تطبيق وسائل التعلم التفاعلي على اساس لعبة *Educandy* لترقية الإستعاب على المفردات لدى تلاميذ الصف الرابع في المدرسة الإبتدائية الإسلامية مشارق الأنوار ٧ لابوان راتو باندار لامبونج

ر سالة جامعية

مقدمة لتكملة الشروط للحصول على الدرجة الجا معية الأولى في

كلية التربية والتعلم

اعداد

مفتاح المعارف

رقم القيد : ٢٠١١٠٢٠١٣٩

قسم تعليم اللغة العربية

كلية التربية و التعليم

بجامعة رادين إنتان الإسلامية الحكومية لامبونج

١٤٤٥ هـ/ ٢٠٢٤ م

تطبيق وسائل التعلم التفاعلي على اساس لعبة *Educandy* لترقية الإستعاب على المفردات لدى تلاميذ الصف الرابع في المدرسة الإبتدائية الإسلامية مشارق الأنوار ٧ لابوان راتو باندار لامبونج

ر سالة جامعية

مقدمة لتكملة الشروط للحصول على الدرجة الجا معية الأولى في
كلية التربية والتعلم

اعداد

مفتاح المعارف

رقم القيد : ٢٠١١٠٢٠١٣٩

قسم تعليم اللغة العربية

المشرف الأول : الدكتور ذو الحنان, الماجستير

المشرف الثاني : دادي إراوان, الماجستير

كلية التربية و التعليم

بجامعة رادين إنتان الإسلامية الحكومية لامبونج

١٤٤٥ هـ/ ٢٠٢٤ م

ملخص

إن خلفية هذا البحث تستند إلى وجود نقص إستعاب المفردات لدى التلاميذ في الصف الرابع "ب" في مدرسة الإبتدائية الإسلامية مشارق الأنوار ٧ لابوان راتو باندار لامبونج. ويستند ذلك إلى نتائج الملاحظة التي أجريت، حيث لا يزال هناك نقص في الابتكارات في عملية التعلم، وأيضا نقص اهتمام المعلم بالتلاميذ المتأخرين، مما يؤثر على استعاب المفردات لدى التلاميذ. ولحل هذه المشكلة، يحاول الباحث تطبيق وسائل التعلم التفاعلي القائمة على لعبة *Educandy* التعليمية. وتتمثل المشكلة البحث في: " هل يمكن لتطبيق وسائل التعلم التفاعلي على أساس لعبة *Educandy* أن ترقية الإستعاب على المفردات لدي تلاميذ الصف الرابع في المدرسة الإبتدائية الإسلامية مشارق الأنوار ٧ لابوان راتو باندار لامبونج؟ و كيف يمكن ترقية الإستعاب على المفردات لدى تلاميذ باستخدام وسائل التعلم التفاعلي على أساس لعبة *Educandy* لدى تلاميذ الصف الرابع في المدرسة الإبتدائية الإسلامية مشارق الأنوار ٧ لابوان راتو باندار لامبونج؟ أما يهدف هذا البحث لمعرفة تأثير تطبيق وسائل التعلم التفاعلي بناء على لعبة *Educandy* في ترقية الإستعاب على المفردات لدى تلاميذ الصف الرابع في المدرسة الإبتدائية الإسلامية مشارق الأنوار ٧ لابوان راتو باندار لامبونج. بالإضافة إلى ذلك، تهدف هذه البحث أيضًا لمعرفة ترقية الإستعاب على المفردات لتلاميذ باستخدام وسائل التعلم التفاعلي على اساس لعبة *Educandy* لدى تلاميذ الصف الرابع في المدرسة الإبتدائية الإسلامية مشارق الأنوار ٧ لابوان راتو باندار لامبونج.

يستخدم هذا البحث طريقة البحث العملي داخل الفصل (PTK) باستخدام نموذج البحث الذي وضعه كيميس وماك تجارت. يتكون البحث من دورتين، حيث كل دورة تتألف من أربع مراحل وهي: التخطيط، و التطبيق، و الملاحظة، والانعكاس. تم إجراء هذا البحث في مدرسة الإبتدائية الإسلامية مشارق الأنوار ٧ لابوان راتو باندار لامبونج، وكانت موضوع البحث تلاميذ الصف الرابع بعددهم ٢٩ تلاميذ. تم جمع البيانات المستخدمة في هذا البحث من خلال الملاحظة، و المقابلة، و الاختبار،

والوثائق. تم إجراء تحليل البحث كميًا من خلال مقارنة نتائج الاختبارات التي أعطيت للتلاميذ في كل دورة.

أظهرت نتائج البحث إلى أن الجهود المبذولة لتحسين استعاب المفردات للتلاميذ قد نجحت. يُثبت ذلك من خلال النتائج قبل التدخل، حيث كان عدد التلاميذ ٢٩، وكانت نسبة التلاميذ الذين اكتملت دراستهم ٨ تلاميذ فقط (٢٨%) وكان عدد التلاميذ الذين لم يكتملوا دراستهم ٢١ طالبا (٧٢%). في الدورة الأولى، حدث ارتفاع حيث بلغ عدد التلاميذ الذين اكتملت دراستهم ١٦ تلاميذ (٥٥%) وعدد التلاميذ الذين لم يكتملوا دراستهم ١٣ تلاميذ (٤٥%). في الدورة الثانية، حدث ارتفاع كبير حيث بلغ عدد التلاميذ ٢٩ تلاميذ، وكان عدد التلاميذ الذين اكتملت دراستهم ٢٤ تلاميذ (٨٣%) وكان عدد التلاميذ الذين لم يكتملوا دراستهم ٥ تلاميذ (١٧%). وبالتالي، حدث ارتفاع بنسبة ٥٥% من خلال تطبيق وسيلة تعليمية بواسطة لعبة *Educandy*. بناءً على نتائج البحث وتحليل البيانات، يُمكن استنتاج أن تطبيق وسائل التعلم التفاعلي المعتمدة على لعبة *Educandy* يمكن أن يعزز استعاب المفردات لدى تلاميذ الصف الرابع بمدرسة الإبتدائية الإسلامية مشارق الأنوار ٧ لابوان راتو باندار لامبونج.

الكلمات المفتاحية: وسائل التعلم التفاعلي، لعبة *Educandy* ، ترقية الإستعاب على المفردات.

إقرار

إقرأنا الموقعة أدناه

الاسم : مفتاح المعارف

رقم القيد : ٢٠١١٠٢٠١٣٩

قسم : تعليم اللغة العربية

كلية : التربية والتعليم

أعلن عن رسالة البحث التي تحمل عنوان " **تطبيق وسائل التعلم التفاعلي على اساس لعبة *Educandy* لترقية الإستعاب على المفردات لدى تلاميذ الصف الرابع في المدرسة الإبتدائية الإسلامية مشارق الأنوار ٧ لابوان راتو باندار لامبونج**" إنه بالفعل نتاج الجهدي الشخصي و العمل الفردي, وليس نسخامطابقالأعمل الاخرين إلا في الأقسام التي تم الرجوع إليها وذكرها في حاشية الصفحة أو قائمة المراجع. إذا ثبت في وقت لاحق وجود أي تحريف في هذا العمل، فإن المسؤولية تقع بالكامل على الباحث.

وبهذاأكتب هذه الرسالة لتكون مفهومة ومقبولة

باندار لامبونج, مايو ٢٠٢٤

الباحث

مفتاح المعارف

رقم القيد: ٢٠١١٠٢٠١٣٩

وزارة الشؤون الدينية
كلية التربية والتعليم بجامعة رادين إنتان الإسلامية الحكومية لامبونج
العنوان : شارع لتكول اندرو سوراتمين سوكارامي بندار لامبونج، رقم الهاتف : (٠٧٢١) ٧٠٣٢٦٠

موافقة اللجنة الإشرافية

موضوع البحث : تطبيق وسائل التعلم التفاعلي على اساس لعبة *Educandy* لترقية الإستعاب على المفردات لدى تلاميذ الصف الرابع في المدرسة الإبتدائية الإسلامية مشارق الأنوار ٧ لابوان راتو باندار لامبونج

إسم الباحث : مفتاح المعارف

رقم القيد : ٢٠١١٠٢٠١٣٩

القسم : قسم تعليم اللغة العربية

الكلية : كلّيّة التّربية والتعليم بجامعة رادين انتان الإسلاميّة الحكوميّة لامبونج

أنه قد قام المشرف بالتغيرات حسب الضرورة وتصحيحة بحيث أنه مؤهلة للمناقشة في قسم تعليم اللغة العربية بكلّيّة التّربية والتعليم بجامعة رادين أينتان الإسلامية الحكومية لامبونج

المشرف الأول	المشرف الثاني
الدكتور ذوالحنان، الماجستير	دادي إراوان، الماجستير
الرقم الوظيفي: ١٩٦٧٠٩٢٤١٩٩٦٠٣١٠٠١	الرقم الوظيفي: ٢٠٢١١٢٠١١٩٩٣٠١٠١٠٠٧

رئيس قسم تعليم اللغة العربية

الدكتور ذوالحنان، الماجستير

الرقم الوظيفي: ١٩٦٧٠٩٢٤١٩٩٦٠٣١٠٠١

وزارة الشؤون الدينية
كلية التربية والتعليم بجامعة رادين إنتان الإسلامية الحكومية لامبونج
العنوان : شارع لتكول اندرو سوراتمين سوكارامي بندار لامبونج، رقم الهاتف : (٠٧٢١) ٧٠٣٢٦٠

تصديق لجنة المناقشة

تمت المناقشة على الرسالة العلمية بالموضوع: **تطبيق وسائل التعلم التفاعلي على اساس لعبة *Educandy* لترقية الإستعاب على المفردات لدى تلاميذ الصف الرابع في المدرسة الإبتدائية الإسلامية مشارق الأنوار ٧ لابوان راتو باندار لامبونج**، التي كتبها الطالب: **مفتاح المعارف**، رقم القيد **٢٠١١٠٢٠١٣٩** بقسم تعليم اللغة العربية قد ناقشتها لجنة المناقشة بكلية التربية والتعليم بجامعة رادين إنتان الإسلامية الحكومية لامبونج، يوم الإثنين في التاريخ ١ يوليو ٢٠٢٤ م.

اسم الباحث : مفتاح المعارف
رقم القيد : ٢٠١١٠٢٠١٣٩
القسم : قسم تعليم اللغة العربية
الكلية : كلية التربية والتعليم بجامعة رادين إنتان الإسلامية الحكومية لامبونج

لجنة المناقشة

رئيس المناقشة : الأستاذ الحاج الدكتور سلطان شهريل، الماجستير (.....)
السكريتيرة : رابية نور، الماجستيرة (.....)
المناقش الأول : الدكتور الحاج فخر الغازي، الماجستير (.....)
المناقش الثاني : الدكتور ذوالحنان، الماجستير (.....)
المناقش الثالث : دادي إراوان، الماجستير (.....)

عميدة كلية التربية والتعليم

الأستاذة الدكتورة الحاجة شرفا ديانتي، الماجستيرة
الرقم الوظيفي: ١٩٦٧١١٢٠٠٠٣٢٠٠٢

شعار

لَا يُكَلِّفُ اللّٰهُ نَفْسًا اِلَّا وُسْعَهَاۗ

Allah tidak membebani seseorang, kecuali menurut kesanggupannya.
(Q.s Al-Baqarah:286)

اهداء

بفضل الله سبحانه وتعالى ونعمته وتوفيقه وهدايته، قد منّ على الباحث بالصبر والصحة والقوة الظاهرة والباطنية، ومن أعماق قلبه يهدي الكاتب هذه الرسالة إلى:

١. والدي، الأب عبد العزيز والأم باركة اللذان رعيا واهتما وأوجدا وأكبرا بهما بكل حب وتضحية لافتة، دائمًا يدعمان ويصليان من أجل نجاح ابنهما.
٢. إلى أخي الحبيب لفيفة الرحمة و علي ملتزم، نسأل الله دوما أن يحفظكما وييسر لكما الأمور ويمنحكما العلم النافع.
٣. العائلة الكبيرة التي تدعم وتشجع دائما.
٤. المعلمون في روضة الأطفال الهداية سنجاي باداك، مدرسة الابتدائية الحكومية ٠٤ ميسوجي، ومدرسة ثانوية الهداية سنجاي باداك ميسوجي، ومدرسة العالية الإسلامية العقيدة كوتا باندان.
٥. أساتذ تعليم اللغة العربية في جامعة رادين إنتان الإسلامية الحكومية لامبونج.
٦. لأصدقائي في قسم تعلم اللغة العربية "٢٠٢٠" في الصف ج، الذين دائماً يقدمون الدعم والتحفيز لإتمام هذه الرسالة.
٧. جامعة الإسلامية الرضوية رادين إنتان لامبونج التي أفتخر دائمًا بها والتي كانت شاهدًا على تلقي العلم.

باندار لامبونج, مايو ٢٠٢٤

الباحث

مفتاح المعارف

رقم القيد: ٢٠١١٠٢٠١٣٩

ترجمة الباحث

اسم الباحث مفتاح المعارف، ولد في ميسوجي ٢٦ سبتمبر ١٩٩٩. الباحث هو الإبن الأكبر من بين ثلاثة إخوة ، وهو ابن السيد عبد العزيز والسيدة باروكة. إليك سجل حياته الدراسية الذي أكمله:

١. تخرج روضة أطفال الهداية سونجاي باداك، في منطقة ميسوجي، مقاطعة ميسوجي، في عام ٢٠٠٦.
٢. تخرج المدرسة الابتدائية الحكومية رقم ٠٤ سونجاي باداك، في منطقة ميسوجي، مقاطعة ميسوجي، في عام ٢٠١١.
٣. تخرج المدرسة المتوسطة الإسلامية الهداية سونجاي باداك، في منطقة ميسوجي، مقاطعة ميسوجي، في عام ٢٠١٤.
٤. تخرج المدرسة الثانوية الإسلامية العقيدة كوتاباندان، في منطقة ليمبوينج، في مقاطعة أوغان كوميرينج إلير، سومطرة الجنوبية، في عام ٢٠١٨.
٥. في عام ٢٠٢٠، تابع الباحث دراسته في الجامعة الإسلامية رادين إنتان الإسلامية الحكومية لامبونج، كلية التربية وتعليم، قسم تعليم اللغة العربية. في نفس العام، انضم الباحث إلى حركة Gerakan Ayo Kuliah Lampung

باندار لامبونج, مايو ٢٠٢٤
الباحث

مفتاح المعارف
رقم القيد: ٢٠١١٠٢٠١٣٩

كلمة شكر وتقدير

الحمد لله الذي من علينا بنعمه وفضله، وبفضله تمكن الباحث من إتمام مشروع البحث الختامي بعنوان "تطبيق وسائل التعلم التفاعلي تعتمد على لعبة *Educandy* لترقية الإستعاب القواعد لتلاميذ الصف الرابع في مدرسة ابتدائية مشارق الأنور ٧ في لابوان راتو باندار لامبونج".

الصلاة والسلام دائما وأبدا على سيدنا محمد صلى الله عليه وسلم، الذي قاد وهدى البشرية من الجاهلية إلى الإسلام، والذي سننتظر شفاعته إلى يوم القيامة.

ويرغب الباحث في توجيه أكبر الشكر إلى جميع الأطراف التي وافقت على تقديم المساعدة والدعم والتسهيل لإتمام هذا العمل النهائي، وخاصة نود أن نعبر عن شكرنا للأشخاص التالية:

١. الأستاذ الدكتور وان جمال الدّين، الماجستير، بصفته مدير جامعة رادين إينتان الإسلاميّة الحكوميّة لامبونج.
٢. الأستاذة الدكتورة نيرفا ديانا، الماجستيرة، عميد كلية التربية والتعليم في جامعة رادين إنتان الإسلامية الحكومية لامبونج.
٣. الدكتور ذو الحنان، الماجستير، في منصب رئيس قسم تعليم اللغة العربية في جامعة رادين إنتان الإسلامية الحكومية لامبونج.
٤. الدكتور ذو الحنان، الماجستير، بوصفه المشرف الأول الذي قدم الكثير من المشورات والمقترحات للباحث لإتمام هذه الرسالة.
٥. السيد دادي إراوان، الماجستير، بوصفه المشرف الثاني الذي قدم الكثير من المشورات والمقترحات للباحث لإتمام هذه الرسالة.
٦. المحاضرون في كلية التربية والتعليم في جامعة رادين إنتان الإسلامية الحكومية لامبونج الذين قدموا من المعرفة للباحث، وخاصة المحاضرون قسم تعليم اللغة العربية.
٧. السيدة حسيحة بنت علي، حاصلة على بكالوريوس الدراسات الإسلامية، بوصفها مديرة المدرسة الابتدائية مشاريق الأنوار ٧ لابوان راتو باندار لامبونج.

٨. السيدة حياة النيساء، حاصلة على بكالوريوس الدراسات الإسلامية، بوصفها نائبة المديرة للمناهج في المدرسة الابتدائية الإسلامية مشاريق الأنوار ٧ لابوان راتو باندار لامبونج.

٩. السيد سوهيندرا، حاصل على بكالوريوس تربية، بوصفه مدرس اللغة العربية والتلاميذ في المدرسة الابتدائية مشاريق الأنوار ٧ لابوان راتو باندار لامبونج الذين ساهموا في هذه البحث.

١٠. أبي و أمي و إخوتي الاثنين، بالإضافة إلى العائلة الكبيرة التي تقدم دومًا الدعاء والبركة والمحبة والدعم المادي والإرشاد الذي يدعم البحث دائمًا في إكمال هذه المهمة النهائية.

١١. الأصدقاء Gerakan Ayo Kuliah Lampung الذين يوفرون الدافع والروح بحيث يمكن للباحث أن يستمر في التعليم الجامعي.

١٢. الشخص الذين وافقوا على مرافقتي خلال عملية كتابتي هذه الرسالة بعد نهاية الندوة العلمية حتى انتهاء الرسالة.

١٣. الأصدقاء في قسم تعليم اللّغة العربيّة من مرحلة ٢٠٢٠، خاصة الصف ج الذين ساعدوا وشجعوا الباحث حتى اكتمال هذه الرسالة.

كلمات الشكر الخالصة هي الوسيلة الوحيدة التي يمكن للباحث من خلالها التعبير عن امتنانه الكبير، عسى أن يكون الدعاء والمساعدة التي تلقيتها بمثابة سجل أعمال صالحة أمام الله تعالى. يدرك الباحث تمامًا أن هناك العديد من الأخطاء والنقائص في نتائج هذه الرسالة العلمية. لذا، يأمل الباحث بكل تواضع في استقبال الانتقادات والمقترحات البناءة من أجل تحسين هذه الرسالة، ولرفع جودتها واحترافيتها ونزاهتها في مجال التعليم.

باندار لامبونج, مايو ٢٠٢٤

الباحث

مفتاح المعارف

رقم القيد: ٢٠١١٠٢٠١٣٩

محتويات البحث

ملخص ..... **ب**

موافقة ..... **د**

تصديق..... **هـ**

إقرار ..... **و**

شعار..... **ز**

اهداء ..... **ح**

ترجمة الباحث..... **ط**

كلمة شكر وتقدير ..... **ي**

محتويات البحث..... **ل**

قائمة الجدوال ..... **س**

قائمة الصورة..... **ع**

قائمة الملاحق ..... **ف**

الباب الأول مقدمة **١**

أ. توضيح البحث ١

ب. خلفية البحث ٣

ج. تحديد المجال البحث وتركيزه ١٠

د. حدود البحث ١٠

هـ. صياغة المشكلة ١٠

و. أهدف البحث..... ١١

ز. فوائد البحث ١١

ح. الدراسة السابقة..... ١٣

ط. تنظيم الكتابة ١٥

الباب الثاني الإطار النظري ١٧
أ. النظرية المستخدمة..... ١٧
ب.نموذج العمل..... ٢١
ج. افتراضات العمل ٢٢
الباب الثالث منهج البحث ٢٩
أ. مكان البحث وزمانه ٢٩
ب.طريقة دورة البحث وتصميمها..... ٢٩
ج. الموضوعات البحثية..... ٣٣
د. دور وموقف البحث..... ٣٣
هـ. مراحل تدخل العمل..... ٣٤
و. النتائج المتوقعة لتدخل العمل ٣٤
ز. أدات جمع البيانات..... ٣٥
ح. تقنية جمع البيانات ٣٧
ط. صحة البيانات..... ٣٩
ي. تحليل البيانات وتفسيرها ٤٠
ك. تطوير تخطيط العمل..... ٤١
الباب الرابع نتائج البحث والمناقشة..... ٤٣
أ. الملف الشخصي المدرسة ابتدائية مشارق الأنوار ٧ في لابوان راتو..... ٤٣
ب.وصف نتائج البحث ٤٧
ج. تحليل البيانات ٧٦
د. المناقشة ٨٣
هـ. البحث الجديد..... ٨٨

الباب الخامس الإختتام..... ٨٩
أ. الإستنتاج..... ٨٩
ب.الإقتراحات ٨٩
المراجع..... ٩١
الملا حق ٩٧

قائمة الجدوال

جدول ١. ١نتائج اختبار استعاب المفردات لتلاميذ الصف الرابع بمدرسة مشاريق الأنوار الإبتدائية الإسلامية ٧ لابوان راتو باندار لامبونج ٨
الجدول ٣. ١ شبكة أداة ٣٦
الجدول ٣. ٢ مؤشر تقييم تلاميذ الصف في مدرسة الإبتدائية الإسلامية مشارق الأنوار ٧ لابوان راتو باندار لامبونج..... ٣٧
الجدول ٤. ١ عدد المدرسين والموظفين في مدرسة إبتدائية مشارق الأنوار ٧ لابوان راتو ٤٤
الجدول ٤. ٢ أسماء المعلمين والموظفين في مدرسة ابتدائية مشارق الأنوار ٧ لابوان راتو ٤٤
الجدول ٤. ٣ بيانات عدد التلاميذ ٤٦
الجدول ٤. ٤ وسائل وتسهيلات ٤٧
الجدول ٤. ٥ قيم اختبار التلاميذ الأولية ٤٩
الجدول ٤. ٦ ورقة مراقبة أنشطة التلاميذ في الدورة الأولى ٥٧
الجدول ٤. ٧ نسبة نشاط تعلم التلاميذ..... ٥٩
الجدول ٤. ٨ درجات اختبار نهاية الدورة الأولى..... ٦٠
الجدول ٤. ٩ ورقة ملاحظة أنشطة التلاميذ في الدورة الثانية..... ٦٩
الجدول ٤. ١٠ نسبة أنشطة تعلم التلاميذ في الدورة الثانية ٧١
الجدول ٤. ١١ درجات الاختبار النهائي في الدورة الثانية ٧٣
الجدول ٤. ١٢ نتائج الاختبار التمهيدي للتلاميذ..... ٧٧
الجدول ٤. ١٣ نتائج اختبار الدورة الأولى..... ٧٩
الجدول ٤. ١٤ نتائج الدورة الثانية..... ٨١
الجدول ٤. ١٥ ملخص نتائج اختبار استعاب مفردات تلاميذ الصف الرابع ب بمدرسة مشارق الأنوار ٧ لابوان راتو باندار لامبونج..... ٨٤
الجدول ٤. ١٦ ملخص النسبة المئوية لنتائج اختبار التلاميذ قبل الدورة، الدورة الأولى والدورة الثانية ٨٦

قائمة الصورة

الصورة ٢. ١اللعبة في *Educandy* ١٩
الصورة ٢. ٢ *Quiz Questions*..... ٢٠
الصورة ٢. ٣ *Matching pairs*..... ٢١
الصورة ٢. ٤ عملية إنتاج لعبة *Quiz Questions*..... ٢٣
الصورة ٢. ٥ عملية إنتاج لعبة *Matching Pairs*..... ٢٣
الصورة ٣. ١ من دورة البحث العملي لنموذج كيميس وماك تاجارت..... ٣١
الصورة ٣. ٢ تحليل البيانات..... ٤١
الصورة ٤. ١ الرسم البياني لنسبة أنشطة التلاميذ في الدورة الأولى..... ٦٠
الصورة ٤. ٢ رسم بياني لنتائج استعاب مفردات التلاميذ في الدورة الأولى ٦٣
الصورة ٤. ٣ رسم بياني لنسبة أنشطة التلاميذ في الدورة الثانية ٧٣
الصورة ٤. ٤ رسم بياني لاستعاب مفردات التلاميذ في الدورة الثانية ٧٥
الصورة ٤. ٥ رسم بياني لنسبة استعاب المفردات لدى التلاميذ ٨٧

قائمة الملاحق

١. رسالة البحث
٢. رد البحث الأولي
٣. رسالة الرد على البحث
٤. تطبيق خطة التعليم
٥. موضوع الاختبار
٦. تحقق من خطة تطبيق التعلم من قبل أعضاء هيئة التدريس
٧. تحقق الوسائل من قبل الأساتذة
٨. تحقق الأسئلة من قبل الأساتذة
٩. تحقق من خطة تطبيق التعليم من قبل المعلم
١٠. تحقق الوسائل من قِبل المعلم
١١. تحقق الأسئلة من قبل المعلم
١٢. وثائق النشاط

الباب الأول

مقدمة

أ. توضيح البحث

كخطوة أولى لفهم عنوان هذه الرسالة ولتجنب السوء فهم، يحتاج المؤلف إلى شرح بعض الكلمات التي تشكل عنوان هذه الرسالة. عنوان البحث المشار إليه هو " تطبيق وسائل التعلم التفاعلي على اساس لعبة *Educandy* لترقية الإستعاب على المفردات لدى تلاميذ الصف الرابع في المدرسة الإبتدائية الإسلامية مشارق الأنوار ٧ لابوان راتو باندار لامبونج". لترقية الفهم لهذا العنوان، سيقوم الباحث أولاً بشرح موجز للمصطلحات الموجودة في هذا العنوان. وسيكون الشرح كالتالي:

١. تطبيق

التطبيق في قاموس اللغة الإندونيسية الكبير يعني القيام بتطبيق أو التطبيق. أما النظرية التي قدمها أوسمان فتعني أنها نشاط أو تدبير أو عمل أو وجود آلية معينة لنظام أو نشاط مخطط له، وذلك لتحقيق هدف معين.
يمكن القول إن مفهوم التطبيق الذي تم تقديمه أعلاه هو أن التطبيق هو نشاط مخطط له يتم تطبيقه بجد وجدية وفقا لمعايير معينة لتحقيق أهداف النشاط. لذلك، فإن التطبيق لا يقف على حدة بل يتأثر بالكائن التالي.[١]

٢. وسائط التعلم التفاعلي

تأتي كلمة "وسائط" من الكلمة اللاتينية "ميديوس" *(medius)* والتي تعني "وسيط" أو "وسيلة." تعمل الوسائل كوسيط ينقل الرسائل من المرسل إلى المستقبل. بشكل عام، وفقا لجيرلاخ وإيرلي، الوسائل هي الأشخاص، أو المواد، أو الأحداث التي تخلق بيئة تمكّن التلاميذ من اكتساب المعرفة، والمهارات، والاتجاهات. وسائط التعلم التفاعلي تعرف عادةً في عمليات التعلم على أنها

[1] Nurdin Usman, *Konteks Implementasi Berbasis Kurikulum,* (Jakarta: Grasindo, 2002), 6.

الأدوات المستخدمة لالتقاط ومعالجة وترتيب البيانات.[٢] في حين يشير التفاعلي وفق قاموس اللغة الإندونيسية الكبير يعنيهو يتفاعل مع أفعال متبادلة بين علاقات نشطة.

لذلك، الوسائل التعليمية التفاعلي هي طريقة تعليمية يمكن للمعلم استخدامها من خلال إشراك دور التلاميذ أثناء العملية التعليمية. يمكن للتلاميذ اللعبة دورًا نشطًا في التعلم مثل تقديم ردود فعل على المواد التي يقدمها المعلم.

٣. لعبة *Educandy*

لعبة *Educandy* هي واحدة من ألعاب التعليم التي يمكن للمدرسين برمجتها بشكل منظم عبر موقع الويب. يوجد في تطبيق هذا بعض نماذج الألعاب التي لا تقل جاذبية ليتسنى لأي شخص، بما في ذلك التلاميذ، للعبةها. يمكن استخدام *Educandy* لإنشاء ألعاب تعليمية ممتعة.[٣]

٤. مفردات

المفردات هي مجموعة الكلمات أو كنز الكلمات المعروفة من قبل فرد أو جماعة أخرى، أو تكون جزءًا من لغة معينة. المفردات هي كنز الكلمات الذي يعرفه ويمتلكه مجموعة من الناس أو الأعراق في اللغة العربية. حسب علي الخولي، المفردات هي وحدات لغوية تقف بمفردها، وفي بعض الأحيان تكون الكلمة كلمة أساسية أو كلمة مشتقة. بالإضافة إلى ذلك، تتمتع الكلمة بشكل ومعنى ووظيفة خاصة بها.[٤]

---

[2] Septy Nur Fadhillah, *Media Pembelajaran,* (Sukabumi, Jawa Barat: Jejak, 2021), 8.

[3] Maziyatul Ulya, "Penggunaan Educandy Dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia," Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indones*ia*, 10 no. 1 (2021): 55. https://doi.org/10.31000/lgrm.v10i1.4089.

[4] Muhammad Ali al-Khuli, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab,* (Yogyakarta: Basan Publishing, 2010), 79.

٥. مدرسة ابتدائية مشارق الأنوار ٧ لابوان راتو

إنها مؤسسة تعليمية لمدرسة ابتدائية تتبع مؤسسة هداية الإخوان في منطقة لابوان راتو في مدينة باندار لامبونج. في هذه البحث، سأقوم بدراسة تلاميذ الصف الرابع بمدرسة ابتدائية مشارق الأنوار ٧ في لابوان راتو بمدينة باندار لامبونج.

ب. خلفية البحث

التعلم هو نشاط يؤدي إلى تغيير سلوك جديد في الفرد بشكل قابلية. في عالم التعليم، فإن عملية التعلم في الحقيقة تمثل تفاعل بين المعلم والطالب.[٥] التعلم، وفقا لسيفول ساجالا، هو نشاط فردي يهدف إلى اكتساب المعرفة والسلوك والمهارات من خلال معالجة مصادر التعلم. صاغ جيمس أو. ويتاكر التعلم على أنه عملية يتم فيها إثارة السلوك أو تغييره من خلال التدريب أو التجربة.[٦] وفقا لCronbach ، يعتقد أن التعلم هو نشاط يتجلى في تغيير السلوك نتيجة للتجربة. ويقول Howard L. Kingskey أن التعلم هو عملية يتم فيها تحفيز أو تغيير السلوك (بمعنى شامل) من خلال الممارسة أو التدريب.[٧] ومع ذلك، وفقا للحقائق الموجودة في الميدان، لا يزال المتعلمون غير جاهزين بعد لتحقيق أهداف التعلم تلك.

اللغة العربية هي واحدة من اللغات التي يتم التعليم بها في المدارس الإندونيسية، خاصة في المدارس الدينية. اللغة العربية هي لغة الكتاب المقدس ودليل الدين للمسلمين في جميع أنحاء العالم، وبالطبع فهي اللغة التي لها أهمية كبيرة لمئات الملايين من المسلمين في العالم، سواء كانوا من أصل عربي أو لا. هذا هو السبب في أنه يجب

[5] Shilphy A. Octavia, *Model-Model Pembelajaran*, (Sleman: Deepublish, 2020), 6.

[6] Asmidir Ilyas, Sisca Folastri, Solihatun, *Diagnosis Kesulitan Belajar dan Pembelajaran remedial,* (Semarang: Jurusan Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang, 2017), 24.

[7] Afi Parnawi, *Psikologi Belajar*, (Yogyakarta: Deepublish, 2019), 1.

علينا تعلم اللغة العربية. فقد تم ذكر تميز اللغة العربية في القرآن الكريم في سورة يوسف الآية ٢.

اِنَّآ اَنْزَلْنٰهُ قُرْاٰنًا عَرَبِيًّا لَّعَلَّكُمْ تَعْقِلُوْنَ

في تعلم اللغة العربية، هناك أربع مهارات يجب استعابها وهي مهارة الاستماع، ومهارة الكلام، ومهارة القراءة، ومهارة الكتابة.[٨] لتحسين هذه المهارات الأربع، يجب على التلاميذ الاستمرار في توسيع مفرداتهم. المفردات هي الأساس الذي يجب على التلاميذ أن يتقنوه عند دراسة اللغة العربية، لأن كلما زادت المفردات التي يمتلكها الشخص، زادت سهولة فهم حديث الآخرين أو كتابتهم وبالتالي زادت سهولة الشخص في التفاعل والتعبير عن أفكاره ومفاهيمه سواء كان ذلك باللغة الشفهية أو الكتابية. يعد المفردات أحد العناصر الثلاثة الهامة للغة يجب استعابها، تُستخدم المفردات هذه في اللغة الشفوية والكتابية، وتعتبر أداة لتطوير قدرات الشخص في اللغة العربية.[٩]

حسب علي الخلي، تعتبر المفردات وحدات لغوية تقف بمفردها، وفي بعض الأحيان تكون الكلمة هي الكلمة الأساسية أو الكلمة المشتقة. بالإضافة إلى ذلك، تتمتع الكلمة بشكل، ومعنى، ووظيفة خاصة بها.[١٠] وحسب تاريجان، تعتمد جودة مهارة اللغة لدى الشخص على كمية وجودة المفردات التي يملكها. كلما زادت ثراء المفردات التي يمتلكها الشخص، زادت احتمالية مهارته في التحدث باللغة أيضًا. وهذا يعني أن استعاب المفردات يحدد جودة لغة الشخص.[١١] بدون امتلاك مفردات كافية، فإنه من الصعب بمكان على الشخص إجراء تفاعل جيد. ومع ذلك، لا تزال هناك مشكلات في تعلم المفردات في المدارس، منها انخفاض تحقيق معايير النجاح الحد الأدنى في المدرسة.

---

[8] Muhammad Hadi Masruri, *Al-Hujum Majallat 'Arabiyyah 'Amaliyyah li al-Tsaqafah al-Islamiyyah,* (Malang: Jami'ah Islamiyyah Malang, 2006), 2.

[9] Syaiful Mustafa, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif,* (Malang: UIN Maliki Press, 2017), 59.

[10] Muhammad Ali al-Khuli, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab,* 79.

[11] Henry Guntur Tarigan, *Pengajaran Kosakata,* (Bandung : Angkasa, 2011), 2.

في تعلم اللغة العربية في المدرسة، يُعتبر ضرورياً استخدام وسائل تعليمية يمكن استخدامها لترقية الإستعاب على المفردات. ستكون وسائل التعلم فعالة عند استخدامها بشكل صحيح، أي يجب أن تكون متناسبة مع المواد الدراسية المساندة.[١٢] فيما يتعلق بالتعلم، تكون وجود وسائل تعليمية أمرًا اختياريًا للمعلمين والتلاميذ خلال عملية التعلم. بالواقع، يُستخدم وسائل التعلم لمساعدة المعلمين في تقديم مواد الدرس للتلاميذ. فالوسائل ليست فقط تستخدم لتوصيل التعليم بشكل شامل، بل يمكن أيضًا استخدامها لتقديم أجزاء معينة من النشاط التعليمي، مع إعطاء تعزيز وتحفيز.[١٣]

وفقا لعمر حمليك، فإن مفهوم الوسائل الإعلامية هو تقنية يتم استخدامها في العملية التعليمية من أجل تسهيل التواصل بين المعلم والتلاميذ في المدرسة. بينما يعرّف يوسف هادي ميارسو الوسائل كأداة وسيطة للرسالة التي يقدمها الشخص المصدر أو المذيع للشخص المستهدف أو الشخص المستقبل للرسالة، حيث تكون المادة المقدمة رسالة تعليمية والهدف المراد تحقيقه هو عملية التعلم. من خلال عرض الخبراء يمكن استنتاج أن وسائل التعلم هي أداة مادية أو غير مادية تُستخدم عن قصد كوسيط بين المعلم والطالب لتمكينهم من العثور على أساليب تعليمية أكثر فاعلية، وليتمكن التلاميذ من استيعاب المواد التعليمية بشكل أسرع و لتحفيزهم على الاهتمام و الاستمرار في التعلم.[١٤]

من تعريف ذلك يمكن استنتاج أن وسائل التعلم هي أدوات تساعد المعلم في العملية التعليمية والتي تُستخدم لتسهيل نقل المعلومات إلى التلاميذ أثناء العملية التعليمية في الفصل. عند التواصل، نستخدم الوسائل كوسيلة لنقل المعلومات، وهكذا هو الحال في مجال التعليم. من خلال استخدام وسائل التعلم في التدريس، يمكن

---

[12] Sri Muryaningsih, "Media Pembelajaran Berbahan Loose Part Dalam Pembelajaran Eksak Di Mi Kedungwuluh Lor", *Khazanah Pendidikan* 15 no. 1 (2021): 84. https://doi.org/10.30595/jkp.v15i1.10360.

[13] Olivia Feby Mon Harahap, *Media Pembelajaran*, (Sumatera Barat: Azka Pustaka, 2022), 33.

[14] Andri Kurniawan, dkk., *Media Pembelajaran Berbasis ICT MI/SD,* (Sumatera Barat: Get Press Indonesia, 2022), 4.

للمعلم تحقيق كفاءة أكبر في نقل محتوى التعليم وتوفير الوقت. لذلك، من المتوقع أن يكون المعلمون قادرين على تقديم المواد التعليمية بكفاءة في الفصول الدراسية بشكل سريع ولكن يزودون بكم كبير من المعلومات. ويمكن أن تكون استخدام وسائل التعلم الحديثة حلاً أيضًا لتجنب الملل أثناء تعلم اللغة الأجنبية، بما فيها اللغة العربية.

وبالتالي ، من أجل تحقيق عملية تعلم المفردات بشكل فعال ، يلزم بالطبع وجود وسائط تدعم مادة التعليم. وبذلك ، ستصبح عملية تعلم المفردات أكثر فعالية ومتعة للمتعلمين. أحد البدائل من وسائط التعلم التي يمكن استخدامها في هذا النوع من التعليم هو استخدام الألعاب المبنية على موقع *"Educandy"* . استخدام الألعاب المبنية على موقع "*Educandy*" يمكن أن يكون وسيلة لنقل المادة بطريقة أسهل لفهمها وتفسيرها. استخدام لعبة *Educandy* يمكن تعلمه بسهولة ويشجع التلاميذ على المشاركة بنشاط مما يجعل عملية التعلم أكثر متعة. يُعتبر استخدام *Educandy* أكثر فعالية في توجيه فهم التلاميذ من خلال مجموعة واسعة من تمارين الأسئلة.١٥ يمكن استخدام *Educandy* أثناء الدرس في الفصل، مثل الوصول إليها معًا من خلال هواتفهم الذكية الخاصة أو مشاركة الشاشة باستخدام البروجيكتور، بحيث يكون الوصول للأداة مقصورًا على المعلم فقط.[١٦]

وسيلة تعليمية مثل *Educandy* سهلة الاستخدام ويمكن استخدامها في الصف لأنها تحتوي على ميزات جذابة تعزز الحماس في عملية تعلم مهارة القراءة. ومن خلال هذا التعليم، فإن التلاميذ لن يشعروا بالملل بسبب أسلوب عملية التعلم. يمكن لـ *Educandy* المساعدة في عملية تعلم المفردات بمزاياه المختلفة، منها جذب انتباه التلاميذ بواجهة جذابة مما يجعلهم يركزون أكثر على عملية التعلم. بتركيز التلاميذ على عملية التعلم، يُتوقع أن يكونوا أكثر نشاطًا ويزيد شغفهم بتعلم اللغة

---

[15] Ratna Widiastuti et al., "Peningkatan Hasil Belajar melalui Media Kuis *Educandy* pada Peserta Didik di Sekolah Dasar", *Jurnal Basicedu* 5 no. 4 (2021): 2082–2089, tersedia pada https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1161 (2021).

[16] Maziyatul Ulya, "Penggunaan Educandy Dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia", 55.

العربية، مما قد يؤثر بدوره على تحسن نتائج تعلم المفردات وزيادة تقدم التلاميذ في هذا الصدد.

ومع ذلك ، في الواقع الميداني ، لا تزال هناك مدارس لم تستخدم بعد هذه وسائل التعليم. هذا كما أكد الأستاذ المحاضر في مادة اللغة العربية في مدرسة ابتدائية مشارق الأنوار ٧ بمدينة باندار لامبونج ، السيد سوهيندرا ، بكالوريوس تربية ، أن رغبة التلاميذ في تعلم مادة اللغة العربية كانت ملحوظة بشكل كبير. وقد تم استخدام وسائل التعلم التي تم استخدامها في تعليم اللغة العربية خلال الدروس، وهي استخدام الصور والعروض التقديمية، والأساليب المستخدمة هي أسلوب التدريب على الكتابة والحفظ. ومع ذلك، قال إنه لا يزال هناك نقص في تحقيق التعلم في اللغة العربية في الصف الرابع ب، وهو امتلاك المفردات أو المفردات العربية.[١٧] يُلاحَظ ذلك من خلال التلاميذ الذين لا يزالون في حالة الارتباك عندما يطرح عليهم المعلم أسئلة عن المفردات. وقال إن استجابة التلاميذ في تعلم اللغة العربية لا تزال بطيئة عند طرح الأسئلة حول المفردات.

بناءً على اللاحظات الأولية التي قام بها الباحث في ٢ ديسمبر ٢٠٢٣ في المدرسة الإبتدائية الإسلامية مشارق الأنوار ٧ لابوان راتو باندار لامبونج، قدم المعلم المواد المتعلقة بالمفردات باستخدام أسلوب المحاضرة وطلب من التلاميذ كتابتها. تواجه بعض التلاميذ صعوبة كبيرة في حفظ واستيعاب المفردات التي يتلقونها من قبل المعلم. وتستند معايير النجاح الدنيا في مادة اللغة العربية في الصف الرابع بمدرسة ابتدائية مشارق الأنوار ٧ بمنطقة لابوان راتو باندار لامبونج إلى المستوى ٧٥. وبناءً على الاختبار الذي قدمته الباحثة خلال المرحلة التمهيدية في الصف الرابع بأنه من بين ٢٩ تلاميذ، حقق ١١ تلاميذ النجاح ولم يحقق ١٨ تلاميذ النجاح. ويمكننا رؤية ذلك في الجدول التالي:

---

[17] Sohendra, "Kekurangan Penguasaan Pembelajaran Bahasa Arab", *Wawancara, Desember 2 Pukul 13.00, 2023.*

جدول ١. ١نتائج اختبار استعاب المفردات لتلاميذ الصف الرابع بمدرسة مشاريق الأنوار ابتدائية الإسلامية ٧ لابوان راتو باندار لامبونج

الرقم	الإسم	مقايس الاكتمال الأقل	النتيجة	البيان
١.	أدها دينيجاي أعجيفري	٧٥	٦٦	غير الناجح
٢.	احمد يسوف نبيل	٧٥	٧٧	الناجح
٣.	البي رادينكا فراتما	٧٥	٦٦	غير الناجح
٤.	اليجييا نور فضليا	٧٥	٧٥	الناجح
٥.	النزوى خيرالنسى	٧٥	٦٦	غير الناجح
٦.	اقيلى رييانى فترى	٧٥	٦٣	غير الناجح
٧.	اريدان فوترا مندالى	٧٥	٧٧	الناجح
٨.	الزّهرى فوتري يصا	٧٥	٥٢	غير الناجح
٩.	دقّى إبن حفيظ	٧٥	٨٨	الناجح
١٠.	دييان نورالفاريدا	٧٥	٥٩	غير الناجح
١١.	ايرسا فوتري	٧٥	٧٠	غير الناجح
١٢.	كيلى رحموتي	٧٥	٧٥	الناجح
١٣.	م. كيشار راديتيا كناوان	٧٥	٦٣	غير الناجح
١٤.	موزا اليشى	٧٥	٥٩	غير الناجح
١٥.	محمد فاطير إحسان	٧٥	٣٥	غير الناجح
١٦.	محمد رزكي الفاريزي	٧٥	٨٠	الناجح
١٧.	محمد واحد كاميل	٧٥	٨٧	الناجح
١٨.	نوفال افيف شافوترا	٧٥	٥٦	غير الناجح
١٩.	نزوى زافلي أملى	٧٥	٣٥	غير الناجح
٢٠.	فوتري أفريلييانى	٧٥	٦٦	غير الناجح

٢١.	قري موليديبانى ساري	٧٥	٦٦	غير الناجح
٢٢.	راديتيا ارتا ز فان	٧٥	٤٩	غير الناجح
٢٣.	راشى رافا فاضيلاة	٧٥	٨٧	الناجح
٢٤.	ريشى اليني سرطويو	٧٥	٣٨	غير الناجح
٢٥.	ريزقي دوي اعكورى	٧٥	٣٨	غير الناجح
٢٦.	شيفى اورقيبانى لوويسي اندرو	٧٥	٧٧	الناجح
٢٧.	زهوى الزهرى فانمار	٧٥	٧٧	الناجح
٢٨.	فيتا فيكتوريبا الزهرى	٧٥	٥٩	غير الناجح
٢٩.	أتيكا فوسفى ساري	٧٥	٧٨	الناجح
المجموع			**١٨٨٤**	
المتوسط			**٦٥**	
السجل الأعلى			**٨٨**	
السجل الأدنى			**٣٥**	

استنادا إلى البيانات المذكورة أعلاه، يُظهر أن أكثر من ٥٠٪ من التلاميذ لا يحققون معيار الحد الأدنى للنجاح. وهذا يعني أن تعليم المفردات في الصف الرابع بمدرسة الإبتدائية الإسلامية مشارق الأنوار ٧ لابوان راتو باندار لامبونج لا يزال دون مستوى تحقيق تعلم جيد في اللغة العربية. لذا، يتطلب الأمر توفير تعلم إبداعي ومبتكر لتحفيز روح التعلم لدي التلاميذ خلال عملية التعلم داخل الصف، حتى يمكن تحقيق أقصى درجات النجاح الممكنة في عملية التعلم.

بناءً على شرح خلفية المشكلة أعلاه، يمكن ملاحظة من نتائج الاختبارات أثناء المراقبة أن استعاب المفردات لدى التلاميذ لم يتطور بعد. لذا، يثير اهتمام الباحث إجراء بحث بشكل درس عملي بعنوان " تطبيق وسائل التعلم التفاعلي على اساس

لعبة *Educandy* لترقية الإستعاب على المفردات لدى تلاميذ الصف الرابع في المدرسة الإبتدائية الإسلامية مشارق الأنوار ٧ لابوان راتو باندار لامبونج".

ج. تحديد المجال البحث وتركيزه

بناءً على وصف خلفية المشكلة أعلاه، حدد الباحث مجالات التحديد وتركيز البحث منها:

١. نقص في فهم التلاميذ لتعلم المفردات.
٢. عدم وجود وسيلة جديدة وجذابة حول المفردات لدى المتعلمين.

د. حدود البحث

بناءً على شرح الخلفية المشكلة، وتحديد منطقة وتركيز البحث، لكي لا يكون البشكل الكبير جدًا حتى يخرج عن موضوع البحث. أما حدود هذا البحث فهي كالتالي:

١. من بين المواد الدراسية المتاحة، قام الباحث بدراسة مادة اللغة العربية خصوصًا في تعلم المفردات.
٢. الصف الذي استخدم في هذه البحث هو فقط الصف الرابع بمدرسة ابتدائية مشاريق الأنوار ٧ بمنطقة لابوان راتو باندار لامبونج.
٣. من بين العديد من وسائل التعليم، سيقوم الباحث بتطبيق وسيلة تعليمية لعبة *Educandy* فقط في هذه البحث.

هـ. صياغة المشكلة

من خلال عرض خلفية المشكلة، وتحديد مناطق وتركيز البحث، وحدود البحث، يكون صياغة المشكلة في هذا البحث هي:

١. هل يمكن لتطبيق وسائل التعلم التفاعلي على أساس لعبة *Educandy* أن ترقية الإستعاب على المفردات لدي تلاميذ الصف الرابع في المدرسة الإبتدائية الإسلامية مشارق الأنوار ٧ لابوان راتو باندار لامبونج ؟

٢. كيف يمكن ترقية الإستعاب على المفردات لدى تلاميذ باستخدام وسائل التعلم التفاعلي على أساس لعبة *"educandy"* لدى تلاميذ الصف الرابع في المدرسة الإبتدائية الإسلامية مشارق الأنوار ٧ لابوان راتو باندار لامبونج؟

و. أهدف البحث

بناءً على توضيح مشكلة البحث المذكورة أعلاه، يعد الهدف الرئيسي لهذه البحث هو:

١. لمعرفة تأثير تطبيق وسائل التعلم التفاعلي بناءً على لعبة *Educandy* في ترقية الإستعاب على المفردات لدى تلاميذ الصف الرابع في المدرسة الإبتدائية الإسلامية مشارق الأنوار ٧ لابوان راتو باندار لامبونج.
٢. لمعرفة ترقية الإستعاب على المفردات التلاميذ باستخدام وسائل التعليم التفاعلي على أساس لعبة *Educandy* لدى تلاميذ الصف الرابع في المدرسة الإسلامية مشارق الأنوار ٧ لابوان راتو، باندار لامبونج.

ز. فوائد البحث

١. الفوائد النظرية

من الناحية النظرية، من المتوقع أن توفر هذه البحث فائدة وأن تكون وسيلة واحدة لترقية استيعاب للمفردات التلاميذ من خلال استخدام وسيلة اللعبة *Educandy*.

٢. الفوائد العملية

أ. بالنسبة للباحث

أ) كتجربة لكي يكون المعلم مسؤولًا وممتعًا.

ب) كمرجع للتلاميذ في كتابة الأبحاث العلمية، يتم إجراء هذا البحث أيضًا لتحقيق متطلبات مشروع نهاية البحث لتلاميذ الدرجة الجامعية الأولى (البكالوريوس) في كل جامعة.

ب. بالنسبةللمعلمين

أ) نتائج هذا البحث يمكن استخدامها كمدخل ومرجع في تطبيق وسائل التعلم الإلكترونية لعبة "إيدوكاندي" داخل الفصل لترقية نتائج تعلم التلاميذ.

ب) توفير معرفة ورؤى جديدة حول أهمية استخدام الوسائل في عملية تعلم اللغة العربية بحيث تصبح عملية التعلم أكثر جاذبية وتعزز جودة تعلم التلاميذ.

ت) إضافة وتحسين أدوات تعلم اللغة العربية.

ج. بالنسبة للتلاميذ

أ) زيادة الدافع والاهتمام لدى التلاميذ في تعلم اللغة العربية حتى يتمكن التلاميذ من التفكير وتحليل المواد التعليمية المقدمة من قبل المعلم بشكل جيد بسبب بيئة تعليم ممتعة.

ب)جعل التلاميذ أكثر حماسة لمتابعة عملية التعلم.

ج) التغلب على صعوبات التلاميذ في فهم مواد التعليم.

د. بالنسبة للمدارس

أ) يمكن أن يكون مرجعًا جديدًا في استخدام وسائل التعلم السمعي والبصري لتحسين نتائج تعلم التلاميذ.

ب)يمكن استخدامه كمادة لتقييم النواقص في عملية التعلم الموجودة في المدرسة.

ح. الدراسة السابقة

١. البحث الذي أجرتها فينا نور فاضلة حول تطوير وسائل التعلم في اللغة العربية باستخدام منصة *Educandy* على الويب، حيث استخدمت الباحثة في هذه البحث طريقة البحث والتطوير *(Research & Development R&D)*. أما تقنيات جمع البيانات التي تمت في البحث، فاعتمدت على مراحل الملاحظة والتوثيق واستبيان. بينما تم تطبيق التجربة من قبل معلم اللغة العربية وطالب

الصف الرابع في مدرسة ابتدائية محمدية باندونغان في ماجيلانج. وفي هذه البحث، تمت مقترحة أن لعبة "إدوكاندي" تستحق الاستخدام كوسيلة لتقييم تعلم اللغة العربية في المدارس الابتدائية. كما حصلت لعبة *Educandy* على استجابة إيجابية من خلال الاستبيان الذي أجري على ٤٠ تلاميذ من الصف الرابع في مدرسة ابتدائية محمدية باندونغان في ماجيلانج، حيث أظهرت نسبة ٩٢.٥% ارتفاع الاهتمام والدافع لتعلم اللغة العربية لدى التلاميذ، ونسبة ٨٥٪ أظهرت زيادة في استعاب مفردات لدى التلاميذ.[١٨] بالنسبة لتشابه أبحاث فينا نور فاضلة مع الباحث يتمثل في استخدامهما على حد سواء وسيلة التعلم إيدوكاندي. أما الاختلاف فيعود إلى أن هذا البشأن من شأنه تطوير وسيلة تعليم اللغة العربية باستخدام إيدوكاندي من خلال استخدام البحث والتطوير، بينما يعمل الباحث على تعزيز استيعاب المفردات للتلاميذ من خلال بحث العملي داخل الفصل(PTK).

٢. البحث الذي أجرتها ديندا رمداني، ايكا ريزال، و زو الكفلي من جامعة الدولة الإسلامية في جمبك بكيتينجي حول استخدام لعبة *Educandy* في تعلم اللغة العربية في مدرسة SDI Sjech M. Djamil Djambek بوكيت تينجي، حيث استخدمت الباحثة المنهج الوصفي الكيفي واعتمدت على استبانة كأداة لجمع البيانات بالإضافة إلى إجراء مقابلات شخصية مع معلمين وتلاميذ الصف السادس ب كموضوع للدراسة بالإضافة إلى الملاحظة الميدانية. وقد تم تقييم استخدام لعبة *Educandy* كوسيلة تعليمية تفاعلية في تعلم اللغة العربية بأنها فعالة في زيادة تحفيز تلاميذ اللغة العربية على التعلم وفي تعزيز استعاب المفردات لديهم. بالإضافة إلى ذلك، جعلت لعبة *Educandy* عملية التعلم أكثر متعة،

[18] Fina Nur Fadhilah, "Pengembangan Media Bahasa Arab Menggunakan Web Educandy," *Al-Ittijah : Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Bahasa Arab* 14, no. 1 (2022): 51–62.

ولم تتسبب في ملل التلاميذ أثناء البحث.[١٩] المقارنة بين بحث "ديندا رامداني" والباحث هو أن كلاهما يستخدم لعبة "*Educandy*"، ولكن الاختلاف يكمن في أن هذا البحث يستخدم لعبة "*Educandy*" في تعلم اللغة العربية بهدف تحليل زيادة الدافعية لتعلم اللغة العربية واستخدام منهج بحثي نوعي، بينما الباحث يستخدم وسيلة تفاعلية مثل لعبة "*Educandy*" لترقية اكتساب المفردات لدى التلاميذ ويستخدم منهج البحث الداخل الفصل.

٣. البحث الذي أُجري من قِبل ستيا إنداه دوي فاريدا، من برنامج الدراسات في تعليم الدين الإسلامي في جامعة نهضة العلماء، سنان غيري، بوجونيجورو، بعنوان تطبيق وسيلة لعبة *Educandy* كأداة لتقييم تعلم مادة الفقه عبر الإنترنت في مدرسة إبتدائية عاين الهدى، سندنغهارجو، بوجونيجورو، حيث استخدمت في هذا البحث منهج البحث النوعي. يشير هذا البحث إلى أن تطبيق وسائل الإعلام التعليمية من نوع *Educandy* يؤدي إلى نتائج ملموسة مثبتة من خلال زيادة حماس التلاميذ في إجراء تقييمات التعلم التي تم تحويلها إلى اختبارات في وسائل *Educandy* التي تحتوي على مجموعة متنوعة من الألعاب التي يمكن للتلاميذ اختيارها.[٢٠] ومن الجدير بالذكر أن تقارب دراسة سيتيا إنداه دوي فريدا مع الباحث هو استخدامهما المشترك لوسائل الإعلام التعليمية من نوع *Educandy*. أما الاختلاف بين هذه البحث ودراسة الباحث، فهو أن هذا البحث يطبق وسائل الإعلام اللعبة *Educandy* كأداة لتقييم تعليم الفقه، بينما الباحث يقوم بتطبيق وسائل الإعلام اللعبة *Educandy* لترقية الإستعاب للمفردات التلاميذ واستخدام بحث عملي داخل الفصل(PTK).

---

[19] Dinda Ramdani, Eka Rizal, dan Zulkifli, "Pemanfaatan Game Educandy Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di SDI Sjech M . Djamil Djambek Bukit Tinggi", *Al-Tadris: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 11, no. 1 (2023): 152–168.

[20] Setya Indah Dwi Farida, "Implementasi Media Game Educandy Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Mata Pelajaran Fiqih Berbasis Online di MI Ainul Huda Sendangharjo Bojonegoro" (Skripsi, UNUGIRI, 2021), 71.

٤. البحث الذي أجرتها أديلينا ريزكيتا نور أماليا، إنداه نورمهاناني، ونانديا تيارا أنتيك ساري، من قسم التعليم الخاص بتدريس علم الاجتماع وتطوير المجتمع في جامعة إندونيسيا – فرع بورواكارتا، حول "تطبيق نموذج تعليمي يعتمد على اللعبة المعتمد على لعبة التعلم الالكترونية *Educandy* في اكتساب مفردات اللغة الإنجليزية"، استخدمت في هذا البحث منهجية البحث العملي داخل الفصلوف، وأظهرت نتائج هذا البحث تحسّنًا كبيرًا في مستوى اكتساب مفردات اللغة الإنجليزية، مما تبين من خلال زيادة نتائج الاختبار التقييمي المعطى.[٢١] بالنسبة لتشابه هذا البحث مع ما يقوم به الباحث، فإنهما يستخدمان كلاهما منهج البحث العملي ويستخدمان كليهما وسيلة *Educandy*. أما الاختلاف فيكمن أن هذا البحث يهدف إلى زيادة مفردات اللغة الإنجليزية، بينما يهدف البحث الذي يقوم به الباحث إلى زيادة استعاب المفردات.

ط. تنظيم الكتابة

تتكون تنظيمية مناقشة الرسالة البحثية للأبحاث العملية في الفصلين الذي يتكون منهما البرنامج من خمسة فصول. ولضمان تنظيم إعداد الرسالة بشكل صحيح، قدم الباحث شرح التنظيم كما يلي:

الباب الأول إنه مقدمة تتألف من تأكيد العنوان، وخلفية المشكلة، وتحديد المجال وتركيز البحث، وتحديد حدود المشكلة، ووضع المشكلة، وأهداف البحث، وفوائد البحث، وفوائد البحث، ومراجعة الدراسات السابقة ذات الصلة، وتنظيم الكتابة.

الباب الثاني هو الأساس النظري الذي يتألف من النظرية المستخدمة والنموذج العملي وفرضيات العملية.

---

[21] Adelina Rizkyta Nur Amalia, Indah Nurmahanani, dan Nadia Tiara Antik Sari, "Penerapan Model Pembelajaran Game Based Learning Berbantuan Game Edukasi Educandy dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris," *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 9, no. 01 (2024): 5637-5638. https://doi.org/10.23969/jp.v9i1.12209

الباب الثالث هذه الأبحاث تتضمن مكان وزمان البحث، وطريقة وتصميم دورة البحث، وموضوع البحث، ودور الباحث وموقفه، ومراحل تدخل العمل، والنتائج المتوقعة من التدخل، وآليات جمع البيانات، وتقنيات جمع البيانات، وصحة البيانات، وتحليل وتفسير البيانات، وتطوير خطة العمل.

الباب الرابع إنها نتاج بحث ومناقشة يتضمن وصف بيانات البحث، تحليل البيانات، والمناقشة.

الباب الخامس الختام يتكون من استنتاجات وتوصيات.

الباب الثاني

الإطار النظري

أ. النظرية المستخدمة

١. تعرف التطبيق

التطبيق هو عملية تطبيق الأفكار والمفاهيم والسياسات أو الابتكار في عملية عملية بحيث تحقق تأثيرًا إيجابيًا مثل تغير في المعرفة والمهارات والقيم السلوكية.[٢٢] وفقا لحمزة، فإن تطبيق البحث هو عملية تطبيق التفاعل بين الطالب والمعلم من خلال مصادر التعلم في تطبيق داخل بيئة التعلم، ويتمثل التفاعل في تبادل المعلومات.[٢٣]

٢. وسائل التعلم التفاعلي

كلمة "وسائل" مشتقة من الكلمة اللاتينية "*medius*" والتي تعني حرفيًا "في الوسائل" أو وسيط أو وسيلة. في اللغة العربية، تعتبر الوسائل هي الوسيلة أو الوسيط الذي ينقل الرسالة من الراسل إلى المستقبل الرسالة. وفقا لإيغا ريما واتي، تعتبر وسائط الإعلام أي شكل من الأشكال المستخدمة في عملية توجيه أو نقل المعلومات، شيء غير متزعزع في الرسالة، وقادر على تحفيز عقول، ومشاعر، ورغبات التلاميذ مما يعزز عملية تعلم الطالب.[٢٤] وفي عملية التعليم والتعلم، يُفسر وسيلة الإعلام عادةً على أنها وسيلة رسومية، أو فوتوغرافية، أو إلكترونية لالتقاط، ومعالجة، وإعادة ترتيب المعلومات البصرية أو اللفظية.[٢٥]

بينما يعني التفاعلي أنه يحتوي على تفاعل. وسيلة التعلم التفاعلي في الأساس هي طريقة اتصال تحتاج إلى معرفة ومهارات داعمة من وسائل الإعلام المستخدمة

---

[22] E. Mulyasa, *Implementasi Kurikulum Satuan Pendidikan,* (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), 173.

[23] Ruswandi dan Uus, *Media Pembelajaran,* (Bandung: CV Insan Mandiri), 39.

[24] Ega Rima Wati, *Ragam Media Pembelajaran,* (Yogyakarta: Kata Pena, 2016), 2.

[25] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran,* (Depok: Rajawali Pers, 2019), 20.

في عملية التعلم بشكل كاف، خاصة في تشغيل الأجهزة المستخدمة لدعم قدرات التلاميذ على فهم المعرفة المعلمة.[٢٦] وفقا لداريانتو، فإن وسائل التعلم التفاعلي هي وسائل عروض متعددة الوسائل تزود بجهاز تحكم يمكن للمستخدم تشغيله، بحيث يمكن للمستخدم اختيار ما يرغب فيه للخطوة التالية.[٢٧] ويمكن استنتاج أن وسائل التعلم التفاعلي تعتبر وسيلة تعليمية تحتوي على تفاعل بين التلاميذ والمعلم لتحقيق أهداف مشتركة.

٣. لعبة *Educandy*

أ. معنى لعبة *Educandy*

Educandy هو لعبة تعليمي عبر تطبيقات الويب يمكن استخدامه للتعلم بشعار *'making learning sweeter'* (جعل التعلم أحلى). يحتوي *Educandy* على مجموعة متنوعة من الألعاب التعليمية التي يمكن تخصيص الأسئلة والكلمات المتقاطعة فيها ويمكن اللعبة بها على الفور.[٢٨] بالإضافة إلى ذلك، تعتبر *Educandy* تطبيقًا يمكنه إنشاء ألعاب عبر الإنترنت ممتعة وفي نفس الوقت تكون جزءًا من التقييم المباشر أثناء عملية التعلم على المواضيع التعليمية التي تم تقديمها بالفعل. تتمثل فكرة الألعاب التي تم إنشاؤها في سياق التعلم ولكن دون جعل عملية التعلم مملة بسبب وجود تنوع في العروض.[٢٩]

وفقا لفيديا مورنياسيه، يمكن استخدام لعبة *Educandy* كوسيلة لعكس التعلم، حيث يمكن للتلاميذ قياس فهمهم الفردي للمواد التي تم تقديمها.[٣٠] يمكن للمعلمين استخدام لعبة *Educandy* كوسيلة لتحقيق تجربة

---

[26] Andi Prastowo, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif Menciptakan Metode Pembelajaran Yang Menarik Dan Menyenangkan,* (Yogjakarta: Diva Press, 2015), 334.

[27] Daryanto, *Media Pembelajaran,* (Yogyakarta: Gava Media, 2016), 69.

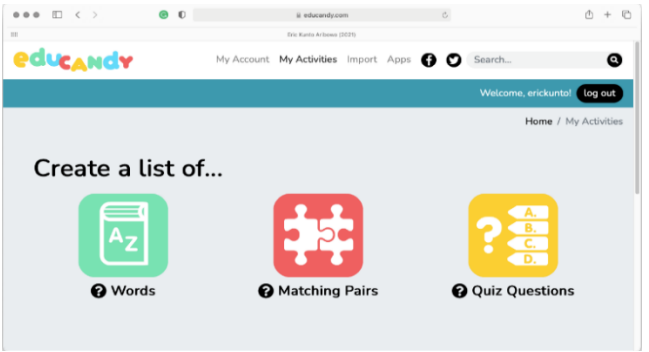
[28] Saringatun Mudrikah dkk, *Inovasi Pembelajaran Di Abad 21*, (Sukoharjo: Pradina Pustaka, 2022), 194.

[29] Sri Maryanti, Sri Hartati, dan Dede Trie Kurniawan, *Assesment For Learning Educandy & Wordwall,* (Jawa Barat: Yayasan Rumah Rawda Indonesia, 2022), 24.

[30] Widia Murniasih, *Teknologi Digitalku,* (Tuban: Pustaka El Queena, 2021), 6.

تعليمية أكثر متعة. ستجذب العرض المثير والميزات السهلة الفهم على لعبة *Educandy* انتباه التلاميذ خلال التعلم.[٣١] وتشير الألعاب المتوفرة في *Educandy* بشكل أكبر إلى ألعاب الكلمات، حيث يُطبق هذه اللعبة في تعلم اللغة العربية لتعلم المفردات. يمكن استخدام ذلك للتغلب على نقاط ضعف التلاميذ، ألا وهي نقص الفهم للمفردات وفي نفس الوقت نقص الجرأة في التعبير. يحتوي لعبة *Educandy* على مجموعة واسعة من الألعاب التي يمكن للتلاميذ لعبةها لتعميق فهمهم للمفردات، مما يجعل تعلم المفردات ممتعًا وليس مملاً. تتيح تنوع ألعاب *Educandy* أيضًا للمعلمين تسهيل إعداد الدروس. من خلال إدراج الحد الأدنى من ٩ أسئلة، يمكن للمعلم تقديم عدة ألعاب مختلفة في الدرس.

الألعاب الموجودة في *Educandy* يمكن رؤيتها في الصورة التالية:



الصورة ٢. ١اللعبة في *Educandy*

من بين الألعاب المتوفرة في لعبة *Educandy*، يستخدم الباحثون ألعاب الاختيار من متعدد ومطابقة الأرقام في تطبيق تعلم اللغة العربية في الصف الرابع بمدرسة ابتدائية مشارق الأنوار ٧ في لابوان راتو . يتم ذلك لأن

[31] Dinda Ramdani, Eka Rizal, dan Zulkifli, 160.

كلا اللعبةتين مناسبة للاستخدام في تعليم الكلمات الأساسية في الفصل. هاتان اللعبةتان بسيطتان ويمكن أن تعززا فهم التلاميذ للكلمات التي تم تعلمها بالفعل. فيما يلي وصف للعبة الاختيارات المتعددة في لعبة *Educandy*.

الصورة ٢. ٢ *Quiz Questions*

في هذه اللعبة ، يجب على المشاركين اختيار الإجابة الصحيحة من السؤال المعطى. في تعلم اللغة العربية ، يمكن للمعلم إعداد أسئلة تتضمن مفردات وخيارات إجابات تكون معاني لتلك المفردات أو العكس. إذا تم اختيار الإجابة الصحيحة، ستحصل على درجة عالية، وإذا تم اختيار إجابة خاطئة، سينقص الوقت بسرعة، وعندما يُجاب بشكل صحيح مرة أخرى، سيكون الدرجات أقل.

بالنسبة للعبة القادمة، فإنها تدعى *Matching pairs*. في هذه اللعبة، يُطلب من التلاميذ مطابقة الكلمات مع معانيها عن طريق سحب الإجابات في الأسفل ومطابقتها مع الكلمات في الأعلى. يمكن لهذه اللعبة قياس دقة الإجابة وسرعة الوقت التي يحتاجها المشاركون في مطابقة المفردات مع معانيها. وهنا نبذة عن شكل لعبة *Matching pairs* في لعبة *Educandy*.

الصورة ٢. ٣ ***Matching pairs***

ب. فوائد لعبة *Educandy*

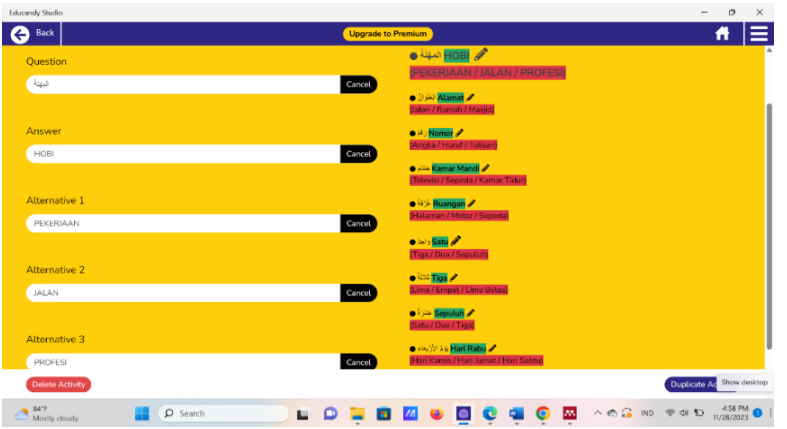
وسيلة اللعبة *Educandy* يمكن أن تكون وسيلة مساعدة فعالة في ترقية المفردات للتلاميذ. تم تصميم وسيلة اللعبة *Educandy* بطريقة تهدف إلى إنشاء تجربة تعليمية ممتعة، مما يجعل الأطفال مهتمين بتعلم اللغة العربية. وعندما يكون الطفل مهتمًا بوسائل الإعلام المستخدمة، يكون من السهل عليه قبول المواد التعليمية التي يتم تدريسها. بالإضافة إلى ذلك ، يمكن استخدام وسائط لعبة *Educandy* لتدريب تلاميذك على تذكر واحتراف المواد الدراسية. يمكن استخدام الألعاب التي تم تصميمها من قبل التلاميذ لإثراء المفردات بحيث يمكنهم بسهولة تكوين جمل باللغة العربية وتقديم الاستجابة المطلوبة.

ج. الخطوات *Educandy*

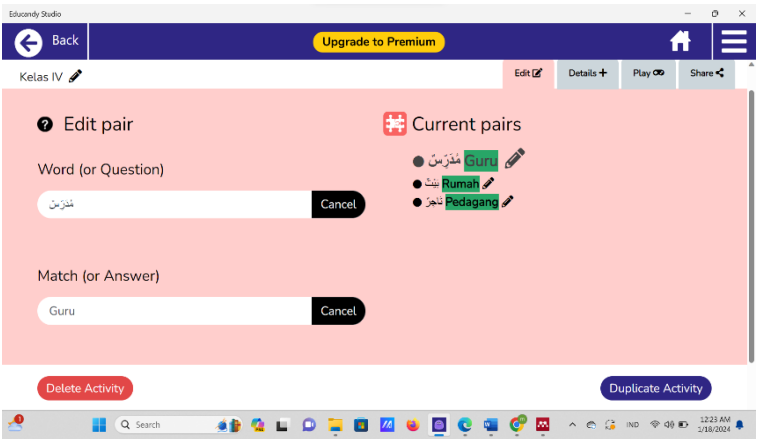
الخطوات الإنتج *Educandy* هي كما يلي:[٣٢]

[32] Sri Maryanti, Sri Hartati, dan Dede Trie Kurniawan, *Assesment For Learning Educandy & Wordwall,* 26-29.

١. قم بتنزيل تطبيق استوديو إدوكاندي على *Google Play Store* أو على متجر *Microsoft*.
٢. إذا لم يكن لديك حساب بعد، يرجى التسجيل أولاً عن طريق ملء نموذج التسجيل. قم بإدخال اسم المستخدم وعنوان البريد الإلكتروني ثم انقر على زر التسجيل.
٣. افتح البريد الإلكتروني وانقر على URL، ثم قم بتأكيد. بعد ذلك، قم بالدخول مرة أخرى إلى البرنامج عن طريق إدخال اسم المستخدم وكلمة المرور ثم انقر على تسجيل الدخول.
٤. بمجرد تسجيل الدخول بنجاح، ستظهر صفحة الرئيسية. بعد ذلك، انقر *create a new activity*، ثم ستظهر *words* (البحث عن كلمة)، *matching pairs* (مطابقة الكلمات)، *quiz questions* (أسئلة الاختبار). اختر أحد القوائم المتاحة للاستخدام كمواد تعليمية.
٥. بعد ذلك، سنستخدم لعبة *words* (البحث عن الكلمات). ثم انقر على "الكلمات" وستظهر واجهة "*create a new list of words*" ، أدخل اسم عنوان النشاط ثم أدخل موضوع النشاط ثم انقر على "*create*".
٦. ثم، قم بإعداد بعض الكلمات ذات الصلة بنشاطه، ثم انقر على "*add word*". بعد ذلك انقر على *share* وسيظهر رابط URL، حيث يمكن مشاركة هذه الألعاب مع الطلاب للعب وتعلم معًا.
٧. ثم، شكل لعبة *matching pairs*، مماثلة للعبة *words*، أدخل اسم الفصل المادة أو موضوع النشاط ونشاط الفصل الفرعي. بعد ذلك، انقر على *add pair* وسيظهر سؤال وإجابة، ثم أدخل تلك الأسئلة.
٨. ثم يتم إنشاء *quiz questions*. تمامًا مثل اللعبة السابقة، يجب إعداد أسئلة وأجوبة صحيحة، بالإضافة إلى إعداد أجوبة خاطئة لخداع الطلاب وتحفيزهم على التركيز.



الصورة ٢. ٤ عملية إنتاج لعبة ***Quiz Questions***



الصورة ٢. ٥ عملية إنتاج لعبة ***Matching Pairs***

د. طريقة الاستخدام *Educandy*

١. يقوم المعلم بتجهيز البروجيكتور والوصول إليه من الكمبيوتر المحمول.

٢. يصل المعلم إلى اللعبة التي تم تصميمها كوسيلة تعليم.

٣. يقدم المعلم تعليمات اللعبة للتلاميذ.

٤. يدعو المعلم التلاميذ للعبة مسابقة مستندة على *Educandy* معًا.

٥. يتاح للتلاميذ فرصة تجربة لعبة المسابقة في *Educandy* التي صممها المعلم بشكل دوري.

هـ. المميزات والعيوب *Educandy*[٣٣]

أ) المميزات

١. يتضمن العديد من أنواع ألعاب الكلمات التي يمكن للأشخاص الاستمتاع بها.

٢. يسهل على المعلمين إعداد اختبارات متنوعة.

٣. يسهل على الطلاب فهم المواد التي يقدمها المعلم.

٤. فعال في مراجعة فهم الطلاب.

٥. يوفر ميزات تسلية أثناء حل الأسئلة.

٦. يمكن أن يزيد من حماس الطلاب للتعلم نظرًا لأنه يقدم على شكل لعبة خلال عملية التعلم.

ب) العيوب

بالإضافة إلى الفوائد، لا يمكن إنكار أن لعبة *Educandy* تأتي مع عيوب، وهي:

١. لا يمكن تطبيقه في التعلم المتعلق بالصيغ أو الحسابات مثل الرياضيات.

[33] Sri Maryanti, Sri Hartati, dan Dede Trie Kurniawan, *Assesment For Learning Educandy & Wordwall,* 31.

٢. لا يمكن استخدام درجات *educandy* كمعيار لتقييم الطلاب، بل يجب استخدامها كتمرين في شكل لعبة فقط لأن نظام الدرجات في *educandy* لا يعتمد على عدد الأسئلة الموجودة بل على سرعة الوقت في الإجابة على الأسئلة.

٣. يتطلب الوصول إلى *educandy* وجود حصة واتصال بالإنترنت.

٤. المفرادت

أ. معنى المفردات

اللغة العربية معروفة بثراء مفرداتها، خصوصًا في المفاهيم المتعلقة بثقافتهم وحياتهم اليومية. من الناحية الإشتقاقية، المفردات هي وحدة اللغة المنظمة أفقيًا تعمل كبنية للجمل.[٣٤] إكتساب المفردات هو شرط أساسي في تعلم اللغات الأجنبية. يتوجب على التلاميذ الذين يدرسون أي لغة معرفة المفردات في تلك اللغة، دون معرفة المفردات، فإنه من الصعب أو حتى غير ممكن الحصول على استعاب المهارات اللغوية المراد اكتسابها. لذا يُوجه التلاميذ في بداية التعلم إلى استعاب المفردات بشكل جيد.[٣٥]

وفقا لعبةد الحميد، تعتبر المفردات واحدة من العناصر الرئيسية في تركيب اللغة، سواء كان الاستخدام شفهيًا أو مكتوبًا، وهي أحد الأسس الرئيسية لتطوير مهارات استخدام اللغة العربية.[٣٦] المفردات هي مجموعة الكلمات أو خزانة الكلمات التي يعرفها شخص ما أو كيان آخر والتي تمثل جزءًا من لغة معينة. وتعرف مجمل الكلمات التي يفهمها شخص ما والتي يمكن استخدامها لتكوين جمل جديدة بمصطلح "مفردات شخص ما". يُعتبر

[34] Ihda Himmawati, *Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab dengan Media Flash Card,* (Pekalongan; NEM, 2022), 5.

[35] Mustofa Bisri dan Abdul Hamid, *Metode dan Strategi Pembelajaran Bahasa Arab,* (Malang: UIN Maliki Press, 2012), 68.

[36] Abdul Hamd, *Mengukur Kemampuan Bahasa Arab*, (Malang: UIN Maliki Press, 2013), 33.

حجم خزانة كلمات الشخص المفرد عمومًا مؤشرًا على ذكائه أو مستوى تعليمه.[٣٧]

وفقا لمصطفى، فإن المفردات، أو ما يُعرف باللغة العربية، هي مجموعة الكلمات التي يعرفها الشخص وتشكل جزءًا من لغة معينة. تعد المفردات أيضًا كل كلمة يمكن فهمها واستخدامها في بناء الجمل. وتعد المفردات جزءًا أساسيًا من اللغة يجب استعابها واستخدامها في اللغة الشفهية والكتابية، وتعد وسيلة لتطوير مهارات استخدام اللغة العربية.[٣٨]

في تعلم المفردات، ليس تدريسها يقتصر فقط على تعليم المفردات ومن ثم يأمر التلاميذ بحفظها. بل يفترض أن يكون التلاميذ قادرين على استعاب المفردات إذا تحققت مؤشرات استعاب المفردات، بعض مؤشرات استعاب المفردات التي ذكرها مصطفى كما يلي.

١) التلاميذ قادرون على ترجمة أشكال المفردات بشكل جيد.
٢) التلاميذ قادرون على نطق وإعادة كتابة المفردات بشكل صحيح وجيد.
٣) التلاميذ قادرون على استخدام المفردات بشكل صحيح وجيد في الجمل سواء في النطق أو الكتابة.

ب. الهدف المفردات

بين الأهداف الرئيسية لتعلم المفردات العربية (المفردات) ما يلي:[٣٩]

١) تقديم مفردات جديدة للتلاميذ سواء من خلال القراءة أو الفهم السماعي.
٢) تدريب التلاميذ على تلفظ المفردات بشكل صحيح وسليم لأن التلفظ الجيد يؤدي إلى مهارات جيدة في التحدث والقراءة.

---

[37] Nurul Dewi Asriani, "Efektivitas Penggunaan Media Animasi Terhadap Penguasaan Mufrodat Siswa Kelas VII MTs Ma'arif NU 2 Cilongok Tahun Pelajaran 2020/2021" (Skripsi, UIN Purwokerto, 2021), 22.

[38] Syaiful Mustafa, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif,* 61.

[39] Ihda Himmawati, *Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab dengan Media Flash Card,* 6-7.

٣) فهم معنى المفردات سواء كان ذلك بالمعنى الحرفي أو الاستعمال اللغوي (عند استخدامها في سياق جمل معين).

٤) القدرة على تقدير واستخدام هذه المفردات في التعبير الشفهي وفق سياقها الصحيح.

ج. مبادئ اختيار المفردات

بالنسبة لمبادئ تعلم الكلمات المفردة، فإنها تتضمن ما يلي:[٤٠]

١) اختيار الكلمات المفردة التي تستخدم بشكل متكرر.

٢) اختيار الكلمات المفردة التي تستخدم بشكل كبير في الدول العربية.

٣) التركيز على استخدام الكلمات المفردة التي تمتلكها الشخص.

٤) اختيار الكلمات المألوفة والمعروفة وتجنب الكلمات ذات الاستخدام النادر.

ب. نموذج العمل

النموذج العملي لأبحاث العمل الجماعي يستخدم نموذج كيميس وماك تاجارت، حيث يتكون كل دورة من عدة أنشطة متركزة تتضمن:[٤١]

أ) ترتيب خطة العمل*(Planning)*

في هذه المرحلة، يقوم الباحث بوضع خطة عمل وخطة بحث سيتم تطبيقها في الفصل الدراسي. تتضمن هذه الأنشطة إجراء مقابلات مع المعلمين وإعداد خطة لتطبيق الدروس من خلال تطبيق التعليم المخطط لتطبيقه.

ب) الإجراء*(Acting)*

مرحلة الإجراء هي الجهد الذي يبذل بغرض التحسين أو الإرتقاء أو التغيير المرغوب. الإجراءات التي تُتخذ هي تطبيق للخطة التي تم إعدادها مسبقًا.

---

[40] *Ibid.*

[41] Husna Farhana, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Harapan Cerdas, 2019), 27–28.

ج) جمع البيانات*(Observing)*

هو نشاط ملاحظة للإجراءات التي تنفذ أو تُقدم للتلاميذ. يتم هذه المرحلة أثناء سير عملية التعلم. في بحث العمل الفعلي في الصف، يمكن استخدام العديد من الأدوات لجمع البيانات، ولكن استخدامها يعتمد بشكل كبير على نوع المشكلة التي سيتم دراستها. الأدوات الشائعة المستخدمة هي اختبارات القدرة، والاختبارات القصيرة، وورقة الملاحظة، والملاحظات الميدانية التي ستستخدم للحصول على بيانات بشكل موضوعي لا يمكن تسجيلها من خلال ورقة الملاحظة، مثل أنشطة التلاميذ أثناء تطبيق الإجراء.

د) التفكير النقدي (التحليل والتفسير)

هو نشاط يتضمن مراجعة وتقييم العمليات التي تمت فيما يتعلق بالنتائج أو التأثيرات الناتجة عن الإجراء. ومن خلال الانعكاس على هذه النتائج، يمكن للباحث تحسين الخطة الأولية.

ج. افتراضات العمل

بناءً على عدد من النظريات المؤيدة ونماذج العمل المذكورة أعلاه، فإن فرضية هذا البحث في فصل العمل هي تطبيق وسائل التعلم التفاعلي قائمة على لعبة *"Educandy"* لزيادة استعاب للمفردات التلاميذ في فصل الرياضيات لتلاميذ الصف الرابع في مدرسة ابتدائية مشارق الأنوار ٧ في لابوان راتو، باندار لامبونج.

الباب الخامس

الإختتام

أ. الإستنتاج

بناءً على نتائج تحليل البيانات والمناقشة التي تم تقديمها أعلاه، يمكن استخلاص الاستنتاجات التالية:

١. استخدام وسائط التعلم التفاعلي لعبة *Educandy* في تعليم اللغة العربية يمكن أن يساعد التلاميذ في تحسين استعابهم للمفردات في صف الرابع بمدرسة إبتدائية مصارع الأنوار ٧ لابوان راتو باندار لامبونج.

٢. بعد تطبيق وسائط التعلم التفاعلي لعبة *Educandy*، حدث تحسن في استعاب المفردات لدى تلاميذ صف الرابع بمدرسة إبتدائية مصارع الأنوار ٧ لابوان راتو باندار لامبونج. زاد مستوى نجاح التلاميذ مما يظهر بواسطة مؤشرات النجاح مثل درجات التلاميذ. كانت نسبة نجاح التلاميذ في الاختبار الأول ٢٨ ٪، ثم ارتفعت إلى ٥٥ ٪ في اختبار الدورة الأولى، ثم إلى ٨٣ ٪ في الدورة الثانية.

٣. وبالتالي يمكن الاستنتاج من ذلك أن تطبيق وسائل التعلم التفاعلي على اساس لعبة *Educandy* قد يساعد في ترقية على الإستعاب المفردات لتلاميذ الصف الرابع بمدرسة إبتدائية الإسلامية مشارق الأنوار ٧ لابوان راتو باندار لامبونج.

ب. الإقتراحات

بناءً على استنتاجات نتائج البحث، فإنها تقدّم الاقتراحات التالية:

١. لمدير المدرسة

ربما يُفترض أن يوفر رؤساء المدارس المزيد من التحفيز لمعلمي مادة اللغة العربية الذين ينوون تطبيق وسائل تعليمية باستخدام لعبة *Educandy*.

٢. للمعلم

ينبغي للمعلم استخدام وسائل التعلم المتوفرة وفهم شخصية التلاميذ، لأن كل طالب لديه شخصية مختلفة. ينبغي في تعليم اللغة العربية تقديم وسائط تعليمية يمكن أن تثير اهتمام وحماسة التلاميذ في التعلم. مع تطور التكنولوجيا بسرعة كبيرة، يتطلب وجود ابتكار من المعلم لتقديم تعليم جذاب وممتع لتحسين جودة التعليم. لذلك، تلعبة وسيلة اللعبة *Educandy* دورًا هامًا في دعم تعليم اللغة العربية خاصة في موضوع المفردات.

٣. للتلاميذ

من المأمول أن يكون المشاركون أكثر نشاطًا ومشاركة في تعلم اللغة العربية، بمهارات الاستماع والقراءة والكتابة. بالإضافة إلى ذلك، يجب على المشاركين غرس العادة في عدم الكسل في متابعة دروس اللغة العربية وعدم اعتبار دروس اللغة العربية صعبة.

٤. والباحثون اللاحقون

من المأمول أن تكون هذه البحث مرجعًا وموجهًا لتطوير العلم بشكل خاص في اللغة العربية، سواء من خلال إضافة وسائط كوسيلة لدعم عملية التعلم التي يمكن أن تعزز استعاب تلاميذ اللغة العربية للمفردات.

المراجع

al-Khuli, Muhammad Ali. *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab,* Yogyakarta: Basan Publishing. 2010.

Amalia, Adelina Rizkyta Nur, Indah Nurmahanani, dan Nadia Tiara Antik Sari. "Penerapan Model Pembelajaran Game Based Learning Berbantuan Game Edukasi Educandy dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. 9, no. 01 (2024): 5637-5638.

Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran,* Depok: Rajawali Pers. 2019.

Asriani, Nurul Dewi. *Efektivitas Penggunaan Media Animasi Terhadap Penguasaan Mufrodat Siswa Kelas VII MTs Ma'arif NU 2 Cilongok Tahun Pelajaran 2020/2021,* UIN Purwokerto: Skripsi. 2021.

Bisri, Mustofa dan Abdul Hamid. *Metode dan Strategi Pembelajaran Bahasa Arab,* Malang: UIN Maliki Press. 2012.

Daryanto. *Media Pembelajaran,* Yogyakarta: Gava Media. 2016.

E. Mulyasa. *Implementasi Kurikulum Satuan Pendidikan,* Jakarta: Bumi Aksara. 2010.

Fadhallah. *Wawancara,* Jakarta Timur: UNJ Press. 2020.

Fadhilah, Fina Nur. "Pengembangan Media Bahasa Arab Menggunakan Web Educandy." *Al-Ittijah : Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Bahasa Arab* 14 no. 1 (2022): 51–62.

Fadhillah, Septy Nur. "Media Pembelajaran Sukabumi, Jawa Barat: Jejak. 2021.

Farhana, Husna. *Penelitian Tindakan Kelas,* Jakarta: Harapan Cerdas. 2019.

Farida, Setya Indah Dwi. *Implementasi Media Game Educandy Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Mata Pelajaran Fiqih Berbasis Online di MI Ainul Huda Sendangharjo Bojonegoro,* UNUGIRI: Skripsi. 2021.

Harahap, Olivia Feby Mon. *Media Pembelajaran,* Sumatera Barat: Azka Pustaka. 2022.

Hmd, Abdul. *Mengukur Kemampuan Bahasa Arab,* Malang: UIN Maliki Press. 2013.

Himmawati, Ihda. *Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab dengan Media Flash Card,* Pekalongan: NEM. 2022.

Ilyas, Asmidir. Sisca Folastri., dan Solihatun. *Diagnosis Kesulitan Belajar dan Pembelajaran remedial,* Semarang: Jurusan Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang. 2017.

Indra Nanda, dkk. *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru Inspiratif,* Indramayu: Adanu Abimata. 2021.

Kurniawan, Andri, dkk. *Media Pembelajaran Berbasis ICT MI/SD,* Sumatera Barat: Get Press Indonesia. 2022.

Komara, Endang, dan Anang Mauludin. *Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan (PKB) Dan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Bagi Guru,* Bandung: PT Revika. 2016.

Leon A. Abdillah, dkk. *Penelitian Tindakan Kelas Teori dan Penerapannya,* Indramayu: Adanu Abimata. 2021.

Marisya, Aulia, dan Elfia Sukma. "Konsep Model Discovery Learning pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar Menurut Pandangan Para Ahli". *Jurnal Pendidikan Tambusa* 4 no, 3 (2020). 2191.

Maryanti, Sri, Sri Hartati, dan Dede Trie Kurniawan. *Assesment For Learning, Educandy & Wordwall,* Jawa Barat: Yayasan Rumah Rawda Indonesia. 2022.

Masruri, Muhammad Hadi. *Al-Hujum Majallat 'Arabiyyah 'Amaliyyah li al-Tsaqafah al-Islamiyyah,* Malang: Jami'ah Islamiyyah Malang. 2006.

Mu'alimin. *Penelitian Tindakan Kelas Teori Dan Praktik,* Sleman: Ganding Pustaka. 2014.

Mudrikah, Saringatun, dkk. *Inovasi Pembelajaran Di Abad 21,* Sukoharjo: Pradina Pustaka. 2022.

Muhammad Rizal Pahleviannur, dkk. *Penelitian Tindakan Kelas,* Sukoharjo: Pradina Pustaka. 2022.

Muryaningsih, Sri. "Media Pembelajaran Berbahan Loose Part Dalam Pembelajaran Eksak Di Mi Kedungwuluh Lor." *Khazanah Pendidikan*. 15 no. 1 (2021). 84. https://doi.org/10.30595/jkp.v15i1.10360.

Murniasih, Widia. *Teknologi Digitalku,* Tuban: Pustaka Elqueena. 2021.

Mustafa, Syaiful. *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif,* Malang: UIN Maliki Press. 2017.

Nilakusmawati, desak putu Eka. *Refleksi Perencanaan Tindakan Pengamatan*. Denpasar: Universitas Udayana, 2015.

Nurfadhillah, Septi. *Media Pembelajaran,* Tangerang: Jejak, 2021.

Octavia, Shilphy A. *Model-Model Pembelajaran,* Sleman: Deepublish. 2020.

Parnawi, Afi. *Psikologi Belajar,* Yogyakarta: Deepublish. 2019.

Prastowo, Andi. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif Menciptakan Metode Pembelajaran Yang Menarik Dan menyenangkan,* Yogyakarta: Diva Press. 2015.

Ramdani, Dinda. Eka Rizal., dan Zulkifli. "Pemanfaatan Game Educandy Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di SDI Sjech M . Djamil Djambek Bukit Tinggi." *Al-Tadris: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*. 11, no. 1 (2023): 152–168.

Ruswandi, dan Uus. *Media Pembelajaran,* Bandung: CV Insan Mandiri.

Sanjaya, Wina. *Penelitian Tindakan Kelas,* Makasar: Kencana. 2015.

_____. *Strategi Pembelajaran*, Jakarta: Kencana Prenada Media

Group.

Sawaluddin, dan Muhammad Siddiq. “Langkah-Langkah dan Teknik Evaluasi Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam”. *Jurnal PTK dan Pendidikan* 6, no. 1 (2020): 5. https://doi.org/10.18592/ptk.v6i1.3793.

Sugiarto, Stinjak. *LISREL Edisi Pertama,* Yogyakarta: Graha Ilmu. 2006.

Sukardi. *Metode Penelitian Pendidikan Tindakan Kelas Implementasi dan Pengembangannya,* Jakarta: Bumi Aksara. 2013.

Sugiyono. *Memahami Penelitian Kualitatif,* Bandung: ALFABETA. 2012.

_____. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif Dan R%D,* Bandung: ALFABETA. 2015.

Sudjana, Nana. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar,* Bandung: Sinar Baru Algesindo. 2013.

Tarigan, Henry Guntur. *Pengajaran Kosakata,* Bandung: Angkasa. 2011.

Ulya, Maziyatul. “Penggunaan Educandy Dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia.” *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* 10, no. 1 (2021): 55. https://doi.org/10.31000/lgrm.v10i1.4089.

Usman, Nurdin. *Konteks Implementasi Berbasis Kurikulum,* Jakarta: Grasindo, 2002.

Wati, Ega Rima. *Ragam Media Pembelajaran,* Yogyakarta: Kata Pena, 2016.

Widiastuti, Ratna et al. “Peningkatan Hasil Belajar melalui Media Kuis Educandy pada Peserta Didik di Sekolah Dasar”. *Jurnal Basicedu* 5, no. 4 (2021): 2082–2089. https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1161 (2021).

Widayanti, Rizka. “Strategi Pembelajaran Ashwat Arabiyah dan

Mufradat," *al-Furqan* 3, no. 1 (2016): 111-125. https://ejournal.staidapayakumbuh.ac.id/index.php/alfurqan/article/view/31/30.

Widayati, Ani. "Penelitian Tindakan Kelas". *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 8, no. 1 (2018), h. 87–88.