تطبيق وسيلة *Genially Gamification* لترقية سيطرة الطلاب على المفردات (دراسة تجريبية بـ MIN 11 BANDA ACEH)

رسالة

إعداد

زكي هاد يزمي

رقم القيد. ٢١٠٢٠٢٠٠٢

طالب قسم تعليم اللغة العربية

بكلية التربية وتأهيل المعلمين

وزارة الشؤون الدينية للجمهورية الإندونيسية

جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية دارالسلام بندا أتشيه

٢٠٢٤ م/١٤٤٦هـ

رسالة

تطبيق وسيلة *Genially Gamification* لترقية سيطرة الطلاب على المفردات

(دراسة تجريبية بـ MIN 11 BANDA ACEH)

مقدمة لكلية التربية وتأهيل المعلمين

بجامعة الرانيرى الإسلامية الحكومية بندا أتشيه

كمادة من المواد المقررة لنيل درجة المرحلة الجامعية الأولى

تخصص تعليم اللغة العربية

إعداد

زكي هاد يزمى

رقم القيد. ٢١٠٢٠٢٠٠٢

طالب قسم تعليم اللغة العربية

بكلية التربية وتأهيل المعلمين

جامعة الرانري

AR-RANIRY

موافقة المشرف

الدكتور حلمى الماجستير

تمت مناقشة لهذه الرسالة أمام اللجنة المعينة لمناقشتها

وقد قبلت لإتمام بعض الشروط والواجبات

لنيل درجة المرحلة الجامعية الأولى

تخصص تعليم اللغة العربية

في التاريخ: ٢٣ ديسمبر ٢٠٢٤م / ٢١ جمادى الأخر ١٤٤٦هـ

بندا أتشيه

إعداد

زكي هاد يزمى

رقم القيد. ٢١٠٢٠٢٠٠٢

لجنة المناقشة

الرئيس	السكرتير
الدكتور حلمى الماجستير	محمد رضا الماجستير
العضو ١	العضو ٢
الدكتور بدر الزمان الماجستير	الدكتور شاه منان الماجستير

جامعة الرانري
AR-RANIRY

بمعرفة عميد كلية التربية وتأهيل المعلمين

بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشيه

أ.د. سفر الملك الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٧٣٠١١٢٢٠٠٣١٠٠٣

إقرار الباحث

أنا الموقع أسفله:

الاسم الكامل : زكي هاد يزمى

مكان المبلاد وتاريخه : Tanjung Morawa، ٠٨ يولي ٢٠٠٣

رقم القيد : ٢١٠٢٠٢٠٠٢

قسم : تعليم اللغة العربية بكلية التربية وتأهيل المعلمين

أقرّ أن هذه الرسالة تنتمي إلى تأليفي ولا أقدم للحصول على أية الدرجات الأكادمية في جامعة ما، وليست فيها التأليفات والأراء التي أعدها الأخرون، إلا وفقا بمبادئ وإعداد البحوث العلمية المذكورة في مراجعها العلمية. والباحث مستعد لنيل العقوبات فيما يقذف عليها من انتحال المؤلفات.

بندا أتشيه، ٧ ديسمبر ٢٠٢٤

صاحب الإقرار

زكي هاد يزمى

رقم القيد . ٢١٠٢٠٢٠٠٢

الاستهلال

بِسْمِ اللهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيْمِ

يٰٓاَيُّهَا الَّذِيْنَ اٰمَنُوْٓا اِذَا قِيْلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوْا فِى الْمَجٰلِسِ فَافْسَحُوْا يَفْسَحِ اللّٰهُ لَكُمْۚ وَاِذَا قِيْلَ انْشُزُوْا فَانْشُزُوْا يَرْفَعِ اللّٰهُ الَّذِيْنَ اٰمَنُوْا مِنْكُمْۙ وَالَّذِيْنَ اُوْتُوا الْعِلْمَ دَرَجٰتٍۗ وَاللّٰهُ بِمَا تَعْمَلُوْنَ خَبِيْرٌ

صدق الله العظيم

المجادلة: ١١

ما تقرب إلى الله تعالى بشيء بعد الفرائض أفضل من طلب العلم

(الإمام الشافعي)

الإهداء

١- إلى أمي المكرمة وأبي المكرم اللذين ربياني صغيرا، حفظهما الله تعالى وأبقاهما في سلامة الدين واالدنيا والأخرة.

٢- وإلى أساتذتي في جامعة الرانيرى الإسلامية الحكومية، الذين علموني أنواع العلوم المفيدة وأرشدوني إرشادا صحيحا بارك الله لهم.

٣- إلى جميع زملائي وأصدقائي في جامعة الرانيرى الإسلامية الحكومية، أقول شكرا جزيلا على مساعدتهم لي في إيجاز هذه الرسالة، جزاهم الله خير الجزء.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

شكر وتقدير

بِسْمِ اللهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيْمِ

الحمد لله الّذي أعزنا بالإيمان به، وهدانا إلى عظيم شريعته، وأسعدنا باتباع أفضل رسُله، أشْهد أن لا إله إلا الله وحده لا شريك له، في ألوهيته وربوبيته وأسمائه وصفاته، وأشهد أن محمدا عبده ورسوله، اللّهم صل وسلم وباركْ على سيدنا محمد وعلى آله وصحبه اجمعين، وبعد.

فقد تم بإذن الله وتوفيقه تأليف هذه الرسالة التي يقررها قسم تعليم اللغة العربية بكلية التربية وتأهيل المعلمين جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية كمادة من المواد يتعلمها الطلاب وتختص الرسالة تحت الموضوع **تطبيق وسيلة *Genially Gamification* لترقية سيطرة الطلاب على المفردات (دراسة تجريبية بـ MIN 11 BANDA ACEH)**.

ويتم إشراف كتابة هذه الرسالة بإشراف المشرف المكرم هو الدكتور حلمى الماجستير. فيقدم الباحث أفضل الشكر له قد أنفق أوقاته الثمينة وتوجيهه ومساعدته على إشراف هذه الرسالة إشرافا جيداكاملا من أولها إلى آخرها، لعل الله أن يباركه ويجزيه خيرا كثيرا.

وإضافة على ما ذكر، يقدم الباحث الشكر الخالص لمدير الجامعة وعميد كلية التربية وتأميل المعلمين ورئيس قسم تعليم اللغة العربية ولجميعة الأساتذ الذين قد علموه علوما نافعة وأرشدوه إرشادا صحيحا، وكذلك يقدم جزيل الشكر لسائر الأصدقاء الذين قد ساعدوا بأفكارهم في إتمام كتابة هذه الرسالة، وباركهم الله في الدنيا والآخرة.

ولا ينسى الباحث أن يقدم الشكر لمدير مدرسة الإبتدائية الحكومية ١١ بندا أتشية، ولجميع المدرسين والطلاب فيها الذين قد ساعدوا في جمع البيانات المحتاجة عند عملية البحث عسى الله أن يعطيهم أجرا عظيما.

وأخيرا، يتقين الباحث أن هذه الرسالة لاتخلو من الأخطاء والنقصان، وإن كان قد بذل كل جهده في إعداد هذه الرسالة، لذلك يرجو من القارئين نقدا بنائيا خالصا وإصلاحا نافعا لإكمال هذه الرسالة، ولعل هذه الرسالة نافعة له وللقارئين جميعا.

بندا أتشيه، ٧ ديسمبر ٢٠٢٤

زكي هاد يزمى

جامعة الرانري
AR-RANIRY

قائمة المحتويات

موافقة المشرف..... ب

موافقة قرر اللجنة..... ج

إقرار الباحث..... د

استهلال..... هـ

الإهداء..... و

شكر وتقدير..... ز

قائمة المحتويات..... ط

قائمة الجدول..... ن

قائمة الملحقات..... س

مستخلص البحث باللغة العربية..... ع

مستخلص البحث باللغة الإنجليزية..... ف

مستخلص البحث باللغة الإندونسية..... ص

جامعة الرانري
AR-RANIRY

الفصل الأول: أساسية البحث ١

أ- مشكلة البحث..... ١

ب- سؤال البحث ٣

ج- أهداف لبحث..... ٣

د- أهمية البحث..... ٤

هـ- فروض البحث ٤

و- حدود البحث..... ٤

ز- معاني المصطلحات ٥

ح- الدراسات السابقة..... ٦

ط- طريقة كتابة الرسالة ٩

الفصل الثاني: الإطار النظري..... ١٠

أ- الوسائل التعلمية..... ١٠

١- مفهوم الوسائل التعليمية..... ١٠

٢- أهمية الوسائل التعليمية..... ١١

٣- فوائد الوسائل التعليمية..... ١١

جامعة الرانري
A.R.-R.A.N.I.R.Y.

ب- وسيلة *Genially Gamification*..... ١٢
١- مفهوم الوسيلة *Genially Gamification*..... ١٢
٢- أهداف الوسيلة *Genially Gamification*..... ١٤
٣- خطوات التعليم باستخدام وسيلة *Genially Gamification*..... ١٤
٤- مزايا ويوب وسيلة *Genially Gamification*..... ١٥
ج- مفهوم المفردات ١٦
١- تعريف المفردات..... ١٦
٢- أنواع المفردات..... ١٧
٣- أهمية التعليم المفردات ١٨
٤- طريقة التعليم المفردات ١٩
الفصل الثالث: إجراءت البحث الحقلى..... **٢٠**
أ- منهج البحث ٢٠
ب- المجتمع والعينة..... ٢٢
ج- طريقة الجمع البيانات وأدواتها ٢٢
د- طريقة تحليل البيانات..... ٢٤

AR-RANIRY

الفصل الرابع: نتائج البحث ومناقشتها ٢٨

أ- عرض البيانات ٢٨

١- لمحة عن ميدان البحث ٢٨

٢- إجراء تطبيق وسيلة *Genially Gamification* ٣١

ب- تحليل البيانات..... ٣٥

١- تحليل البيانات الاختبار القبلى والبعدى..... ٣٥

٢- تحليل البيانات الاستبيان ٤٠

ج- مناقشة البحث..... ٤٣

د- تحقيق الفروض ٤٤

الفصل الخامس: الخاتمة ٤٥

أ- نتائج البحث ٤٥

ب- المقترحات ٤٥

المراجع ٤٧

أ- المراجع العربية ٤٧

ب- المراجع الإنجليزية..... ٤٧

جامعة الرانري
A.R.-R.A.N.I.R.Y

ج- المراجع الإندونسية..... ٤٨

قائمة الجدول

الجدول ٣-١: مستوى صدق المستوى ٢٥

الجدول ٣-٢: معيار مستوى تحصيل الستبانة ٢٧

الجدول ٤-١: عدد المدرس اللغة العربية بـ MIN 11 Banda Aceh ٢٩

الجدول ٤-٢: عدد التلاميذ بـ MIN 11 Banda Aceh..... ٢٩

الجدول ٤-٣: المباني والوسائل التعليمية بـ MIN 11 Banda Aceh ٣٠

الجدول ٤-٤: جدول تعليم اللغة العربية ٣١

الجدول ٤-٥: أنشطة التعلم والتعليم قبل تطبيق الوسائل*Gamification Genially* ٣٢

الجدول ٤-٦: أنشطة التعلم والتعليم بتطبيق الوسائل *Genially Gamification* ٣٣

الجدول ٤-٧: نتيجة الاختبار القبلى..... ٣٥

الجدول ٤-٨: نتيجة الاختبار البعدى..... ٣٦

الجدول ٤-٩: نتيجة الاختبار الطبيعي..... ٣٨

الجدول ٤-١٠: نتيجة الاختبار المتجانسى ٣٩

الجدول ٤-١١: تحليل نتيجة الاختبار ت من المجموعة التجريبية ٣٩

الجدول ٤-١٢: نتيجة استجابة الطلاب ٤٠

جامعة الرانري
AR-RANIRY

قائمة الملحقات

١- خطاب الإشراف من عميد كلية التربية وتأهيل المعلمين بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشيه على المشرف

٢- إفادة عميد كلية التربية وتأهيل المعلمين بجامعة الرانيرى الإسلامية الحكومية بندا أتشية على القيام البحث

٣- إفادة رئيس المدرسة الإبتدائية الحكومية ١١ بندا أتشية

٤- قائمة تصديق أداة البحث

٥- صور البحث

٦- السيرة الذاتية للباحث

جامعة الرانري
AR-RANIRY

مستخلص البحث

عنوان البحث : تطبيق وسيلة *Genially Gamification* لترقية سيطرة الطلاب على المفردات (دراسة تجريبية بـ MIN 11 BANDA ACEH)

الاسم الكامل : زكي هاد يزمى

رقم القيد : ٢١٠٢٠٢٠٠٢

اعتماداً على نتائج الملاحظة التي قام بها الباحث في MIN 11 Banda Aceh، أن الطلاب لا يتقنون المفردات حتى يصعب عليهم فهم الدرس، لأن المعلم يقوم بالتدريس بطريقة المحاضرة فقط ولا يستخدم وسائل التعليم المشوقة لذلك يشعر الطلاب بالملل في المشاركة في التعلم. ولذلك، قام الباحث بتطبيق وسائل *Genially Gamification* لترقية سيطرة الطلاب على المفردات. كان الهدف من هذه الرسالة لمعرفة فعالية تطبيق وسيلة *Genially Gamification* لترقية سيطرة الطلاب على المفردات في مدرسة MIN 11 Banda Aceh ولمعرفة استجابة الطلاب لتطبيق وسائل *Genially Gamification*. اختار الباحث منهج التصميمات التمهيدية بالتصميم الاختبار القبلي والبعدي. وكانت نتائج تطبيق وسائل *Genially Gamification* "فعال" في ترقية سيطرة الطلاب على المفردات، لأن نتيجة الاختبار ت، مستوى الدلالة *(sig 2-tailed)* ٠,٠٠٠ أصغر من ٠,٠٠٥. ثم استجابة الطلاب لتطبيق وسائل *Genially Gamification* لترقية سيطرة الطلاب على المفردات على نتائج ممتاز، بنتيجة استبيان ٩٥٪.

الكلمات المفتاحة: Genially Gamification، المفردات

ABSTRACT

Thesis Name : Application of *Genially Gamification* Media to Improve Students' Mastery of Vocabulary at MIN 11 Banda Aceh

Name : Zaky Hadiyazmi

Student Number : 210202002

Based on the results of observations made by researchers at MIN 11 Banda Aceh, that students lack mastery of mufrodat so that it is difficult to understand the lesson, this is because the teacher only teaches with the lecture method and does not use interesting media so that makes students feel bored in participating in learning. Therefore, researchers applied *Genially Gamification* media to improve students' mastery of vocabulary. The purpose of this study was to determine the effectiveness of the application of *Genially Gamification* media in improving students' mastery of mufrodat at MIN 11 Banda Aceh and to determine students' responses to the application of *Genially Gamification* media. The research method used by researchers in this thesis is pre-experiment with the type of one group pre-test post-test design and the tool used to collect data is to use a questionnaire. The results of the application of *Genially Gamification* media are "effective" in improving students' mastery of vocabulary, as evidenced by the significance value of 0.000 less than 0.005 and student responses in the application of *Genially Gamification* media get 95% response and are in the excellent category.

Keywords: genially Gamification, Vocabulary

جامعة الرانري
AR-RANIRY

ABSTRAK

Judul Skripsi : Penerapan Media *Genially Gamification* Untuk Meningkatkan Penguasaan Siswa Terhadap Kosa Kata di MIN 11 Banda Aceh

Nama : Zaky Hadiyazmi

NIM : 210202002

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukkan Peneliti di MIN 11 Banda Aceh, bahwa siswa kurang menguasai mufrodat sehingga susah memahami Pelajaran, hal ini dikarenakan guru hanya mengajar dengan metode ceramah dan tidak menggunakan media yang menarik sehingga membuat siswa merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu peneliti menerapkan media *Genially Gamification* Untuk meningkatkan penguasaan siswa terhadap kosa kata. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan penerapan media *Genially Gamification* dalam meningkatkan penguasaan siswa terhadap mufrodat di MIN 11 Banda Aceh dan untuk mengetahui respon siswa terhadap penerapan media Genially Gamification. Adapun metode penelitian yang digunakan oleh peneliti dalam skripsi ini adalah *pre-experiment* dengan jenis *one group pre-test post-test design* dan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah dengan menggunakan angket. Hasil dari penerapan media *Genially Gamification* ini "efektif" dalam meningkatkan penguasaan siswa terhadap kosa kata, dibuktikan dengan nilai signifikasi 0.000 lebih kecil daripada 0.005 dan respon siswa dalam penerapan media *Genially Gamification* mendapatkan respon 95% dan berada pada kategori luar biasa.

Kata Kunci: Genially Gamification, kosakata

الفصل الأول

أساسية البحث

أ- مشكلة البحث

اللغة العربية هي إحدى المواد التي تدرس في كل مدرسة حكومية وفي معاهد. في إندونيسيا، اللغة العربية لغة أجنبية تنظمها المناهج الإندونيسية. في تعلم اللغة العربية، المفردات هي المادة الأساسية التي يدرسها الطلاب. المفردات هي جزء من الحروف التي تشكل الكلمات بحيث يكون لها معنى أو تكون وسيلة لنقل المعنى ووسيلة لتسهيل تعلم اللغة الهدف. لأنه بالمفردات يستطيع المتحدث أن يعبر عما يخطر في باله.[١]

وتشمل أهمية تعلم هذه المفردات: أن يتمكن الطلاب من التعبير بسهولة عن اللغة العربية سواء بالكلمات أو الجمل، فالطلاب الذين يحفظون الكثير من المفردات يجعلون تعلم اللغة العربية سهلاً وممتعًا وجوهر اللغة هو جمع عدة مفردات حتى يتمكن الناس من فهم اللغة..[٢]

في أنشطة التعليم والتعلم، تُعد الوسائل إحدى وسائل الدعم في تقديم المواد التعليمية، وخاصة باللغة العربية، والتي لا يمكن فصلها عن ذلك. تعد الوسائط أحد مكونات مصادر التعلم أو الأدوات المادية التي تحتوي على مواد تعليمية في بيئة الطالب، والتي يمكن أن تحفز الطلاب على زيادة اهتمامهم بالتعلم.[٣] لا يقتصر الإعلام على الطباعة (غير التكنولوجية) فحسب، بل يمكن

---

[١] محمد كامل ناقة، **تعليم اللغة العربية بلغات الأخرى**، اسسه - مداخله-طرق التدريس، (مكة المكرمة:١٩٨٥)، ص. ١٦١

[٢] سيف الدين، **طرق في تعليم المفردات اللغة العربية**، (٢٠١٩)، ص. ٣١٣

[3] Arief S. Sadirman, dkk, *Media Pendidikann: Pengertian, Pengembangan Dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: raja grafindo persada, 2006), hal.6

أن يأتي أيضًا من الرقمي (التكنولوجيا)، وأحد هذه الوسيلة هو *Genially Gamification*.

وسائل *Genially Gamification* هي وسائط على شكل موقع إلكتروني يمكن الوصول إليه من قبل جميع الفئات، وخاصة المعلمين. يتمتع المعلمون بالحرية في تطوير وسائط تعليمية تفاعلية يكون تنفيذها سهلاً للغاية. *Genially* عبارة عن منصة رقمية يمكنها مساعدة المستخدمين على إنشاء جميع أنواع المحتوى باستخدام طرق الاتصال المرئي التفاعلية. حتى لا يكون التعلم مملاً لأن الميزات المقدمة مثيرة للاهتمام ومتنوعة للغاية، بما في ذلك العروض التقديمية والرسوم البيانية والألعاب والصور التفاعلية ومقاطع الفيديو والأدلة والمواد التدريبية وما إلى ذلك.[٤] في عام ٢٠٢٠، حصلت *Genially* وسيلة على جائزة *Global EdTech Startup Awards* باعتبارها "أفضل مبادرة في مجال التكنولوجيا التعليمية"، وفي عام ٢٠٢١، فازت مرة أخرى بجائزة *EdTechX All Stars Startup Awards* لابتكار الشركات الناشئة ونموها.[٥]

MIN 11 Banda Aceh هي إحدى المدارس التي تدرس اللغة العربية. تعتبر مادة اللغة العربية في هذه المدرسة مادة إلزامية في كل فصل دراسي. عندما يدخل المعلم إلى الفصل الدراسي ثم يقوم بالتدريس، لا ينقل المعلم تعلم اللغة العربية بسرعة ولكن المعلم ينقل بهدوء وبسهولة ويبتسم للطلاب حتى يصبح الطلاب فيه سعداء جداً بتعلم اللغة العربية.. ومع ذلك، يشعر بعض الطلاب

---

[4] Ninda bundiani, *Penerapan Metode Gamifikasi Menggunakan Genially Dalam Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Pada Mata Pelajaran Sistem Utilitas Bangunan Gedung Kompetensi Keahlian Kgsp Di Smk Negeri 5 Bandung,* (Bandung: 2023), hal. 1

[5] Muhammad Aditya, *Genially, Platform Untuk Membuat Kegiatan Belajar Mengajar Lebih Menyenangkan Dan Interaktif,* 28 oktober 2021. Dikases pada tanggal 5 mei 2024 dari situs: https://hightechteacher.id/genially-platform-untuk-membuat-kegiatan-belajar-mengajar-lebih-menyenangkan/

أن تعلم اللغة العربية أمر صعب ومملل. بعض العوامل التي تجعل الطلاب يشعرون بهذه الطريقة هي طريقة المعلم في توصيل المادة في الفصل وقلة الوسائط التي يستخدمها المعلم لنقل مادة الدرس بحيث يجد الطلاب صعوبة في فهم اللغة العربية وحفظها وكتابتها.

ولذلك في هذه المشكلة، يختار الباحث الموضوع "**تطبيق وسيلة *Genially Gamification* لترقية سيطرة الطلاب على المفردات بـ MIN 11 Banda Aceh**".

ب- سؤال البحث

أما أسئلة البحث التي يستخدمها الباحث في الرسالة فهي كالتالي:

١. هل تطبيق وسيلة *Genially Gamification* فعال لترقية سيطرة الطلاب على المفردات بـ MIN 11 Banda Aceh؟
٢. كيف استجابة الطلاب بعد تطبيق وسيلة *Genially Gamification* لترقية سيطرة الطلاب على المفردات بـ MIN 11 Banda Aceh؟

ج- أهداف البحث

وأما هدف البحث في هذه الرسالة كما يالي:

١. لتعريف فعالية وسيلة *Genially Gamification* لترقية سيطرة الطلاب على المفردات بـ MIN 11 Banda Aceh.
٢. لتعريف استجابة الطلاب بعد تطبيق وسيلة *Genially Gamification* لترقية سيطرة الطلاب على المفردات بـ MIN 11 Banda Aceh.

د- أهمية البحث

وأما أهمية البحث لهذ البحث فهي:

١-للطلاب

لتسهيل الطلاب في تعليم اللغة العربية في الفصل.

٢-للمدرسين

لمساعدة وتسهيل المدرسين

٣-للباحث

وأهمية هذا البحث للباحث هو معرفة وخبرة الباحث في الحياة اليومية من خلال استخدام التكنولوجيا كوسيلة تعليمية فعالة.

هـ- الفروض البحث

أما الفرض البحث في هذه الرسالة، فهي كما يلي:

١-الفرض البديل (Ha) إن تطبيق وسيلة *Genially Gamification* فعال لترقية سيطرة الطلاب على المفردات بـ MIN 11 Banda Aceh.

٢-الفرض الصفرى (Ho) إن تطبيق وسيلة *Genially Gamification* غير فعال لترقية سيطرة الطلاب على المفردات بـ MIN 11 Banda Aceh.

و- حدود البحث

وأما حدود البحث في هذا البحث، فهي كما يلي:

١-الحد الموضوعى

يريد الباحث أن يحدد هذا البحث تحت الموضوع " تطبيق وسيلة *Genially Gamification* فعال لترقية سيطرة الطلاب على المفردات بـ MIN 11 Banda Aceh ".

٢-الحد المكاني

يريد الباحث أن يحدد في هذا البحث بـ MIN 11 Banda Aceh.

٣-الحد الزماني

الباحث يبحث هذا البحث في السنة الدراسية ٢٠٢٤م.

ز- معاني المصطلحات

١- وسيلة

وسيلة هو مصدر من كلمة وسل - يسل جمعه وسائل.[٦] أما من حيث الإعلام فهو أي شيء يمكن أن يساعد المعلم في عملية إيصال الرسائل والمعلومات إلى الطلاب حتى تصبح أنشطة التعليم والتعلم أكثر فعالية وكفاءة.[٧]

٢- Genially Gamification

Genially عبارة عن منصة تستهدف كل معلم في إندونيسيا لإنشاء تجارب تعليمية تجعل الطلاب سعداء ومرتاحين للتعلم.[٨] مع ميزة Gamification في Genially، لن يصبح التعلم مملًا نظرًا لوجود العديد من الميزات المثيرة للاهتمام، بما في ذلك محتوى العرض التقديمي والرسوم البيانية ورسوم الفيديو المتحركة والملصقات الإلكترونية وما إلى ذلك.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

---

[٦] معجم المعاني عربي-عربي، متاح على https://www.almaany.com، تاريخ الدخول ٥/٥/٢٠٢٤.

[7] Hamzah Paggara Dkk., *Media Pembelajaran*, (Gedung Perpustakaan Lt. 1 Kampus UNM Gunungsari: Badan Penerbit Umum UNM, 2022), hal. 5

[8] Muhammad Aditya, *Genially Platform*....., 28 oktober 2021. Diakses pada tanggal 4 mei 2024 dari situs: https://hightechteacher.id/genially-platform-untuk-membuat-kegiatan-belajar-mengajar-lebih-menyenangkan/

٣- المفردات

مفردات هي صيغة الجمع لكلمة مفرد. المفردات هي نطق الكلمات التي تتكون من كلمتين أو أكثر ولها معنى وأما المراد بالمفردات في هذه الرسالة هي المفردات التي وجدها الطلاب وقرأوها عند تدريسهم لفهم النص العربي.

ح- الدراسات السابقة

١- تطبيق نموذج شبكة العنكابوت (webbed) لترقية قدرة التلاميذ على المفردات بـ MIN 29 Aceh Besar.[٩]

مشكلة البحث في هذه الرسالة هي أن الطلاب يواجهون صعوبات في تعلم اللغة العربية، فالطلاب لا يعرفون ما يشرحه ويكتبه المعلم على السبورة، لأن جو الدرس غير محبب، فكثير من الطلاب لا يتقنون المفردات التي يقدمها المعلم.

الهدف من البحث في هذه الأطروحة هو تحديد مدى فعالية تطبيق نموذج شبكة العنكبوت في تعليم اللغة لتحسين مهارات المفردات لدى طلاب MIN 29 Aceh Besar، ولمعرفة كيفية تطبيق النموذج، فإن أسلوب البحث المستخدم في هذه الرسالة هو الملاحظة والاختبارات المتعلقة بالاختبارات القبلية والبعدية باستخدام تحليل البيانات الإحصائية الوصفية واختبار T للعينة المقترنة باستخدام برنامج SPSS.

تظهر نتائج البحث في هذه الأطروحة أن تطبيق نموذج شبكة العنكبوت لتحسين مهارات المفردات لدى الطلاب في MIN 29 Aceh Besar فعال.

---

[٩] إرنا رفيك، **تطبيق نموذج شبكة العنكبوت (WEBBED) لترقية قدرة التلاميذ على سيطرة المفردات بـ MIN 29 Aceh Besar**، (قسم تعليم اللغة العربية جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بند أتشية،٢٠٢٢)

والعلاقة بين البحث السابق والحالي هي أن البحث السابق كان حول تحسين مفردات الطلاب. الفرق هو أن البحث السابق استخدم وسائط الويب العنكبوتية، بينما استخدم البحث الحالي وسيلة *Genially Gamification*.

٢- تطبيق لعبة المضاد لترقية الطالبات على سيطرة المفردات بـ SMPIT AL-Fityan School Aceh.[١٠]

المشكلة في هذا البحث هي أن الطلاب لا يتقنون المفردات لذلك يصعب فهم التعلم، وذلك لأن المعلم يدرس فقط بطريقة المحاضرة ولا يستخدم الوسائط الشيقة، مما يجعل الطلاب يشعرون بالملل أثناء متابعة الدرس.

الهدف من البحث في هذه الأطروحة هو تحديد مدى فعالية لعبة المتضاد في تحسين قدرة الطلاب على إتقان المفردات في مدرسة SMPIT الفيتيان آتشيه وتحديد مدى استجابة الطلاب لتطبيق لعبة المتضاد.

الطريقة المستخدمة في هذه الرسالة هي التجربة القبلية بتصميم الاختبار القبلي والبعدي للمجموعة الواحدة، والأدوات المستخدمة لجمع البيانات هي الاختبارات والاستبيانات. ونتائج البحث في هذه الرسالة هي تطبيق المعجم الألعاب فعالة في زيادة إتقان الطلاب للمفردات.

العلاقة بين البحث السابق والحالي هي أن البحث تجريبي ويهدف إلى زيادة إتقان الطلاب للمفردات. الفرق هو أن البحث السابق كان عبارة عن تطبيق لعبة المتضادات لتحسين قدرة الطلاب على إتقان المفردات في مدرسة

---

[١٠] النساء مح رزقي، **تطبيق لعبة المضاد لترقية الطالبات على سيطرة المفردات بـ Fityan School Aceh-SMPIT Al**، (قسم تعليم اللغة العربية جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بند أتشية،٢٠٢٣)

SMPIT Al Fityan Aceh، بينما البحث الحالي هو تطبيق وسائط التلعيب لتحسين إتقان المفردات في MIN 11 Banda Aceh.

٣- Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Bilangan Pangkat Dan Akar Menggunakan Genially.[١١]

وترجع مشكلة هذا البحث إلى عدم بذل المعلم جهداً في تحسين التعلم الإبداعي والابتكاري. الهدف من هذا البحث هو إنتاج وسائط تعليمية على شبكة الإنترنت للطلاب لفهم دروس الرياضيات بسهولة، وخاصة فيما يتعلق بأرقام القوة والأعداد الجذرية.

الطريقة المستخدمة في هذا البحث هي البحث والتطوير. تشير نتائج هذا البحث إلى أن تطوير وسيلة تعلم الالعاب التعليمية لاعداد القوة والجذر باستخدام Genially يتم وفقًا لوظيفتها ومناسبة للعبها من قبل الطلاب والمستخدمين العامين الآخرين.

العلاقة بين الأبحاث السابقة والحالية هي أن كلاهما يطبق الوسائط بشكل عبقري لتحسين قدرة الطلاب على فهم التعلم وتشجيع المعلمين على استخدام الوسائط في الفصل الدراسي حتى يتم التعلم بشكل فعال. الفرق بين البحث السابق والحالي هو أن البحث السابق تم تطبيقه لتحسين تعلم الرياضيات، وخاصة القوى والجذور، بينما البحث الحالي يستخدم لتحسين إتقان الطلاب للمفردات.

---

[11] Jurnal,Vera Rosalina Dkk, Vol.2, *Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Bilangan Pangkat Dan Akar Menggunakan Genially*, (jurnal jendela pendidikan:2021)

ط- طريقة كتابة البحث

أما طريقة كتابة في هذه الرسالة على طريقة التأليف المقررة في كلية التربية وتأهيل المعلمين بجامعة الرانيري بند أتشية بكتاب:

"Panduan Akademik Dan Penulisan Skripsi Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh 2016".

الفصل الثاني

الإطار النظرى

أ- الوسائل التعليمية

١- مفهوم الوسائل التعليمية

وسيلة هو مصدر من كلمة وسل - يسل جمعه وسائل.

[١] وسائل التعليم هي صيغة الجمع لكلمة *medium*، وهي كلمة تأتي من الكلمة اللاتينية *medius*، والتي تعني "الوسط". الوسائل هي وسيلة مادية لنقل الرسائل من المرسل إلى المتلقي. في التعلم عبر الوسائط، يمكن العثور عليه مع الرموز اللفظية أو المكتوبة مثل الصور المتحركة أو الثابتة، والمواد السمعية والبصرية، وغيرها، والتي يشار إليها غالبًا باسم *hardware* و*software*.

وفقا لعدة تفسيرات من الخبراء، فإن وسائل التعليم هي وسيلة يستخدمها شخص ما، وخاصة المعلمين، لنقل المواد التعليمية بحيث يتم تنفيذ الأهداف المراد تحقيقها بكفاءة. إن استخدام المعلم الإبداعي للوسائط في التعلم سيترك انطباعًا كبيرًا على الطلاب من حيث المهارات.

وفي عالم التعليم يعتبر دور وسائل التعليم المرجع الأهم في عملية التعلم ويصبح أداة لمساعدة المعلم في شرح عملية التعلم. تعمل

---

[١] معجم المعاني عربي-عربي، متاح على https://www.almaany.com، تاريخ الدخول ٢٠٢٤/٢٠/٦.

وسيلة التعلم هذه على تشجيع اهتمام الطلاب بالتعلم، وتوضيح وتبسيط المواد المجردة، وتعزيز استيعاب الطلاب وذاكرتهم.[٢]

٢- أهمية الوسائل التعليمية

وبشكل عام فإن أهمية الوسائل التعليمية للطلبة والمعلمين، فهي كما يلي:

١. وضح الرسالة بحيث لا تكون لفظية أكثر من اللازم.
٢. التغلب على قيود المكان والزمان والطاقة والقدرات الحسية.
٣. خلق الحماس للتعلم ومزيد من التفاعل المباشر بين الطلاب ومصادر التعلم.
٤. تقديم نفس الحافز، ومساواة الخبرات، وإثارة نفس التصورات.[٣]

٣- فوائد الوسائل التعليمية

هناك عدة فوائد للوسيلة، بحسب كيمب ودايتون، فهي كما يلي:

١. يمكن أن يكون تقديم مادة الدرس موحدًا.
٢. تصبح عملية التعلم أكثر وضوحا وأكثر إثارة للاهتمام.
٣. تصبح عملية التعلم أكثر تفاعلية.
٤. الكفاءة في الوقت والطاقة.
٥. تحسين جودة مخرجات تعلم الطلاب.

---

[2] Cepi Riyana, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Islam, 2009), hal. 9-11

[3] M. Rudy Sumiharsono dan Hisbiyatul Hasanah, *Media Pembelajaran* (Jawa Timur: Pustaka Abadi, 2017), hal 10-11

٦. تتيح الوسائط إمكانية تنفيذ عملية التعلم في أي مكان وفي أي وقت.

٧. يمكن لوسائل التعليم أن تعزز اتجاهات الطلاب الإيجابية تجاه المواد وعملية التعلم.

٨. تغيير دور المعلم في اتجاه أكثر إيجابية وإنتاجية.[٤]

ب- وسيلة *Genially Gamification*

١- مفهوم وسيلة *Genially Gamification*

Genially عبارة عن منصة على شبكة الإنترنت (عبر الإنترنت) تساعد الجميع على إنشاء محتوى صوتي ومرئي وتفاعلي بسرعة وسهولة.[٥] وفقًا لأينشتاين، فإن *Genially* هو تطبيق وسائط تعليمية عبر الإنترنت يمكنه مساعدة المعلمين على إنشاء مواد تعليمية إبداعية ومبتكرة في شكل عروض تقديمية وألعاب واختبارات ومقاطع فيديو تعليمية وما إلى ذلك. تتمتع هذه الوسائط اللطيفة بالعديد من الميزات التي لا تمتلكها الوسائط الأخرى، مثل استخدامها لإنشاء ألعاب وفقًا للمادة التي يتم تدريسها والقدرة على إدخال الوسائط من مواقع أخرى مثل YouTube وSpotify وغيرها. يمكن الوصول إلى هذه الوسائط عبر الإنترنت.[٦]

---

[4] Bulkia Rahim, *Media Pendidikan* (Depok: Rajawali Printing, 2020), hal 30

[5] Ady Kristanto, *Genially Gamifikasi Sebagai Tren Pembelajaran Terkini*, 27 Maret 2022. Dikases pada tanggal 20 Juni 2024 dari situs: https://btkp-diy.or.id/artikel/genially-gamifikasi-sebagai-tren-pembelajaran-terkini-

[6] Anisya Yolanda dan Dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Genially Pada Materi Norma Dalam Adat Istiadat Daerahku*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Vol 8 No. 1 (2023), hal. 6246

تم استخدام التلعيب لأول مرة بواسطة Nick Pelling في عام ٢٠٠٢ في عرضه التقديمي. وقال إن *Gamification* هو أسلوب تعليمي يستخدم عناصر أو ميزات في الألعاب أو ألعاب الفيديو بهدف زيادة تحفيز الطلاب في عملية التعلم وجعل عملية التعلم ممتعة. تمامًا كما هو الحال في الألعاب التي تسمح للاعبين بإعادة اللعب، فإنهم يرتكبون أخطاء يمكن تصحيحها، لذلك لا يخافون من الفشل والمحاولة مرة أخرى.[٧]

Genially Gamification هي وحدة مترابطة في التعلم القائم على الويب أو التطبيق. يتم دمج هذه الوسائل مع ميزات اللعبة التي تجعل أنشطة التدريس والتعلم ممتعة وغير مملة، وفقًا لرغبات الطلاب والمعلمين، حتى تكون عملية التعلم فعالة وكفؤة.

تُستخدم هذه الوسيلة كأداة للمعلمين في أنشطة التدريس والتعلم، سواء عبر الإنترنت أو وجهًا لوجه. وقال فيجا أيضًا إن هذه الوسيلة تعد أداة رائعة للمعلمين لتقديم مواد تعليمية تفاعلية أو محتوى عالي الجودة ويمكن أن تغطي ثلاثة أنماط تعلم للطلاب، وهي البصرية والسمعية والحركية. تحتوي هذه الوسيلة على العديد من الميزات المثيرة للاهتمام التي يمكن للمدرسين استخدامها، بما في ذلك القوالب والرسوم المتحركة. يمكن للمدرسين أيضًا تعديل هذا التطبيق حسب الرغبة في المواد التعليمية.[٨]

---

[7] Heni Yusuf, *Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran.* Jurnal TICOM Vol 5 No. 1 (2016), hal. 2

[8] Anisya Yolanda dan Dkk, Pengembangan Media…Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Vol 8 No. 1 (2023), hal. 6246

٢- أهداف وسيلة *Genially Gamification*

تهدف هذه الوسيلة إلى مساعدة كل معلم وطالب على جعل أنشطة التدريس والتعلم سهلة وليست لفظية للغاية، للمساعدة في خلق جو تعليمي جديد، بحيث تصبح عملية الفهم والإتقان تفاعلية ومثيرة للاهتمام.[٩] ولا تركز هذه الوسائط على التعلم فحسب، بل تشمل أيضًا الألعاب التي تجعل الأطفال مهتمين بالتعلم.

٣- خطوات التعليم باستخدام وسيلة *Genially Gamification*

أما خطوات وسيلة *Genially Gamification* فهي كما يلي:

١- افتح تطبيق أو متصفح Google أو Chrome.
٢- اكتب بحث *Genially Gamification*، ثم ابحث.
٣- ثم انقر فوق موقع الويب الأول الذي يحمل شعار G.
٤- بعد ذلك سيتم توجيهنا لتسجيل حساب Google أو Gmail.
٥- اتبع الخطوات التي يوجهها التطبيق.
٦- بعد تسجيل حسابنا، سيتم نقلنا إلى التطبيق المنزلي. في المنزل، يمكننا إنشاء المشاريع يدويًا، ويتم توفير بعضها في التطبيق.
٧- انقر فوق القوالب. سنجد في القوالب الرئيسية ميزات متنوعة، بما في ذلك العروض التقديمية والألعاب وغيرها.
٨- قم بتعديل ما نحتاجه في المادة التعليمية وانقر على القوالب المناسبة.
٩- بعد الضغط على القوالب، يمكننا تغيير مظهر التصميم المدرج. عندما يكون ذلك مناسبًا، أدخل المادة التي نريد تقديمها.
١٠- بعد إدخال المادة يمكننا الآن عرضها.

---

[9] Siti Rinjani, *Implementasi Media Genially dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Bagi Mahasiswa PBSI UIN Jakarta*, Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Vol 3 No. 1 (2024), hal 58

٤- مزايا وعيوب وسيلة *Genially Gamification*

أما مزايا في وسيلة *Genially Gamification* فهي كما يلي:

١- يحتوي وسيلة Genially على مجموعة متنوعة من القوالب والرسوم المتحركة والنصوص التي يمكن تعديلها بسهولة للاستخدام.

٢- المحتوى أو الميزات سهلة الاستخدام.

٣- زر سهل. تتكيف مع قبل أو بعد جداول البيانات.

٤- تمكين التعاون بين الطلاب والمعلمين.

٥- لديك مجتمع من منشئي المحتوى أو الميزات الذين يقومون بتحميل محتوى أو ميزات جديدة بانتظام.

٦- الحفظ التلقائي.

أما عيوب وسيلة *Genially Gamification* فهي كما يلي:

١- إذا كنت ترغب في الحصول على ميزات كاملة، عليك التبديل إلى الإصدار المميز أو المدفوع.

٢- بالنسبة للغة، تتوفر ثلاث لغات فقط، وهي الإنجليزية والإسبانية والفرنسية.

٣- الوسائط عند الوصول إليها، يجب أن تكون متصلة بشبكة الإنترنت.[١٠]

---

[10] Anisya Yolanda dan Dkk, *Pengembangan Media…*, Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Vol 8 No. 1 (2023), hal. 6246-6247

ج- مفهوم المفردات

١- تعريف المفردات

في تعلم اللغات الأجنبية، لا يمكن فصلنا عن مصطلحات المفردات، وخاصة اللغة العربية. في عالم التعليم، تسمى المفردات العربية مفردات. المفردات هي أصغر عناصر الوحدة اللغوية وأكثرها استقلالية. المفردات جمع من كلمة مفردة [١١]مفردات هي صيغة الجمع لكلمة مفرد. المفردات هي نطق الكلمات التي تتكون من كلمتين أو أكثر ولها معنى.[١٢] وفي تعلم مفردات يمكن أن نفهم أن عملية توصيل المواد التعليمية على شكل كلمات أو إضافة مفردات هي عنصر من عناصر تعلم اللغة العربية.[١٣]

المفردات هي الأساس الأولي أو الطريقة الأولى التي يتم تدريسها للطلاب لإتقان اللغة العربية. إن المفردات الكبيرة التي يستخدمها الطلاب في كل مرحلة دراسية، حتى في عالم المحاضرات، تجعل المفردات الجانب الأول الذي يجب على الطلاب، حتى المعلمين أو المحاضرين، إتقانه. عندما يجعل المعلمون والطلاب المفردات أمراً تافهاً في التعلم، سيكون من الصعب عليهم إتقان اللغة العربية.

---

[١١] معجم المعاني عربي-عربي، متاح على https://www.almaany.com، تاريخ الدخول ٢٠٢٤/٣٠/٦.

[١٢] ديلفي القتاري، بيهقى أ. **صامد، تطبيق طريقة القصة بالصور لترقية قدرة الطلبة على سيطرة مفردات اللغة العربية بالمدرسة الإبتداءية 12 Aceh Besar**، لساننا، المجلد ١٢، رقم. ٢، ص. ١٧٣

[13]Muhammad Ali Khuli, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab*, (Yogyakarta: Bashan Publishing, 2010), hal. 79

٢- أنواع المفردات

وفي مفهوم مفردات المهارات اللغوية تنقسم إلى أربعة أجزاء، على النحو التالي:[١٤]

١. مفردات للفهم *Understanding Vocabulary*، وهذا ينقسم إلى قسمين، وهما:

أ. الإستماع عبارة عن مجموعة من الكلمات أو عدد من الكلمات التي يستطيع الإنسان فهمها والتعرف عليها عندما يتلقاها من شخص ما.

ب. الكتابة هي مجموعة من الكلمات أو عدد من الكلمات التي يمكن فهمها والتعرف عليها عندما يكون الشخص على اتصال مباشر مع الكلمات الموجودة على الصفحة.

٢. مفردات للكلام *Speaking Vocabulary*، وينقسم إلى قسمين على النحو التالي:

أ. الرسمي عبارة عن مجموعة من الكلمات التي يستخدمها شخص ما في مواقف معينة.

ب. غير رسمية، وهي مجموعة من الكلمات المستخدمة في الحياة اليومية.

٣. مفردات للكتابة *Writing Vocabulary*، وينقسم إلى قسمين هما:

---

[١٤] عبدد الفتح ومد وجاي كوسومه، **المفردات الاصطلاحية من كتاب منحة العلام في إثراء لغة الطلاب بجامعة الراية**، راية الإسلام، المجلد. ٢ رقم. ١ ابريل ٢٠١٩. ص. ٤٤-٤٦

أ. عادية والمقصود به مجموعة من الكلمات التي يستخدمها الشخص في مواقف التواصل الشخصية.

ب. موقفية يعني مجموعة من الكلمات التي يستخدمها شخص ما في مواقف الاتصال الكتابية الرسمية أو الرسمية، مثل خطابات طلب الوظيفة.

٤. مفردات كامنة *Potential Vocabulary*، مقسمة إلى قسمين وهما:

أ. السياق *Context* عبارة عن مجموعة من الكلمات التي يتم تفسيرها بناءً على السياق الذي تظهر فيه.

ب. التحليل *Analysis* مجموعة من الكلمات التي يتم تفسيرها بناء على خصوصية شكل الكلمة، مثل وجود حروف إضافية أو مفقودة.

٣- أهمية تعليم المفردات

تعد أهمية تعلم مفردات اللغة العربية من أولى الجوانب التي يجب أن يتقنها المعلمون والطلاب في إتقان اللغة الأجنبية. تسهل على الطلاب تعلم اللغة العربية، واللغة في جوهرها عبارة عن مجموعة من المفردات، لذلك لا يستطيع الإنسان فهم لغة ما قبل معرفتها. معنى مفردات اللغة والمفردات تقدم الدعم للمعلمين والطلاب في التواصل والكتابة باللغة العربية.[١٥]

[١٥] ديلفي القتاري، **تطبيق طريقة القصة بالصور**.....، لساننا، المجلد ١٢، رقم. ٢، ص. ١٧٤

٤- طرق التعليم المفردات

وعموماً فإن طرق تعليم المفردات لها طرق متنوعة يستخدمها المعلمون في تطبيقها، أما طرق تعليم المفردات المطبقة في هذه الرسالة فهي كالتالي:

١- مثل العرب، يمارس المعلم على الفور، مثلما يفتح المعلم الباب عندما يقول "افتح الباب".
٢- في لعب الأدوار، يقوم المعلم بدور المادة العملية للطلاب، مثل "الشعور بألم في المعدة".
٣- أذكر الكلمات المضادة في المفردات.
٤- اذكر أوجه التشابه بين الكلمات مثل سيف أوصمصام.
٥- إعطاء معنى مباشر للمفردات التي تذكرها الكلمات من حولهم، مثل العائلة والأطفال.
٦- أذكر أصول الكلمات الأساسية ومشتقاتها.
٧- تكرار القراءة التي قام بها المعلم.
٨- ابحث في القاموس لتوضيح معنى الكلمة الجديدة.[١٦]

جامعة الرانري
AR-RANIRY

[١٦] عبدد الفتح ومد وجاي كوسومه، **المفردات الاصطلاحية من كتاب**.....، راية الإسلام، المجلد. ٢ رقم. ١ ابريل ٢٠١٩. ص. ٤٤-٤٦

الفصل الثالث

إجراءت البحث الحقلي

أ- منهج البحث

طرق البحث هي عملية الأنشطة التي يقوم بها الباحث بشكل منهجي لجمع البيانات وإدارتها وتحليلها واستنتاجها باستخدام طرق للعثور على إجابات للمشاكل في البحث. في هذا البحث، منهج البحث الذي يستخدمه الباحث هو المنهج التجريبي، وهو أنقى البحوث، ويعتبر المنهج قادرا على اختبار فرضية وجود علاقة السبب والنتيجة أو تلبية الصدق الداخلي.

وفي منهج البحث التجريبي هناك عدة تصميمات تجريبية يمكن للباحث اختيارها وتنفيذها، وهي على النحو التالي:

١- تصميم التمهيدية *Pre-Experiment*

أ. تصميم دراسة حالة لمجموعة واحدة *One Shot Case Study*

ب. تصميم قبلي بعدي لمجموعة واحدة *One Group Pretest-Posttest*

ت. تصميم المقارنة بالستخدام مجموعة (مجموعات) ضابطة *Intact Group Comparison*

٢- تصميم التجريبية *True Experimental*

أ. تصميم التحكم بعد الاختبار فقط *(PosttestOnly Control Design).*

ب. تصميم المجموعة الضابطة للاختبار القبلي (*Pretest Control Group Design*).

٣- تصميم العاملية *Factorial Experiment*

٤- تصميم شبه التجربية *Quasi Experiment*

أ. تصميم السلاسل الزمنية (*Times-Series Design*).

ب. سيطرة غير متكافئة(*NoneeuivalentControl*).[١]

من بين أنواع طرق البحث التجريبية الأربعة المذكورة أعلاه، اختار الباحث أسلوب التجربة القبلية على شكل تصميم المجموعة الواحدة للاختبار القبلي والاختبار البعدي، وذلك على النحو التالي:

خ١ X خ٢

البيان:

خ١= الاختبار القبلى

X= الاختبار البعدى

خ٢= المعاجلة التجريبية

[1] Hardani Dkk, *Metode Peneitian Kualitatif dan Kuantitatif*, (Pustaka Ilmu) Hal.348

ب- المجتمع والعينة

ان المجتمع هي عبارة عن منطقة معممة تتكون من أشياء أو موضوعات لها صفات وخصائص معينة يحددها الباحث لدراستها ومن ثم استخلاص النتائج.[١] وكان المجتمع المستخدم في هذا البحث هو طالبة الصف الخامس في المدرسة الإبتدائية الحكومية ١١ بندا آتشيه، والبالغ عددهم ٩٣ طالباً.

العينة هي جزء من كائن أو كائنات تمثل السكان. وكانت تقنية أخذ العينات المستخدمة في هذا البحث هي طريقة أخذ العينات الهادفة.[٢] كانت العينة في هذه الدراسة من طلاب الصف الخامس (٢) في المدرسة الإبتدائية الحكومية ١١ بندا آتشيه، ويبلغ عددهم ٣١ طالبًا.

ج- طريقة جمع البيانات وأدواتها

يعد جمع البيانات في البحث عملية مهمة جدًا يقوم بها الباحث للإجابة على الأسئلة في صياغة المشكلة. إذا لم يقم الباحث بجمع البيانات، فلن يحصلوا على إجابات جيدة من صياغة المشكلة. وأدوات التي يستخدمها الباحث لجمع البيانات هي كما يلي:

جامعة الرانري
AR-RANIRY

[1] Iwan Hermawan, *Metodologi Penelitian Pendidikan,*..... hal. 62
[2] Iwan Hermawan, *Metodologi Penelitian Pendidikan,*..... hal. 62

١- الاختبار

يستخدم الباحث الاختبارات كأداة لجمع البيانات والمعلومات التي تعمل على الإجابة على الأسئلة في صياغة المشكلة.

أ- اختبار القبلي

الاختبار القبلي هو اختبار أساسي يقوم به المعلم قبل بدء التعلم.[٣] هدف الباحث من استخدام هذا الاختبار هو تحديد قدرات الطلاب الأكاديمية قبل استخدام وسيلة *Genially Gamification*.

ب- الاختبار البعدى

الاختبار البعدي هو اختبار يتم إجراؤه لقياس مدى فعالية التعلم الذي تم تنفيذه أم لا، لأن الاختبارات البعدية يتم إجراؤها دائمًا في نهاية التعلم.[٤] يهدف هذا الاختبار إلى تحديد قدرة الطلاب على إتقان المفردات بعد استخدام وسيلة *Genially Gamification*.

٢- الإستبيان

ورقة الاستبيان هي أداة مكتوبة تتضمن سلسلة من الأسئلة التي يتم تقديمها للمستجيب. يجب على المستجيب الإجابة على جميع الأسئلة المدرجة عن طريق تحديد

---

[٣] صالح ابن حمد العاسف، **المدخل إلى لبحث في العلوم السلوكية**، (الرياض: المكتبة العبيكان،٢٠٠٠)، ص. ٣٠٧

[٤] صالح ابن حمد العاسف، **المدخل إلى لبحث في العلوم السلوكية**، .....، ص. ٣٠٧

الإجابات المدرجة أو كتابة الإجابات مباشرة بناءً على رأي المستجيب.[٥] استخدم الباحث ورقة الاستبيان هذه لمعرفة استجابات الطلاب لاستخدام وسائط التلعيب لتحسين مهارات المفردات لدى الطلاب في تعلم اللغة العربية. كما قام الباحث بإعداد عشرة أسئلة بدون إجابة سيتم توزيعها على الطلاب، وعلى ورقة الاستبيان استخدم الباحث أربعة خيارات هي موافق جداً (Sangat Setuju/SS)، موافق (Setuju/S)، غير موافق (Tidak Setuju/TS)، غير موافق وافق بشدة (Sangat Tidak Setuju/STS) .

د- طريقة تحليل البيانات

١- تحليل البيانات عن الاختبارات

يعد تحليل البيانات في البحث أمرًا مهمًا لتصميم البحث.[٦] استخدم الباحث في هذا البحث هو طريقة تحليل الكمي، وذلك باستخدام الإجابات الكلية والمتوسطة من الاختبارين المستخدمين، وهما الاختبار القبلي والاختبار البعدي. وللتعرف على مدى تطبيق وسيلة Genially Gamificaton في قدرة مفردات الطلاب، قام الباحث بإدخال درجات الطلاب التي حصلوا عليها في كل اختبار على النحو التالي:

---

[٥] صالح بن ناصر الشويرخ، **منهجيات البحث في اللسانيات الطبيقية**، الطبعة الأولى (الرياض: مجمع الملك سلمان العلمي للغة العربية، ٢٠٢٣) ص. ٣٦٤

[٦] إلنساء مح رزق، **تطبيق لعبة المضاد لترقية قدرة الطالبات على سيطرة المفردات**، (بندا اتشيه، ٢٠٢٣م)، ص. ٢١-٢٢

الجدول: ١–٣

الرقم	النتائج	المستوى
١	٨١–١٠٠	ممتاز
٢	٦١–٨٠	جيد جدا
٣	٤١–٦٠	جيد
٤	٢١–٤٠	مقبول
٥	٠–٢٠	راسب

ولتحديد مدى فعالية تطبيق وسيلة *Genially Gamification* لترقية قدرة الطلاب على سيطرة المفردات في تعلم اللغة العربية، استخدم الباحث التحليل "SPSS Statistics 2.2".

وفي هذا البحث، كانت الطريقة المستخدمة هي *one group pre-test post-test design*، ولتحليل البيانات في الاختبار القبلي *(Pre-Test)* والاختبار البعدي *(Post-Test)*، اختار الباحث تحليل البيانات باستخدام اختبار T *(T-Test)*. قبل قيام الباحث بإجراء اختبار T *(T-Test)*، أجرى الباحث اختبار الطبيعية *(Uji Normalitas)* واختبار المتجانس *(Uji Homogenitas)*.

أ. اختبار الطبيعى *(Uji Normalitas)*

يهدف اختبار الطبيعية هذا إلى تحديد ما إذا كانت العينة من المجموعة حقيقية أم لا. في هذا الاختبار الطبيعي استخدم الباحث اختبار *Uji Shapiro-Wilk* لأن العينة في هذا البحث كانت أقل من ٥٠ طالبا. وإذا كانت العينة أكثر من ٥٠ فإن الباحث يستخدم

اختبار *Uji Kolmogrof Smirnow*، وفي هذه البحث اختار الباحث اختبار *Uji Shapiro-Wilk* لأن عدد العينة كان ٣١ طالباً.

ب. اختبار المتجانس

والمقصود باختبار التجانس هذا هو معرفة ما إذا كانت البيانات متجانسة أم غير متجانسة. إذا كان مستوى البيانات أقل من ٠,٠٥، فإن البيانات متجانسة، وإذا كان مستوى البيانات أكثر من ٠,٠٥، فإن البيانات غير متجانسة.

٢- تحليل البيانات الاستبيان

تهدف البيانات الناتجة عن الاستبيان إلى تحديد مدى فعالية تطبيق وسيلة *Genially Gamification* لترقية قدرة الطلاب على المفردات، ونتيجة النسبة المؤية من استبيان الطلاب بحساب الرمز:

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

p : النسبة المؤية

f : الترددات

n : مجموع الطلاب[٧]

وصفة النتيجة من هذه الرموز بالمعيار كما التالي:

[7] Anas Sudjono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), hal. 43

الجدوال: ٢-٣

معيار مستوى تحصيل الاستبانة

درجة	البيان
ممتاز	٩٠-١٠٠ %
جيد جدا	٨٠-٨٩ %
جيد	٦٥-٧٩ %
مقبول	٥٠-٦٤ %
ضعيف	٣٥-٤٩ %
ضعيف جدا	٠-٣٤ %

جامعة الرانري
AR-RANIRY

الفصل الرابع

نتائج البحث ومناقشتها

أ- عرض البيانات

في هذه الرسالة، قام الباحث بتطبيق وسائل *Genially Gamification* لترقية سيطرة الطلاب على المفردات في مدرسة MIN 11 باندا آتشيه في العام الدراسي ٢٠٢٣-٢٠٢٤. وقد أجرى الباحث البحث بناءً على خطاب عميد كلية التربية وتأهيل المعلمين في الجامعة الإسلامية الحكومية الرانيرى بندا آتشيه برقم B-9261/Un.08/FTK.1/TL.00/10/2024.

١- لمحة عن ميدان البحث

MIN 11 Banda Aceh هي إحدى المدارس في باندا آتشيه وتقع على الطريق اوتما روكوه، قرية روكوه، منطقة سياه كوالا، مدينة باندا آتشيه في آتشيه. هذه المدرسة هي في الأساس مدرسة إسلامية الإفرادية تأسست في عام ١٩٩٣ من قبل مؤسسة مسجد جاميك سيلغ، بقيادة Drs. M. Razali Amin، ثم تحولت إلى مدرسة دينية حكومية تحت رعاية وزارة الدين.

المدير الحالي لمدرسة MIN 11 Banda Aceh هو Bakhtiar, S.Ag., M.Ag. عدد المدرسين في مدرسة MIN 11

Banda Aceh هو ٣٣ مدرساً. يوجد ثلاثة مدرسين للغة العربية، كما هو موضح في الجدول التالي:

الجدول ١-٤

عدد المدرس اللغة العربية بـ MIN 11 Banda Aceh

رقم	أسماء المدرسين	التخصص
١	Sriyanti, S.Pd.I	اللغة العربية
٢	Yeni Marlina, S.Pd.I	اللغة العربية
٣	Neli Isnayanti, S.Pd.I	اللغة العربية

يبلغ العدد الإجمالي لطلاب الصف الحادي عشر من مدرسة MIN 11 Banda Aceh ٦٣٦ طالباً وطالبة، والصف الذي اختاره الباحث للتجربة هو الصف الخامس (٢) الذي يضم ٣٣ طالباً وطالبة، أما بيانات جميع الطلاب من الصف الأول إلى الصف السادس فهي كالتالي:

الجدول ٢-٤

عدد التلاميذ بـ MIN 11 Banda Aceh

رقم	الفصل	عدد الفصل	عدد التلاميذ		
			مذكر	مؤنث	عدد
.١	١	٣	٦١	٥٩	١٢٠
.٢	٢	٣	٥١	٦٠	١١١
.٣	٣	٣	٦٠	٥٩	١١٩

.٤	٤	٣	٤٤٩	٦٤	١١٣
.٥	٥	٣	٤٦	٤٢	٨٨
.٦	٦	٣	٤٥	٤٠	٨٥
كل المجموع					**٦٣٦**

أما بالنسبة لمدرسة MIN 11 Banda Aceh فلديها مرافق جيدة، بما في ذلك المرافق والبنية التحتية التي تجعل الطلاب ناجحين في الأنشطة التعليمية، وسيتم ذكر بعض المرافق والبنية التحتية على النحو التالي:

الجدول ٣–٤

المباني والوسائل التعليمية بـ MIN 11 Banda Aceh

رقم	اسم المبنى	عدد	هيئة
١	فصول الدراسة	١٥	جيدة
٢	مكتبة الدراسة	١	جيدة
٣	مكتب المدير المدرسة	١	جيدة
٤	مكتب المعلمين	١	جيدة
٦	وحدة صحية	١	جيدة
٧	مقصف	١	جيدة
٩	مصلى	١	جيدة
١٠	حمام	٩	جيدة
١١	ملعب	١	جيدة
١٢	قاعة	١	جيدة

٢- إجراء تطبيق وسيلة *Genially Gamification* لترقية سيطرة الطلاب على المفردات

أجرى الباحث بحثًا تجريبيًا في مدرسة MIN 11 Banda Aceh، واختار الباحث الصف الخامس ٢ كموقع تجريبي. تهدف وسائل التعليم في هذه البحث لإتقان مادة المفردات الالكترونية، ثم أخذ الباحث عينة من مادة ''حديقة الحيوانات''. أما الوقت والأنشطة البحثية فسوف يتم شرحها في الجدول التالي:

الجدول ٤-٤

جدول تعليم اللغة العربية

اللقاء	اليوم	التاريخ	العلمية
اللقاء الأول	الإثنين	٢٤ نوفمبر ٢٠٢٤	الاختبار القبلى
اللقاء الثاني	الخامس	٢٨ نوفمبر ٢٠٢٤	تطبيق وسائل *Genially Gamification* الاختبار البعدى توزيع الاستبيان

أجرى الباحث البحث في التاريخ ٢٦ نوفمبر ٢٠٢٤ حتى ٢٩ نوفمبر ٢٠٢٤. ويشرح الباحث في الجدول التالي أنشطة المعلمين والطلاب عند تطبيق وسائل *Genially Gamification* في كل لقاء:

جامعة الرانري
AR-RANIRY

الجدول ٥-٤

(اللقاء الأول)

أنشطة التعلم والتعليم قبل تطبيق الوسائل *Genially* *Gamification*

أنشطة المعلم	أنشطة الطلاب
يدخل المعلم إلى الفصل ويطلب من رئيس الفصل قراءة الدعاء معًا.	يجيب الطلاب على السلام ويقرؤون الدعاء معًا بقيادة رئيس الفصل.
يأمر المعلم من نظافة الفصل ويقرأ كشف الحضور.	يقوم الطلاب بترتيب الفصل وتنظيفه قبل التعلّم ويجيبون الحاضرين عند النداء على أسمائهم
يوزع المعلم الاختبار القَبلي على الطلاب	يهتم الطلاب ويستمعون إلى المعلم
يشرح المعلم كيفية الإجابة على الاختبار القبلي	يهتم الطلاب ويستمعون إلى المعلم
يأمر المعلم الطلاب بالإجابة عن الاختبار القبلي	يجيب الطلاب على الاختبار القبلي
يأمر المعلم الطلاب بتقديم الاختبار القبلي	يجمع الطلاب الاختبار القبلي
شكر المعلم واختتم اللقاء بالسلام	رد على الطلاب بالسلام

AR-RANIRY

الجدول ٦-٤

(اللقاء الثانى)

أنشطة التعلم والتعليم بتطبيق الوسائل *Genially* *Gamification*

أنشطة المعلم	أنشطة الطلاب
يدخل المعلم ويعطى السلام والتحية	يرد الطلاب السلام
يأمر المعلم الطلاب بترتيب الفصل وتنظيفه	يقوم الطلاب بترتيب الفصل وتنظيفه
يطلب المعلم من رئيس الفصل إمامة الدعاء	يؤدي رئيس الفصل الدعاء ويتبعه الطلاب الآخرون
يقرأ المعلم كشف الحضور	الطلاب يستمعون ويجيبون
يقوم المعلم بإعطاء بعض الكلمات التحفيزية للطلاب	يستمع الطلاب إلى المعلم لإعطاء التحفيز
يكرر المعلم الدرس السابق بسؤال بعض المفردات	يجيب الطلاب على المفردات التي يسألها المعلم
يأمر المعلم الطلاب بإعداد وسائل التعليم	يقوم الطلاب بإعداد الوسائل
يقوم المعلم بتذكير الطلاب بكيفية استخدام Genially	يستمع الطلاب إلى المعلم
يشرح المعلم مادة ”حديقة الحيوانات“	يهتم الطلاب ويستمعون إلى المعلم

جامعة الرانري
AR-RANIRY

يطلب المعلم من بعض الطلاب قراءة الجمل التي يتم ترتيبها	يقرأ الطلاب الجملة التي يوجهها المعلم
يوجه المعلم الطلاب إلى الانتباه إلى جميع المفردات على الشاشات الخاصة بكل منهم	يهتم الطلاب بالمفردات التي تظهر على الشاشة
يدعو المعلم الطلاب للعب *Genially Gamification*	الطلاب في الصفحة الأولى من *Genially Gamification*
يطلب المعلم من الطلاب إنهاء اللعبة	ينهي الطلاب الألعاب على مادة "حديقة الحيوان"
يطلب المعلم من الطلاب إظهار نتائج لعبتهم	يعرض الطلاب النتائج التي حصلوا عليها
يعطي المعلم الاختبار البعدي للطلاب ويطلب من الطلاب الإجابة عليه	يجيب الطلاب على الاختبار البعدي الذي يقدمه المعلم
يوجه المعلم بجمع الاختبارات البعدية	يقوم الطلاب بإعطاء الاختبار البعدي للمعلم
يعطي المعلم الاستبيانات ويطلب من الطلاب الإجابة عنها	يجيب الطلاب على الاستبيان المعطى
يختتم المعلم الدرس بالدعاء والسلام على الطلاب	يقرأ الطلاب الدعاء ويجيبون على السلام على المعلم

جامعة الرانري
AR-RANIRY

ب- تحليل البيانات

١- تحليل البيانات الاختبار القبلى والاختبار البعدى

لمعرفة فعالية تطبيق وسائل *Genially Gamification* لترقية سيطرة الطلاب على المفردات، أجرى الباحث اختبارًا قبليًا وبعديًا واستبيانًا. أما الاختبار القبلي فقد أجراه الباحث قبل تطبيق وسائل *Genially Gamification*، أما الاختبار البعدي فقد أجراه الباحث بعد تطبيق وسائل *Genially Gamification*، أما الاستبيان فهو استبيان لاستجابة الطالب لتطبيق وسائل *Gamification Genially* على تعليم اللغة العربية في تحسن إتقان الطلاب للمفردات. وفي نتائج الاختبار القبلي والبعدي التي قام بها الطلاب على النحو التالي:

الجدول ٧-٤

نتيجة الاختبار القبلى

رقم	أسماء الطلاب	النتيجة	رقم	أسماء الطلاب	النتيجة
١.	الطالب ١	٤٠	١٧.	الطالب ١٧	٦٠
٢.	الطالب ٢	٣٠	١٨.	الطالب ١٨	٧٠
٣.	الطالب ٣	٢٠	١٩.	الطالب ١٩	٦٠
٤.	الطالب ٤	٥٠	٢٠.	الطالب ٢٠	٦٠
٥.	الطالب ٥	٣٠	٢١.	الطالب ٢١	٦٠
٦.	الطالب ٦	٦٠	٢٢.	الطالب ٢٢	٤٠

٦٠	الطالب ٢٣	.٢٣	٦٠	الطالب ٧	.٧
٥٠	الطالب ٢٤	.٢٤	٤٠	الطالب ٨	.٨
٥٠	الطالب ٢٥	.٢٥	٦٠	الطالب ٩	.٩
٥٠	الطالب ٢٦	.٢٦	٣٠	الطالب ١٠	.١٠
٥٠	الطالب ٢٧	.٢٧	٦٠	الطالب ١١	.١١
٣٠	الطالب ٢٨	.٢٨	٦٠	الطالب ١٢	.١٢
٦٠	الطالب ٢٩	.٢٩	٦٠	الطالب ١٣	.١٣
٤٠	الطالب ٣٠	.٣٠	٥٠	الطالب ١٤	.١٤
٥٠	الطالب ٣١	.٣١	٦٠	الطالب ١٥	.١٥
			٤٠	الطالب ١٦	.١٦
١٥٤٠		**مجموع**			
٤٩,٦٧		**معدل**			

الجدول ٨–٤

نتيجة الاختبار البعدى

رقم	أسماء الطلاب	النتيجة	رقم	أسماء الطلاب	النتيجة
.١	الطالب ١	٩٠	.١٧	الطالب ١٧	١٠٠
.٢	الطالب ٢	٨٠	.١٨	الطالب ١٨	١٠٠
.٣	الطالب ٣	٩٠	.١٩	الطالب ١٩	١٠٠
.٤	الطالب ٤	٨٠	.٢٠	الطالب ٢٠	٩٠
.٥	الطالب ٥	٨٠	.٢١	الطالب ٢١	٨٠
.٦	الطالب ٦	٨٠	.٢٢	الطالب ٢٢	١٠٠

٧.	الطالب ٧	٩٠	٢٣.	الطالب ٢٣	١٠٠
٨.	الطالب ٨	٨٠	٢٤.	الطالب ٢٤	٩٠
٩.	الطالب ٩	٨٠	٢٥.	الطالب ٢٥	٨٠
١٠.	الطالب ١٠	٩٠	٢٦.	الطالب ٢٦	٨٠
١١.	الطالب ١١	١٠٠	٢٧.	الطالب ٢٧	٨٠
١٢.	الطالب ١٢	٨٠	٢٨.	الطالب ٢٨	٩٠
١٣.	الطالب ١٣	١٠٠	٢٩.	الطالب ٢٩	٩٠
١٤.	الطالب ١٤	١٠٠	٣٠.	الطالب ٣٠	٨٠
١٥.	الطالب ١٥	٨٠	٣١.	الطالب ٣١	١٠٠
١٦.	الطالب ١٦	١٠٠			
مجموع		**٢٧٦٠**			
معدل		**٨٩,٠٣**			

يوضح الجدول السابق أن معدل القيمة للاختبار القبلي لجميع الطلاب هو ٤٩,٦٧، أما نتائج المعدل القيمة للاختبار البعدي للطلاب فهي ٨٩,٠٣.

ولتعريف فعالية تطبيق وسائل *Genially Gamification* لترقية سيطرة الطلاب على المفردات في مدرسة MIN 11 باندا أتشيه، ثم يبحث الباحث عن نتائج الاختبار القبلي والبعدي باستخدام ***SPSS 22*** ومنها الاختبار الطبيعي *(Uji Normailatas)*، والاختبار المتجانسى *(Uji Homogenitas)*، واختبار ***T*** *(T-Test)* باستخدام ***SPSS 22***، على النحو التالي:

- **االاختبار الطبعى (*Uji Normalitas*)**

أما الاختبار الطبيعي الذي يُجريه الباحث فهو لتعريف هل البيانات الناتجة طبيعية أم غير طبيعية. في هذه الحالة، يستخدم الباحث تطبيق ***SPSS 22***، وهو ما يوضحه الجدول التالي:

الجدول ٩–٤

نتيجة الاختبار الطبيعي *(Uji Normailatas)*

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre-test	.142	31	.113	.940	31	.082
Post-test	.119	31	.200*	.948	31	.139

a. Lilliefors Significance Correction

يُوضح الجدول السابق أن نتيجة الاختبار القبلي ٠,٠٨٢ بينما نتيجة الاختبار البعدي ٠,١٣٩، وأن نتيجة الاختبار البعدي أكبر من ٠,٠٠٥، وهذا يدل على أن البيانات طبيعية.

- **الاختبار المتجانسي *(Uji Homogenitas)***

استخدم الباحث اختبار المتجانسى لتعريف أن البيانات كانت متجانسة، كما هو موضح في الجدول التالي:

الجدول ٤-١٠

نتيجة الاختبار المتجانسى

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	.944	1	60	.335
	Based on Median	.716	1	60	.401
	Based on Median and with adjusted df	.716	1	56.610	.401
	Based on trimmed mean	.829	1	60	.366

أما في الجدول، فيوضح أن نتائج اختبار المتجانسى بمستوى الدلالة ٠,٣٦٦ أكبر من ٠,٠٠٥، ومن ثم فإن البيانات متجانسة.

- **الاختبار ت *(Uji T)***

الجدول ٤-١١

تحليل نتيجة الاختبار ت

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			

Pair 1 Pre-test– Post-test	-39.355	24.731	4.442	-48.426	-30.284	-8.860	30	.000

يوضح الجدول أن نتائج اختبار t، مستوى الدلالة (*sig 2-tailed*) ٠,٠٠٠ أصغر من ٠,٠٠٥ لذلك فإن نتائج الفرض البديل (*Ha*) مقبولة، أما الفرض الصفري(*Ho*) مردودة، وبذلك، أن تطبيق وسائل *Genially Gamification* يكون فعال لترقية سيطرة الطلاب على المفردات في MIN 11 بندا أتشية.

٢- تحليل البيانات الإستبيان

الجدول ١٢-٤

نتيجة استجابة الطلاب

رقم	التصريحات	استجابة الطلاب				النسبة المؤية			
		م ج	م	غ م	غ م ج	م ج	م	غ م	غ م ج
١.	وسائل *Genially Gamification* تسهل عليَّ فهم المفردات	١٩	١٢	٠	٠	٪٦١	٪٣٩	٪٠	٪٠
٢.	يمكن للوسائل *Genially Gamification* أن	١٩	١١	٠	١	٪٦١	٪٣٥	٪٠	٪٤

	تقضي على الملل في فهم المفردات.								
٣.	أنا أستمتع بتعلم المفردات باستخدام وسائل التلعيب الجينية	١٢	١٩	٠	٠	٠	٪٣٩	٪٦١	٪٠	٪٠
٤.	لا أشعر صعوبة في فهم المفردات بتطبيق وسائل *Genially Gamification*	٢٠	٧	٣	١	٠	٪٦٥	٪٢٣	٪١٠	٪٢
٥.	أنا أشعر بحماس شديد لتعلّم المفردات عند استخدام وسائل *Genially Gamification*	١٧	١٣	١	٠	٠	٪٥٤	٪٤٢	٪٤	٪٠
٦.	وسائل *Genially Gamification* ممتعة جداً لفهم مادة المفردات	١٧	١٤	٠	٠	٠	٪٥٤	٪٤٦	٪٠	٪٠
٧.	لا أشعر بالضغط لفهم مادة مفردات باستخدام وسائل *Genially*	١٠	١٨	٣	٠	٠	٪٣٢	٪٥٨	٪١٠	٪٠

جامعة الرانري
AR-RANIRY

	Gamification								
٨.	أشعر أن الوسائل التي يطبقها المعلم هي وسائل جيدة لتعلم المفردات.	١٩	١١	١	٠	٪٦١	٪٣٥	٪٤	٪٠
٩.	أشعر بنشاط أكبر عند تعلم المفردات باستخدام وسائل *Genially Gamification*	١٩	١١	١	٠	٪٦١	٪٣٥	٪٤	٪٠
١٠.	أريد أن المعلم يطبق وسائل *Genially Gamification* في تعلم المفردات	١٦	١١	٤	٠	٪٥٢	٪٣٥	٪١٣	٪٠
المجموع		١٦٨	١٢٧	١٣	٢	٥٤٢	٤٠٨	٤٤	٦
		٢٩٥		١٥		٩٥٠		٥٠	
		٣١٠				١٠٠٠			

الملاحظة:

م ج : موافق جدا (اجابيا)

م : موافق (اجابيا)

غ م : غير موافق (سلبيا)

جامعة الرانري
AR-RANIRY

غ م ج : غير موافق جدا (سلبيا)

أما في جدول السابق يشير على استجابة الطلاب عند تطبيق وسيلة *Genially Gamification* لترقية سيطرة الطلاب على المفردات بـ *MIN 11* بندا أتشية. ولمعرفة نتائج هذه البيانات، يستخدم الباحث الصيغة، كما يلي:

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

$$P = \frac{295}{310} \times 100\%$$

$$P = 95\%$$

يشير التوضيح أن نسبة ٩٥٪ هي نتيجة (موافق جدا + موافق) لاستجابات الطلاب لتطبيق *Genially Gamification* بتقدير "جيد جدًا".

ج- مناقشة البحث

بعد إجراء البحث في مدرسة الإبتدائية الحكومية ١١ بندا آتشيه بتطبيق وسائل genially gamification لترتقية سيطرة الطلاب على المفردات. حصل الباحث على نتائج الاختبار القبلي والبعدي بنتائج مستوى الدلالة *(sig 2-tailed)* ٠,٠٠٠ أصغر من ٠,٠٠٥ وهذا يدل على أن تطبيق وسائل *Genially Gamification* لترقية سيطرة الطلاب على المفردات فعال.

أما استجابة الطلاب لتطبيق وسائل *Genially Gamification* لترقية سيطرة الطلاب على المفردات على نتائج ممتاز، بنتيجة استبيان ٩٥٪ أكبر من الاستجابة السلبية ٥٪.

د- تحقيق الفروض

أما في الفصل الأول يوضح الباحث أن هناك فروضين في هذا البحث وهما:

١- الفروض البديل (Ha) : إن تطبيق وسيلة *Genially Gamification* فعال لترقية سيطرة الطلاب على المفردات بـ MIN 11 Banda Aceh.

٢- الفروض الصفرى (Ho): إن تطبيق وسيلة *Genially Gamification* غير فعال لترقية سيطرة الطلاب على المفردات بـ MIN 11 Banda Aceh.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

الفصل الخامس

الخاتمة

أ- نتائج البحث

بعدما انتهى الباحث من البحث وأوضحه في (الفصل الرابع) وبهذا تلخص الباحث بعض نتائج البحث كما يلي:

١- أن تطبيق وسائل *Genially Gamification* لترقية سيطرة الطلاب على المفردات ب MIN 11 Banda Aceh باستخدام الاختبار القبلي والبعدي والاستبيان، أن تطبيق وسائل *Genially Gamification* فعال. لأن نتيجة الاختبار *T*، مستوى الدلالة *(sig 2-tailed)* ٠,٠٠٠ أصغر من ٠,٠٠٥ وتساعد هذا الوسائل الطلاب في التعليم المفردات.

٢- أما نتائج استجابة الطلاب لتطبيق وسائل *Genially Gamification* لترقية سيطرة الطلاب على المفردات ب MIN 11 Banda Aceh، أن ٩٥٪ هي إيجابية بتقدير ممتاز.

ب- المقترحات

بناءً على خبرة الباحث في إجراء البحث في MIN 11 Banda Aceh، فإن بعض الاقتراحات التي يود الباحث مناقشتها في هذه الرسالة هي كما يلي:

١- يرجو الباحث أن يستطيع كل معلم للغة العربية أن يشرح مادة الدرس باستخدام وسائل التعليم، لكي يسهل على الطلاب استيعاب الدرس بسهولة.

٢- يرجو الباحث أن يهتم المعلمون بحالة الطلاب في العصر وخاصة في التكنولوجيا. فالتكنولوجيا هي نتيجة لتطور العصر الذي يشعر به الطلاب الآن، لذلك يجب أن يكون المعلمون قادرين على استخدام التكنولوجيا بشكل صحيح لكي يستطيع الطلاب تطوير العلوم.

٣- ويرجو الباحث من القارئين أن يقدموا أفضل ما لديهم من اقتراحات حتى يكون مفيداً للباحث وغيرهم.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

المراجع

أ- المراجع العربية

محمد كامل ناقة. ١٩٨٥. **تعليم اللغة العربية بلغات الأخرى**، مكة المكرمة.

سيف الدين. ٢٠١٩. **طرق في تعليم المفردات اللغة العربية**، مجالة التدريس، المجلد السابع.

إرنا فيك. ٢٠٢٢. **رسالة**، تطبيق نموذج شبكة العنكبوت (WEBBED) لترقية قدرة التلاميذ على سيطرة المفردات بـ MIN 29 Aceh Besar، بند أتشية: قسم تعليم اللغة العربية جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية.

النساء مح رزقى. ٢٠٢٣. **رسالة**، تطبيق لعبة المضاد لةرقية الطالبات على سيطرة المفردات بـ Al-Fityan School Aceh-SMPIT، بند أتشية: قسم تعليم اللغة العربية جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية.

عبد الفتح ومد وجاي كوسومه. ٢٠١٩. **المفردات الاصطلاحية من كتاب منحة العلام في إثراء لغة الطلاب بجامعة الراية**، راية: راية الإسلام.

صالح ابن حمد العاسف، ٢٠٠٠. **المدخل إلى لبحث في العلوم السلوكية**، الرياض: المكتبة العبيكان.

صالح ابن ناصر الشويريخ، ٢٠٢٣. **منهجيات البحث في اللسانيات الطبيقية**، الرياض: مجمع الملك سلمان العلمي للغة العربية.

ب- المراجع الإندونيسية

Sadirman, Arief S (dkk). 2006. *media pendidikann: pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Bundiani Ninda. 2003. *Penerapan Metode Gamifikasi Menggunakan Genially Dalam Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Pada Mata Pelajaran Sistem Utilitas Bangunan Gedung Kompetensi Keahlian Kgsp Di Smk Negeri 5 Bandung*, Bandung: Wacana Prima.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

Panggara Hamzah (dkk). 2022. *Media Pembelajaran*, Gunung Sari: Badan Penerbit Umum UNM.

Rosalina V (dkk). 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Bilangan Pangkat Dan Akar Menggunakan Genially, *Jendela Pendidikan.2.*

Riyana C. 2009. *Media Pembelajaran*, Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Islam.

Sumuharsono M. Rudi & Hisbiyattul Hasanah, 2017. *Media Pembelajaran*, Jawa Timur: Pustaka Abadi.

Rahim B. 2020. *Media Pendidikan*, Depok: Rajawali Printing.

Yolanda A. & Dkk 2023. Pengembangan Media, *Jurna Pendidikan Dasar.8(1).*

Rinjani S. 2024. Implementasi Media Genially dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Bagi Mahasiswa PBSI UIN Jakarta, *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran. 3(1).*

Yolanda A. & Dkk, 2023. Pengembangan Media, *Jurnal Pendidikan Dasar.8(1).*

Ali Khuli, Muhammad. 2010. *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab*, Yogyakarta: Bashan Publishing.

Sudjono A. *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta: Rajawali Pers.

ج- المراجع الإنترنيت

محمد اديتيا، ٢٠٢١. *Genially, Platform Untuk Membuat Kegiatan Belajar Mengajar Lebih Menyenangkan Dan Interaktif*، متاح على https://hightechteacher.id/genially-platform-untuk-membuat-kegiatan-belajar-mengajar-lebih-menyenangkan/ تاريخ الدخول ٥/٥/٢٠٢٤.

محمد اديتيا، ٢٠٢١. *Genially, Platform Untuk Membuat Kegiatan Belajar Mengajar Lebih Menyenangkan Dan Interaktif*، متاح على https://hightechteacher.id/genially-platform-untuk-membuat-kegiatan-belajar-mengajar-lebih-menyenangkan/ تاريخ الدخول ٥/٥/٢٠٢٤.

كريستنتو أدى، ٢٠٢٢. *Genially Gamifikasi Sebagai Tren Pembelajaran Terkini*، متاح على https://btkp-diy.or.id/artikel/genially-gamifikasi-sebagai-tren-pembelajaran-terkini- تاريخ الدخول ٢٠/٦/٢٠٢٤.

معجم المعاني عربي-عربي، متاح على https://www.almaany.com، تاريخ الدخول ٢٠٢٤/٥/٥.

معجم المعاني عربي-عربي، متاح على https://www.almaany.com، تاريخ الدخول ٢٠٢٤/٢٠/٦.

معجم المعاني عربي-عربي، متاح على https://www.almaany.com، تاريخ الدخول ٢٠٢٤/٣٠/٦.

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
NOMOR: B-5652/Un.08/FTK/Kp.07.6/07/2024

TENTANG:
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA

DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA

DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

Menimbang :
a. bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu menunjuk pembimbing skripsi;
b. bahwa yang namanya tersebut dalam Surat Keputusan ini dianggap cakap dan mampu untuk diangkat dalam jabatan sebagai pembimbing skripsi mahasiswa;
c. bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana dimaksud dalam huruf a dan huruf b, perlu menetapkan Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Mengingat :
1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;
4. Peraturan Presiden Nomor 74 Tahun 2012, tentang perubahan atas peraturan pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang pengelolaan keuangan Badan Layanan Umum;
5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh Menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 44 Tahun 2022, tentang Organisasi dan Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
8. Peraturan Menteri Agama Nomor 14 Tahun 2022, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;
10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/Kmk.05/2011, tentang penetapan UIN Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
11. Surat Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Banda Aceh Nomor 01 Tahun 2015, Tentang Pendelegasian Wewenang kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

MEMUTUSKAN

Menetapkan : Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh tentang Pembimbing Skripsi Mahasiswa.

KESATU : Menunjuk Saudara :
Dr. Hilmi, M.Ed

Untuk membimbing Skripsi :

Nama	:	**Zaky Hadiyazmi**
NIM	:	210202002
Program Studi	:	PBA
Judul Skripsi	:	تطبيق وسيلة Genially Gamification لترقية سيطرة الطلاب على المفردات بـــــــــ MIN 11 BANDA ACEH

KEDUA : Kepada pembimbing yang tercantum namanya diatas diberikan honorarium sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku;

KETIGA : Pembiayaan akibat keputusan ini dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Nomor SP DIPA-025.04.2.423925/2024 Tanggal 24 November 2023 Tahun Anggaran 2024;

KEEMPAT : Surat Keputusan ini berlaku selama enam bulan sejak tanggal ditetapkan;

KELIMA : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam Surat Keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh
Pada tanggal : 29 Juli 2024
Dekan,

Safrul Muluk

Tembusan
1. *Sekjen Kementerian Agama RI di Jakarta;*
2. *Dirjen Pendidikan Islam Kementerian Agama RI di Jakarta;*
3. *Direktur Perguruan Tinggi Agama Islam Kementerian Agama RI di Jakarta;*
4. *Kantor Pelayanan Perbendaharaan Negara (KPPN), di Banda Aceh;*
5. *Rektor UIN Ar-Raniry Banda Aceh di Banda Aceh;*
6. *Kepala Bagian Keuangan dan Akuntansi UIN Ar-Raniry Banda Aceh di Banda Aceh;*
7. *Yang bersangkutan;*
8. *Arsip.*

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Syeikh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniy.ac.id

Nomor : B-9261/Un.08/FTK.1/TL.00/10/2024
Lamp : -
Hal : ***Penelitian Ilmiah Mahasiswa***

Kepada Yth

Kepala MIN 11 Banda Aceh

Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/Nim	**: Zaky Hadiyazmi / 210202002**
Semester/Jurusa	**: VII / Pendidikan Bahasa Arab**
Alamat Sekarang	**: Darussalam Banda Aceh**

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul *Tathbiq Washilah Genially Gamification Litarqiyyatu Sayatrothu Thullabi 'Ala al-Mufrodat bi MIN 11 Banda Aceh*

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 11 Oktober 2024
An. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan,

Berlaku sampai : 30 November 2024

Prof. Habiburrahim, S.Ag., M.Com., Ph.D.
NIP. 197208062003121002

A R - R A N I R Y

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KOTA BANDA ACEH
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 11 BANDA ACEH
Jl. Lingkar Kampus UIN Ar-Raniry Darussalam Rukoh Kec. Syiah Kuala Kota Banda Aceh
Kode Pos : 23112 Telepon (0651) 7486 Email : min.rukohkotabna@gmail.com
NSM : 111111710009, NPSN : 60703480

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor : B-187/Mi.01.12.11/Kp.01.2/11/2024

Sehubungan dengan surat Nomor: **B-9261/Un.08/FTK.1/TL.00/10/2024**, tentang Permohonan Izin Melaksanakan ***Penelitian Ilmiah Mahasiswa*** maka dengan ini Kepala Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 11 Banda Aceh menerangkan bahwa :

Nama	: **ZAKY HADIYAZMI**
NIM	: 210202002
Semester	: VII
Program Studi	: Pendidikan Bahasa Arab

Benar yang tersebut namanya di atas telah melakukan Penelitian dan Pengumpulan data untuk ***Penulisan Skripsi*** di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 11 Banda Aceh selama **3 (Tiga)** Hari dari Tanggal **26, 28 dan 29 November 2024**, dengan judul ***"TATHBIQ WASHILAH GENIALLY GAMIFICATION LITARQIYYATU SAYATROTHU THULLABI 'ALA AL-MUFRODAT BI MIN 11 BANDA ACEH"***.

Demikianlah surat keterangan ini kami buat, untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Banda Aceh, 29 November 2024
Kepala MIN 11 Banda Aceh

Dr. [illegible], S. Ag., M. Ag
NIP. 19700815 20112 1 004

UIN
جامعة الرانري
AR-RANIRY

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Mata Pelajaran : Bahasa Arab
Kelas : V 2
Semester : Ganjil

Oleh:

Zaky Hadiyazmi

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah : MIN II Banda Aceh **Kelas/Semester : V B/ Satu**

Mapel : Bahasa Arab **Alokasi Waktu : 2x35 menit**

Materi : Kebun Binatang(حديقة الحيوانات)

A. KOMPETENSI INTI (KI)

KI-1 Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya

KI-2 Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.

KI-3 Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.

KI-4 Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan

B. KOMPETENSI DASAR (KD)

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
1.6 Menyadari bahasa arab sebagai anugerah Allah untuk mengkaji hazanah keislaman.	1.6.1 Mengakui bahasa arab sebagai anugerah Allah untuk mengkaji hazanah keislaman 1.6.2 meyakini bahwa bahasa arab adalah anugerah dari Allah untuk mengkaji hazanah keislaman
2.6 Menjalankan sikap tanggung jawab dalam berkomunikasi dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.	2.6.1 Berlatih berkomunkasi dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaualan dan keberadaanya 2.6.2 Menunjukkan sikap tanggung jawab dalam berkomunikasi dengan lingkungan 2.6.3 Berperan aktif dalam berkomunikasi dengan lingkungan sekolah
3.6 Menganalisis unsur kebahasaan (bunyi, kata dan makna) dari teks sederhana terkait tema: **حديقة الحيوانات**	3.6.1 Menyebutkan kosakata terkait tema **حديقة الحيوانات** 3.6.2 Mengartikan kosakata terkait tema **حديقة الحيوانات** dengan baik dan benar 3.6.3 melafalkan kosa kata terkait tema **حديقة الحيوانات** dengan baik dan benar
4.6 Menyajikan hasil analisis bunyi dan kata terkait tema **حديقة الحيوانات** secara lisan	4.6.1 Mempresentasikan kosakata terkait tema **حديقة الحيوانات**

C. INDIKATOR PEMBELAJARAN

1. Melafalkan langsung bunyi kata, frasa dan kalimat tentang حديقة الحيوانات
2. Menyebutkan kembali bunyi kata, frasa dan kalimat bahasa arab yang diperdengarkan tentang حديقة الحيوانات

3. Menunjukkan gambar sesuai unyi kata, frasa dan kalimat bahasa arab tentang حديقة الحيوانات

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan media *Genially Gamification* diharapkan peserta didik mampu melafalkan kosakata dengan baik
2. Melalui media *Genially Gamification* peserta didik diharapkan mampu menghafal kosakata dengan baik
3. Melalui media *Genially Gamification* peserta didik diharapkan mampu mengartikan kosakata dengan baik

E. MEDIA, ALAT /BAHAN, SUMBER PEMBELAJARAN

a. Laptop & infocus
b. Slide Presentasi
c. Sumber belajar : Buku Bahasa Arab Kelas V KEMENAG RI 2020

F. MATERI PEMBELAJARAN

المفردات (حديقة الحيوانات)

G. MODEL, PENDEKATAN DAN METODE PEMBELAJARAN

1. Model : **Discovery Learning**

a. Pemberian ransangan *(Stimulation)*
b. Pernyataan/identifikasi masalah*(Pronlem Staatment)*
c. Pengumpulan data (*Data Collection*)
d. Pembuktian *(verifivcation)*
e. Menarik kesimpulan/generalisasi (*generalization*)

2. Pendekatan : Saintifik
3. Metode pembelajaran : Metode Langsung

H. KEGIATAN PEMBELAJARAN

NO	Kegiatan	Waktu
1.	**Pendahuluan** 1. Guru Mengucapkan salam dan berdoa bersama 2. Guru menyapa peserta didik dan memperkenalkan diri kepada peserta didik 3. Guru memeriksa kehadiran, kebersehian, kerapian dan posisi tempat duduk 4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran 5. Guru mengajukan pertanyaan secara komunikatif pengalaman peserta didik dan dikaitkan dengan tema حديقة الحيوانات 6. Guru menyiapkan media/alat bantu untuk proses pembelajaran	**15 menit**
2.	**Kegiatan Inti** - Guru meminta kepada peserta didik untuk mengamati gambar yang ditampilkan - Guru menjelaskan materi tentang حديقة الحيوانات menggunkan media genially gamification - Siswa mendengarkan penjelasan guru - Guru melafalkan kosakata yang tertera pada layar - Peserta didik mengucap ulang mufrodat yang dilafalkan oleh guru. - Guru menunjuk beberapa peserta didik untuk melafalkan beberapa mufrodat - Guru memberikan penguatan atas jawaban peserta didik - Guru memberikan latihan/tugas melalui media genially gamification - Guru memberikan penjelasan bagaimana cara menyelesaikan tugas - Siswa menghubungkan kata sesuai dengan gambar	**40 menit**
3.	**Kegiatan Penutup** - Guru menyimpulkan materi - Guru dan siswa melakukan refleksi, penugasan dan menyampaikan materi berikutnya - Doa penutup dan salam	**15 menit**

I. Evaluasi

Teknik Penilaian

- Sikap : Observasi
- Pengetahuan : Lisan dan Tulisan
- Keterampilan : Kinerja

1. Penilaian Afektif

   Siswa memiliki sifat jujur, disiplin, bertanggung jawab dan peduli

   Nama :

   Kelas : V 2

   Semester : Ganjil

No.	Aspek yang diamati	Skor			
	Jujur	1	2	3	4
1.	Tidak berbohong kepada guru dan teman-teman				
2.	Mengerjakan ujian atau ujian sekolah tanpa mencontek				
3.	Mengakui kesalahan yang diperbuat				
	Disiplin				
1.	Masuk sekolah tepat waktu				
2.	Berseragam sesuai ketentuan sekolah				
3.	Mematuhi semua peraturan sekolah				
	Bertanggung Jawab				
1.	Melaksanakan dan menyelesaikan tugas dengan sungguh-sungguh				
2.	Menyerahkan tugas tepat waktu				
3.	Mengerjakan sesuatu dengan sendirinya tanpa menunggu disuruh				
	Peduli				
1.	Selalu menjaga kebersihan				
2.	Membantu teman dalam kebaikan				
3.	Membantu teman lain yang kesulitan dalam mengerjakan tugas				

Petunjuk Penskoran:

- Skor tertinggi = 12
- Perhitungan skor akhir menggunakan rumus:

$$\frac{\text{skor siswa}}{\text{Skor maksimal}} \times 3 = \text{skor akhir}$$

Skor	Kriteria
1	Tidak melakukan aspek diatas
2	Jarang, jika hanya melakukan beberapa kali
3	Sering, jika sering melakukan aspek diatas namun ada sesekali atau beberapa kali tidak melakukannya
4	Sering sekali, jika selalu melakukan aspek diatas

2. Penilaian Kognitif

Nama :
Judul/Materi : **حديقة الحيوانات**
Mata Pelajaran : Bahasa Arab
Kelas/Semesster : V 2/ Ganjil

Indicator Pencapaian Kompetensi

- Melafalkan kosakata dengan baik
- Mengingat kosakata dengan baik dan benar
- Menyusun gambar sesuai dengan mufrodat bahasa arab dengan baik

Kisi-kisi Soal

No.	**Indikator**	**Materi**	**Indikator Soal**	**Intruksi**	**Bentuk**	**Soal**	**Jumlah**	**Bobot Nilai**
1.								
2.								

جامعة الرانري
AR-RANIRY

3.								
4.								
5.								

Petunjuk Penskoran:

- Bobot Nilai: 100
- Perhitungan skor akhir menggunakan rumus :
  jumlah skor yang doperoleh / skor maksimal x bobot nilai maksimal = skor akhir

3. Penilaian Psikomotorik

   Nama :

   Judul/Materi : **حديقة الحيوانات**

   Mata Pelajaran : Bahasa Arab

   Kelas/Semesster : V 2/ Ganjil

No.	Nama peserta didik	Aspek Yang dinilai					Skor
		Materi	Mufrodat	Struktur	Kerapian	Keberanian	

Aspek yang dinilai	Skor			
	1	2	3	4
Kesesuaian Materi	Jika konsepnya atau materinya sesuai dengan tema, pengembangan gagasan yang	Jika konsepnya atau materinya sesuai dengan tema, pengembangan gagasan	Jika konsepnya atau materinya kurang sesuai, penegembangan gagasan masih terbatas	Jika konsepnya atau materinya tidak sesuai dengan tema dan perkembangan

جامعة الرانري
AR-RANIRY

	cermat	terbatas		gagasan yang masih salah
Kesesuaian mufrodat	Sangat banyak mencantumkan kesesuaian kosakata yang berkaitan dengan tema	Banyak mencantumkan kesesuaian kosa kata yang berkaitan dengan tema	Kurang mencantumkan kesesuaian kosa kata yang berkaitan dengan tema	Tidak mencantumkan kesesuaian kosa kata yang berkaitan dengan tema
Kebenaran pelafalan mufrodat	Pelafalan mufradat menggunakan panjang pendek yang benar	Pelafalan mufradat kurang menggunakan panjang pendek yang benar	Pelafalan mufrodat yang belum menggunakan panjang pendek yang benar	Pelafalan mufradat tidak menggunakan panjang pendek yang benar
Kerapian	Penugasan ditulis dengan sangat rapi dengan tulisan yang bisa dibaca dan dipahami	Penugasan ditulis rapi dengan tulisan yang bisa dibaca	Penugasan ditulis rapi dengan tulisan yang bisa dibaca dan terkadang tidak dapat dibaca	Penulisan ditulis dengan tidak rapi dan tulisan tidak dapat dibaca
Keberanian	Jika ditunjuk sudah berani tampil	Jika ditunjuk baru berani tampil	Jika dipaksa baru berani tampil	Tidak berani tampil

Petunjuk Penskoran:

- Skor tertinggi 4 x 5 = 20
- Perhitungan skor akhir menggunakan rumus:

  jumlah skor yang diperoleh / skor maksimal x 100 = skor akhir

J. Remedial

a. Pembelajaran remidial dilakukan bagi siswa yang capaian KDnya belum tuntas.

b. Tahapan pembelajaran remidial dilaksanakan melalui remidial klasikal, atau tutor sebaya, atau tugas dengan diakhiri tes.

K. Pengayaan

Bagi siswa yang sudah mencapai nilai ketuntasan diberikan pembelajaran pengayaan dengan ketentuan sebagai berikut:

a. Siswa yang mencapai nilai KKM ≤ x ≤ Nilai Maksimum diberikan materi masih dalam cakupan KD dengan pendalaman sebagai pengetahuan tambahan.
b. Siswa yang mencapai nilai x > Nilai maksimum diberikan materi melebihi cakupan KD dengan pendalaman sebagai pengetahuan tambahan.

Banda Aceh, 5 November 2024

Mengetahui

Kepala Sekolah | Guru Mata Pelajaran

(……) (……)

PRETEST DAN POSTEST

Nama : Kelas :

❖ ***Pilihlah Jawaban Dibawah ini dengan Benar!***

1. Apa makna dari **فِيْلٌ ?**

a. Gajah b. Sapi c. Kucing

2. Rina berkunjung ke kebun Binatang. Bahasa arab ***Kebun Binatang*** adalah?

a. حَدِيْقَةُ الْفَوَاكِهِ b. حَدِيْقَةُ الزُّهُوْرِ c. حَدِيْقَةُ الْحَيَوَانَاتِ

3. Bahasa arab dari gambar disamping adalah!

a. قِرْدٌ b. دَجَّاجَةٌ c. قِطٌّ

4. Apa makna dari **كَبِيْرٌ** ?

a. Kecil b. Besar c. Tinggi

5. Tentukan kosakata yang sesuai dari gambar disamping!

a. أَسَدٌ b. دَجَّاجَةٌ c. بَقَرَةٌ

6. Apa makna dari kata **"صَغِيْرٌ"** ?

a. Bawah b. Kecil c. besar

7. Tentukan kosakata yang sesuai dengan gambar dibawah ini adalah?

a. قِرْدٌ b. أَسَدٌ c. قِطٌّ

8. Ibu guru menjelaskan tentang berbagai macam hewan yang ada di kebun binatang, diantaranya ada harimau, singa, burung, monyet dan lain-lain. Bahasa arabnya ***burung*** adalah?

   a. نَمِرٌ b. طَائِرٌ c.أَسَدٌ

9. Apa arti dari kata "**حَدِيقَةٌ**" ?

   a. Halaman b. Sekolah c. Lapangan

10. Tentukan kosakata bahasa arab yang benar dari pernyataan dibawah ini!

    a. فِيْلٌ (Semut) b. زَرَافَةٌ (Jerapah) c. دَجَّاجَةٌ (Sapi)

جامعة الرانري
AR-RANIRY

صورة البحث

A R - R A N I R Y

السيرة الذاتية

أولا : البانات الشخصية

الاسم الكامل	: زكي هاد يزمى
رقم القيد	: ٢١٠٢٠٢٠٠٢
محل، وتاريخ الملاد	: Tanjung Morawa، ٠٨ يولي ٢٠٠٣
الجنس	: الذكور
الدين	: الإسلام
الجنسية	: إندونيسيا
الحالة الجتماعية	: غير متزوج
العنوان	: Dusun II Desa Bandar Labuhan Bawah Tanjung Morawa Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara
العمل	: طالب
البريد الالكتروني	:zhadiyazmi@gmail.com
اسم الأب	: شهر الهادى
العمل	: عامل
اسم الأم	: روسماليا
العمل	: ربة البيت

جامعة الرانري
AR-RANIRY

العنوان : Ta Dusun II Desa Bandar Labuhan Bawah Tanjung Morawa Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara

ثانيا : خلفية التعليم

١. روضة الأطفال Pembina Bandar Labuhan Bawah قرية ١، ٢٠٠٨-٢٠٠٩

٢. المدرسة الإبتداءية الحكومية ١٠٤٢٣٣ بـ Bandar Labuhan, Tanjung Morawa، ٢٠٠٩-٢٠١٥

٣. معهد المخلصين الحديث بـ KM 12, Suka Mulia، ٢٠١٥-٢٠١٨

٤. المدرسة الثانوية الحكومية ١ ديلى سيردنج Limau Manis، ٢٠١٨-٢٠٢١

٥. قسم التعليم اللغة العربية كلية التربية و تأهيل المعلمين بجامعة الرانيرى الإسلامية الحكومية بندا أتشية، ٢٠٢١-٢٠٢٥