

هـ. ج. أهداف البحث

بناءً على المشكلة المطروحة أعلاه، يهدف الباحث إلى:

١. لشرح استخدام *Fun Easy Learning* في تعليم اللغة العربية
طلاب الصف الثامن في مدرسة المدرسة نخضة العلماء مفتاح العلم
الثانوية قدوس

٢. معرفة مدى فعالية *Fun Easy Learning* في إتقان طلاب
الصف الثامن في مدرسة نخضة العلماء مفتاح العلم الثانوية الإسلامية
قدوس لمفردات اللغة العربية.

و. فوائد البحث

١. الفوائد النظرية

من الناحية النظرية، يُتوقع أن تساهم نتائج هذا البحث في تطوير العلوم في مجال التربية والتعليم، ولا سيما في تطوير وسائل تعليم اللغة العربية.

٢. الفوائد العملية

(١) بالنسبة للمدارس

من المتوقع أن تكون نتائج هذا البحث بديلاً عن وسائل التعليم التي يمكن أن تزيد من تحفيز الطلاب واهتمامهم بتعلم مفردات اللغة العربية.

(٢) النسبة للمعلمين

من المتوقع أن توفر نتائج هذا البحث معلومات عن فوائد استخدام تطبيق *Fun Easy Learning* في تعليم مفردات اللغة العربية، بحيث يمكن تطبيقه في تعليم اللغة العربية بطريقة ممتعة.

(٣) بالنسبة للباحثين

توفير فهم حول استخدام وسائل تعليم اللغة العربية من خلال تطبيق *Fun Easy Learning*

هـ . نظام الكتابة

للمساعدة في تسهيل فهم القارئ لهذه المقالة، تم وضع منهجية كتابة الأطروحة في هذا البحث تتكون من (ثلاثة) أجزاء وهي:

١ . الجزء الأول

يتكون هذا الجزء من صفحة العنوان، صفحة موافقة المشرف، ورقة التصديق على المناقشة، بيان أصالة الأطروحة، الملخص، الشعار، الإهداء، المقدمة، وقائمة المحتويات.

٢ . الجزء الأساسي

يتكون الجزء الأساسي من عدة فصول، تشمل:

الباب الأول : مقدمة

يتضمن هذا الفصل خلفية المشكلة التي هي موضوع البحث. كما يناقش محور البحث، وصياغة مشكلة البحث، وأهداف البحث، وفوائد البحث، ومنهجية البحث.

الباب الثاني : الأساس النظري

يتضمن هذا الفصل الأبحاث السابقة التي تناولت أبحاثاً مشابهة للبحث الذي ندرسه، سواء من حيث عنوان البحث أو منهجية البحث التي سيتم استخدامها أو أهداف البحث.

الباب الثالث: منهجية البحث

يتضمن هذا الفصل نوع البحث، ومنهجية البحث، وإعداد البحث، وموضوع البحث، ومصادر بيانات البحث، وتقنيات جمع البيانات، واختبار صحة البيانات، وتقنيات تحليل البيانات.

الباب الرابع: نتائج البحث والمناقشة

يتضمن هذا الفصل وصفاً للموضوع الذي تم بحثه في الدراسة، ووصفاً لبيانات البحث، وتحليلاً لبيانات البحث. بالإضافة إلى ذلك، تتضمن هذه الفصل جميع النتائج التي تم الحصول عليها والظواهر التي حدثت أثناء إجراء البحث، سواء كانت في شكل معلومات أو بيانات أو حقائق موجودة في الميدان.

الباب الخامس: الاحتتام

يتضمن هذا الفصل الاستنتاجات المستخلصة من البحث الذي تم إجراؤه، بالإضافة إلى التوصيات التي تشكل جزءاً من البحث بأكمله.

٣. الجزء الأخير

يتكون الجزء الأخير من قائمة المراجع والملحقات.

الباب الثاني

الإطار النظري

أ. الهيكل النظري

١ . استخدام تطبيق لعبة أندرويد *Fun Easy Learning*

(١) تعريف تطبيق *Fun Easy Learning* اللغة العربية

جهاز هو مصطلح مستمد من اللغة الإنجليزية يشير إلى الأجهزة الإلكترونية، والتي تم تعديلها الآن بـ ٣٦ ميزة خاصة. الهاتف الذكي هو أحد نتائج الابتكارات التكنولوجية الحديثة، ويستخدمه الناس للتواصل عن بعد، وإدارة الأعمال، وتصفح الإنترنت، وكذلك في مجال التعليم من خلال التطبيقات والألعاب التعليمية. لزيادة أداء الهاتف الذكي عند استخدام تطبيقات الألعاب التعليمية، فإن الهاتف الذكي يحتوي على نظام تشغيل قائم على لينكس، تم تصميمه خصيصًا للأجهزة اللوحية أو الهواتف الذكية ويُعرف باسم *open scoure*^{١٥} وسيلة الإعلام، في سياق اللغة اللاتينية، تعني

^{١٥} Abrar Sulhadi, "Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Android Dengan Menggunakan Aplikasi Arruz Untuk Penguasaan Nahwu Di Jurusan Sastra Arab Uin Sunan Kalijaga

”وسيط“، وتُترجم على نطاق واسع على أنها برنامج بأشكال مختلفة.^{١٦} وكذلك وسيلة لتوزيع أو نقل أو إيصال رسالة أو فكرة إلى الجمهور. وبالتالي، تعد الوسائط أحد العناصر الأساسية التي تعزز فعالية التعليم أيضاً.

تطبيق *Fun Easy Learning* هو أداة التطوير الأكثر شهرة والأكبر حجماً المتوفرة. يستخدم هذا التطبيق طريقة تعليمية قائمة على الألعاب الممتعة، مما يجعل عملية تعلم اللغة ممتعة ومفيدة.^{١٧} الهدف من هذا التطبيق، وفقاً لأنديان أندرونيك، أحد مؤسسي *Fun Easy Learning* ورئيسها التنفيذي، هو ”مهمة *Fun Easy Learning* هي إتاحة الفرصة للأفراد من جميع أنحاء العالم لتعلم لغاتهم الأصلية. نحن فخورون بأن ٩٥٪ من سكان العالم يمكنهم تعلم اللغة بدعم من تطبيقنا“. هذا التطبيق مناسب جداً

Yogyakarta,” El-Tsaqafah : Jurnal Jurusan PBA ١٩, no. ١ (٢٠٢٠): ٣٧-٥٥, <https://doi.org/10.20414/tsaqafah.v19i1.2343>.

^{١٦} Muh. Thytin A. Nengrum, Arif, “Efektivitas Media Pembelajaran Dalam Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab,” `A Jamiy : Jurnal Bahasa Dan Sastra Arab ٩, no. ١ (٢٠٢٠): ١, <https://doi.org/10.31314/ajamiy.9.1.1-15.2020>.

^{١٧} <https://apsachieveonline.org/in/aplikasi-funeasylearn-untuk-meningkatkan-keterampilan-komunikasi/>, diakses pada hari sabtu, ٠١ April ٢٠٢٥ Pukul ٢٣,١٩ WIB.

للعائلات ومصمم للأطفال، لأن محتوى التطبيق مخصص لعمر المستخدم.

في هذه المناسبة، نعتمد الاستفادة من لعبة تعليمية تعمل بنظام أندرويد بعنوان *Fun Easy Learning* كوسيلة تعليمية لتدريس المفردات. تركز *Fun Easy Learning* على إتقان مفردات اللغة العربية بسرعة وبساطة، وتتميز بميزات تشمل ١٥,٠٠٠ كلمة وجمل، وتوفر ٣٢٠ موضوعاً للمناقشة.

(٢) ميزات تطبيق *Fun Easy Learning*

هناك بعض الميزات التي تدعم تعلم اللغة في تطبيق *Fun Easy Learning*، منها:^{١٨}

١. ملف تعريف اللعبة

يوضح هذا القسم أنه لكي تتمكن من لعب لعبة "تعلم سهل وممتع"، عليك التسجيل باستخدام حساب *Gmail*. بعد إتمام عملية التسجيل، يمكنك البدء في لعب اللعبة.

٢. ميزة الأبجدية

في هذه الميزة، يُطلب من اللاعبين فهم المفردات باللغة العربية بناءً على الحرف الأول. على سبيل المثال، بالنسبة للحرف

^{١٨} <https://www.funeasylearn.com/learn-arabic>, diakses ٠١ April ٢٠٢٥ Pukul ٢٣,٥٠ WIB.

” ١ “، تبدأ المعاني المعروضة بالحرف ” ١ “. بعد ذلك، يتم توفير بعض التمارين لقياس قدرة اللاعبين. تتميز لعبة *Fun Easy Learning* برسوم توضيحية جذابة وأصوات كمبيوتر تدعم تحفيز اللاعبين، مما يجعلهم يشعرون بأهمية تعلم اللغة العربية.

٣. ميزة المفردات

مثل ميزة الأبجدية في فهم المفردات، توفر ميزة المفردات نطاقاً أوسع وتشمل مواضيع متنوعة ومثيرة للاهتمام. ومع ذلك، لا يمكن للاعبين الوصول إلى جميع المواضيع مباشرة، حيث توجد شروط تتطلب منهم إكمال فهمهم للمفردات الموجودة وإكمال الاختبار. بعد ذلك، سيحصل اللاعبون على زوار ونخل كمكافأة يمكن استبدالها بمفتاح للوصول إلى الموضوع التالي.

٤. ميزة الجمل

في محاولة لتحسين مهارات اللاعبين، الميزة الأخيرة في هذه اللعبة هي التعرف على الجمل. توفر هذه الميزة مجموعة متنوعة من الخيارات الجاهزة للاستخدام من قبل اللاعبين بمعايير مشابهة لتلك الموجودة في ميزة المفردات، ولكن يمكن للاعبين تجربة الموضوعات الجديدة في هذه اللعبة.

٥. تتبع التقدم

تشجع هذه الميزة الحماس في عملية تعلم اللغة العربية من خلال تقديم مكافأة على شكل زهور عند الإجابة الصحيحة على الأسئلة المطروحة.

٦. ألعاب ممتعة

تقدم هذه التطبيق مجموعة متنوعة من الألعاب التعليمية التي يمكنها تحسين مهارات الاستماع والكتابة والقراءة والتحدث، مما يجعلها غير مملة.

٧. التعلم دون اتصال بالإنترنت

لتجنب الانقطاع أثناء السفر، يوفر هذا التطبيق خيار تنزيل الدورة التدريبية للوصول إليها دون اتصال بالإنترنت، مما يجعله أحد تطبيقات تعلم اللغة الموثوقة التي لا تحتاج إلى اتصال بالإنترنت.

٨. نطق بشري

لا يهدف هذا التطبيق إلى توفير المعرفة النظرية فحسب، بل يهدف أيضاً إلى تحسين مهارات نطق اللغة العربية. تم تصميم ميزات هذا التطبيق بدعم من تسجيلات صوتية من محترفين، وتقنية التعرف على الصوت، ومترجمين فعالين.

٩. رسوم مرسومة باليد

تم تصميم هذا التطبيق برسوم توضيحية مرسومة باليد لتسهيل فهم المواد على الأطفال والكبار.

١٠. مدير المراجعة

إذا واجه الطلاب صعوبة في الاحتفاظ بالدروس في الذاكرة طويلة المدى، يمكنهم الاستفادة من نظام المراجعة للتدريب. بعد الانتهاء من الدورة، يمكن للطلاب مراجعة كل ما تعلموه، ثم يجب عليهم اجتياز اختبار القيادة في *Fun Easy Learning*.

(٣) مخطط التدفق (Flowchart) لتطبيق *Fun Easy Learning*

مخطط التدفق هو تمثيل مرئي للخطوات والتسلسل في برنامج ما^{١٩}. يستخدم مخطط التدفق لمساعدة الشخص في شرح مهمة ما أو كيفية سير عملية ما. وفقاً لتاغو، فإن استخدام مخطط التدفق له عدة أهداف، وهي:

١. لتحسين فهم تنفيذ عملية ما.
٢. لتحليل التحسينات في عملية ما.
٣. للتواصل مع الآخرين حول كيفية تنفيذ العملية.
٤. لتحسين جودة التواصل بين الأفراد المشاركين في العملية نفسها.
٥. لتوثيق عملية ما.
٦. لتخطيط الأنشطة التي سيتم تنفيذها.

^{١٩} Ridlo, Akhsanu Ilham. Pedoman Pembuatan Flowchart. (Surabaya: ACADEMIA, ٢٠١٧), hlm. ٣

من حيث النوع، تنقسم مخططات التدفق إلى عدة أنواع بناءً على الوظيفة والعملية، وهي:

١. مخطط تدفق النظام.

مخطط تدفق النظام هو مخطط يوضح سير العمل الجاري داخل نظام ما بشكل كلي ويشرح تسلسل الإجراءات الموجودة فيه.

٢. مخطط تدفق الأوراق/المستندات

مخطط تدفق المستندات هو شكل من أشكال مخطط التدفق يصف تدفق النماذج والتقارير في النظام من منطقة إلى أخرى، ويوضح كيفية معالجة النماذج والتقارير وتسجيلها وحفظها.

٣. مخطط تدفق تخطيطي.

يستخدم مخطط التدفق التخطيطي كأداة اتصال بين محلل النظام والأفراد غير المعتادين على رموز مخطط التدفق التقليدي. باستخدام هذا المخطط، يمكن للمرء فهم مفهوم ما بسهولة دون الحاجة إلى فهم رموز مخطط التدفق مسبقاً.

٤. مخطط تدفق البرنامج.

مخطط تدفق البرنامج هو تطوير لمخطط تدفق النظام، ولكن مخطط تدفق البرنامج يشرح بالتفصيل خطوات كل برنامج أو إجراء بالترتيب الصحيح. لذلك، يستخدم مخطط تدفق

البرنامج عادةً من قبل المبرمجين لتوضيح تعليمات البرنامج في البرمجيات.

٥. مخطط تدفق العملية.

مخطط تدفق العملية هو طريقة مرئية تستخدم في الهندسة الصناعية لتقسيم وتحليل الخطوات التالية في نظام ما. يستخدم مخطط تدفق العملية لدراسة وتطوير عمليات العمل، خاصة في الصناعة، وبشكل أكثر تحديدًا لتتبع تقارير أو نماذج معينة.

٤ (خطوات استخدام تطبيق: *Fun Easy Learning*)

١. ابدأ بفتح التطبيق.

٢. حدد اللغة الأم.

٣. اختر اللغة التي تريد تعلمها.

٤. أدخل العمر.

٥. سجل حسابك (Google، Apple، Facebook،

Microsoft، وغيرها)

٦. أدخل معلومات الحساب الذي تم اختياره.

٧. ابدأ في متابعة الدورة.

٨. انتهى.

٢. إتقان المفردات

(١ تعريف إتقان المفردات

المفردات هي مجموعة من الكلمات التي يستخدمها الفرد سواء في الجدول الشفهي أو الكتابي، والتي لها معنى وتفسير مترجم دون ارتباطها بكلمات أخرى، كما تُرتب ترتيبًا أبجديًا.^{٢٠} ووفقًا لـ "هورن"، فإن المفردات هي مجموعة من المصطلحات التي تُكوّن اللغة. أما "يونس حسين" فيرى أن المفردات هي مجموعة من الكلمات. ويتفق هذا الرأي مع التعريف الوارد في المعجم الكبير للغة الإندونيسية، الذي يوضح أن المفردات هي مجموعة من الكلمات. بالإضافة إلى ذلك، فإن "Coandy" و "Huckin" لديهما رأي مماثل حول تعريف المفردات، وهو أنها مجموعة الكلمات التي يمتلكها الفرد.^{٢١}

أو النطق، ومحمل الثروة اللفظية. لذلك، لا يمكن لأي شخص أن يتقن اللغة العربية دون أن يفهم مفرداتها أولاً. وبالتالي، فإن المفردات هي مجموعة من المصطلحات التي ينبغي على الفرد إتقانها حتى يتمكن من إتقان اللغة المطلوبة.

^{٢٠} Zulhanna, Teknik Pembelajaran Bahasa Arab Interaktif, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada. ٢٠١٥), hlm. ١٠٩

^{٢١} Baiq Tuhfatul Unsi, "MEDIA GAMBAR DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA ARAB," Tafaqquh, ٢, no. ١ (٢٠١٤): ٢٦-٤٤.

لكي يفهم الشخص اللغة العربية، من الضروري أن يمتلك مهارة في إتقان مفرداتها. فإتقان المفردات هو قدرة يمتلكها الفرد لتطبيق أو استخدام هذه الكلمات للتواصل والتفاعل مع الآخرين باستخدام اللغة العربية. فالمفردات هي مجموعة الكلمات التي يعرفها الشخص، أو مجموعة من الكلمات الأخرى التي تُعتبر جزءًا من لغة معينة.^{٢٢} ولذلك، تُعدّ المفردات الأساس المهيمن على عملية الإتقان عندما يرغب أحدهم في تعلم لغة ثانية، وخاصة اللغة العربية.

٢) نطاق المفردات

يُوصح "أنتور تاريغان" المفردات الأساسية، وهي الكلمات التي لا تتغير أو لديها احتمال قليل أن تُؤخذ من لغات أخرى. ومن بين هذه المفردات:

١. مصطلحات العائلة: الأب، الأم، الأخ الصغير، الأخ الأكبر، الجدة، العم، العمة، وغير ذلك.
٢. أسماء أعضاء الجسم: الشعر، العين، الأذن، الأنف، الفم، القدم، اليد، وما إلى ذلك.

^{٢٢} H Salimul Jihad and Muhammad Suaeb, "Strategi Guru Dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa Dalam Pelajaran Mufrodlat Kelas Vi Mi Nw Dasan Agung Mataram Tahun Pelajaran ٢٠١٦ / ٢٠١٧," El - Tsaqafah xvii, no. ٣ (٢٠١٧): ٩٦-١١٨, <https://journal.uinmataram.ac.id/index.php/eltsaqafah/article/view/٤٨٠>.

٣. أسماء الإشارة والضمائر الشخصية: أنا، أنت، هو، هم، ذلك، هذا، وغيرها.

٤. أعداد أساسية: واحد، اثنان، ثلاثة، أربعة، وهكذا.

٥. أفعال: أكل، شرب، نام، وغيرها.

٦. الصفات الأساسية: سعيد، حزين، مريض، صحيح، نظيف، قذر، وما شابه ذلك.

٧. الأشياء الكونية العامة: النار، الماء، الهواء، القمر، النجوم، وغير ذلك^{٢٣}.

٣) أهداف تعلم المفردات

إن مقدار المفردات التي يُتقنها الفرد في وقت معين يُعد أمرًا حاسمًا في مدى إتقانه للغة، ولذلك فإن وجود الدافع لتعلم المفردات أمر ضروري، حتى يندفع الفرد لإتقانها، ولتحقيق الأهداف التعليمية بشكل عام.

تتمثل أهداف تعلم المفردات فيما يلي^{٢٤}:

١. تعريف الطلاب بالمفردات الجديدة، سواءً من خلال

مواد القراءة أو من خلال الفهم السماعي.

^{٢٣} Henry, Guntur Tarigan. Pengajaran Kosakata. (Bandung: Angkasa: ٢٠١٥). Hlm.٣

^{٢٤} Widi Astuti, "Berbagai Strategi Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab," Jurnal Komunikasi Dan Pendidikan Islam, Vol.٥,no. ٢ (٢٠١٦):hlm.١٧٨

٢. تعليم الطلاب كيفية نطق المفردات بشكل صحيح،

لأن القدرة على القراءة والتحدث بفعالية تتأثر كثيراً بالنطق السليم.

٣. فهم معنى الكلمة، سواء من المنظور الدلالي أو المعجمي أو في السياق المحدد

٤. القدرة على

٥. إتقان واستخدام المفردات بما يتناسب مع المواقف المختلفة.

(٤) إستراتيجيات تعليم المفردات في اللغة العربية

يوضح "إفندي" الخطوات التفصيلية والمناهج في تعليم المفردات على النحو التالي: ^{٢٥}

١. الاستماع إلى الكلمة: هذه هي الخطوة الأولى حيث يُمنح الطلاب فرصة لسماع الكلمات التي ينطقها المعلم أو من خلال وسائل أخرى.

٢. نطق الكلمة: في هذه المرحلة، يُتيح المعلم للطلاب فرصة لنطق الكلمات التي سمعوها.

٣. فهم معنى الكلمة: من الأفضل في هذه المرحلة أن يتجنب المعلم ترجمة الكلمة لشرح معناها للطلاب، لأن ذلك قد

^{٢٥} Widi Astuti, "Berbagai Strategi Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab", Jurnal Komunikasi dan Pendidikan Islam, Vol. ٥, no. ٢ (٢٠١٦): hlm. ١٨٤

يُعمّق التواصل المباشر باللغة المتعلّمة، وقد ينسى الطلاب المعنى بسرعة.

٤. قراءة الكلمة: بعد المرور بمرحلة الاستماع والنطق وفهم المعنى،

يقوم المعلم بكتابة الكلمة ويمنح الطلاب وقتًا لقراءتها.

٥. كتابة الكلمة: تزداد قدرة الطلاب على إتقان المفردات

بشكل ملحوظ إذا طُلب منهم حفظ الكلمات الجديدة التي تعلموها.

٦. تكوين جملة: الخطوة الأخيرة في عملية التعلم هي تأليف جملة

باستخدام الكلمة.

(٥) مبادئ اختيار المفردات

في تعليم المفردات، يجب على المعلم أن يوفّر مفردات مناسبة

للطلاب. ولذلك، ينبغي عليهم الالتزام بعدة مبادئ في اختيار

المفردات، وهي كما يلي:^{٢٦}

١. الوتيرة: (*Frequency*) أي اختيار الكلمات التي تظهر أو

تُستخدم بشكل متكرر.

٢. التوزيع: (*Range*) ويعني اختيار المفردات الشائعة في

أغلب الدول العربية، وليس فقط في بعض المناطق.

^{٢٦} Thityn Ayu Nengrum, Muh. Arif, "Efektifitas media pembelajaran dalam penguasaan kosakata Bahasa Arab", Ajamiy, Vol. ٩, hlm. ٧.

٣. الملاءمة (Availability) أي اختيار كلمات معينة ذات

معانٍ دقيقة، خاصة في المجالات المتعلقة أو المتخصصة

٤. الألفة (Familiarity) ويُقصد بها اختيار الكلمات

المألوفة والشائعة، وتجنّب الكلمات النادرة أو غير المستخدمة كثيراً.

٥. الشمول (Coverage) أي اختيار الكلمات التي

تُستخدم في مجالات متعددة، وليست محصورة في مجال واحد فقط. على سبيل المثال، تُفضل كلمة "بَيْتٌ" على "مَنْزِلٌ" لأنها أكثر عمومية وشمولاً.

٦. الأهمية: أي اختيار الكلمات التي يحتاجها الطلاب بشكل

متكرر أكثر من الكلمات التي نادراً ما تُستخدم أو تُطلب.

٧. العروبة: أي اختيار المفردات العربية الأصيلة، حتى لو كان

لها مقابل بلغة أخرى. فمثلاً، يُفضّل استخدام كلمة .

٣. تطبيق Fun Easy Learning في تعليم اللغة العربية

تُعَدُّ تطبيق Fun Easy Learning وسيلة تعليمية

قائمة على نظام أندرويد، حيث يُوفّر مجموعة من الميزات التفاعلية

مثل الألعاب التعليمية، والاختبارات البصرية، والتدريبات المتكررة

المعتمدة على الوسائط السمعية والبصرية. وقد صُمِّمَت هذه الميزات

لتسهيل عملية تعرّف الطلاب على المفردات وحفظها بشكل أسرع

وبطريقة ممتعة.^{٢٧} إن هذا النهج القائم على الألعاب) التعلم القائم على اللعب (أثبت فعاليته في خلق بيئة تعليمية إيجابية، والحد من الشعور بالملل، وتعزيز المشاركة النشطة لدى الطلاب.

تماشياً مع نظرية التعلم المتعدد الوسائط لماير، فإن استخدام الصور، والأصوات، والنصوص ضمن وسيلة واحدة يُمكن أن يُعزز من الاحتفاظ بالمعلومات وفهم المفاهيم بشكل أفضل، مقارنة باستخدام وسيلة واحدة فقط. ويكتسب هذا الأمر أهمية خاصة في تعليم اللغة العربية، حيث يحتاج الطلاب إلى التعرف على شكل الكتابة العربية، وفهم معناها، والنطق بها بشكل صحيح. ويُقدِّم هذا التطبيق محفزات متعددة الحواس تُسهم في تسريع هذه العملية وجعلها أكثر فاعلية.

وقد أظهرت دراسة أجرتها حسني دار أن استخدام الوسائط التعليمية البصرية والتفاعلية يُحسن بشكل ملحوظ من اكتساب الطلاب للمفردات في المرحلة المتوسطة.^{٢٨} وتدعم ذلك دراسة وارسيتا التي تؤكد على أهمية دمج التكنولوجيا في التعليم في القرن

^{٢٧} <https://www.funeasylearn.com/learn-arabic>, diakses ^{١٨} Juni ٢٠٢٥ Pukul ٢٣,٥٠ WIB.

^{٢٨} Hasnidar, "Peningkatan Penguasaan Mufradat Siswa Melalui Media Kartu Kata Bergambar Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Di MTsN Palopo."

الحادي والعشرين، كاستجابة ضرورية لاحتياجات الجيل الرقمي.^{٢٩} وبالتالي، يمكن اعتبار استخدام تطبيق *Fun Easy Learning* محاولة تكيفية فعالة تهدف إلى تعزيز كفاءة تعليم اللغة العربية. وعلاوة على كونه وسيلة داعمة للتعليم، يمكن أيضاً استخدام هذا التطبيق كأداة للتقويم التكويني. فمن خلال نظام الاختبارات التلقائي وتسجيل الدرجات، يستطيع المعلم مراقبة تقدم الطلاب لحظياً، وتعديل أساليب التدريس بما يتماشى مع نتائج الأداء.^{٣٠} وهذا يدعم مبدأ *assessment for learning*، الذي يعدّ التقويم جزءاً لا يتجزأ من العملية التعليمية، لا مجرد أداة لقياس النتائج النهائية.

ومع ذلك، فإن نجاح تطبيق هذا البرنامج يعتمد أيضاً على جاهزية المعلم والبنية التحتية المتوفرة في المدرسة. يجب على المعلم أن يفهم كيفية عمل التطبيق، وأن يضمن حصول جميع الطلاب على الأجهزة واتصال إنترنت مناسب. لذلك، فإن التدريب والدعم الفني يعدان من العوامل الأساسية في تحسين استخدامه.^{٣١}

^{٢٩} Bambang Warsita, *Teknologi Pembelajaran, Landasan, dan Aplikasinya* (Jakarta: Rineka Cipta, ٢٠٠٨), ٢٨٧

^{٣٠} E. Mulyasa, *Manajemen Berbasis Sekolah: Konsep, Strategi, dan Implementasi* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, ٢٠٠٧), ٨٢.

^{٣١} Slamet Suyanto, *Media Pembelajaran Inovatif untuk Pendidikan Abad 21* (Yogyakarta: UNY Press, ٢٠٢٠)

بشكل عام، يقدم تطبيق *Fun Easy Learning* حلاً مناسباً، متكيفاً، وممتعاً لتحديات تعلم اللغة العربية في العصر الرقمي. إن تطبيقه لا يُحسِّن فقط من نتائج تعلم الطلاب، بل يُسهِّم أيضاً في خلق تجربة تعليمية أكثر معنى، إبداعاً، وسياقية، بما يتماشى مع متطلبات المنهج الحديث وتطورات التكنولوجيا التعليمية.

ب. الدراسات السابقة

في كتابة هذه الرسالة، قام الباحث بجمع المعلومات من عدة بحوث سابقة كمرجع للمقارنة، سواء من ناحية أوجه التشابه أو الاختلاف. وفيما يلي بعض نتائج البحوث:

١. أُجري هذا البحث من قِبل ألدّي ريسناندار أليبراجا بعنوان:
"استخدام تطبيق *Fun Easy Learning* القائم على التعلم عبر الأجهزة المحمولة لتحسين إتقان المفردات (Vocabulary) في اللغة الإنجليزية: دراسة شبه تجريبية في مادة اللغة الإنجليزية للصف الخامس في مدرسة كوردون الأولى الابتدائية الحكومية، محافظة باندونغ"^{٣٢}. أظهرت نتائج هذا

^{٣٢} Aldi Risnandar Alipraja, Skripsi: "Pemanfaatan Aplikasi Fun Easy Learn Berbasis Mobile Learning Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata (Vocabulary) Bahasa Inggris"(Bandung: UPI, ٢٠١٧)

البحث وجود تحسن كبير بعد استخدام تطبيق *Fun Easy Learning* لتحسين إتقان الفهم في اللغة الإنجليزية في مادة اللغة الإنجليزية لصف الخامس في مدرسة كوردون الأولى الابتدائية بمحافظة باندونغ. ويمكن إثبات ذلك من خلال ارتفاع درجات الاختبار القبلي والبعدي التي استُخدمت لقياس قدرة الطلاب على فهم اللغة الإنجليزية، حيث أظهرت الفرق الواضح قبل وبعد استخدام التطبيق *Fun Easy Learning* وترتبط هذه الدراسة بموضوع البحث الحالي من حيث تشابه العينة المدروسة، وهو استخدام وسيلة تعليمية عبر الأجهزة المحمولة من خلال تطبيق *Fun Easy Learning*، إضافة إلى استخدام المنهج الكمي في البحث.

ومع ذلك، هناك اختلاف في تركيز المتغير المدروس؛ حيث ركّز بحث ألدي ريسناندار أليبراجا على إتقان الفهم في اللغة الإنجليزية، بينما يركّز البحث الآخر على إتقان الفهم في اللغة العربية أو المفردات .

٢. أُجري هذا البحث من قِبل إرفان فايز الحق بعنوان "فعالية استخدام تطبيق *Fun Easy Learning* للغة العربية القائم على التعلم عبر الهاتف المحمول في إتقان المفردات (المفردات) في وحدة النشاط الطلابي *EASA* في المعهد الإسلامي

الحكومي بورواكرتو".^{٣٣} أظهرت نتائج هذا البحث الكمي، الذي استخدم تصميم شبه تجريبي من نوع "سلسلة زمنية لمجموعة واحدة"، أن استخدام تطبيق *Fun Easy Learning* للغة العربية القائم على التعلم عبر الهاتف المحمول فعال في تعزيز إتقان المفردات لدى أعضاء وحدة النشاط الطلابي *EASA* في المعهد الإسلامي الحكومي بورواكرتو. وقد تم دعم ذلك بنتائج اختبار (*t-test*) في المواضيع الثلاثة للمفردات التي تم اختبارها (الثقافة، الصحة، وأدوات الاتصال)، حيث أظهرت أن القيمة المحسوبة (*t hitung*) أقل من القيمة الجدولية (*t tabel*) أي ($t hitung < ٢,١٢٠$)، كما أن قيمة الدلالة (*Sig.*) كانت أقل من ($٠,٠٥$). (*Sig.* $< ٠,٠٥$) وبناءً على ذلك، تم رفض الفرضية الصفرية (*Ho*) وقُبِلت الفرضية البديلة (*Ha*)، التي تنص على وجود فرق دال إحصائيًا في إتقان المفردات قبل وبعد استخدام تطبيق *Fun Easy Learning*.

٣. أجري هذا البحث من قِبَل أحمد ملتزم بعنوان "تطبيق لعبة الأندرويد *Fun Easy Learning* في تعليم المفردات في اللغة

^{٣٣} Irfan Faizul Haq, Skripsi: "Efektivitas Penggunaan Aplikasi *Fun Easy Learning* Bahasa Arab Berbasis *Mobile Learning* untuk Penguasaan Kosakata (Mufradat) di UKM *EASA* IAIN Purwokerto"(Purwokerto:IAIN Purwokerto, ٢٠٢١)

العربية مع مهارة الكتابة لطلاب الصف الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الثانية في قدس للعام الدراسي ٢٠٢١/٢٠٢٢ م^{٣٤}. أجري هذا البحث من قبل أحمد ملتزم بعنوان "تطبيق لعبة الأندرويد *Fun Easy Learning* في تعليم المفردات في اللغة العربية مع مهارة الكتابة لطلاب الصف الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الثانية في قدس للعام الدراسي ٢٠٢١/٢٠٢٢ م." أظهرت نتائج البحث التجريبي الذي استخدم تصميم "دراسة الحالة لمرة واحدة" أن تطبيق لعبة الأندرويد *Fun Easy Learning* في تعليم المفردات في اللغة العربية مع مهارة الكتابة له تأثير كبير على تحسين إتقان المفردات لدى طلاب الصف الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الثانية في قدس. وقد تم دعم ذلك من خلال نتائج تحليل *uji T one sample t-test* ، حيث بلغت قيمة $(p\text{-value})$ ٠,٠٠٢ (أقل من ٠,٠٥) ، وكانت القيمة المحسوبة ($t\text{ hitung}$) ٣,٤٥٦ أكبر من القيمة الجدولية (١,٦٩٩ $t\text{ tabel}$) وبناءً على ذلك، تم رفض الفرضية الصفرية (H_0) وقُبِلَت الفرضية البديلة (H_i)، مما يدل على أن

^{٣٤} Ahmad Multazam, Skripsi: "Penerapan Game Android *Fun Easy Learning* Dalam Pembelajaran *Mufradat* Bahasa Arab Dengan *Maharah Kitabah* Untuk Siswa Kelas [^] Di MTs N ٢ Kudus Tahun Ajaran ٢٠٢١/٢٠٢٢ M"(Kudus:IAIN Kudus, ٢٠٢١)

استخدام لعبة الأندرويد *Fun Easy Learning* فقال في تعليم المفردات في اللغة العربية من خلال مهارة الكتابة لطلاب الصف الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الثانية في قدوس للعام الدراسي ٢٠٢١-٢٠٢٢ م. وترتبط هذه الدراسة بدراسات أخرى من حيث تشابه موضوع البحث، وهو استخدام وسائط التعليم من خلال تطبيق *Fun Easy Learning* ومنهجية البحث الكمي. ومع ذلك، هناك اختلاف في تركيز المتغيرات المدروسة؛ إذ ركّز بحث أحمد ملتزم على إتقان فهم مهارة الكتابة، في حين تركزت الدراسات الأخرى على إتقان فهم اللغة العربية أو المفردات.

٤. أُجري هذا البحث من قبل حياتُ النساء وحنفي في المدرسة المتوسطة الإسلامية دار الجلال^{٣٥} الهدف الرئيسي من هذا البحث هو قياس تأثير تطبيق وسيلة تعليمية باستخدام تطبيق *Fun Easy Learning* على إتقان المفردات لدى الطلاب في تلك المدرسة. وقد استخدم الباحثان منهجًا نوعيًا (كيفيًا) مع جمع البيانات من خلال المقابلات والملاحظات والتوثيق. وأظهرت نتائج البحث أن استخدام وسيلة التعليم بتطبيق *Fun Easy Learning* له تأثير إيجابي في تعزيز إتقان

^{٣٥} Hayatunnisa and Hanafi, “Penerapan Media Aplikasi Fun Easy Learning Terhadap Penguasaan Kosakata Peserta Didik Di Mts Darul Jalal.”

المفردات (المفردات) لدى طلاب مدرسة دار الجلال المتوسطة الإسلامية. وقد ركّز الباحثان، حياتُ النساء وحنفي، على منهج البحث النوعي، في حين ركّز باحثون آخرون على منهج البحث الكمي.

٥. أجري هذا البحث من قبل هاني نور فضيلة، كودري، أحمد صديق، ورومداني ساغالا، وكان موضوع البحث هو تطبيق *Fun Easy Learning* كوسيلة تعليمية لتعليم اللغة العربية عبر الأجهزة المحمولة، والذي يتضمن ميزات مثل الصوتيات، الاختبارات التفاعلية، والألعاب التعليمية. كما تناول البحث تطوير الوسائط التعليمية القائمة على الأجهزة المحمولة لمادة المفردات في اللغة العربية خلال جائحة كوفيد-١٩، بالإضافة إلى دراسة ميزاته وفعاليته في تحسين نتائج تعلم الطلاب.^{٣٦} استخدم هذا البحث منهج دراسة الأدبيات (المراجعة الأدبية) بمنهج نوعي، تم تنفيذه بشكل منهجي ومنظم بهدف تحديد وتقييم وتنظيم الأعمال البحثية والأفكار المتعلقة بتطبيق *Fun Easy Learning* وقد تم تحليل البيانات باستخدام منهج تحليل المحتوى، والذي يهدف إلى تفسير المعاني من البيانات المكتوبة والمطبوعة، وتنظيمها إلى أجزاء صغيرة تمثل مفاهيم

^{٣٦} Kosakata, and Arab, "LITERATUR REVIEW :
APLIKASI MOBILE FUN EASY LEARN ARABIC DALAM
PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA ARAB."

أساسية. وتم تحليل النتائج إحصائيًا لإظهار فعالية وسيلة التعليم القائمة على الأجهزة المحمولة. وقد ركّز الباحثون هاني نور فضيلة، كودري، أحمد صديق، ورومداني ساغالا على منهج دراسة الأدبيات (المراجعة الأدبية) بمنهج نوعي، مع تحليل البيانات باستخدام تحليل المحتوى، بينما استخدم باحثون آخرون منهج البحث الكمي.

ج. الفرضية

الفرضية هي عبارة عن افتراض سيتم اختبار صحته، أو هي إجابة مؤقتة للسؤال الذي يطرحه الباحث.^{٣٧} في سياق البحث الكمي، يمكن أن تتكوّن الفرضية من متغير واحد أو أكثر، وغالبًا ما تُسمّى بالفرضية السببية. ويتم قبول أو رفض الفرضية بناءً على نتائج التحليل للعوامل التي تم دراستها. وبناءً على ذلك، فإن الفرضيات التي صاغها الباحث هي كما يلي:

١. الفرضية الصفرية " H_0) لا يوجد فرق دال إحصائيًا في قدرة إتقان المفردات في اللغة العربية بين المجموعة التي لا تستخدم تطبيق "Fun Easy Learning".

^{٣٧} Priyono. Metode Penelitian Kuantitatif. (Sidoarjo: ZIFATAMA PUBLISHING, ٢٠١٦), hlm. ٦٦

٢. الفرضية البديلة " H_a): يوجد فرق دال إحصائيًا في إتقان المفردات في اللغة العربية بين المجموعة التي تستخدم تطبيق *Fun Easy Learning*."

باب الثالث

مناهج البحث

أ. الأنواع ومناهج بحث

نوع البحث المستخدم في هذه الدراسة هو البحث الميداني (*field research*) باستخدام المنهج الكمي. البحث الميداني (*field research*) هو البحث الذي يتم إجراؤه مباشرة في مؤسسة أو بيئة مجتمعية.^{٣٨} تندرج هذه الدراسة ضمن نوع البحث الكمي لأنها تهدف إلى اختبار الفرضية المطروحة، وهي ما إذا كانت المجموعة التي تطبق تطبيق الألعاب الأندرويد *Fun Easy Learning* في تعلم المفردات أفضل مقارنة بالمجموعة التي تتبع طرق التعلم التقليدية. البحث الكمي يتم من خلال جمع البيانات، ثم تحليلها. يتم عرض نتائج التحليل ومناقشتها.^{٣٩}

المنهجية المستخدمة هي التصميم شبه التجريبي مع تصميم مجموعة التحكم قبل الاختبار وبعد الاختبار. في هذا التصميم، هناك مجموعة للتجربة ومجموعة للتحكم. هناك طريقتان تمت مقارنتهما، وهي في مجموعة التجربة التي أعطيت معاملة بتطبيق لعبة *Fun*

^{٣٨} Mahmud, *Metode Penelitian Pendidikan*

^{٣٩} Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*.

Easy Learning على الأندرويد، ومجموعة التحكم التي أعطيت معاملة بنموذج التعلم التقليدي. بعد إعطاء المعاملة، أعطيت كل مجموعة اختباراً أولياً لمعرفة الحالة الأولية، وما إذا كان هناك فرق أم لا بين مجموعة التجربة ومجموعة التحكم.^{٤٠}

الاختبار (Posttest) بعد	المعاملة (X)	الاختبار (Pretest) قبل	مجموعة
O_2	X_1	O_1	تجريبي (Eksperimen)
O_4	X_2	O_3	ضابطة (Kontrol)

الجدول ٣,١

^{٤٠} Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*.

تصميم البحث

معلومات:

O₁: الاختبار القبلي الذي أُجري على الصف التجريبي
(Eksperimen)

O₂: الاختبار البعدي الذي أُجري على الصف التجريبي
(Eksperimen)

O₃: الاختبار القبلي الذي أُجري على الصف الضابطة (kontrol)

O₄: الاختبار البعدي الذي أُجري على الصف الضابطة (kontrol)

X₁: تطبيق لعبة Fun Easy Learning

X₂: تطبيق التعليم التقليدي

ب. مكان وزمان البحث

أجريت هذه الدراسة في مدرسة تساناويه نُحْضَتُول أولوم مفتاحول أولوم قدوس، التي تقع في شارع مسجد التقوى رقم ٧٩٥، حي لورام كولون، قرية جاتي، مقاطعة قدوس، جاوة الوسطى. تم اختيار هذا الموقع لأن تعلم اللغة العربية غالبًا ما يُعتبر تحديًا للطلاب. استخدام تطبيقات

الألعاب على أندرويد مثل *Fun Easy Learning* يمكن أن يقدم مساهمة قيمة للمعلمين ومطوري المناهج الدراسية في مدرسة مفتاح العلوم الإعدادية، ويمكن أن يكون عاملاً مهماً في اختيار أو تطوير طرق ووسائل تعليم اللغة العربية الأكثر فعالية ومتعة. تم جمع البيانات لهذا البحث في الفصل الدراسي الثاني من العام الدراسي ٢٠٢٥/٢٠٢٦، وتحديدًا من مايو إلى يونيو ٢٠٢٥.

ج. المجتمع والعينة البحث

١. المجتمع

المجتمع هم الأشخاص/الكيانات التي تتمتع بخصائص معينة يحددها الباحث لدراساتها ثم استخلاص النتائج منها.^{٤١} تم أخذ جميع طلاب الصف الثامن في الفصل الدراسي الثاني من مدرسة مفتاح العلوم المتوسطة في قدوس لعام ٢٠٢٤/٢٠٢٥، والبالغ عددهم ٨٥ طالب، كعينة .

٢. العينة

^{٤١} Fakhriyana, Noor, and Malasari, *STATISTIKA PENDIDIKAN Konsep Dan Analisis Data Dengan Aplikasi IBM SPSS*.

العينة هي جزء مأخوذ من السكان من حيث العدد والخصائص التي يمتلكها. تستخدم تقنية أخذ العينات تقنية العينات العشوائية البسيطة. العينات العشوائية البسيطة هي تقنية أخذ العينات دون إجراء اعتبارات معينة.^{٤٢} تم اختيار العينة المستخدمة في هذا البحث عن طريق القرعة واختير الصف الثامن "ب" الصف تجريبي والصف الثامن "ج" الصف ضابطة. تم اختيار العينة بمساعدة برنامج *web spinner*. تم إدخال كل مجموعة من الفصول إلى البرنامج، ثم قام البرنامج تلقائيًا بترتيبها عشوائيًا. تم تحديد الفصل التجريبي على أنه المجموعة التي ظهرت أولاً. أما تحديد الفصل الضابط فكان الفصل الذي ظهر ثانيًا.

د. المتغير البحث ومؤشرات

١. متغير البحث

يحتوي هذا البحث على متغيرين، وهما: استخدام تطبيق

Fun Easy Learning وإتقان المفردات. استخدام تطبيق *Fun*

Easy Learning هو المتغير المستقل (المتغير المستقل/X)

^{٤٢} Fakhriyana, Noor, and Malasari.

(Variabel independent) وإتقان المفردات هو المتغير التابع
(Variabel dependent) (Y) المتغير التابع).

٢. مؤشرات البحث

(١) تطبيق Fun Easy Learning

تطبيق Fun Easy Learning هو منصة لتعلّم اللغات تُقدّم مجاناً، وتُعرض على شكل ألعاب، حيث يمكن للمستخدمين أن يتعلموا لغات متعددة أثناء اللعب. ويُعد تطبيق Fun Easy Learning لعبة كلمات تُحفّز الدافعية والفهم في تعلم اللغة العربية. وقد صُمّم هذا التطبيق على شكل لعبة تعليمية ممتعة تحتوي على العديد من الأنشطة مثل: مطابقة الكلمات، إكمال الكلمات، وغيرها من الألعاب التي تُحرّك جميع حواس المتعلم، مما يُساعده على تعلم اللغة بسهولة وراحة، ويسهّل عليه تحسين إتقانه للمفردات في اللغة العربية.

(٢) إتقان المفردات في اللغة العربية

إتقان المفردات هو قدرة الفرد على استيعاب واستخدام مفردات اللغة العربية. وقد بيّن سيف الحاج مصطفى أن السعي لإتقان المفردات لا يقتصر فقط على تعليمها وحفظها، بل

يتجاوز ذلك إلى فهم أعمق وأشمل. ويُعتبر الطالب قد أتقن المفردات إذا تمكن من تحقيق عدد من المؤشرات المتعلقة بإتقان المفردات، وهي كما يلي:^{٤٣}

١. قدرة الطالب على ترجمة أشكال متنوعة من المفردات بشكل جيد.

٢. قدرة الطالب على التحدث والكتابة باستخدام المفردات في جمل صحيحة ومناسبة.

٣. قدرة الطالب على استخدام المفردات داخل الجمل بشكل صحيح، سواء شفهيًا أو كتابيًا.

ووفقًا لحسنidar، يُعتبر الطالب قد أتقن مفردات إذا استوفى المؤشرات التالية:^{٤٤}

^{٤٣} Hanifah N. Azizah, "PENINGKATAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA ARAB MELALUI Abstract : Bahasa Arab Tanpa Mempelajari Kosakata Bahasa Arab ١٥. Seseorang Berkomunikasi Dan Menulis Dengan Bahasa Arab . Dengan Demikian , Penguasaan," Al Shuniyat ١, no. ١ (٢٠١٨): ١–١٦.

^{٤٤} Hasnidar, "Peningkatan Penguasaan Mufradat Siswa Melalui Media Kartu Kata Bergambar Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Di MTsN Palopo."

١. إتقان المفردات النشطة-الإنتاجية (مثل التحدث

والكتابة)،

٢. والمفردات السلبية-الاستقبلية (مثل القراءة

والاستماع) التي تنمو بشكل مثالي.

هـ. تقنية جمع البيانات

التقنية المستخدمة في جمع البيانات في هذا البحث هي كما يلي:

١. الاختبار

استخدم الباحث طريقة الاختبار بهدف الحصول على بيانات

من درجات إتقان الطلاب للمفردات، ومن خلال هذا الاختبار تم

الحصول على درجات يمكن من خلالها للباحث تحليل نتائج إتقان

مفردات اللغة العربية.

تتكون أداة اختبار فهم المفردات لدى الطلاب من ٢٠ سؤال اختبار

من متعدد، أما خطوات إعداد الاختبار فهي كما يلي:

(١) تحديد مواصفات المادة استنادًا إلى تطبيق *Fun Easy*

Learning

(٢) إعداد بنود الأسئلة.

(٣) مراجعة أسئلة الاختبار.

(٤) إجراء تجربة أولية للاختبار.

(٥) تحليل بنود أسئلة الاختبار

٦) تعديل بنود الأسئلة.

٧) تجميع الاختبار لاستخدامه

٢. التوثيق

التوثيق هو تسجيل لمختلف الأنشطة أو الأحداث التي وقعت في الماضي.^{٤٥} يمكن أن تكون الوثائق في شكل كتابات أو صور أو أعمال أخرى. تكون نتائج البحث أكثر موثوقية إذا توفرت وثائق في شكل صور أو كتابات أو أعمال تاريخية أخرى.^{٤٦} طريقة التوثيق هي مكمل لطرق أخرى. أما في هذا البحث، فإن التوثيق ضروري للحصول على السجلات أو الوثائق المتعلقة بموقع البحث، وهو مدرسة مفتاح العلوم الإعدادية في قدوس .

و. تقنية تحليل البيانات

تحليل البيانات هو عملية معالجة وتقديم وتفسير البيانات التي تم جمعها من قبل الباحثين من الميدان، بحيث تكون لهذه البيانات معنى.^{٤٧}

^{٤٥} Syahrums and Salim, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*.

^{٤٦} Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*.

^{٤٧} Nanang Martono, *Metode Penelitian Kuantitatif: Analisis Isi dan Analisis Data Sekunder* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, ٢٠١٤), ١٦٠.

يتم إجراء تحليل البيانات لتحليل فعالية تطبيق تطبيق *Fun Easy Learning* على إتقان المفردات لدى الطلاب .

١ . تحليل أداة الأسئلة

(١) السحاح (*Validitas*)

السحاح (*Validitas*) هو أداة قياس تُبين درجة صحة وسلامة الأداة المستخدمة. وتُعتبر الأداة صادقة إذا كانت قادرة على قياس ما يُفترض أن تقيسه.^{٤٨} يُستخدم اختبار السحاح (*Validitas*) لمعرفة ما إذا كانت بنود الأسئلة المستخدمة في البحث صالحة أم لا. ولتحديد صدق كل بند من بنود الأسئلة، يُستخدم معامل الارتباط *Product Moment*، وذلك حسب الصيغة التالية:

$$r_{xy} = \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[n(\sum X^2) - (\sum X)^2][n(\sum Y^2) - (\sum Y)^2]}}$$

معلومات:

^{٤٨} Nana Sudjana, Penelitian hasil proses belajar mengajar, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, ٢٠١٤), hlm. ٣٥

r_{XY} : معامل الارتباط بين المتغيرين X و Y

n : عدد المستجيبين

$\sum X$: مجموع درجات البنود

$\sum Y$: مجموع الدرجات الإجمالية

يمكن تحديد صحة أو عدم صحة بند السؤال من خلال مقارنة القيمة المحسوبة (r_{hitung}) بالقيمة المرجعية (r_{tabel}) باستخدام معامل المنتج ($product\ moment$) عند مستوى الدلالة $\alpha = 0,05$. إذا كانت القيمة المحسوبة (r_{hitung}) أكبر من القيمة المرجعية (r_{tabel})، فإن الأداة تعتبر صحيحة، والعكس صحيح.^{٤٩}

(٢) الموثوقية

يتم إجراء اختبار الموثوقية للتحقق من اتساق إجابات الأداة. تعتبر الأداة موثوقة إذا كانت الأداة المستخدمة عدة مرات لقياس نفس

^{٤٩} Suharsimi Arikunto, Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan, (Yogyakarta: Bumi Aksara, ١٩٨٧), hlm. ٧٢-٧٥.

الموضوع تنتج نفس البيانات.^{٥٠} لحساب موثوقية الأداة، يتم استخدام معادلة *alpha cronbach* ، وهي:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum S_i^2}{S_t^2} \right)$$

معلومات:

r_{11} : موثوقية الأداة

n : عدد الأسئلة

$\sum S_i^2$: مجموع تباين العناصر

S_t^2 : التباين الكلي

أساس اتخاذ القرار بشأن موثوقية الاختبار :

إذا كان $r_{hitung} > r_{tabel}$ ، فإن السؤال يعتبر موثوقاً

إذا كان $r_{hitung} < r_{tabel}$ ، فإن السؤال غير موثوق

(٣) اختبار مستوى الصعوبة

نسبة الطلاب الذين أجابوا بشكل صحيح على سؤال ما تحدد مستوى

صعوبة هذا السؤال. الصيغة لتحديد مستوى الصعوبة هي كما يلي:

$$TK = \frac{N_t + N_r}{N} \times 100\%$$

معلومات:

TK : مستوى الصعوبة أو درجة السهولة

N_t : عدد الطلاب الذين أجابوا بشكل صحيح في المجموعة العالية

N_r : عدد الطلاب الذين أجابوا بشكل صحيح في المجموعة المنخفضة

N : عدد الطلاب في المجموعة العالية مضافاً إليه عدد الطلاب في المجموعة المنخفضة

(٤) القدرة التمييزية للسؤال

القدرة التي يمتلكها سؤال ما على التمييز بين الطلاب ذوي القدرات العالية والطلاب ذوي القدرات المنخفضة تسمى القدرة التمييزية.^{٥١} صيغة حساب القدرة التمييزية هي كما يلي:

$$DP = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B}$$

معلومات:

DP : مؤشر القدرة التمييزية

B_A : عدد المجموعات العليا التي أجابت على السؤال بشكل صحيح

B_B : عدد المجموعات العليا التي أجابت على السؤال بشكل صحيح

J_A : عدد المشاركين في المجموعة العليا

J_B : عدد المشاركين في المجموعة العليا

^{٥١} Sugiyono, *METODE PENELITIAN PENDIDIKAN* (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D).

٢. تحليل البيانات الأولية

تحليل البيانات الأولية هو تحليل يتم إجراؤه قبل تطبيق العلاج التعليمي بهدف معرفة ما إذا كانت المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة تتمتعان بنفس الظروف. يتم إجراء تحليل البيانات الأولي لتحديد العينة من جميع السكان أو طلاب الصف الثامن المكون من فصلين هما الصف الثامن ب والصف الثامن ج، بحيث يمكن إجراء عينة عشوائية مجمعة لتحديد الفصل الضابط والفصل التجريبي. البيانات المستخدمة في هذا التحليل هي نتائج الاختبارات التي تم إجراؤها. أما خطوات التحليل الأولي فهي:

(١) اختبار طبيعية البيانات الأولية

اختبار الطبيعية يستخدم لمعرفة ما إذا كانت البيانات المستخدمة هي بيانات موزعة بشكل طبيعي أم لا. التوزيع الجيد للبيانات هو البيانات التي لها نمط مثل التوزيع الطبيعي، أي أن توزيع البيانات لا يحتوي على انحراف إلى اليسار أو اليمين ولا انحراف إلى اليسار أو اليمين.^{٥٢}

في هذه الدراسة، استخدم الباحث اختبار طبيعية البيانات باستخدام الرسم البياني ومراقبة قيمة دلالة شايبرو ويلك. يتم إجراء

^{٥٢} Masrukhin, Statistik Deskriptif dan Inferensial (Aplikasi Program SPSS Dan Excel) (Kudus: Media Ilmu Press, ٢٠٠٨), ١٤٩.

اختبار شاapiro ويليك إذا كان عدد العينات أقل من ٣٠.٥^{٥٣} تمت معالجة البيانات من اختبار الطبيعية باستخدام SPSS ٢٥ مع اختبار شاapiro ويليك. المعايير المستخدمة هي كما يلي :

(١) إذا كان الرقم المهم ٠,٠٥ >، فإن البيانات موزعة بشكل طبيعي

(٢) إذا كان الرقم المهم ٠,٠٥ <، فإن البيانات موزعة بشكل غير طبيعي.^{٥٤}

(٢) اختبار التجانس

يُجرى اختبار التجانس هذا لمعرفة ما إذا كانت الفئة التجريبية والفئة الضابطة تنتمي إلى مجموعة متجانسة أم لا.^{٥٥} البيانات المستخدمة هي درجات الاختبارات التي قدمها الباحثون. يمكن القول إن البيانات متجانسة إذا كانت درجة دلالتها أكبر من ألفا ٠.٥٪، ويتم إجراء الاختبار بمساعدة برنامج SPSS ٢٥.^{٥٦}

^{٥٣} Slamet Riyanto dan Aglis Andhita Hatmawan, Metode Riset Penelitian Kuantitatif (Yogyakarta: Deepublish, ٢٠٢٠), ٨٥

^{٥٤} Masrukhin, Statistik Deskriptif dan Inferensial (Aplikasi Program SPSS Dan Excel), ١٨٠.

^{٥٥} Nuryadi, dkk., Dasar-Dasar Statistik Penelitian (Yogyakarta: Sibuku Media, ٢٠١٧), hlm ٨٩.

^{٥٦} Nuryadi, dkk., Dasar-Dasar Statistik Penelitian (Yogyakarta: Sibuku Media, ٢٠١٧), hlm ٩٤

٣. تحليل البيانات النهائي

في مرحلة تحليل البيانات المستندة إلى عينة البيانات، يتم التحليل باستخدام تقنيتين هما تقنية التحليل الإحصائي الوصفي وتقنية التحليل الإحصائي الاستنتاجي.

(١) التحليل الإحصائي الوصفي

يشرح سوجيونو أن الإحصاء الوصفي هو إحصاء يستخدم لوصف أو تقديم صورة عن الكائنات التي يتم دراستها من خلال عينة البيانات أو السكان كما هي، دون إجراء تحليل أو استخلاص استنتاجات عامة.^{٥٧} في هذه الدراسة، يهدف التحليل الإحصائي الوصفي إلى معرفة نتائج تطبيق تطبيق *Fun Easy Learning* على إتقان المفردات (مرادات) لدى الطلاب. استخدام تقنية التحليل الإحصائي الوصفي مقدم على النحو التالي:

١. تحديد النقطة القصوى (X_{max})

٢. تحديد النقطة الدنيا (X_{min})

٣. إنشاء جدول تكرار بالخطوات التالية:^{٥٨}

^{٥٧} Sugiyono, Statistika untuk Penelitian (Bandung: Alfabeta, ٢٠١٥), hlm ٢٩

^{٥٨} Kadir, Statistika Terapan (Jakarta: Rajawali Pers, ٢٠١٥), hlm ٥٨.

- (١) ترتيب البيانات من النقطة الأدنى إلى النقطة الأعلى
 (٢) تحديد نطاق الفئة (R) وهو الفرق بين أعلى درجة وأدنى

$$R = X_{\max} - X_{\min}$$

- (٣) تحديد عدد فئات الفاصل (BK)

$$BK = 1 + 3,3 \log n$$

معلومات:

BK: عدد فئات الفاصل

n: عدد البيانات الملاحظة

log: لوغاريتم

- (٤) تحديد طول فئة الفاصل (P)

$$P = \frac{R}{BK}$$

معلومات:

P: طول الفئة

R: النطاق

BK: عدد فئات الفاصل

(٥) تحديد القيمة المتوسطة^{٥٩} (Xi)

(٦) تحديد البيانات الأولى باستخدام أصغر قيمة كحد أدنى

لفئة الفاصل. يجب الانتباه عند تكوين فئات الفاصل إلى

أن الفئة الأخيرة يجب أن تحتوي على أكبر قيمة.

٤. حساب النسبة المئوية (%)

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

معلومات :

P: النسبة المئوية

f: التكرار المطلوب حساب النسبة المئوية له

n: عدد عينات المستجيبين.^{٦٠}

^{٥٩}Kadir, Statistika Terapan (Jakarta: Rajawali Pers, ٢٠١٥), hlm ٥٨

^{٦٠} Anas Sudijono, Pengantar Statistik Pendidikan (Jakarta: Raja Grafindo Persada, ٢٠٠٤), hlm ٤٣

٥. إنشاء متوسط ($\bar{x}$) لتركيز البيانات، بالخطوات التالية:

$$\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^n x_i}{n}$$

معلومات:

$\bar{x}$: متوسط البيانات

f : وزن القيمة x_i

x_i : القيمة i

٦. حساب مدى انتشار البيانات عن طريق حساب الانحراف المعياري

(٢) التحليل الإحصائي الاستنتاجي

يستخدم هذا الإحصاء لاختبار فرضية البحث المطروحة

وللتحقق من وجود تأثير لتطبيق برنامج *Fun Easy Learning* على إتقان المفردات لدى طلاب الصف الثامن. في الجزء الإحصائي الاستنتاجي، تم إجراء بعض الاختبارات، أولاً تم إجراء الاختبار الأساسي وهو اختبار الطبيعية، واختبار تجانس التباين، واختبار الفرضية واختبار المكسب المعياري. أما مراحلها فهي كما يلي:

١. اختبار الطبيعية

يهدف اختبار الطبيعية إلى اختبار ما إذا كانت البيانات المعالجة موزعة بشكل طبيعي أم لا.^{٦١} في هذه الدراسة، استخدم الباحثون اختبار طبيعية البيانات باستخدام الرسم البياني ومراقبة قيمة دلالة شايفرو ويلك. يتم إجراء اختبار طبيعية شايفرو ويلك إذا كان عدد العينات أقل من ٦٢.٥٠ تتم معالجة البيانات من اختبار الطبيعية باستخدام SPSS ٢٥ مع اختبار شايفرو ويلك. المعايير المستخدمة هي كما يلي:

(١) إذا كانت القيمة الدلالية $0,05 >$ ، فإن البيانات موزعة بشكل طبيعي

(٢) إذا كانت قيمة الدلالة الإحصائية $0,05 <$ ، فإن البيانات غير موزعة بشكل طبيعي^{٦٢}

٢. اختبار التجانس

التباين يتم إجراء اختبار التجانس للتأكد من أن المجموعات التي يتم مقارنتها هي مجموعات ذات تباين متجانس. يجب أن تشمل المقارنة مجموعات متجانسة حتى

^{٦١} Masrukhin, Statistik Deskriptif dan Inferensial (Aplikasi Program SPSS Dan Excel), hlm ١٤٩

^{٦٢} Slamet dan Aglis, Metode Riset Penelitian Kuantitatif, hlm ٨٥

^{٦٣} Masrukhin, Statistik Deskriptif dan Inferensial (Aplikasi Program SPSS Dan Excel), hlm ١٨٠.

يمكن الادعاء بأن التغييرات التي تسببت في اختلاف المجموعات بعد المعالجة ناتجة فقط عن المعالجة.^{٦٤} اختبار تجانس البيانات يهدف في الأساس إلى اختبار ما إذا كانت بيانات الفصل الضابط والفصل التجريبي لها تباين متماثل أم لا. يمكن القول بأن البيانات متجانسة إذا كانت قيمة دلالتها أكبر من ألفا ٥٪ ويتم الاختبار بمساعدة SPSS ٢٥.

٣. اختبار الفرضية

اختبار الفرضية تم إجراؤه للإجابة على الفرضية المؤقتة التي تم طرحها مسبقاً في هذه الدراسة. في هذه الحالة، أراد الباحث معرفة ما إذا كان هناك فرق ذو دلالة إحصائية بين إتيقان المفردات (المفردات) لدى الطلاب الذين يستخدمون تطبيق *Fun Easy Learning* والطلاب الذين لا يستخدمونه. الطريقة المستخدمة في الاختبار هي اختبار *t* المستقل لعينتين (*Independent Sample t-Test*). يستخدم هذا الاختبار لمقارنة متوسطي مجموعتين غير مرتبطتين أو مستقلتين، وهما المجموعة التجريبية (التي خضعت للتجربة باستخدام التطبيق) والمجموعة الضابطة (التي لم تخضع للتجربة).

^{٦٤} Purwanto, Statistika untuk Penelitian (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, ٢٠١١), hlm ١٧٧

أجري الاختبار باستخدام برنامج SPSS الإصدار ٢٥،
بمستوى دلالة (α) قدره ٥٪ (٠,٠٥). اتخذ القرار بناءً على
قيمة الدلالة (t -tailed Sig.) التي أنتجها SPSS، وهي:
إذا كانت قيمة الدلالة $< ٠,٠٥$ ، يتم قبول H_0 ، مما يعني
أنه لا يوجد فرق كبير بين المجموعتين. بمعنى آخر، استخدام
تطبيق *Fun Easy Learning* لا يؤدي إلى تحسن كبير في
إتقان المفردات.

على العكس، إذا كانت قيمة الدلالة $> ٠,٠٥$ ، فإن H_0
مرفوضة، مما يعني أن هناك فرقاً كبيراً بين المجموعتين. بمعنى آخر،
استخدام تطبيق *Fun Easy Learning* يؤثر بشكل كبير
على تحسن إتقان المفردات لدى الطلاب.

الباب الرابع

نتائج البحث والمناقشة

أ. وصف نتائج البحث

بناءً على البحث الذي أجري على طلاب الصف الثامن في مدرسة نهضة علماء مفتاح العلوم الثانوية الإسلامية، تم تقديم النتائج النهائية في شكل جدول مع شرح مصاحب. الهدف من تقديم هذه البيانات هو تقديم دليل على ما إذا كان استخدام تطبيق *Fun Easy Learning* في تعليم المفردات فعالاً في تطبيقه على طلاب الصف الثامن في مدرسة تسانويه نختول علماء مفتاح العلوم. في هذه الدراسة، تم تقديم أنشطة تعليمية لمجموعتين هما الصف الثامن ب (الصف التجريبي (*Eksperimen*)) والصف الثامن ج (الصف الضابطة (*kontrol*)). بعد تحديد الصف الثامن ب والصف الثامن ج كصف تجريبي وصف ضابط، سيتم إجراء اختبار القدرات الأولى (اختبار تمهيدي). يركز الاختبار التمهيدي لإتقان المفردات على مادة الساعة.

يتم إجراء الاختبار المسبق على مادة الساعة لمعرفة القدرات الأولية للطلاب قبل إعطائهم العلاج. قبل إعطائهم العلاج، كان الطلاب هناك سلبين للغاية، ولم يكونوا يفهمون مادة اللغة العربية جيداً بسبب حفظهم المفرط، ولم يكونوا قادرين على تطبيق المفردات عند إعطائهم

أسئلة قصصية، ولم يكونوا قادرين على اختيار المفردات المناسبة لنص ناقص.

بعد أن أجرى الصف الثامن ب (الصف التجريبي (*Ekspimen*) والصف الثامن ج (الصف الضابطة (*kontrol*)) الاختبار التمهيدي، سيتم تطبيق العلاج على كلا الصفين. العلاج المطبق على كلا الصفين ليس متماثلاً. في الفصل الثامن ب (الفصل التجريبي) تم تطبيق العلاج من خلال استخدام تطبيق Fun Easy Learning أثناء الدراسة، بينما في الفصل الثامن ج (الفصل الضابط) تم تطبيق العلاج من خلال استخدام طرق التدريس التقليدية دون استخدام التطبيق. بعد أن تم تطبيق العلاج على الفصل الثامن ب (الفصل التجريبي) والفصل الثامن ج (الفصل الضابط) من خلال أنشطة التعلم المطبقة، سيتم إجراء اختبار نهائي (اختبار لاحق).

تم إجراء الاختبار النهائي لمعرفة مدى إتقان الطلاب للمفردات في المادة بعد إخضاعهم للعلاج بمساعدة تطبيق Fun Easy Learning والتعليم التقليدي دون مساعدة التطبيق.

في التعليم التقليدي، قدم المعلم بعض المفردات ونصوص تحتوي على الكثير من المفردات لتعزيز حفظ المفردات، ويحرص المعلم على أن يفهم كل طالب النص المقروء ويلاحظ المفردات الواردة في النص، ويراقب المعلم الطلاب ويقدم المساعدة للطلاب الذين يواجهون صعوبة في فهم النص، ويراقب المعلم الطلاب الذين يستطيعون عرض نتائج

عملهم بشكل جيد ويستجيب لهم، ويقدم المعلم تقديرًا مشجعًا لحفظ المزيد من المفردات.

في الدرس التجريبي الذي يستخدم تطبيق *Fun Easy Learning*، يشرح المعلم الأهداف والمواد التي تمت دراستها في الجلسة السابقة، ويحفز الطلاب ويجهزهم للدراسة. يشرح المعلم كيفية استخدام تطبيق *Fun Easy Learning* ويقدم المواد الدراسية بشكل تدريجي. يطلب المعلم من الطلاب حل أسئلة مشابهة لتلك التي تم تدريسها باستخدام تطبيق *Fun Easy Learning*، ثم يقدم التوجيه للطلاب أثناء حلهم لهذه الأسئلة. يقوم المعلم بمراقبة وتدقيق عمل الطلاب للتأكد من صحة إجاباتهم وتقديم التغذية الراجعة. يقدم المعلم تمارين مستقلة يتم حلها من خلال تطبيق *Fun Easy Learning* لترسيخ حفظ الطلاب للمفردات المتعلقة بموضوع الساعة واستخدام تطبيق *Fun Easy Learning*.

بعد تلقي العلاج بمساعدة تطبيق *Fun Easy Learning*، أصبح الطلاب نشطين في التعلم، فهم لا يتعلمون عن طريق حفظ المواد بل من خلال عملية حفظ طبيعية تتكون داخلهم، بحيث يمكنهم أيضًا ربط المواد الدراسية المتعلقة بالساعة بحياتهم اليومية. بالإضافة إلى ذلك، أظهرت نتائج الاختبار النهائي للصف التجريبي أن الدرجات التي حصل عليها الطلاب كانت أفضل من الصف الضابطة (*kontrol*). كما كانت نتائج الاختبار النهائي للصف التجريبي أفضل من درجات الاختبار التمهيدي للصف التجريبي. لذلك، يمكن استنتاج

أن هناك تحسناً في حفظ المفردات المتعلقة بموضوع الساعة التي تم تدريسها بمساعدة تطبيق الألعاب. *Fun Easy Learning*

ب. تحليل بيانات البحث

١. اختبار صحة وموثوقية الأداة

تم إجراء اختبار الأداة على شكل أسئلة متعددة الخيارات خلال البحث على الصف الثامن أ من ٢١ مشاركاً. يجب أن تكون كل سؤال صحيحة، ويتم اعتبار السؤال صحيحاً إذا كان $r_{hitung} > r_{tabel}$ عند مستوى الدلالة ٥٪ (٠,٠٥). يمكن الاطلاع على نتائج اختبار الصلاحية بالتفصيل في الجدول التالي:

الجدول ٤. ١

نتائج تحليل اختبار صلاحية أداة قياس القدرة على

إتقان

المفردات

Nomer Butir Soal	Nilai Signifikan	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
١	٠,٠٥	٠,٤٦٠	٠,٤٣٣	Valid
٢	٠,٠٥	٠,٤٩٢	٠,٤٣٣	Valid
٣	٠,٠٥	٠,٧٢٨	٠,٤٣٣	Valid

٤	٠,٠٥	٠,٤٧١	٠,٤٣٣	Valid
٥	٠,٠٥	٠,٤٣١	٠,٤٣٣	Tidak Valid
٦	٠,٠٥	٠,٥٠٢	٠,٤٣٣	Valid
٧	٠,٠٥	٠,٥٥٦	٠,٤٣٣	Valid
٨	٠,٠٥	٠,٣٩٤	٠,٤٣٣	Tidak Valid
٩	٠,٠٥	٠,٥٤٨	٠,٤٣٣	Valid
١٠	٠,٠٥	٠,٤٩٢	٠,٤٣٣	Valid
١١	٠,٠٥	٠,٤٣٨	٠,٤٣٣	Valid
١٢	٠,٠٥	٠,٣٨١	٠,٤٣٣	Tidak Valid
١٣	٠,٠٥	٠,٥٧٧	٠,٤٣٣	Valid
١٤	٠,٠٥	٠,٤٣١	٠,٤٣٣	Tidak Valid
١٥	٠,٠٥	٠,٥٥٦	٠,٤٣٣	Valid
١٦	٠,٠٥	٠,٤٧١	٠,٤٣٣	Valid
١٧	٠,٠٥	٠,٤٨٢	٠,٤٣٣	Valid
١٨	٠,٠٥	٠,٤٧٧	٠,٤٣٣	Valid

١٩	٠,٠٥	٠,٤٠٧	٠,٤٣٣	Tidak Valid
٢٠	٠,٠٥	٠,٥٠٨	٠,٤٣٣	Valid

نتائج اختبار الصلاحية لأداة الاختبار في الجدول ٤,١ تظهر أن هناك ٥ بنود تم اعتبارها غير صالحة ويجب استبعادها، بينما تم استخدام ١٥ بنداً تم اعتبارها صالحة مباشرةً في البحث الإضافي.

بعد إعلان صحة الأسئلة، فإن الخطوة التالية هي اختبار موثوقية الأداة. تم اختبار موثوقية الأداة في هذه الدراسة باستخدام صيغة ألفا كوبراش بمساعدة برنامج SPSS الإصدار ٢٥. يمكن الاطلاع على نتائج حساب موثوقية الأداة بالتفصيل في الجدول التالي:

الصورة ٤,١

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.834	20

بناءً على الصرة ٤,١، يمكن استنتاج أن نتيجة حساب موثوقية الأداة المتعلقة بقدرة إتقان المفردات تبلغ ٠,٨٣٤. وهذا يشير إلى أن الأداة ذات مستوى موثوقية عالية. وبالتالي، فإن الأداة المستخدمة في هذا البحث مناسبة للاستخدام في مرحلة الاختبار التالية. وبالتالي، فإن الأسئلة الصالحة والموثوقة البالغ عددها ١٥ سؤالاً يمكن استخدامها لإدخال البيانات إلى العينة المحددة.

٢. اختبار قوة التمييز للأداة

يستخدم هذا الاختبار الفرقي لإظهار مدى قدرة بنود الاختبار على التمييز بين قدرات الطلاب، سواء كانت سيئة جداً، سيئة، كافية، جيدة، أو جيدة جداً. البيانات المستخدمة في الاختبار مستمدة من اختبار تجريبي للمواد الدراسية. فيما يلي نتائج حساب الاختبار الفرقي:

الجدول ٢.٤

نتائج حساب الاختبار الفرقي لاختبار قدرات إتقان المفردات

Nomer Butir Soal	Daya Beda	Keterangan
١	٠,٤٦٠	Baik

٢	٠,٤٩٢	Baik
٣	٠,٧٢٨	Sangat Baik
٤	٠,٤٧١	Baik
٥	٠,٤٣١	Baik
٦	٠,٥٠٢	Baik
٧	٠,٥٥٦	Baik
٨	٠,٣٩٤	Sedang
٩	٠,٥٤٨	Baik
١٠	٠,٤٩٢	Baik
١١	٠,٤٣٨	Baik
١٢	٠,٣٨١	Sedang
١٣	٠,٥٧٧	Baik
١٤	٠,٤٣١	Baik
١٥	٠,٥٥٦	Baik
١٦	٠,٤٧١	Baik
١٧	٠,٤٨٢	Baik
١٨	٠,٤٧٧	Baik
١٩	٠,٤٠٧	Baik

٢٠	٠,٥٠٨	Baik
----	-------	------

بالنظر إلى البيانات أعلاه، يتضح أن جميع الأسئلة باستثناء الأسئلة رقم ٣ و ٨ و ١٢ تتمتع بقدرة تمييزية في نطاق ٠,٤٠-٠,٧٠، مما يعني أن هذه الأسئلة تستوفي معايير القدرة التمييزية الجيدة. أما السؤال رقم ٣ فيتمتع بقدرة تمييز في نطاق ٠,٧٠-١,٠٠، مما يعني أن السؤال يستوفي معايير قدرة تمييز جيدة جدًا. أما السؤالان رقم ٨ و ١٢ فيتمتعان بقدرة تمييز في نطاق ٠,٢٠-٠,٤٠، مما يعني أن السؤالين يستوفيان معايير قدرة تمييز متوسطة.

٣. اختبار مستوى الصعوبة

يستخدم هذا الاختبار لتحديد جودة بنود الأسئلة وما إذا كانت صعبة للغاية أو صعبة أو متوسطة أو سهلة أو سهلة للغاية. يتم الحصول على البيانات من اختبار تجريبي للمواد الزمنية. وفيما يلي نتائج الحساب:

الجدول ٣ . ٤

نتائج حساب مستوى صعوبة اختبار إتقان المفردات

Nomer Butir Soal	Daya Beda	Keterangan
١	٠,٣٧٤	Sedang
٢	٠,٤٠٦	Sedang
٣	٠,٦٧٧	Sedang
٤	٠,٣٨٣	Sedang
٥	٠,٣٤٦	Sedang
٦	٠,٤٢٨	Sedang
٧	٠,٤٧٧	Sedang
٨	٠,٣٠٣	Sedang
٩	٠,٤٧٠	Sedang
١٠	٠,٤٠٦	Sedang
١١	٠,٣٥٠	Sedang
١٢	٠,٢٩٨	Sukar
١٣	٠,٥٠٠	Sedang

١٤	٠,٣٤٦	Sedang
١٥	٠,٤٧٧	Sedang
١٦	٠,٣٨٣	Sedang
١٧	٠,٣٩٨	Sedang
١٨	٠,٣٩٦	Sedang
١٩	٠,٣١٤	Sedang
٢٠	٠,٤٢١	Sedang

وفقًا للجدول أعلاه، يتضح أن من بين ٢٠ سؤالًا، فإن معظم الأسئلة تقع في نطاق صعوبة ٠,٣٠ - ٠,٧٠ $TK \leq$ ، مما يعني أن معظم الأسئلة تقع في فئة الصعوبة المتوسطة.

٤. اختبار شروط التحليل

(١) اختبار التوزيع الطبيعي

اختبار الطبيعية هو اختبار شرط مسبق يستخدم لمعرفة ما إذا كان يمكن اختبار البيانات بشكل أكثر تفصيلاً، أي اختبار عينة t المقترنة. في اختبار الطبيعية هذا، استخدم الباحثون نهج شايفرو ويلك لأن البيانات المستخدمة من قبل الباحثين أقل من ٥٠. تعتبر البيانات موزعة بشكل طبيعي إذا كانت قيمة الدلالة الإحصائية ٠,٠٥ $>$ إذا كانت قيمة

الدلالة الإحصائية $0.05 <$ ، فإن البيانات تعتبر غير موزعة

بشكل طبيعي.

H_0 : البيانات غير موزعة بشكل طبيعي، لأن قيمة الدلالة

الإحصائية $0.05 <$

H_1 : البيانات موزعة بشكل طبيعي، لأن قيمة الدلالة

الإحصائية $0.05 >$

الصورة ٤,٢

Tests of Normality

kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
hasil						
kontrol pre	.212	20	.019	.934	20	.181
kontrol post	.219	20	.013	.928	20	.138
eks pre	.170	20	.130	.952	20	.402
eks post	.144	20	.200 [*]	.913	20	.073

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

العينات أن قيمة $0.05 > \text{sig.}$ بعبارة أخرى، جميع البيانات

موزعة بشكل طبيعي. الاستنتاج هو أن H_0 مقبولة، مما يعني أن

البيانات موزعة بشكل طبيعي.

(٢) اختبار التجانس

اختبار التجانس هذا يهدف إلى معرفة ما إذا كانت الفئة

التجريبية والفئة الضابطة تنتمي إلى مجموعة متجانسة أم لا .

الصورة ٣، ٤

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
HASIL	Based on Mean	4.063	1	38	.051
	Based on Median	2.741	1	38	.106
	Based on Median and with adjusted df	2.741	1	31.494	.108
	Based on trimmed mean	3.579	1	38	.066

بناءً على الجدول أعلاه، تم الحصول على قيمة Sig. $0.051 > 0.05$ Based on Mean وبالتالي، يمكن استنتاج أن الفصلين الثامن ب و الثامن ج لهما تباين متماثل (متجانس). وهذا يعني أنه لا يوجد فرق بين الطلاب في الفصول العليا أو الدنيا، بين الأذكياء أو الأقل ذكاءً، أو يمكن القول أن الطلاب لديهم خصائص متماثلة، وبالتالي يمكن القول أن بيانات درجات الثامن ب و الثامن ج لها تباين متماثل.

٥. اختبار الفرضية

(١) وصف قدرة الطلاب على إتقان المفردات في مادة الساعة بناءً على نتائج البحث في مدرسة نهضة علماء مفتاح العلوم الثانوية الإسلامية، تم جمع البيانات من خلال اختبار لقياس مستوى إتقان الطلاب في الصف الثامن للمفردات. توفر هذه البيانات معلومات عن الدرجات التي حصل عليها الطلاب في إتقان المفردات.

الجدول ٤,٤

درجات الاختبار القبلي والاختبار البعدي للفصل الضابط في
قدرة إتقان المفردات مدرسة تسانويه نخصتول علماء مفتاح
العلوم

الرقم	الاسم	الاختبار القبلي	الاختبار البعد
١	KK١	٤٧	٥٦
٢	KK٢	٦٧	٧٦
٣	KK٣	٥٣	٦٥
٤	KK٤	٧٣	٧٦
٥	KK٥	٦٠	٦٠
٦	KK٦	٥٣	٧٣
٧	KK٧	٦٠	٨٠
٨	KK٨	٦٧	٧٢
٩	KK٩	٦٠	٦٤
١٠	KK١٠	٤٧	٧٩
١١	KK١١	٦٠	٦٤
١٢	KK١٢	٥٣	٧٨
١٣	KK١٣	٦٠	٦٧
١٤	KK١٤	٦٠	٨٧
١٥	KK١٥	٦٧	٦٨

١٦	KK١٦	٦٠	٧٨
١٧	KK١٧	٦٧	٨٠
١٨	KK١٨	٤٠	٦٧
١٩	KK١٩	٦٧	٨٧
٢٠	KK٢٠	٥٣	٧٦

استنادًا إلى الاختبار القبلي والاختبار البعدي الذي أُجري على الطلاب في الصف الضابطة (kontrol) الذين تم تعليمهم باستخدام النموذج التقليدي بدون استخدام تطبيق اللعبة التعليمية "Fun Easy Learning" على نظام الأندرويد، في الصف الثامن "ج" في مادة الساعة، تم الحصول على النتائج التالية:

الجدول ٤,٥

القيم الإحصائية للاختبار القبلي والاختبار البعدي للصف الضابط في مدرسة تسانويه تهضتول علماء مفتاح العلوم

الإحصاء	القيم الإحصائية للصف الثامن "ج"	
	الاختبار القبلي للمجموعة الضابطة	الاختبار البعدي للمجموعة الضابطة
عدد العينة	٢٠	٢٠

أدنى درجة	٤٠	٥٦
أعلى درجة	٧٣	٨٧

استنادًا إلى الجدول أعلاه، يمكن معرفة أن أعلى درجة في الاختبار القبلي هي ٧٣، وأعلى درجة في الاختبار البعدي هي ٨٧، بينما أدنى درجة في الاختبار القبلي هي ٤٠، وأدنى درجة في الاختبار البعدي هي ٥٦. وبناءً على الفئات التي تم تحديدها، فإن قدرة إتقان المفردات تُرى على النحو التالي:

الصورة ٤,٦

توزيع التكرار والنسبة المئوية للاختبار القبلي للصف التجريبي

INTERVAL PREEKSPERIMEN

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 53-57	2	10.0	10.0	10.0
58-62	4	20.0	20.0	30.0
63-67	6	30.0	30.0	60.0
73-77	6	30.0	30.0	90.0
78-82	2	10.0	10.0	100.0
Total	20	100.0	100.0	

يُظهر جدول توزيع التكرار والنسبة المئوية للاختبار القبلي في الصف التجريبي (*Eksperimen*) أعلاه أن أعلى تكرار وهو ٦ يقع في الفترتين ٦٣-٦٧ و ٧٣-٧٧ بنسبة ٣٠٪، في حين أن أدنى تكرار وهو ٢ يقع في الفترتين ٥٣-٥٧ و ٧٨-٨٢ بنسبة ١٠٪. بعد ذلك، بلغ الانحراف المعياري أو مدى تشتت بيانات الاختبار

القبلي في الصف التجريبي (*Eksperimen*) ٧,٧٤٧، مما يعني أن معظم البيانات تقع ضمن نطاق زائد أو ناقص ٧,٧٤٧ من المتوسط.

الصورة ٤,٧

توزيع التكرار والنسبة المئوية للاختبار البعدي للصف التجريبي

INTERVAL POSTEKSPERIMEN					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	60-65	1	5.0	5.0	5.0
	66-71	1	5.0	5.0	10.0
	72-77	6	30.0	30.0	40.0
	78-83	5	25.0	25.0	65.0
	84-89	5	25.0	25.0	90.0
	90-95	2	10.0	10.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

يظهر جدول توزيع التكرار والنسبة المئوية للاختبار البعدي

في الصف التجريبي (*Eksperimen*) أعلاه أن أعلى تكرار وهو ٦ يقع في الفترة ٧٧-٧٢ بنسبة ٣٠٪، في حين أن أدنى تكرار وهو ١ يقع في الفترتين ٦٥-٦٠ و ٦٦-٧١ بنسبة ٥٪. بعد ذلك، بلغ الانحراف المعياري أو مدى تشتت بيانات الاختبار البعدي في الصف الضابطة (*kontrol*) ٨,٥٩٣، مما يعني أن معظم البيانات تقع ضمن نطاق زائد أو ناقص ٨,٥٩٣ من المتوسط.

واستنادًا إلى تحليل البيانات الذي تم إجراؤه، يمكن الاستنتاج أنه في مرحلتي الاختبار القبلي والاختبار البعدي في الصف

التجريبي (*Eksperimen*)، كانت هناك زيادة في قدرة إتقان المفردات، والتي تم تقييمها باستخدام نموذج تقييم الأداء.

٢) تأثير استخدام تطبيق اللعبة التعليمية *Fun Easy Learning* على

نظام الأندرويد في إتقان المفردات لدى الطلاب في مادة الساعة في هذه الدراسة، سيقوم الباحث باختبار فرضيتين، وهما وجود فرق ذي دلالة إحصائية في قدرة فهم المفردات التي يتم تدريسها باستخدام تطبيق *Fun Easy Learning* مقارنة بالطلاب الذين يتم تدريسهم دون استخدام أي وسائط. الاختبار الذي يستخدمه الباحث في هذه الدراسة هو اختبار t المستقل (*independent t-test*). يستخدم اختبار t المستقل (*independent t-test*) لتحديد ما إذا كان متوسط عينتين غير متزوجتين مختلفين. اختبار فرضية اختبار t المستقل له متطلبات أساسية يجب استيفاؤها، وهي أن البيانات موزعة بشكل طبيعي. فيما يلي نتائج الاختبار باستخدام برنامج SPSS ٢٥ باستخدام اختبار t المستقل (*independent t-test*).

الصورة ٤,٨

Group Statistics

	kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
niali	posttest_eksperimen	20	79.40	8.593	1.921
	posttest_kontrol	20	72.65	8.530	1.907

من الصورة ٤,٨ يمكن ملاحظة أن عدد الطلاب في الفصل التجريبي يبلغ ٢٠ طالبًا، بينما يبلغ عدد الطلاب في الفصل الضابط ٢٠ طالبًا. في الفصل التجريبي الذي استخدم تطبيق اللعبة *Fun Easy Learning*، تم الحصول على متوسط درجات يبلغ ٧٩,٤٠، وهو متوسط أفضل من متوسط درجات الفصل الضابط الذي لم يستخدم تطبيق اللعبة *Fun Easy Learning*، والذي بلغ ٧٢,٦٥.

الصورة ٤,٩

Independent Samples Test										
Levene's Test for Equality of Variances				t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
trial	Equal variances assumed	.048	.831	2.493	38	.017	6.750	2.707	1.269	12.231
	Equal variances not assumed			2.493	37.998	.017	6.750	2.707	1.269	12.231

وفقًا لنتائج اختبار *t* المستقل، تم تحديد أن قيمة *Sig.* (ذو الذيلين) تبلغ ٠,٠١٧ > ٠,٠٥، وبناءً على ذلك، يمكن استنتاج أن H_0 مرفوضة، أي أن هناك فرقًا في متوسط قدرة فهم المفردات بين الطلاب الذين تم تدريسهم باستخدام تطبيق الألعاب *Fun Easy Learning* والطلاب الذين تم تدريسهم دون استخدام تطبيق الألعاب *Fun Easy Learning*.

ي. ب. مناقشة نتائج البحث

١. الاستخدام *Fun Easy Learning* في تعليم اللغة العربية في

مدرسة نهضة علماء مفتاح العلوم الثانوية الإسلامية قدوس

غالبًا ما يعتبر تعليم اللغة العربية في المدارس التقليدية صارمًا ومملاً بالنسبة لبعض الطلاب، خاصةً عندما يتعلق الأمر بحفظ المفردات. يبدو الطلاب متحمسين، لأن الباحثين استخدموا المفردات في شكل تطبيق ألعاب أندرويد *Fun Easy Learning*

في بداية الاجتماع، قدم الباحث مادة مفردات تتعلق بموضوع الساعة. تم شرح المعاني وطريقة نطقها للطلاب. بعد ذلك، تم إعطاء الطلاب اختبار تمهيدي على شكل أسئلة متعددة الخيارات لقياس قدراتهم قبل استخدام تطبيق *Fun Easy Learning*. طلب الباحث من جميع الطلاب تنزيل تطبيق

Fun Easy Learning من خلال متجر *Play Store*. استخدم الهواتف الذكية في الأنشطة التعليمية أمر طبيعي بالنسبة لطلاب مدرسة نهضة علماء مفتاح العلوم الثانوية الإسلامية، لأن المدرسة تسمح للطلاب بإحضار هواتفهم الذكية لدعم الدراسة. بعد تثبيت التطبيق بنجاح، يشرح الباحث كيفية عمل التطبيق من خلال إظهار كيفية تسجيل الدخول، واختيار الموضوع، ولعب الألعاب المتاحة، والاستماع إلى النطق، ومطابقة

الصور بالكلمات. يحاول الطلاب بفضول تجربة كل ميزة على حدة. قام الباحث بتوجيه الطلاب لفتح الموضوع المناسب للمواد الدراسية، وهو الساعة، وتجربة مختلف الألعاب المتاحة.

أعطى الباحث الطلاب حرية استكشاف مواضيع أخرى في التطبيق لمدة بضع دقائق. لعب الطلاب أثناء التعلم، وحفظوا بشكل غير مباشر المزيد من المفردات دون الشعور بالضغط. كان هذا لحظة تحويلية، حيث لم يعد التعلم مجرد نقل للمعلومات، بل أصبح تجربة ممتعة تشاركية.

في الختام، وزع المعلمون أوراق اختبار ما بعد الدورة التدريبية تتناسب مع المادة الدراسية لقياس مدى فعالية تطبيق *Fun Easy Learning* في تعليم اللغة العربية لطلاب الصف الثامن في مدرسة تسانويه نهضتول علماء مفتاح العلوم. استخدام هذا التطبيق هو الحل المناسب في ظل محدودية وسائل التعلم التقليدية، فليس الطلاب فقط هم من يستمتعون بالعملية، بل المعلمون أيضًا يشعرون بالمساعدة. مثل هذه الأنشطة تجعل المعلمين لا يضطرون إلى معلومات اللفظي المستمر، بل يكفيهم توجيه وتقييم عملية أكثر استقلالية وممتعة. بالطبع، نجاح هذا النهج يعتمد بشكل كبير على جاهزية البنية التحتية والمرافقة المكثفة من المعلمين.

من خلال هذا النهج، يمكن القول إن تعليم اللغة العربية في مدرسة نهضة علماء مفتاح العلوم الثانوية الإسلامية أصبح أكثر فاعلية. لقد

تحول إلى تعليم تفاعلي وحديث، يلامس العالم الرقمي الذي يعيشه الطلاب في حياتهم اليومية. وأصبح تعلم اللغة العربية ممكناً بطريقة ممتعة من خلال تطبيق واحد يمكن الوصول إليه عبر الأجهزة المحمولة

٢. فعالية تطبيق اللعبة التعليمية *Fun Easy Learning* على نظام الأندرويد في إتقان المفردات لدى الطلاب في موضوع "الساعة"

تُعرّف الفعالية بأنها مدى التوافق بين الشخص الذي يقوم بالمهمة والهدف المنشود، أي إلى أي مدى تنجح المؤسسة أو المنظمة في تحقيق أهدافها التشغيلية من خلال استخدام الموارد المتاحة بشكل فعال.^{٦٥} ويمكن اعتبار النشاط فعالاً إذا تم إنجازه في الساعة المناسب وحقق الأهداف المرجوة منه بشكل دقيق وواضح.^{٦٦} فعالية التعلم في هذا البحث تُعدُّ فعالية التعلم في هذا البحث مقياساً لنجاح عملية التعلم بمساعدة تطبيق اللعبة التعليمية على نظام الأندرويد *Fun Easy Learning* في إتقان المفردات لدى الطلاب في موضوع "الساعة". ولمعرفة مدى فعالية هذا التعلم، يمكن إجراء مقارنة بين نتائج الاختبار القبلي (*Pretest*) والاختبار البعدي (*Posttest*)

^{٦٥} E. Mulyasa, Manajemen Berbasis Sekolah: Konsep, Strategi, dan Implementasi (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, ٢٠٠٧), ٨٢.

^{٦٦} Bambang Warsita, Teknologi Pembelajaran, Landasan, dan Aplikasinya (Jakarta: Rineka Cipta, ٢٠٠٨), ٢٨٧

لإتقان المفردات في موضوع الساعة في الصف التجريبي (*Eksperimen*)، وكذلك مقارنة نسبة التحسن بين الصف التجريبي (*Eksperimen*) والصف الضابطة (*kontrol*) باستخدام اختبار الكسب المعياري (*Normalized Gain Test*).

وبناءً على بيانات نتائج الاختبار القبلي والبعدي، تم الحصول على ما يلي: أدنى درجة في الاختبار القبلي للصف التجريبي كانت ٥٣ وأعلى درجة ٨٠، بينما كانت أدنى درجة في الاختبار البعدي ٦٠ وأعلى درجة ٩٣.

أما في الصف الضابطة (*kontrol*)، فقد كانت أدنى درجة في الاختبار القبلي ٤٠ وأعلى درجة ٧٣، وفي الاختبار البعدي كانت الأدنى ٥٦ والأعلى ٨٧. كما تم الحصول على متوسط درجات الطلاب، حيث بلغ متوسط الصف التجريبي (*Eksperimen*) في الاختبار القبلي ٦٧,٣٠، وفي الصف الضابطة (*kontrol*) ٥٨,٧٠، بينما بلغ المتوسط في الاختبار البعدي ٧٩,٤٠ للصف التجريبي و٧٢,٦٥ للصف الضابط. ومن هذه النتائج نلاحظ وجود تحسن في الصفين، ولكن بدرجات متفاوتة. حيث بلغ الفرق بين المتوسطين في الصف التجريبي (*Eksperimen*) ١٢,١، بينما بلغ في الصف الضابطة (*kontrol*) ١٣,٩٥.

وبالإضافة إلى مقارنة نتائج الاختبار القبلي والبعدي، تم أيضًا تحليل اختبار الكسب المعياري (*Gain*) (*Ternormalisasi*) بين الصف التجريبي (*Eksperimen*) والصف الضابطة (*kontrol*) لتحديد مدى فعالية الوسائط التعليمية.

وأظهرت نتائج اختبار الكسب المعياري في الصف الضابطة (*kontrol*) أن نسبة التحسن بلغت ٠,٣٢٤٥٦٨ بتفسير متوسط. ويُعزى ذلك إلى أن معظم الطلاب ذوي القدرات المتوسطة أو الأقل، عند إعطائهم نصوصًا أولية، لا يُبدون المبادرة في الإجابة أو التفاعل واجه الطلاب في الصف الضابطة (*kontrol*) صعوبة في حل المسائل التي قدمها المعلم، مما أدى في النهاية إلى شعورهم بالحيرة وعدم الفهم حول كيفية فهم النص، وبالتالي استغرق التعلم وقتًا طويلاً.

وبناءً على نتائج اختبار الكسب المعياري (*Gain*) (*Ternormalisasi*) في الصف التجريبي (*Eksperimen*)، تبين أن طلاب الصف التجريبي (*Eksperimen*) قد حققوا تحسنًا بنسبة ٠,٣٨٤٤٤٥ مع تفسير متوسط. وعلى الرغم من أن كلا الصنفين - التجريبي والضابط - قد شهدا تحسنًا، إلا أن نسبة التحسن في الصف التجريبي (*Eksperimen*) كانت أعلى. ويُعزى ذلك إلى أن عملية التعلم بمساعدة الوسائط التعليمية من خلال تطبيق الألعاب التعليمية *Fun Easy*

Learning قدمت المفردات في شكل ألعاب متحركة، مما جعل الطلاب أكثر حماسًا للتعلم، حيث لم يعتمد التعلم على الحفظ فقط، بل من خلال اللعب، مما يسهل على الطلاب استيعاب المادة. وهذا يتماشى مع نتائج البحث الذي أجراه عرفان فايز الحق والذي أظهر أن استخدام تطبيق *Fun Easy Learning* للغة العربية القائم على التعلم عبر الهاتف المحمول فعال في تحسين إتقان المفردات العربية (المفردات) لأعضاء وحدة النشاط الطلابي EASA في جامعة IAIN بورواكرتو^{٦٧}. ومع ذلك، فإن الزيادة في نتائج اختبار الكسب المعياري في الصف التجريبي (*Eksperimen*) كانت فقط بتفسير متوسط ولم تصل إلى مستوى عالٍ. ويُعزى ذلك إلى أن الطلاب لم يعتادوا بعد على اكتشاف المادة بأنفسهم، وبالتالي فإن عملية التعلم استغرقت وقتًا أطول. لذلك، يجب على المعلم أن يتحلى بالصبر أثناء تقديم التوجيه والإرشاد للطلاب من أجل تحقيق الأهداف التعليمية المنشودة.

وبناءً على نتائج اختبار الكسب المعياري بين الصف التجريبي (*Eksperimen*) والصف الضابطة (*kontrol*)،

^{٦٧} Irfan Faizul Haq, Skripsi: "Efektivitas Penggunaan Aplikasi *Fun Easy Learning* Bahasa Arab Berbasis *Mobile Learning* untuk Penguasaan Kosakata (Mufradat) di UKM EASA IAIN Purwokerto" (Purwokerto: IAIN Purwokerto, ٢٠٢١)

يمكن الاستنتاج أن إتقان المفردات لدى الطلاب في الصف التجريبي (*Eksperimen*) كان أعلى من الصف الضابطة (*kontrol*). وهذا يعني أن تطبيق الوسائط التعليمية المستندة إلى ألعاب الأندرويد *Fun Easy Learning* كان فعالاً في تحسين إتقان المفردات لدى الطلاب في موضوع "السعة". وهذا يتماشى مع نتائج البحث الذي أجراه أحمد ملتزم ، حيث بيّن أن تطبيق لعبة الأندرويد *Fun Easy Learning* في تعلم المفردات العربية مع مهارة الكتابة كان له تأثير كبير وفعال في تحسين إتقان الطلاب للمفردات العربية.^{٦٨} بالإضافة إلى ذلك، فإن الأمر مشابه لما توصلت إليه الباحثتان حياة النسا وحناني في دراستهما، حيث أظهرت نتائج بحثهما أن استخدام وسائط التعلم من خلال تطبيق *Fun Easy Learning* له أثر إيجابي في تحسين إتقان المفردات (المفردات) لدى الطلاب.^{٦٩}

واستناداً إلى بيانات هذا البحث ونتائج الدراسات السابقة، فإن الكاتب يخلص إلى أن استخدام وسائط التعليم

^{٦٨} Ahmad Multazam, Skripsi: "Penerapan Game Android *Fun Easy Learning* Dalam Pembelajaran *Mufradat* Bahasa Arab Dengan *Maharah Kitabah* Untuk Siswa Kelas ^٨ Di MTs N ^٢ Kudus Tahun Ajaran ٢٠٢١/٢٠٢٢ M"(Kudus:IAIN Kudus, ٢٠٢١)

^{٦٩} Hayatunnisa and Hanafi, "Penerapan Media Aplikasi *Fun Easy Learning* Terhadap Penguasaan Kosakata Peserta Didik Di Mts Darul Jalal."

القائمة على تطبيق الألعاب التعليمية *Fun Easy Learning*
على نظام الأندرويد فعال في تحسين إتقان المفردات لدى الطلاب
في موضوع الساعة.

باب الخامس

الاختتام

أ. الخلاصة

بناءً على البحث الذي يحمل العنوان: "فعالية تطبيق الألعاب التعليمية على نظام أندرويد *Fun Easy Learning* في إتقان المفردات لدى طلاب الصف الثامن في المدرسة المتوسطة مفتاح العلوم قدوس"، يمكن استخلاص النتائج التالية:

١. تعلم اللغة العربية في المدرسة نهضة العلماء مفتاح العلم الثانوية شهد تغيراً ملحوظاً من خلال استخدام تطبيق *Fun Easy Learning* في السابق، كان تعليم المفردات يعتبر مملاً ومرهقاً من قبل بعض الطلاب. ومع إدخال النهج الرقمي، وخاصة من خلال تطبيق *Fun Easy Learning*، شارك الطلاب بفاعلية في أنشطة التعلم. بدأ النشاط بتقديم المادة بشكل تقليدي، تلاه اختبار قبلي لقياس قدرات الطلاب الأولية. بعد تنزيل التطبيق وفهم طريقة استخدامه، وُجه الطلاب لاستكشاف المادة عبر ميزات الألعاب التفاعلية المتوفرة. هذه الأنشطة لم تساعد فقط على توسيع المفردات، بل ساهمت أيضاً في خلق بيئة تعليمية تشاركية وممتعة. ومن خلال الاختبار البعدي الذي تم بعد استخدام التطبيق، ظهرت زيادة

ملحوظة في إتقان المفردات. وقد ساهم في هذا النجاح سياسة المدرسة التي تسمح باستخدام الهواتف الذكية لأغراض التعلم، بالإضافة إلى الدور النشط للمعلم في التوجيه والتقييم. وبناءً على ذلك، يمكن الاستنتاج أن استخدام تطبيق *Fun Easy Learning* كان فعالاً في تعزيز إتقان المفردات لدى الطلاب، وجعل تعليم اللغة العربية أكثر تفاعلية وسياقية وملائماً للعالم الرقمي الذي يعيشه الطلاب اليوم.

٢. تطبيق وسيلة التعليم باستخدام تطبيق الألعاب التعليمية على الأندرويد *Fun Easy Learning* فعال في تحسين إتقان المفردات لدى الطلاب في موضوع الساعة. وقد تم إثبات فعالية هذه الوسيلة التعليمية من خلال مقارنة نتائج الاختبارات قبل وبعد التجربة في الصف التجريبي (*Eksperimen*)، حيث بلغ متوسط نتائج الطلاب في اختبار ما قبل التجربة ٦٧,٣٠، وفي اختبار ما بعد التجربة ٧٩,٤٠. بالإضافة إلى ذلك، عند مقارنة اختبار *t* المستقل (*independent t-test*) لفهم المفردات في الفصل التجريبي والفصل الضابط، تبين أن قيمة *Sig.* (ذات الذيلين) تبلغ ٠,٠١٧ < ٠,٠٥. وهذا يعني أن تحسن فهم الطلاب في الفصل التجريبي أعلى من الفصل الضابط، وبالتالي يمكن استنتاج أن تطبيق وسيلة تعليمية تطبيق لعبة *Fun Easy Learning* فعال في إتقان مفردات الطلاب في مادة الوقت.

ب. الاقتراحات

استنادًا إلى نتائج البحث والاستنتاجات، يمكن تقديم

التوصيات التالية:

١. للمعلمين: لتحقيق الأهداف التعليمية المنشودة ورفع جودة التعليم،

يُوصى للمعلمين باختيار وسائل تعليمية إبداعية ومحبوبة لدى

الطلاب، مثل تطبيق الألعاب التعليمية على الأندرويد *Fun Easy*

Learning، مما يسهل على الطلاب فهم المفردات والمفاهيم في

مادة اللغة العربية.

٢. للطلبة: يُنصح الطلاب ببذل الجهد في دراسة مادة اللغة العربية، لما

لها من أهمية في الحياة اليومية والمستقبل. ويُعد تطبيق *Fun Easy*

Learning وسيلة فعالة تسهم في تسهيل فهم المحتوى وتحسين

الأداء اللغوي.

ج. الاختتام

الحمد لله والشكر له دائمًا، أحمده سبحانه وتعالى على رحمته وهدايته

وعنايته التي مكنتني من إتمام هذا البحث. وأسأل الله أن يجعل هذا العمل نافعًا

لي، ولمؤسستي، ولكل من يقرأه.

كما أتوجه بالدعاء أن يلقى هذا البحث ملاحظات بناءة ومقترحات
إيجابية من أجل تحسينه مستقبلاً، وآمل أن تكون هذه الرسالة مفيدة وذات أثر
طيب.

المراجع

Alipraja, Aldi Risnandar. *Pemanfaatan Aplikasi Fun Easy Learn Berbasis Mobile Learning untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata (Vocabulary) Bahasa Inggris*. Skripsi, Universitas Pendidikan Indonesia, ٢٠١٧

Andriani, Asna. ٢٠١٥. “Urgensi pembelajaran bahasa Arab dalam pendidikan Islam”, Ta'allum: Jurnal Pendidikan Islam. Vol ٣, No. ١.

Arif, Muh. “Efektivitas Media Pembelajaran Dalam Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab,” `A Jamiy : Jurnal Bahasa Dan Sastra Arab ٩, no. ١ (٢٠٢٠): ١, <https://doi.org/10.31314/ajamiy.9.1.1-15.2020>.

Arif, Muh. Thytin A. Nengrum. “Efektivitas Media Pembelajaran Dalam Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab,” `A Jamiy : Jurnal Bahasa Dan Sastra Arab ٩, no. ١ (٢٠٢٠): ١,

<https://doi.org/10.31314/ajamiy.9.1.1-10.2020>.

Arikunto, Suharsimi. Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan.
Jakarta: Bumi Aksara, 2012.

Astuti, Widi. "Berbagai Strategi Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab". Jurnal Komunikasi Dan Pendidikan Islam 9, no. 2 (2016): 178–90.

Azizah, Hanifah N. "Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Melalui Abstract : Bahasa Arab Tanpa Mempelajari Kosakata Bahasa Arab . Seseorang Berkomunikasi Dan Menulis Dengan Bahasa Arab . Dengan Demikian , Penguasaan," Al Shuniyat 1, no. 1 (2018): 1–16.

Chaer, Abdul dan Leonie Agustina. Sociolinguistik: Perkenalan Awal. Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2010.

Darmawan, Deni. Metode Penelitian Kuantitatif.
Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014.

Hanafi, and Hayatunnisa. *Penerapan Media Aplikasi Fun Easy Learning terhadap Penguasaan Kosakata Peserta Didik di MTs Darul Jalal*. Skripsi, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, ٢٠٢١

Haq, Irfan Faizul. *Efektivitas Penggunaan Aplikasi Fun Easy Learning Bahasa Arab Berbasis Mobile Learning untuk Penguasaan Kosakata (Mufradat) di UKM EASA IAIN Purwokerto*. Skripsi, IAIN Purwokerto, ٢٠٢١.

Hasnidar. *Peningkatan Penguasaan Mufradat Siswa melalui Media Kartu Kata Bergambar pada Mata Pelajaran Bahasa Arab di MTsN Palopo*. Skripsi, IAIN Palopo, ٢٠٢.

Henry, Guntur Tarigan. ٢٠١٥. *Pengajaran Kosakata..* Bandung: Angkasa.

<https://apsachieveonline.org/in/aplikasi-funeasylearn-untuk-meningkatkan-keterampilan-komunikasi/>, diakses pada hari sabtu, ٠١ April ٢٠٢٥ Pukul ٢٣,١٩ WIB.

<https://www.funeasylearn.com/learn-arabic>, diakses ٠١

April ٢٠٢٠ Pukul ٢٣,٥٠ WIB

Jihad, H Salimul dan Muhammad Suaeb, “Strategi Guru Dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa Dalam Pelajaran Mufrodad Kelas Vi Mi Nw Dasan Agung Mataram Tahun Pelajaran ٢٠١٦ / ٢٠١٧,” El - Tsaqafah xvii, no. ٣ (٢٠١٧): ٩٦– ١١٨,
https://journal.uinmataram.ac.id/index.php/el_tsaqafah/article/view/٤٨٠

Kadir. Statistika Terapan. Jakarta: Rajawali Pers, ٢٠١٥.

Koderi, dkk. ٢٠٢٠. “Pengembangan Mobile Learning Untuk Penguasaan Mufradat Siswa MTs”, Jurnal Bahasa Arab Arabiyatuna. Vol ٤, No. ٢

Kurniawan, Rizal. “Pengaruh Lingkungan Sekolah, Motivasi Belajar Dan Fasilitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Peralatan Kantor Kelas X Administrasi Perkantoran Smk Negeri ١

Kudus Tahun Pelajaran ٢٠١٢/٢٠١٣,”
Economic Education Analysis Journal ٢, no.
٣ (٢٠١٣): ٩٦–١٠٥.

Ma’arif, M. Syamsul. “Pengembangan Media Kartu
Kamal Dalam Penguasaan Kosakata Bahasa
Arab,” Al-Irfan : Journal of Arabic Literature
and Islamic Studies ٢, no. ٢ (٢٠١٩): ٢٥٨–٢٣,
<https://doi.org/10.33830/al-irfan.v2i2.3088>.

Mahmud. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: CV
Pustaka Setia, ٢٠١١.

Martono, Nanang. Metode Penelitian Kuantitatif:
Analisis Isi Dan Analisis Data Sekunder.
Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, ٢٠١٤.

Masrukhin. Statistik Deskriptif Dan Inferensial
(Aplikasi Program SPSS Dan Excel). Kudus:
Media Ilmu Press, ٢٠٠٨.

Multazam, Ahmad. *Penerapan Game Android Fun
Easy Learning dalam Pembelajaran
Mufradat Bahasa Arab dengan Maharah
Kitabah untuk Siswa Kelas 8 di MTs N 2*

Kudus Tahun Ajaran 2021/2022 M. Skripsi,
IAIN Kudus, ٢٠٢١

Mulyasa, E. *Manajemen Berbasis Sekolah: Konsep, Strategi, dan Implementasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, ٢٠٠٧

Nuryadi, Tutut Dewi Astuti, Endang Sri Utami, dan M. Budiantara. ٩٠ *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. Yogyakarta: Sibuku Media, ٢٠١٧.

Priyono. ٢٠١٦. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Sidoarjo: ZIFATAMA PUBLISHING.

Purwanto. *Statistika Untuk Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, ٢٠١١.

Rahman, Ridwan Arif dan Dewi Tresnawati,
“Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dan Habitatnya Dalam ٣ Bahasa Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia,” *Jurnal Algoritma* ١٣, no. ١ (٢٠١٦): ١٨٤–٩٠,
<https://doi.org/10.33364/algoritma/v.13-1,184>.

Ridlo, Akhsanu Ilham. ٢٠١٧. Pedoman Pembuatan Flowchart. Surabaya: ACADEMIA

Sesep dan Munawar Mahmud. ٢٠١٢. metode cepat menghafal ١٠٠٠++ Vocabulary dan ١٦ Tenses. Jakarta: PT TransMedia

Sudijono, Anas. Pengantar Statistik Pendidikan. Jakarta: Raja Grafindo Persada, ٢٠٠٤.

Sudikno, Yustina S. Aminah Iyut S. “Pengaruh Lingkungan Keluarga, Lingkungan Sekolah, Disiplin Belajar Dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Ekonomi Siswa Sma Kelas Xi Ips Sma Pgri ١ Taman Pemalang,” Economic Education Analysis Journal ٣, no. ١ (٢٠١٤): ٤٦–٥١.

Sudjana, Nana. Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, ٢٠١٢.

Sugiyono . Statistika Untuk Penelitian. Bandung: Alfabeta, ٢٠١٥.

Sugiyono. Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D). Bandung: Alfabeta, 2010.

Sulhadi, Abror. “Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Android Dengan Menggunakan Aplikasi Arruz Untuk Penguasaan Nahwu Di Jurusan Sastra Arab Uin Sunan Kalijaga Yogyakarta,” *El-Tsaqafah : Jurnal Jurusan PBA* 19, no. 1 (2020): 37–50, <https://doi.org/10.2412/tsaqafah.v19i1.2323>.

Syahrur, dan Salim. Metodologi Penelitian Kuantitatif. Bandung: Citapustaka Media, 2014.

Unsi, Baiq Tuhfatul. “Media Gambar Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab,” *Tafaquh* 2, no. 1 (2014): 26–44

Warsita, Bambang. *Teknologi Pembelajaran: Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta, 2008.

Wekke, Islam Suardi. ٢٠١٤. Model Pembelajaran
Bahasa Arab. Yogyakarta: Deepublish.

Zainuddin, Ahmad. "Literatur Review: Aplikasi Mobile
Fun Easy Learn Arabic dalam Pembelajaran
Kosakata Bahasa Arab." *Jurnal Pendidikan
Bahasa Arab* ٤, no. ٢ (٢٠٢٢): ١١٥–١٢٨.

Zubaidilah, Muh. Haris dan Hasan. ٢٠١٩. "Pengaruh
Medua Kartu Bergambar (Flash Card)
Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa
Arab", *Junral Al Mi'yar*. Vol. ٢, No. ١.

Zulhannan. Teknik Pembelajaran Bahasa Arab
Interaktif. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada,
٢٠١٥.

الملاحق

Lampiran ١

Responden Uji Coba Instrumen

NO	NAMA
١.	AA١
٢.	AA٢
٣.	AA٣
٤.	AA٤
٥.	AA٥
٦.	AA٦
٧.	AA٧
٨.	AA٨
٩.	AA٩
١٠.	AA١٠
١١.	AA١١
١٢.	AA١٢
١٣.	AA١٣
١٤.	AA١٤
١٥.	AA١٥
١٦.	AA١٦
١٧.	AA١٧
١٨.	AA١٨
١٩.	AA١٩
٢٠.	AA٢٠
٢١.	AA٢١

Lampiran 2

Hasil Uji Coba Instrumen

NA MA	SOAL																				TOTAL L
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
AA 1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	17
AA 2	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	18
AA 3	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	18
AA 4	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	12
AA 5	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18
AA 6	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	18
AA 7	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	13
AA 8	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	10
AA 9	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	10
AA 10	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18
AA 11	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	12
AA 12	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	11
AA 13	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0
AA 14	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	9
AA 15	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	8

AA ١٦	.	١	١	.	١	١	١	.	١	١	١	.	١	١	١	١	.	١	١	١٥
AA ١٧	.	.	.	.	.	١	.	.	.	.	.	.	.	.	.	١	.	.	.	٢
AA ١٨	.	.	.	١	١	.	.	.	.	١	.	١	١	.	١	.	.	.	١	٧
AA ١٩	١	١	١	١	١	١	١	١	١	١	١	١	.	١	.	.	.	١	.	١٤
AA ٢٠	١	١	١	.	١	١	١	١	١	١	١	١	١	١	١	١	.	١	١	١٨
AA ٢١	.	١	١	١	١	١	.	١	١	.	١	١	١	.	.	.	١	١	.	١٣

Uji Validitas

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

Uji Reliabilitas

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.834	20

Lampiran 4

Uji Tingkat Kesukaran dan Daya Beda Instrumen

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
s1	12.48	20.462	.374	.828
s2	12.52	20.262	.406	.826
s3	12.43	19.357	.677	.814
s4	12.52	20.362	.383	.827
s5	12.43	20.657	.346	.829
s6	12.38	20.448	.428	.825
s7	12.52	19.962	.477	.823
s8	12.48	20.762	.303	.831
s9	12.48	20.062	.470	.823
s10	12.52	20.262	.406	.826
s11	12.48	20.562	.350	.829
s12	12.38	20.948	.298	.831
s13	12.52	19.862	.500	.822
s14	12.43	20.657	.346	.829
s15	12.52	19.962	.477	.823
s16	12.52	20.362	.383	.827
s17	12.48	20.362	.398	.827
s18	12.43	20.457	.396	.827
s19	12.52	20.662	.314	.831
s20	12.67	20.133	.421	.826

Lampiran ◦

Responden Penelitian

1.	KE1	Kelas Eksperimen
2.	KE2	Kelas Eksperimen
3.	KE3	Kelas Eksperimen
4.	KE4	Kelas Eksperimen
5.	KE5	Kelas Eksperimen
6.	KE6	Kelas Eksperimen
7.	KE7	Kelas Eksperimen
8.	KE8	Kelas Eksperimen
9.	KE9	Kelas Eksperimen
10.	KE10	Kelas Eksperimen
11.	KE11	Kelas Eksperimen
12.	KE12	Kelas Eksperimen
13.	KE13	Kelas Eksperimen
14.	KE14	Kelas Eksperimen
15.	KE15	Kelas Eksperimen
16.	KE16	Kelas Eksperimen
17.	KE17	Kelas Eksperimen
18.	KE18	Kelas Eksperimen
19.	KE19	Kelas Eksperimen
20.	KE20	Kelas Eksperimen

1.	KK1	Kelas Kontrol
2.	KK2	Kelas Kontrol
3.	KK3	Kelas Kontrol
4.	KK4	Kelas Kontrol
5.	KK5	Kelas Kontrol
6.	KK6	Kelas Kontrol
7.	KK7	Kelas Kontrol
8.	KK8	Kelas Kontrol
9.	KK9	Kelas Kontrol
10.	KK10	Kelas Kontrol
11.	KK11	Kelas Kontrol
12.	KK12	Kelas Kontrol
13.	KK13	Kelas Kontrol
14.	KK14	Kelas Kontrol
15.	KK15	Kelas Kontrol
16.	KK16	Kelas Kontrol
17.	KK17	Kelas Kontrol
18.	KK18	Kelas Kontrol
19.	KK19	Kelas Kontrol
20.	KK20	Kelas Kontrol

Lampiran 7

Hasil Pretest dan Posttest

KELAS	PRETEST	POST TEST
KE1	73	80
KE2	70	78
KE3	70	73
KE4	53	70
KE5	77	87
KE6	77	73
KE7	73	87
KE8	53	77
KE9	70	77
KE10	73	80
KE11	77	73
KE12	80	87
KE13	77	73
KE14	77	80
KE15	73	87
KE16	73	87
KE17	77	73
KE18	73	93
KE19	70	80
KE20	80	93

KELAS	PRETEST	POST TEST
KK1	47	56
KK2	77	76
KK3	53	70
KK4	73	76
KK5	70	70
KK6	53	73
KK7	70	80
KK8	77	72
KK9	70	74
KK10	47	79
KK11	70	74
KK12	53	78
KK13	70	77
KK14	70	87
KK15	77	78
KK16	70	78
KK17	77	80
KK18	40	77
KK19	77	87
KK20	53	76

Lampiran ^

Analisis Uji Prasyarat

Uji Normalitas

Tests of Normality							
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	kelas	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
hasil	kontrol pre	.212	20	.019	.934	20	.181
	kontrol post	.219	20	.013	.928	20	.138
	eks pre	.170	20	.130	.952	20	.402
	eks post	.144	20	.200 [*]	.913	20	.073

*. This is a lower bound of the true significance.
a. Lilliefors Significance Correction

Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
HASIL	Based on Mean	4.063	1	38	.051
	Based on Median	2.741	1	38	.106
	Based on Median and with adjusted df	2.741	1	31.494	.108
	Based on trimmed mean	3.579	1	38	.066

Lampiran 9

Uji Hipotesis

Distribusi Frekuensi dan Presentase *Pretest* Kelas Kontrol

INTERVAL PREKONTROL					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	40-45	1	5.0	5.0	5.0
	46-51	2	10.0	10.0	15.0
	52-57	4	20.0	20.0	35.0
	58-63	7	35.0	35.0	70.0
	64-69	5	25.0	25.0	95.0
	70-75	1	5.0	5.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

Distribusi Frekuensi dan Presentase *Posttest* Kelas Kontrol

INTERVAL POSTKONTROL					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	56-61	2	10.0	10.0	10.0
	62-67	5	25.0	25.0	35.0
	68-73	3	15.0	15.0	50.0
	74-79	6	30.0	30.0	80.0
	80-85	2	10.0	10.0	90.0
	86-91	2	10.0	10.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

Distribusi Frekuensi dan Presentase *Pretest* Kelas Eksperimen

INTERVAL PREEKSPERIMEN

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	53-57	2	10.0	10.0	10.0
	58-62	4	20.0	20.0	30.0
	63-67	6	30.0	30.0	60.0
	73-77	6	30.0	30.0	90.0
	78-82	2	10.0	10.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

Distribusi Frekuensi dan Presentase *Posttest* Kelas Eksperimen

INTERVAL POSTEKSPERIMEN

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	60-65	1	5.0	5.0	5.0
	66-71	1	5.0	5.0	10.0
	72-77	6	30.0	30.0	40.0
	78-83	5	25.0	25.0	65.0
	84-89	5	25.0	25.0	90.0
	90-95	2	10.0	10.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

Lampiran 1.

Uji independent t test *Pretest Posttest* Kelas
Eksperimen

Independent Samples Test									
		Levene's Test for Equality of Variances					t-test for Equality of Means		
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference
niali	Equal variances assumed	.046	.831	2.493	38	.017	6.750	2.707	Lower 1.269 Upper 12.231
	Equal variances not assumed			2.493	37.998	.017	6.750	2.707	Lower 1.269 Upper 12.231

Lampiran 11

Aplikasi *Fun Easy Learning*



10.53



1

45G 88%



Kosakata



Jam enam sore.



Bahasa tak resmi



السادسة مساء.



10.53



1

4G LTE 88%



Kosakata



Jam berapa sekarang?



Bahasa tak resmi



كم الساعة؟



10.53



1

45% 88



Kosakata



Jam sepuluh lewat
sepuluh menit.



Bahasa tak resmi



العاشرة والنصف.



10.54



1

4G 88%



Kosakata



sekarang



Adverbia



الآن



10.53



1

4G 88%



Kosakata



Jam berapa sekarang?



Bahasa tak resmi



كم الساعة؟



10.54



1

45G 88



Kosakata



hari ini



10.54

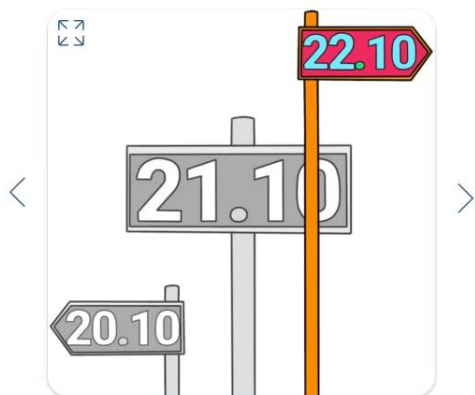


1

4G LTE 88%



Kosakata



besok



10.54

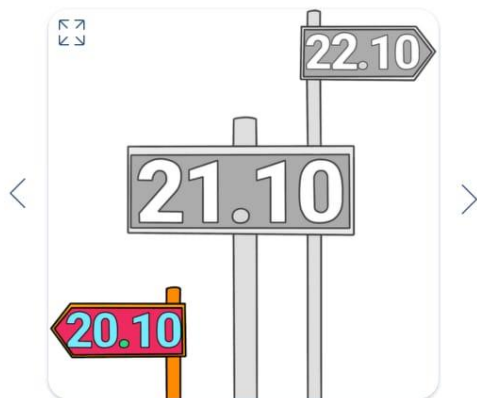


1

4G+ 88%



Kosakata



kemarin



10.54

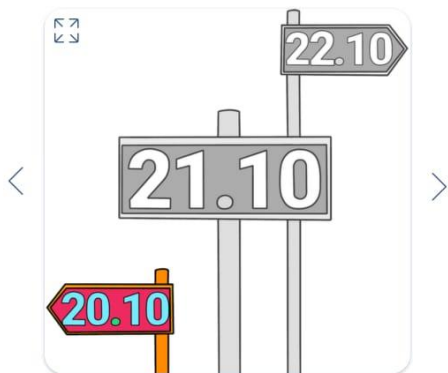


1

4G 88



Kosakata



kemarin



 Adverbia 

أمس









KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Prof. Dr. Hamka Km 2 (024) 7601295 Fax. 7615387 Semarang 50185
Website: <http://ftik.walisongo.ac.id>

Nomor : 2453/Un.10.3/K/DA.04.10/03/2025
Lamp : -
Hal : Izin Penelitian/Riset

12 Juni 2025

Kepada Yth.
Kepala MTs. NU Miftahul Ulum Kudus
di Kudus

Assalamu 'alaikum Wr. Wb.

Diberitahukan dengan hormat, dalam rangka memenuhi tugas akhir skripsi pada Mahasiswa SI Prodi Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang, bersama ini kami sampaikan bahwa mahasiswa di bawah ini:

Nama : Siti Zulsekhah
NIM : 2103026013
Semester : Genap VIII
Judul Skripsi : Efektifitas Aplikasi Game Android *Fun Easy Learning* terhadap Penguasaan Mufradat Siswa Kelas VIII MTs. NU Miftahul Ulum Kudus
Dosen Pembimbing : M. Aqil Luthfan, MA., M.Hum.

Untuk melaksanakan riset di MTs. NU Miftahul Ulum Kudus yang Bapak/Ibu pimpin. Sehubungan dengan hal tersebut mohon kiranya yang bersangkutan diberikan izin riset/penelitian dan dukungan data dengan tema/judul sebagaimana tersebut diatas pada tanggal 16 Juni 2025 - 16 Juli 2025. Demikian permohonan ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.



an.Dekan
Kang Tata Usaha

Siti Khotimah

Tembusan Yth.
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang



MADRASAH TSANAWIYAH NAHDLATUL ULAMA
MIFTAHUL ULUM KUDUS
Jl. Masjid At-Taqwa No. 795, Loram Kulon
Kec. Jati, Kab. Kudus 59344
Telepon (0291)441374

Surat Keterangan:

Nomor: B-107/MTs.11.19.02/TL00/15/6/25

Kepala Madrasah Tsanawiyah Nahdlatul Ulama Miftahul Ulum Kudus,
menerangkan dengan sesungguhnya bahwa

Nama : Siti Zulaekha
NIM : 2103026013
Program Studi/Fakultas : Pend. Bahasa Arab /FITK
Instansi : UIN Walisongo Semarang

Telah selesai melaksanakan penelitian di Mts NU Miftahul Ulum Kudus, Mulai tanggal 26 Mei
s/d 15 Juli 2025 dalam rangka mendapatkan data dan informasi untuk menyusun skripsi dengan
judul " Efektivitas Aplikasi Game Android Fun Easy Learning Terhadap Penguasaan Mufradat
Siswa Kelas VIII MTs. NU Miftahul Ulum Kudus".

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kepala
MADRASAH TSANAWIYAH NAHDLATUL ULAMA
MIFTAHUL ULUM KUDUS
2025
Siti Zulaekha, S.Ag.
NIP. -

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA INSTRUMEN PENELITIAN

Judul Penelitian : Efektifitas Aplikasi Game Android *Fun Easy Learning* terhadap Penguasaan Mufradat Siswa Kelas VIII MTs. NU Miftahul Ulum Kudus
Sasaran Penelitian : Siswa kelas VIII MTs NU Miftahul Ulum Kudus
Penulis : Siti Zulackhah
NIM : 2103026013
Validator : Rokhani M.Pd.I
NIP : 198605072020121004

Petunjuk Pengisian

- Lembar ini diisi oleh validator.
- Lembar ini dimaksudkan untuk validasi instrumen pengumpulan data, serta mengungkapkan komentar atau saran dari validator jika ada.
- Pemberian penilaian dengan memberikan tanda check list (V) pada kolom yang sesuai.
- Apabila ada komentar atau saran, mohon dituliskan pada lembar yang telah tersedia.
- Peloma penilaian sebagai berikut:
 Sangat Baik (SB) 4
 Baik (B) 3
 Cukup Baik (CB) 2
 Kurang (K) 1

Instrumen Pengumpulan Data

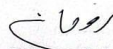
No	Kriteria penilaian	Skor				Saran
		1	2	3	4	
A. Kualitas Materi						
1.	Relevansi kosakata sesuai dengan tema			✓		
2.	Kejelasan instruksi penggunaan media			✓		
3.	Tingkat kesesuaian kosakata dengan tingkat kelas VIII	✓				
B. Desain Media						
1.	Tampilan desain menarik dan sesuai untuk siswa				✓	
2.	Penggunaan warna dan tata letak teks mudah dipahami				✓	
3.	Media dapat diakses dan dipahami dengan mudah				✓	
C. Efektivitas Media						
1.	Media meningkatkan minat belajar siswa				✓	

2.	Media membantu siswa menguasai kosakata dengan baik			✓	
3.	Media dapat digunakan secara mandiri oleh siswa.			✓	
Total					

Penilaian Umum Tes Hasil Belajar		A	B	C	D
Keterangan :					
A. Dapat digunakan tanpa revisi					
B. Dapat digunakan dengan revisi kecil					
C. Dapat digunakan dengan revisi besar					
D. Belum dapat digunakan					

Semarang, 11 Juni 2025

Validator


Rokhani M.Pd.I

POSTTEST DAN PRETEST PENGUASAAN MUFRODAT

Mata Pelajaran : Bahasa Arab

Tema : Jam (الساعة)

Nama :

Kelas :

Absen :

Berilah tanda silang (X) pada salah satu huruf a,b,c dan d dengan jawaban yang tepat.

1. " الساعة " dalam bahasa Arab artinya?

- a. Pagi
- b. Setengah
- c. Jam
- d. Menit

2. " دقيقة " dalam bahasa Arab artinya?

- a. Jam
- b. Menit
- c. Hari
- d. Detik

3. Berapa menit dalam 1 jam?

- a. ستون دقيقة
- b. أربعون دقيقة
- c. ثلاثون دقيقة
- d. خمسون دقيقة

4. Berapa jam dalam satu hari?

- a. أربع وعشرون ساعة
- b. ثمانية وعشرون ساعة

- c. ثلاثة وعشرون ساعة
- d. أربع عشر ساعة
5. "Jam berapa sekarang?", dalam bahasa Arab adalah
- كم الساعة الآن؟
 - من أين أنت؟
 - ما اسمك؟
 - الآن الساعة كم؟
6. "Saya pergi ke masjid pada pukul 06.30 sore" Terjemahan dengan bahasa Arab yang tepat adalah
- أذهب إلى المسجد في الساعة السادسة والنصف مساءً
 - أذهب إلى المسجد في الساعة السابعة والنصف مساءً
 - أذهب إلى المسجد في الساعة السادسة والنصف صباحًا
 - أذهب إلى المسجد في الساعة السابعة والنصف ليلاً
7. Pak Guru di kelas Pukul 06:00 pagi". Bahasa Arab yang tepat adalah
- الاستاذ في الفصل الساعة السادسة صباحًا
 - الاستاذ في الفترسة الساعة السادسة صباحًا
 - الاستاذ في المسجد الساعة السادسة صباحًا
 - الاستاذ في الحمام الساعة السادسة صباحًا
- 8.
- 
- كم الساعة الآن؟
- الساعة العاشرة و الرُّنُغ
 - الساعة العاشرة و النِّصْف
 - الساعة العاشرة إلا الرُّنُغ
 - الساعة العاشرة إلا النِّصْف
9. Pukul 05.20, jika terjemahkan dalam bahasa arab adalah

- a. الساعة الخامسة وثلاثين دقيقة
- b. الساعة الخامسة وعشرين دقيقة
- c. الساعة الخامسة وخمسة عشر دقيقة
- d. الساعة الخامسة وعشرون دقيقة

10. Apa arti dari "ونصف" dalam konteks jam?

- a. Kurang setengah
- b. Lebih seperempat
- c. Lebih setengah
- d. Kurang seperempat

11. Pukul 08.50, jika diterjemahkan dalam bahasa Arab adalah

- a. الساعة الثامنة إلى عشرين دقيقة
- b. الساعة الثامنة إلى خمس دقيقة
- c. الساعة الثامنة إلى عشر دقيقة
- d. الساعة الثامنة إلى عشرين دقيقة

12. Jam tangan dalam bahasa Arab adalah

- a. ساعة المنبه
- b. ساعة الحائط
- c. ساعة رقمية
- d. ساعة اليد

13. Pukul 13.00 siang, jika diterjemahkan kedalam bahasa Arab dengan benar adalah

- a. الساعة الواحدة مساء
- b. الساعة الواحدة ليلا
- c. الساعة الواحدة نهرا
- d. الساعة الواحدة صباحا

14. Pukul 01.00 malam, jika diterjemahkan ke dalam bahasa Arab yang benar adalah
- الساعة الواحدة مساء
 - الساعة الواحدة ليلا
 - الساعة الواحدة نهرا
 - الساعة الواحدة صباحا
15. Saya pulang dari sekolah pada jam 14.00 siang, kalimat yang bergaris bawah jika diterjemahkan ke dalam bahasa Arab yang tepat adalah
- الساعة الثانية ليلا
 - الساعة الثانية نهرا
 - الساعة الثانية عشرة نهرا
 - الساعة الثانية عشرة ليلا
16. أناذهب إلى المدرسة في الساعة المتوسطة والنصف صباحا, jika diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia adalah
- Saya pergi ke sekolah pada pukul setengah tujuh malam
 - Saya pergi ke sekolah pada pukul setengah tujuh pagi
 - Saya pulang dari sekolah pada pukul setengah tujuh malam
 - Saya pulang dari sekolah pada pukul setengah tujuh pagi
17. استيقظ من النوم في الساعة الخامسة صباحا, jika diterjemahkan dalam bahasa Indonesia adalah
- Saya bangun tidur pada jam lima pagi
 - Saya tidur pada jam lima sore
 - Saya bangun tidur pada jam lima sore
 - Saya tidur pada jam lima pagi
18. كم الساعة الآن؟ (pukul 15.00 sore)
- الساعة الثالثة صباحا
 - الساعة الثالثة مساء
 - الساعة الواحدة نهرا
 - الساعة الواحدة صباحا

أ. الهوية الشخصية

إسم : سيتي رليخة
رقم القيد : ٢١٠٣٠٢٦٠١٣ :
مكان والتاريخ الميلاد : قدوس, ٢٥ أغسطس ٢٠٠٣
العنوان : تومفاغ كرساك، جاتي، قدوس
الكلية / القسم : كلية علوم التربية والتدريس / قسم تعليم اللغة العربية
رقم الهاتف : ٠٨٥٧١١٣١٧٣٣٠ :
البريد الإلكتروني : sitzulaekhah.٢٥@gmail.com :

ب. السيرة التربوية

- (١) مدرسة الابتدائية الحكومية ١ غمبال كولون
- (٢) مدرسة سبيل المتقين المتوسطة قدوس
- (٣) مدرسة هاشم الاشعري الثانوية قدوس
- (٤) جامعة والي سونجو الإسلامية الحكومية سمارنج