تأثير استخدام وسيلة الواقع الافتراضي (*Virtual Reality*)

على سيطرة المفردات "دراسة تجريبية بـ MIN 13 Aceh Besar"

رسالة

إعداد:

فوتري رحمة

رقم القيد. ٢١٠٢٠٢٠٤٢

طالبة قسم تعليم اللغة العربية

بكلية التربية وتأهيل المعلمين

وزارة الشؤون الدينية للجمهورية الإندونيسية

جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشيه.

٢٠٢٥ م/١٤٤٦ هـ

رسالة

تأثير استخدام وسيلة الواقع الافتراضي (*Virtual Reality*)

على سيطرة المفردات "دراسة تجريبية بـ MIN 13 Aceh Besar"

مقدمة لكلية التربية وتأهيل المعلمين

بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشيه

كمادة من المواد المقررة لنيل درجة المرحلة الجامعة الأولى

تخصص تعليم اللغة العربية

إعداد

فوتري رحمة

رقم القيد. ٢١٠٢٠٢٠٤٢

طالبة قسم تعليم اللغة العربية

بكلية التربية وتأهيل المعلمين

AR-RANIRY

موافقة المشرفة:

فضيلة الماجستير

تمت مناقشة هذه الرسالة أمام اللجنة المعينة لمناقشتها

وقد قبلت الإتمام بعض الشروط والواجبات

لنيل درجة المرحلة الجامعية لأولى

تخصص تعليم اللغة العربية

في التاريخ: ٦ يناير ٢٠٢٥م

٦ رجب ١٤٤٦هـ

بندا أتشيه

إعداد:

فوتري رحمة

رقم القيد. ٢١٠٢٠٢٠٤٢

لجنة المناقشة

الرئيسة	السكرتير
فضيلة الماجستير	الدكتور عبد الله الماجستير
العضو ١	العضو ٢
الدكتور أزوير الماجستير	الدكتور إسماعيل محمد الماجستير

بمعرفة عميد كلية التربية وتأهيل المعلمين

بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشيه

أ.د. سفر الملك الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٦٧٠٣١٠٠٣

جامعة الرانري
AR-RANIRY

إقرار الباحثة

أنا الموقعة أسفله:

الاسم الكامل : فوتري رحمة

مكان الميلاد وتاريخية : لمسيتية، ١٠ يونيو ٢٠٠٣

رقم القيد : ٢١٠٢٠٢٠٤٢

قسم : تعليم اللغة العربية بكلية التربية وتأهيل المعلمين

أقر أن هذه الرسالة تنتمي إلى تأليفي ولا تقدم للحصول على أية الدرجات الأكاديمية في جامعات ما، وليست فيها التأليفات والآراء التي أعدها الآخرون، إلا وفقا بمبادئ وإعداد البحوث العلمية المذكورة مراجعها العلمية. والباحثة مستعدة لقبول العقوبات فيما تقذف عليه من انتحال المؤلفات.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

بندا أتشيه، ١٣ ديسمبر ٢٠٢٤

صاحبة الإقرار

فوتري رحمة

رقم القيد. ٢١٠٢٠٢٠٤٢

استهلال

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَٰنِ الرَّحِيمِ

"... وَعَسٰٓى اَنْ تَكْرَهُوْا شَيْـًٔا وَّهُوَ خَيْرٌ لَّكُمْۚ وَعَسٰٓى اَنْ تُحِبُّوْا شَيْـًٔا وَّهُوَ شَرٌّ لَّكُمْۗ وَاللّٰهُ يَعْلَمُ وَاَنْتُمْ لَا تَعْلَمُوْنَ ﴿٢١٦﴾

(سورة البقرة: ٢١٦)

اِنَّآ اَنْزَلْنٰهُ قُرْءٰنًا عَرَبِيًّا لَّعَلَّكُمْ تَعْقِلُوْنَ (٢)

(سورة يوسف:٢)

صدق الله العظيم

جامعة الرانري
AR-RANIRY

الإهداء

أهدى هذه الرسالة:

١- إلى والديّ الحبيبين، والدي (المرحوم أدي سوريا) ووالدتي (كارتني)، أتقدم بجزيل الشكر والامتنان. أسأل الله سبحانه وتعالى أن يتغمد أمي بالرحمة والبركة والصحة دائماً، وأن يهب أبي أفضل مكان في جنات النعيم.

٢- إلى مشرفة فضيلة الماجستير وإلى أساتذتي في جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشيه الذين شاركوا بإخلاص مع الباحثة معارفهم وخبراتهم القيمة.

٣- إلى أخي وأختاني الحبيب، الذي قدم لي الدعم والتشجيع المخلصين في هذه العملية. أسأل الله سبحانه وتعالى أن يديم عليكم حفظه وبركته ورحمته.

٤- وإلى جميع أصدقائي الأعزاء في جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية، أتقدم بخالص الشكر على دعمهم وتشجيعهم ومساعدتهم لي في إنجاز هذه الرسالة. جزاهم الله عني كل خير وبارك في جهودهم.

الشكر والتقدير

بسم الله الرحمن الرحيم

الحمد والشكر لله سبحانه وتعالى من نعمة الهداية والتوفيق، منَّ بها على الباحثة من الصحة والعافية لإتمام هذه الرسالة. كما لا يفوتني أن أتقدم بالشكر والامتنان لأشرف نبي من أنبياء الله تعالى وهو النبي محمد صلى الله عليه وسلم الذي هدى قومه من عصر الجاهلية إلى عصر العلم.

لقد قامت الباحثة بكتابة هذه الرسالة المختصرة بعون الله وتوفيقه، وقدمتها إلى كلية التربية وتأهيل المعلمين بجامعة الرانيري الإسلامية، كإحدى المتطلبات الدراسية التي أقرّتها الجامعة على الطلاب والطالبات لنيل شهادة (S.Pd) في كلية التربية وتأهيل المعلمين.وجاءت هذه الرسالة تحت عنوان:" **تأثير استخدام وسيلة *Virtual Reality* على سيطرة المفردات "دراسة تجريبية بـ MIN 13 Aceh Besar""**

تقدم الباحثة في مستهل هذه الرسالة بالشكر الجزيل لمدير الجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية، ولعميد كلية التربية وتأهيل المعلمين ولرئيس قسم تعليم اللغة العربية. والشكر موصول أيضاً للأساتذة المحاضرين الذين أخلصوا في تعليم العلم النافع، وكانوا زاداً قيماً في عملية إعداد هذه الرسالة.

وتقدم الباحثة بجزيل الشكر والامتنان للمشرفة فضيلة الماجستير على ما قدمتها من إرشادها وتوجيها ونصائحها القيمة طوال عملية كتابة هذه الرسالة. عسى الله أن يجعل ما حصلته من علم نافع في الدنيا والآخرة.

ولا تنسى الباحثة أن تقدم الشكر لرئيس المدرسة الابتدائية الأستاذ أغوس سليم بكالوريوس ومدرسة اللغة العربية الأستاذة ماريا أولفا بكالوريوس ولجميع التلاميذ بـ MIN

13 Aceh Besar الذين قد أعانوه في جمع البيانات المحتاجة عند عملية البحث، عسى الله أن يعطيهم أجرا عظيما.

ولا تنسى الباحثة أن تقدم الشكر والامتنان لوالديها الحبيبين، والدي (المرحوم أدي سوريا) ووالدتي (كارتني). عسى الله سبحانه وتعالى أن يتغمد أمي بالرحمة والبركة والصحة دائماً، وأن يهب أبي أفضل مكان في الجنة جنات النعيم. وإلى أخ وأختان الحبيب أيضا، الذي قدم للباحثة الدعم والتشجيع المخلصين في هذه العملية.

ولا تنسى الباحثة أن تقدم الشكر لجميع أصدقائي المحبوبة الذين قدموا الدعم والتحفيز للباحثة خلال عملية كتابة هذه الرسالة.

وأخيرا، تأمل الباحثة من القارئين الكرام تقديم النقد البنّاء والملاحظات المفيدة لتحسين هذه الرسالة وإكمالها على الوجه الأمثل، فالكمال لله وحده، وكل إنسان عرضة للخطأ والنسيان. وتدعو الباحثة أن تكون هذه الرسالة ذات فائدة لها وللقارئين على حد سواء. والحمد لله رب العالمين.

بندا أتشيه، ١٣ ديسمبر ٢٠٢٤

الباحثة

جامعة الرانري
AR-RANIRY

فوتري رحمة

رقم القيد. ٢١٠٢٠٢٠٤٢

قائمة المحتويات

ص

موافقة المشرفة ..... **ب**

موافقة لجنة المناقشة ..... **ج**

إقرار الباحثة ..... **د**

الاستهلال ..... **هـ**

الإهداء ..... **و**

الشكر والتقدير ..... **ز**

قائمة المحتويات ..... **ط**

قائمة الجداول ..... **ل**

قائمة الملحقات ..... **ن**

مستخلص البحث باللغة العربية ..... **س**

مستخلص البحث باللغة الإنجليزية ..... **ف**

مستخلص البحث باللغة الإندونيسية ..... **ص**

الفصل الأول: أساسية البحث **١**

أ- مشكلة البحث ١

ب- أسئلة البحث ٣

ج- أهداف البحث ٣

د- أهمية البحث ٣

هـ- افتراضات البحث وفروضه ٤

جامعة الرانري
AR-RANIRY

و- حدود البحث ٥
ز- مصطلحات البحث ٥
ح- الدراسات السابقة..... ٦
ط- طريقة كتابة البحث ١٠

الفصل الثاني: الإطار النظري ١١

أ- وسيلة الواقع الافتراضي (*Virtual Reality*) ١١
١- مفهوم الواقع الافتراضي (*Virtual Reality*) ١١
٢- فوائد وسيلة الواقع الافتراضي (*Virtual Reality*) ١١
٣- مزايا الواقع الافتراضي (*Virtual Reality*) في التعلم..... ١٣
٤- عيوب الواقع الافتراضي (*Virtual Reality*) في التعلم..... ١٣
ب- المفردات..... ١٤
١-مفهوم المفردات..... ١٤
٢-أقسام المفردات..... ١٤
٣-أهداف تعليم المفردات ١٥
٤-أهمية المفردات في تعلم اللغة العربية..... ١٥
٥-تطبيق الواقع الافتراضي (*Virtual Reality*) في تعلم المفردات..... ١٦

الفصل الثالث: إجراءات البحث الحقلي..... **١٧**
أ- منهج البحث..... ١٧
ب- المجتمع العينة..... ١٨
ج- طريقة جمع البيانات وأدتها..... ١٨
١-الاختبار..... ١٩
٢-الاستبانة..... ٢٠
د- طريقة تحليل البيانات..... ٢٠

١- تحليل بيانات الأسئلة الاختبار القبلي والبعدي..... ٢٠
٢- تحليل البيانات ورقة لاستبانة..... ٢١

الفصل الرابع: عرض البيانات وتحليلها..... ٢٣

أ- عرض البيانات..... ٢٣
ب- لمحة عن ميدان البحث ٢٣
ج- عدد التلاميذ ب MIN 13 Aceh Besar ٢٤
د- المرافق والبنية التحتية المدرسية..... ٢٦
هـ- إجراء استخدام وسيلة الواقع الافتراضي (*Virtual Reality*)
في تعليم المفردات ٢٦
و- تحليل البيانات..... ٢٩
١- تحليل البيانات الاختبار القبلي والبعدي..... ٢٩
٢- استجابة تلميذا باستخدام وسيلة الواقع الافتراضي (*Virtual Reality*)
..... ٣٥
ز- المناقشة..... ٣٩
ح- تحقيق الفرض..... ٤٠

الفصل الخامس: الخاتمة..... ٤٢

أ- نتائج البحث ٤٢
ب- المقترحات ٤٣

المراجع ٤٤

جامعة الرانري
AR-RANIRY

قائمة الجداول

ص

الجدول ٣-١ : نتائج الاستبانة ٢٢

الجدول ٤-١ : أسماء المدرسات اللاتي يدرسن اللغة العربية

بـ MIN 13 Aceh Besar ٢٤

الجدول ٤-٢ : عدد التلاميذ بـ MIN 13 Aceh Besar

في العام الدراسي ٢٠٢٤-٢٠٢٥ ..... ٢٤

الجدول ٤-٣ : المرافق والبنية التحتية المدرسية بـ MIN 13 Aceh Besar ٢٦

الجدول ٤-٤ : التوقيت التجريبي ٢٧

الجدول ٤-٥ : عملية استخدام وسيلة الواقع الافتراضي (*Virtual Reality*)

على سيطرة المفردات للتلاميذ (اللقاء الأول) ٢٧

الجدول ٤-٦ : عملية استخدام وسيلة الواقع الافتراضي (*Virtual Reality*)

على سيطرة المفردات للتلاميذ (اللقاء الثاني) ٢٨

الجدول ٤-٧ : نتيجة الاختبار القبلي ٣٠

الجدول ٤-٨ : نتيجة الاختبار البعدي ٣١

الجدول ٤-٩ : نتيجة الاختبار الطبيعي (*Uji Normalitas*) ٣٣

الجدول ٤-١٠ : نتيجة الاختبار المتجانس (*Uji Homogenitas*) ٣٤

الجدول ٤-١١ : تحصيل ت..... ٣٤

الجدول ٤-١٢ : تحصيل الاختبار ت..... ٣٥

الجدول ٤-١٣ : نتيجة ورقة استبانة التلاميذ..... ٣٦

جامعة الرانري
AR-RANIRY

قائمة الملحقات

١- خطاب الإشراف عميد كلية التربية وتأهيل المعلمين بجماعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشيه على تعيين المشرفة

٢- إفادة عميد كلية التربية وتأهيل المعلمين بجماعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشيه على القيام البحث

٣- إفادة رئيس بـ MIN 13 Aceh Besar على إتمام البحث

٤- خطة عملية التعليم

٥- قائمة الاختبار القبلي والاختبار البعدي

٦- ورقة الاستبانة

٧- الصور الفوتوغرافية

٨- السيرة الذاتية

جامعة الرانري
AR-RANIRY

مستخلص البحث

عنوان البحث : تأثير استخدام وسيلة الواقع الافتراضي (*Virtual Reality*) على سيطرة المفردات "دراسة تجريبية بـ MIN 13 Aceh Besar"

اسم الكامل : فوتري رحمة

رقم القيد : ٢١٠٢٠٢٠٤٢

إن المشكلة في تعلم المفردات بـ MIN 13 Aceh Besar هي أن تعلم المفردات هناك بالاعتماد على الكتب المدرسية فقط يجعل التلاميذ في MIN 13 Aceh Besar يشعرون بالملل وعدم الاهتمام بتعلم المفردات العربية، لذلك يعتقدون أن تعلم اللغة العربية صعب وممل. حتى أنهم أعطوا انطباعًا بأنهم لا يعيرون اهتمامًا لتدريس المدرّسة وينشغلون بأنفسهم، مما يجعل الصف صاخبًا. يهدف هذا البحث التعرف على تأثير استخدام وسيلة الواقع الافتراضي (*Virtual Reality*) والتعرف على استجابة التلاميذ في تأثير استخدام وسيلة الواقع الافتراضي (*Virtual Reality*) على سيطرة المفردات في الصف الخامس (أ) بـ MIN 13 Aceh Besar. وأما مجتمع في هذا البحث هو جميع التلاميذ بـ MIN 13 Aceh Besar في السنة ٢٠٢٤/٢٠٢٥ عددهم ٦٦٣ تلميذا. واختار الباحثة التلاميذ في الصف الخامس (أ) كعينة للبحث، وكان عددهم ٢٥ تلميذا. ومنهج البحث الذي تستخدمه الباحثة هو المنهج التجريبي بتصميم *One Group Pre-Test, Post- Test Design*. تقوم الباحثة بالاختبار القبلي والبعدي والاستبانة كطريقة جمع البيانات. والنتائج المحصولة في هذا البحث إن تأثير استخدام وسيلة الواقع الافتراضي (*Virtual Reality*) فعالا على سيطرة المفردات بـ MIN 13 Aceh Besar. ودليل على هذا أن نتيجة من الاختبار – ت (*Paired Sample T- Test*) على مستوى الدلالة *Sig. (2-tailed)* قدرة ٠،٠٠٠ وهو أقل من ٠،٠٥. وأما استجابة تلميذا مرتفعة في تعلم المفردات باستخدام وسيلة الواقع الافتراضي (*Virtual Reality*) في

الصف الخامس (أ) بـ MIN 13 Aceh Besar، وجدت الباحثة أن نسبة الإجابات الإيجابية التي بلغت ٩٢٪ تفوق الإجابات السلبية بنسبة ٨٪.

الكلمات الأساسية: وسيلة الواقع الافتراضي (*Virtual Reality*) ، المفردات.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

ABSTRACT

Research Title : The Impact of Using Virtual Reality on Vocabulary Control "Experimental Research At MIN 13 Aceh Besar"
Full Name : Putri Rahmah
NIM : 210202042

The issue with learning vocabulary at MIN 13 Aceh Besar is that learning vocabulary there by relying only on textbooks makes students at MIN 13 Aceh Besar feel bored and uninterested in learning Arabic vocabulary, so they think learning Arabic is difficult and boring. They even gave the impression that they don't pay attention to the teacher's teaching and are busy with themselves, making the class noisy. This research aims to identify the effect of using Virtual Reality (VR) and to identify the students' response in the effect of using Virtual Reality on vocabulary control in Grade 5A in MIN 13 Aceh Besar. The population of this research is all 663 students in MIN 13 Aceh Besar in the year 2024/2025. The researcher selected students in Grade 5A as the sample for the research, which consisted of 25 students. The research method used by the researcher is the experimental method with a One Group Pre-Test, Post- Test Design. The researcher uses pre-test, post-test, and questionnaire as the method of data collection. The results obtained in this research are that the effect of using Virtual Reality is effective on vocabulary control in MIN 13 Aceh Besar. This is evidenced by the result of the Paired Sample T-test at the significance level Sig. (2-tailed) of 0.000 which is less than 0.05. As for the students' high response in learning vocabulary using Virtual Reality in Grade 5A in MIN 13 Aceh Besar, the researcher found that the percentage of positive responses (92%) exceeded the negative responses (8%).

Keywords: Virtual Reality Media, Vocabulary.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

ABSTRAK

Judul Penelitian : Pengaruh Penggunaan Media *Virtual Reality* Terhadap Penguasaan Kosakata "Penelitian Eksperimen di MIN 13 Aceh Besar"
Nama Lengkap : Putri Rahmah
NIM : 210202042

Permasalahan dalam pembelajaran kosakata di MIN 13 Aceh Besar adalah pembelajaran kosakata di sana yang hanya mengandalkan buku teks membuat siswa di MIN 13 Aceh Besar merasa bosan dan tidak tertarik untuk belajar kosakata bahasa Arab, sehingga mereka beranggapan bahwa belajar bahasa Arab itu sulit dan membosankan. Mereka bahkan memberikan kesan tidak memperhatikan guru yang sedang mengajar dan sibuk dengan dirinya sendiri sehingga membuat kelas menjadi gaduh. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *Virtual Reality (VR)* dan untuk mengetahui respon siswa terhadap pengaruh penggunaan *Virtual Reality* terhadap penguasaan kosakata pada kelas 5A di MIN 13 Aceh Besar. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa di MIN 13 Aceh Besar pada tahun ajaran 2024/2025 (663 siswa). Peneliti memilih siswa kelas 5A sebagai sampel penelitian yang terdiri dari 25 siswa. Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah metode eksperimen dengan *One Group Pre-Test, Post- Test Design*. Peneliti menggunakan *pre-test, post-test* dan kuesioner sebagai metode pengumpulan data. Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini adalah pengaruh penggunaan *Virtual Reality* efektif terhadap penguasaan kosakata di MIN 13 Aceh Besar, hal ini dibuktikan dengan hasil uji *Paired Sample T-test* pada taraf signifikansi *Sig. (2-tailed)* sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05. Adapun respon siswa yang tinggi dalam pembelajaran kosakata menggunakan *Virtual Reality* di kelas 5A di MIN 13 Aceh Besar, peneliti menemukan bahwa persentase respon positif (92%) lebih besar daripada respon negatif (8%).

Kata Kunci: Media *Virtual Reality*, Kosakata.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

الفصل الأول

أساسية البحث

أ- مشكلة البحث

اللغة العربية هي اللغة الصحيحة وتعتبر من أهم اللغات التي عرفتها البشرية على مر الأزمنة والعصور. واللغة العربية هي لغة أجنبية مدرجة في المناهج التعليمية للطلاب في المراحل الابتدائية والثانوية والعالية. من المهم أن يدرس التلاميذ اللغة العربية لأنها لغة تحمل قيمة ثقافية وتاريخية كبيرة، ويتم التحدث بها على نطاق واسع في العديد من الدول حول العالم. بالإضافة إلى ذلك، تحتوي اللغة العربية على أربع مهارات وهي المهارات الأساسية التي يجب على التلاميذ تطويرها من أجل إتقان اللغة. وهذه المهارات هي الاستماع، والكلام، والقراءة، والكتابة.

تعلم اللغة العربية مهم للمسلمين لأسباب عديدة. وبما أن اللغة العربية تعتبر لغة الدين الإسلامي، فإن فهم اللغة العربية ضروري لفهم تعاليمه. بالإضافة إلى ذلك، فإن معظم العبادات الإسلامية، مثل الصلاة والذكر، تؤدى باللغة العربية، لذلك يحتاج المسلمون إلى تعلم اللغة من أجل المشاركة الكاملة. من خلال دراسة اللغة العربية، يمكن للمسلمين اكتساب فهم أعمق للتعاليم الإسلامية والقرآن الكريم والأحاديث النبوية المكتوبة باللغة العربية.[١]

[١]. Aidillah Suja، "أهمية دراسة اللغة العربية في فهم معاني القرآن (دراسة عن الفعل العربي)، (*PERADA* ٢، ٢، ٢٠١٩).

في دراسة لغة أجنبية مثل اللغة العربية، يُعد إتقان المفردات أمرًا في غاية الأهمية. إتقان المفردات العربية مهارة داخلية تتطلب الكثير من الممارسة والتفاني. إن تعلم الكلمات الأساسية أمر ضروري لبناء أساس قوي في اللغة، والقدرة على إتقان المفردات أمر ضروري للتواصل الفعال. لا يشمل ذلك القدرة على نطق الكلمات وكتابتها بشكل صحيح فحسب، بل يشمل أيضًا فهم معناها والقدرة على استخدامها بشكل مناسب.[٢]

الآن، ومع تقدم الزمن واستمرار التطورات التكنولوجية، أصبح من المألوف أن يستخدم العديد من المعلمين التكنولوجيا لخلق تعلم شيق وجذاب للتلاميذ. وفي الوقت نفسه، زيادة مفردات اللغة العربية لدى التلاميذ، على سبيل المثال باستخدام وسيلة الواقع الافتراضي (*Virtual Reality*). الواقع الافتراضي (*Virtual Reality*) هو تقنية تنتج بيئة رقمية تشبه العالم الحقيقي وتسمح للمستخدمين بالتفاعل مع تلك البيئة.

MIN 13 Aceh Besar هي إحدى المدارس في آتشيه. إن تعلم المفردات العربية هناك بالاعتماد على الكتب المدرسية فقط يجعل التلاميذ في MIN 13 Aceh Besar يشعرون بالملل وعدم الاهتمام بتعلم المفردات العربية، لذلك يعتقدون أن تعلم اللغة العربية صعب وممل. حتى أنهم أعطوا انطباعًا بأنهم لا يعيرون اهتمامًا لتدريس المعلم وينشغلون بأنفسهم، مما يجعل الصف صاخبًا. ولذلك، وللتغلب على المشكلة المذكورة أعلاه، اتخذت الباحثة عنوان ”تأثير استخدام وسيلة الواقع الافتراضي (*Virtual Reality*) على سيطرة المفردات "دراسة تجريبية بـ MIN 13 Aceh Besar"".

[2] Ika Khoirun Nisa, dkk., Penerapan Metode Bernyanyi Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab Di MTS Ma'arif Nu 07 Purbolinggo (Jurnal Pendidikan Bahasa Arab/*Arabia*, no.2, vol.12, 2020)

ب- أسئلة البحث

بناء على مشكلة البحث أعلاه، تعني الباحثة أسئلة البحث كما يلي:

١- هل تأثير استخدام وسيلة الواقع الافتراضي (*Virtual Reality*) على سيطرة المفردات بـ MIN 13 Aceh Besar؟

٢- كيف استجابة التلاميذ في تأثير استخدام وسيلة الواقع الافتراضي (*Virtual Reality*) على سيطرة المفردات بـ MIN 13 Aceh Besar؟

ج- أهداف البحث

١- التعرف على تأثير استخدام وسيلة الواقع الافتراضي (*Virtual Reality*) على سيطرة المفردات بـ MIN 13 Aceh Besar.

٢- التعرف على استجابة التلاميذ في تأثير استخدام وسيلة الواقع الافتراضي (*Virtual Reality*) على سيطرة المفردات بـ MIN 13 Aceh Besar.

د- أهمية البحث

من المتوقع أن تكون نتائج هذا البحث مفيدة لما يلي:

١- للتلاميذ

زيادة اهتمام التلاميذ بتعلم مفردات اللغة العربية وفهمها، بالإضافة إلى تحفيز الطلاب على جعل اللغة العربية مادة مثيرة للاهتمام.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

٢- للمدرس

يتوقع من المعلمين بعد هذا البحث أن يبتكروا وسائط تعليمية قائمة على التكنولوجيا ليصبح تعلم اللغة العربية أكثر تشويقًا ومتعة.

٣- للباحثة

من المتوقع أن تكون نتائج هذا البحث مفيدة للباحثين الآخرين فيما يتعلق بكيفية تحسين المفردات للتلاميذ.

هـ- افتراضات البحث وفروضه

أما الافتراضات الباحثة عن هذا البحث فهي أن استخدام الوسيلة يسهل على التلاميذ تذكر المفردات ونطقها. وأن تأثير استخدام الواقع الافتراضي (*Virtual Reality*) يجعل التلاميذ أكثر حماسا في تعلم اللغة العربية لأن الوسيلة المستخدمة مثيرة للاهتمام. وأما الفروض في هذا البحث كما يلي:

١- الفرض البديل (Ha)= إن تأثير استخدام وسيلة الواقع الافتراضي (*Virtual Reality*) فعالا على سيطرة المفردات بـ MIN 13 Aceh Besar.

٢- الفرض الصفري (Ho)= إن تأثير استخدام وسيلة الواقع الافتراضي (*Virtual Reality*) لم يكن فعالا على سيطرة المفردات بـ MIN 13 Aceh Besar.

و– حدود البحث

وأما حدود البحث في هذا البحث كما يلي:

١– الحد الموضوعي

أخذت الباحثة في هذه الدراسة عنوان " تأثير استخدام وسيلة الواقع الافتراضي (*Virtual Reality*) على سيطرة المفردات (دراسة تجريبية بـ MIN 13 Aceh Besar).

٢– الحد المكاني

تم اجرأ هذا البحث في MIN 13 Aceh Besar.

٣– الحد الزماني

لاحظت الباحثة في هذه المدرسة في عام ٢٠٢٤.

ز– مصطلحات البحث

قبل أن تشرح الباحثة المزيد عن موضوع البحث " تأثير استخدام وسيلة الواقع الافتراضي (*Virtual Reality*) على سيطرة المفردات (دراسة تجريبية بـ MIN 13 Aceh Besar)" تجب على الباحثة أن تشرح معاني مصطلحات في هذا موضوع البحث. فمنها معاني المصطلحات كما يلي:

١– تأثير

أنه وفقًا لـ *KBBI*، يتم تعريف التأثير على أنه صدام أو تأثير يمكن أن يؤدي إلى عواقب إيجابية أو سلبية. التأثير هو حالة تكون فيها علاقة متبادلة أو علاقة السبب والنتيجة بين ما يؤثر وما يتأثر.[4]

٢ – الواقع الافتراضي (*Virtual Reality*)

تتيح تقنية الواقع الافتراضي (*Virtual Reality*) للمستخدمين تجربة الصور ثلاثية الأبعاد التي تم إنشاؤها بواسطة جهاز كمبيوتر والتي تبدو وكأنها حقيقية. ويتم تحقيق ذلك بمساعدة المعدات المتخصصة التي تخلق بيئة غامرة، مما يجعل المستخدم يشعر كما لو كان موجودًا فعليًا في العالم الافتراضي.٣

٣– سيطرة المفردات

إتقان المفردات هو جانب حاسم من إتقان اللغة. ولا يقتصر الأمر على فهم الكلمات ومعانيها فحسب، بل يشمل أيضًا القدرة على استخدامها بفعالية في الكلام والكتابة.

ح– الدراسات السابقة

من المهم إجراء بحث سابق من أجل تحديد أوجه التشابه والاختلاف مع البحث الحالي. وهذا تساعد الباحثة على فهم المجموعة المعرفية الموجودة بشكل أفضل والبناء عليها. بالإضافة إلى ذلك، يعد فهم كيفية كتابة البحث بشكل صحيح أمرًا بالغ الأهمية لضمان إجراء البحث بطريقة صارمة ومنهجية، وأن يتم توصيل النتائج بدقة ووضوح.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

[3] Herman Thuan To Saurik dkk. Teknologi Virtual Reality Untuk Media Informasi Kampus (*Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIIK)*, no.1, vol.6, 2019)

١- الحضرة القدسية، تأثير *Learn Arabic Aplication* لترقية على سيطرة المفردات العربية عند الطلاب بـ MIN 1 Banda Aceh، الرسالة الجامعة، جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية، بندا أتشيه ٢٠٢٢ م. [٤]

بدأت الدراسة الرفيعة المقام بالتطرق إلى تأثير تعلم اللغة العربية على إتقان الطلاب لمفرداتها وتفاعلهم مع هذه العملية. استخدم الباحثون في هذه الدراسة البحث التجريبي كوسيلة لاختبار الافتراضات وفهم العلاقة بين المتغيرات. جمع الباحثون البيانات الكمية من خلال اختبارات قبلية وبعدية بالإضافة إلى استبيانات.

استخدمت الباحثة برنامج "*SPSS 22*" لتحليل البيانات، وقد قاموا بتطبيق اختبارات مثل "*Wilcoxon Sing Rank Test*" و "*T-test*" لتقييم النتائج. أجروا اختبارات عادية واختبارات متجانسة وقد حسبوا بيانات الاستجابة بصورة محسوبة.

أظهرت النتائج التي توصلوا إليها أن تعلم اللغة العربية بشكل تطبيقي يعزز حفظ مفرداتها لدى الطلاب، حيث كانت قيمة اختبار رتبة ويلكوكسون سينغ أقل من مستوى الأهمية القياسي ٠,٠٥، مما يدل على قبول الفرضية البديلة ورفض الفرضية الأصلية. كما أظهرت النتائج وجود استجابة إيجابية أكبر من السلبية بنسبة ٨٩,٢٥٪ > ١٠,٧٥٪ بين الطلاب والباحثة تجاه هذه العملية التعليمية.

يهدف كل من البحث السابق والبحث الحالي إلى تعزيز مهارات التلاميذ في مجال المفردات اللغوية، ولكن في حين استخدمت الدراسات السابقة *Learn*

---

[٤] الحضرة القدسية، **تأثير Learn Arabic Aplication لترقية على سيطرة المفردات العربية عند الطلاب بـ MIN 1 Banda Aceh**، (بندا أتشيه: جامعة الرانري الإسلامية الحكومية، ٢٠٢٢ م) ص ٣

Arabic Aplication، فإن البحث الحالي يستخدم الواقع الافتراضي (*Virtual Reality*).

٢- إحي الدنك، تأثير وسيلة الفيديو على سيطرة المفردات (دراسة تجريبية بـ TPA Nurul Huda Durian Kawan)، الرسالة الجامعة، جامعة الرانيري الحكومية الإسلامية، بندا أتشيه ٢٠٢١ م.[٥]

في هذا البحث، لاحظ الباحث عملية تعلم اللغة العربية في TPA Nurul Huda Durian Kawan واكتشفت الباحثة أن بعض الطلاب في TPA يواجهون صعوبة في فهم واستيعاب المفردات، ويرجع ذلك إلى عدم استخدام المعلم للوسائط المناسبة في تعليم اللغة العربية. لذا، تحاول الباحثة حل هذه المشكلة عبر استخدام الفيديو كوسيلة لتعزيز قدرة الطلاب على فهم المفردات.

هدف هذا البحث هو تحديد ما إذا كان استخدام الفيديو فعّالًا في زيادة قدرة الطلاب على تحسين فهم المفردات وتحقيق النجاح في ذلك. ويهدف أيضًا إلى فهم استجابة الطلاب لعملية التعلم باستخدام الفيديو.

استخدمت الباحثة في هذا البحث المنهج التجريبي مع تصميم اختبار قبلي واختبار بعدي لمجموعة واحدة من الطلاب. واستخدم الاختبارات والاستبيانات لجمع البيانات. كعينة للبحث، اختارت الباحثة طلاب الصف الأول (أ) والذين بلغ عددهم ١٥ طالبًا.

أظهرت نتائج اختبار T أن استخدام الفيديو يمكن أن يسهم في زيادة قدرة الطلاب على فهم المفردات. وأظهرت نتائج الاستبيان استجابة إيجابية من الطلاب

---

[٥] إحي الدنك، تأثير وسيلة الفيديو على سيطرة المفردات (دراسة تجريبية بـ **TPA Nurul Huda Durian Kawan**)، (بندا أتشيه: جامعة الرانيري الحكومية الإسلامية ٢٠٢١ م)

تجاه تعلم المفردات باستخدام الفيديو كوسيلة تعليمية، حيث كانت القيم الناتجة من الاستبيانات مرتفعة.

وجه التشابه بين البحث السابق والبحث الحالي هو أن كلاهما ينمي مهارات المفردات لدى الطلاب، ولكن في البحث السابق كانت الوسيلة المستخدمة هي الفيديو، بينما يستخدم البحث الحالي وسيلة الواقع الافتراضي (*Virtual Reality*).

٣- جوت هرفيندا، مقارنة تأثير بين استخدام وسيلة *Puzzle* ووسيلة الصور لترقية قدرة التلاميذ على المفردات) دراسة تجريبية بـ(MIN 8 Banda Aceh)، الرسالة الجامعة، جامعة الرانيري الحكومية الإسلامية، بندا أتشيه ٢٠٢١ م.[٦]

في هذا البحث، عنوان الرسالة: تأثير استخدام وسيلة *Puzzle* ووسيلة الصور على تحسين قدرة التلاميذ على الكلمات الجديدة: دراسة تجريبية في مدرسةMIN 8 Banda Aceh.

تم اختيار هذا الموضوع بسبب عدم قدرة التلاميذ في مدرسة MIN 8 Aceh Banda على نطق وتذكر الكلمات بشكل جيد، بالإضافة إلى عدم استخدام المعلمين للوسائط التعليمية خلال عملية التدريس والتعلم، مما يؤدي إلى صعوبة في فهم وتذكر الكلمات التي تم تعليمها. لذا، تهدف الباحثة إلى استخدام وسيلة *Puzzle* ووسيلة الصور لمقارنتهما وتحسين قدرة التلاميذ على الكلمات.

---

[٦] جوت هرفيندا، مقارنة تأثير بين استخدام وسيلة puzzle ووسيلة الصور لترقية قدرة التلاميذ على المفردات) دراسة تجريبية بـ(MIN 8 Banda) (Aceh، (بندا أتشيه: جامعة الرانيري الحكومية الإسلامية ٢٠٢١ م)

تم تصميم البحث كدراسة تجريبية شبه تجريبية. تم اختيار عينة من التلاميذ في الفصل الثالث (أ) والفصل الثالث (ب)، حيث كانت العينة الضابطة تتألف من ٢٠ تلميذاً والعينة التجريبية من ٢٠ تلميذاً أيضًا، بإجمالي ٤٠ تلميذاً. أدوات البحث المستخدمة شملت قائمة الاختبارات قبل وبعد الاختبار باستخدام تحليل الوصف الإحصائي، واختبار العينة المستقلة باستخدام *Spss*.

أظهرت نتائج البحث أن استخدام وسيلة الصور ووسيلة *Puzzle* يؤثران بشكل إيجابي في تحسين قدرة التلاميذ على الكلمات الجديدة. كما أظهرت النتائج أنه لا توجد فروقات ملحوظة بين وسيلة الصور ووسيلة Puzzle في تعليم الكلمات.

يكمن التشابه بين البحث السابق والبحث الحالي في تحسين مهارات التلاميذ في المفردات اللغوية. ومع ذلك، إذا كانت الدراسة السابقة قد استخدمت نهجًا مقارنًا باستخدام وسيلة *Puzzle* والصور، فإن الدراسة الحالية تستخدم وسيلة الواقع الافتراضي (*Virtual Reality*).

ط- طريقة كتابة البحث

وقد تم استخلاص المبادئ التوجيهية لإجراء هذا البحث من المصادر المتوفرة في كلية التربية وتأهيل المعلمين في جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية، كما هو مفصل في كتاب:

"Panduan Akademik dan Penulisan Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh 2016".

الفصل الثاني
الإطار النظري

أ– وسيلة الواقع الافتراضي (*Virtual Reality*)

١ – مفهوم الواقع الافتراضي (*Virtual Reality*)

الواقع الافتراضي (*Virtual Reality*) هو تطبيق مذهل لتكنولوجيا الوسائط المتعددة يسمح لنا بتجربة المواقف أو الأشياء بطريقة جديدة تمامًا. مع الواقع الافتراضي (*Virtual Reality*) ، يمكننا تصور الأشياء من جميع الزوايا، وذلك بفضل الأبعاد المرئية الثلاثة التي يقدمها[٧]. تتيح هذه التقنية للمستخدمين التفاعل مع البيئات التي تحاكي الكمبيوتر، مما يجعلها أداة مثيرة لمختلف الصناعات، من الألعاب إلى التعليم وما بعده.

٢– فوائد وسيلة الواقع الافتراض (*Virtual Reality*)

إن استخدام وسائط التعلم الواقع الافتراضي (*Virtual Reality*) في التعلم لديه القدرة على تحسين جودة التعلم وإثراء خبرات التعلم لدى التلاميذ. فيما يلي بعض فوائد استخدام وسائط التعلم الواقع الافتراضي (*Virtual Reality*) في التعلم[٨]:

١) الواقع الافتراضي (*Virtual Reality*) بالقدرة على إثراء تجربة التعلم بطريقة لا تستطيع طرق التعلم التقليدية القيام بها. باستخدام الواقع الافتراضي (*Virtual Reality*) ، لا يستطيع التلاميذ القراءة عن موضوع ما فحسب، بل يمكنهم أيضًا

[7]Hendro Trieddiantoro putro, Kajian Virtual Reality (https://www.researchgate.net/publication/274312287_Kajian_Virtual_Reality), 2015.

[8]SMP N 1 Matan Hilir Utara, VR Sebagai Media Pembelajaran (http://www.smpn1mhu.sch.id/index.php?id=artikel&kode=31), 2023.

تجربته بشكل مباشر. يمكن أن تساعد هذه التجربة الغامرة التلاميذ على فهم المفاهيم المعقدة بشكل أفضل والاحتفاظ بالمعلومات بشكل أكثر فعالية. بالإضافة إلى ذلك، يمكن الواقع الافتراضي

(*Virtual Reality*) أن يجعل التعلم أكثر جاذبية وتفاعلية، مما يمكن أن يساعد التلاميذ على الاستمرار في التركيز والاهتمام بالموضوع.

٢) تحسين الذاكرة. تجارب التعلم المختلفة عن المعتاد يمكن أن تحسن ذاكرة التلاميذ. باستخدام الواقع الافتراضي (*Virtual Reality*)، يمكن للتلاميذ تجربة أشياء يصعب تفسيرها بالكلمات أو الصور. يمكن أن يساعد ذلك التلاميذ على تذكر المعلومات التي يتم تدريسها بشكل أفضل.

٣) تقليل تكاليف التعلم في التعلم التقليدي، لا يمكن تعلم بعض المواد التعليمية إلا من خلال زيارة أماكن معينة. ومع ذلك، مع الواقع الافتراضي(*Virtual Reality*) ، يمكن للتلاميذ زيارة هذه الأماكن افتراضيًا ولا يحتاجون إلى دفع تكاليف النقل وتذاكر الدخول.

٤) زيادة مشاركة التلاميذ يمكن أن يؤدي استخدام الواقع الافتراضي (*Virtual Reality*) في التعلم إلى زيادة مشاركة التلاميذ في التعلم. يمكن الواقع الافتراضي (*Virtual Reality*) أن يجعل التعلم أكثر متعة وتفاعلية. وبصرف النظر عن ذلك، يمكن للتلاميذ أيضًا المشاركة بنشاط في التعلم لأنه يمكنهم التفاعل مع البيئة الافتراضية.

٥) تحسين مهارات التلاميذ يمكن أن يساعد استخدام الواقع الافتراضي (*Virtual Reality*) في التعلم على تحسين مهارات التلاميذ. على سبيل المثال، يمكن للتلاميذ

تطوير مهارات حل المشكلات من خلال التعامل مع المواقف التي يواجهونها في بيئة افتراضية.

٣- مزايا الواقع الافتراضي (*Virtual Reality*) في التعلم

مزايا الواقع الافتراضي (*Virtual Reality*) هو كما يلي:[٩]

١) مساعدة التلاميذ على استكشاف أنفسهم

٢) لا يتطلب تكاليف باهظة، لأن التلاميذ لا يقومون إلا بالمحاكاة الاصطناعية بمساعدة تقنية الواقع الافتراضي (*Virtual Reality*)

٣) خلق جو تعليمي ممتع

٤) زيادة حماس التلاميذ للتعلم

٥) يمكن استخدامه كوسيط لتسهيل تسليم المواد

٦) يمكن استخدامها كوسيلة تعليمية يمكن أن تزيد من فعالية تعلم التلاميذ.

٤- عيوب الواقع الافتراضي (*Virtual Reality*) في التعلم

عيوب الواقع الافتراضي (*Virtual Reality*) هو كما يلي:[١٠]

١) يمكن أن يجعل التلاميذ مدمنين، ونتيجة لذلك سيستخدمه التلاميذ بشكل مستمر

٢) غالبًا ما يعاني مستخدمو هذه التكنولوجيا من دوار الإنترنت

---

[9] Medinaprsty, kelebihan dan kekurangan virtual reality (https://www.slideshare.net/slideshow/kelebihan-dan-kekurangan-virtual-reality/236261521), 26 Juni 2020.

[10] Medinaprsty, kelebihan dan kekurangan virtual reality ..., 26 Juni 2020.

٣) يتعرض للإساءة لمجرد اللعب بدلاً من الدراسة

٤) الاستخدام المفرط يمكن أن يضر العينين.

ب- المفردات

١- مفهوم المفردات

"مفردات" هو مصطلح يستخدم في اللغة العربية للإشارة إلى مجموعة من الكلمات المعينة التي تعتبر بمثابة اللبنات الأساسية للغة.[١١] وهذه الكلمات عادة ما تكون أسماء وأفعال وصفات، وتستخدم في تكوين الجمل والتعبير عن الأفكار. وهذه المفردات خطوة مهمة في إتقان اللغة العربية.

٢- أقسام المفردات

وتنقسم المفردات إلى ثلاثة أنواع وهي: الاسم، الفعل، والحروف.[١٢]

١) الاسم هي كلمة تدل على المعنى بذاتها ولا يرافقه معنى العصر.

٢) الفعل هي كلمة تدل على المعنى بذاتها ومصحوبة بفهم العصر. هناك ثلاثة أنواع من الفعل: فعل الماضي لإظهار الأحداث في الماضي والتي تم الانتهاء منها، فعل المضارع لإظهار الأحداث الجارية وما سيأتي، وفعل الأمر للدلالة على الأحداث في المستقبل.

---

[11] M. Ilham Muchtar, Peningkatan Penguasaan Mufradat Melalui Pengajian Kitab Pada Mahasiswa Ma'had Al-Bir Unismuh Makassar (Jurnal Pendidikan Bahasa Arab/ *Al-Maraji'*, no.2, vol.2, 2018)

[12] Ika Khoirun Nisa, dkk., Penerapan Metode Bernyanyi Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab Di MTS Ma'arif Nu 07 Purbolinggo (Jurnal Pendidikan Bahasa Arab/*Arabia*, no.2, vol.12, 2020)

٣) الحروف هي كلمات تظهر المعنى عند دمجها بعبارة أخرى.

٣- أهداف تعليم المفردات

تعليم المفردات في لغة ثانية لا يعني بالضرورة أن الطلاب يمكنهم ترجمتها بدقة إلى اللغة الأم أو تحديد معانيها بالضبط في القواميس. مهارة اتقان المفردات تتطلب القدرة على استخدام الكلمات بشكل صحيح وملائم في سياقات مختلفة، وهي مهارة تمكن الفرد من التواصل الفعّال واستخدام اللغة بطريقة دقيقة وسلسة. هذا ينطبق على اللغة العربية وغيرها من اللغات، حيث يحتاج الشخص الذي يريد إتقان المفردات إلى القدرة على استخدامها بمهارة في الأساليب المختلفة ويكون قادرًا على التعبير والفهم بوضوح وفاعلية.[١٣]

٤- أهمية المفردات في تعلم اللغة العربية

إن امتلاك مفردات قوية أمر مهم جدًا عند تعلم لغة جديدة، وخاصة اللغة العربية. وهذا يسمح للشخص بالتواصل وفهم اللغة بشكل فعال، سواء شفهيًا أو كتابيًا. في الواقع، يعتمد إتقان اللغة إلى حد كبير على مفردات الشخص. لذلك، من المهم جدًا توسيع مفرداتك أثناء عملية تعلم اللغة العربية، وكذلك في تطوير مهارات اللغة العربية.[١٤]

---

[١٣] إحي الدنك، تأثير وسيلة الفيديو على سيطرة المفردات (دراسة تجريبية بـ **TPA Nurul Huda Durian Kawan**)، (بندا أتشيه: جامعة الرانيري الحكومية الإسلامية ٢٠٢١ م)

[14] Nurul Inayah, dkk, Peningkatan Penguasaan Kosakata(mufrodat) Untuk Memahami Wacana Bahasa Arab Melalui Media Kartu Bergambar (Bithoqotu Ash-Shuroh) Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 2 Gowa, (http://eprints.unm.ac.id/15353/1/ARTIKEL%20INAYAH.pdf).

٥- تطبيق الواقع الافتراضي (*Virtual Reality*) في تعلم المفردات

يمكن تحقيق تطبيق وسائط الواقع الافتراضي (*Virtual Reality*) في تعلم اللغة العربية من خلال الخطوات التالية:

١) يقوم المعلم بإعداد التركيز المباشر أوالكمبيوتر المحمول للحصول على تجربة غامرة.

٢) من خلال التركيز المباشر أوالكمبيوتر يعرض المعلم محاكاة الواقع الافتراضي (*Virtual Reality*) تتمحور حول موضوع "مكتبة المدرسة".

٣) عندما تتكشف عملية المحاكاة، يقوم المعلم بتقديم وعرض المفردات المتعلقة بالمكتبة باللغة العربية، وتشجيع التلاميذ على المشاركة.

٤) ينخرط التلاميذ بنشاط في استيعاب المفردات وحفظها في ذاكرتهم.

٥) لتعزيز التعلم، يقوم المعلم بإجراء تقييمات فردية، مما يضمن احتفاظ التلاميذ بالمفردات بشكل فعال.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

الفصل الثالث

إجراءات البحث الحقلي

أ- منهج البحث

إن منهج البحث المستخدم في هذا الدراسة هو منهج البحث التجريبي (*Experiment Research*). هذا المنهج العلمي يمكن من خلاله للباحث فهم تأثير السبب (المتغير المستقل) على النتيجة (المتغير التابع)، وله تأثير كبير في تقدم العلوم الطبيعية.[١٥]

أما تصميمات المنهج التجريبي فيتكون على أربعة أنواع وهي التصميمات التمهيدية (*Pre-Experimental*)، والتصميمات التجريبية (*True-Experimental Design*)، والتصميمات العاملية (*Factorial Design*)، والتصميمات شبه التجريبية (*Quazi-Experimental*).

تستند الباحثة إلى تصميم المجموعة الواحدة مع الاختبار القبلي والبعدي، المعروف أيضًا باسم "*one group pre-test, post-test design*" بالإنجليزية. أُجريت عملية جمع البيانات في هذا البحث باستخدام أداة اختبار تتكون من أسئلة وصفية تُطرح في بداية عملية التعلم ونهايتها[١٦]. يهدف هذا المنهج إلى تقييم تأثير استخدام وسيلة الواقع الافتراضي (*Virtual Reality*) على سيطرة المفردات لدى التلاميذ. ويأخذ الشكل التالي:

ت	خ١	Xم	خ٢

[١٥] صالح بن **محمد العساف**، **المدخل إلى البحث في العلوم السلوكية**، (الرياض: مكتبة العيكان،٢٠٠٦)،ص.٣٠٣

[16] Regita Kusuma Dewi dan Krisma Widi Wardani, Pengaruh Model Pembelajaran *Picture And Picture* Ditinjau Dari Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar (*Jurnal Basicedu*, Vol.6, No.4, 2020)Hal.1069.

التفضيل:

ت: المجموعة التجريبية　　خ٢: الإختبار البعدي

خ١: الإختبار القبلي　　مX: المعالجة التجريبية

ب- المجتمع العينة

يختلف مصطلح مجتمع البحث عن عينة البحث في المعنى. يشير مصطلح "مجتمع البحث" إلى المجموعة الكاملة من العناصر التي يهدف الباحثون إلى تعميم نتائجهم عليها فيما يتعلق بالمشكلة قيد الدراسة، في حين أن مصطلح "عينة البحث" يصف جزءًا من تلك المجموعة السكانية التي يتم اختيارها بطريقة تمثل خصائصها بشكل متناسب خصائص المجموعة السكانية ككل.

درست الباحثة مجموعة من التلاميذ في المرحلة الإبتدائية في العام الدراسي ٢٠٢٤ وكان عددهم ٦٦٣ تلميذا. اختار عينة من هؤلاء التلاميذ في صف الخامس (أ) وكان عددهم ٢٥ تلميذا. تم اختيار هؤلاء التلاميذ بشكل متعمد. اختارت الباحثة تلاميذ الصف الخامس (أ) لأنهم قد أظهروا اهتمامًا بتعلم اللغة العربية بشكل خاص.

بشكل عام، البحث استخدم أسلوب الاختيار المتعمد لاختيار العينة، وهو اختيار محدد استنادًا إلى فهم الباحثة للمجموعة المدروسة.

ج- طريقة جمع البيانات وأدتها

أما الطريقة والأدوات المستخدمة لجمع البيانات في هذا البحث فهي التالية:

١-الاختبار

طريقة الاختبار هي طريقة لجمع البيانات تنطوي على سلسلة من الأسئلة أو المهام الموجهة إلى الشخص المطلوب منه البيانات. في هذا البحث، تهدف الباحثة إلى إدارة أسئلة اختبارية للتلاميذ الصف الخامس (أ) في MIN 13 Aceh Besar لتقييم مهاراتهم الفردية في اللغة العربية. أما الاختبار فينقسم إلى قسمين، وهما:

١) الاختبار القبلي

هو اختبار أجراه تلاميذ الصف الخامس (أ) بشكل مستقل في MIN 13 Aceh Besar قبل تطبيق وسائط الواقع الافتراضي (*Virtual Reality*) ، بهدف قياس مستوى قدرة كل تلميذ على المفردات.

٢) الاختبار البعدي

الاختبار البعدي هو اختبار يتم إجراءه في ختام عملية التعلم لتقييم مدى استيعاب التلاميذ للمادة التي تمت تغطيتها.[١٧] ركزت الباحثة في هذا البحث على تدريس المفردات للتلاميذ لتقييم تأثير وسيلة الواقع الافتراضي (*Virtual Reality*) في تعزيز مهاراتهم في المفردات.

سيُعطى الاختبار البعدي للتلاميذ بعد تطبيق وسيلة الواقع الافتراضي (*Virtual Reality*) في مادة تعلم المفردات، مما يسمح بمقارنة النتائج قبل وبعد استخدامها.

[17] Ina Magdalena, dkk., Analisis Penggunaan Teknik Pre-Test dan Post-Test Pada Mata Pelajaran Matematika Dalam Keberhasilan Evaluasi Pembelajaran di SDN Bojong 04 (Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial, Vol.3, No.2, 2021) Hal.153

٢– الاستبانة

الاستبانة هي استمارة تتكون بمجموعة من الأسئلة أو العبارات المكتوبة، والتي تقدم إجابات وآراء محتملة، أو توفر مساحات فارغة للإجابات.[١٨] فقد استخدمت الباحثة *Skala Likert* بأربع خيارات، وهي: "موافق جدًا" بدرجة ٤، "موافق" بدرجة ٣، "غير موافق" بدرجة ٢، و"غير موافق بشدة" بدرجة ١.

تفضل الباحثة الاستمارات التي تحتوي على عبارات مع خيارات إجابة متنوعة لمعرفة استجابات تلاميذ الصف الخامس (أ) في MIN 13 Aceh Besar لوسيلة الواقع الافتراضي (*Virtual Reality*) ، لأن هذه الاستمارات تسهل على التلاميذ ملئها.

د– طريقة تحليل البيانات

١– تحليل بيانات الأسئلة الاختبار القبلي والبعدي

استخدمت الباحثة في هذا البحث تحليل البيانات لفهم تأثير استخدام وسيلة الواقع الافتراضي (*Virtual Reality*) في تعزيز المفردات لدى التلاميذ. تم استخدام اختبار T لتحليل البيانات المجمعة من اختبارين (القبلي والبعدي)، حيث يقيس هذا الاختبار الفروق بين متوسط العينتين المقارنتين.

نوع الاختبار الذي استخدمته الباحثة هو "Test T Sample Paired" لأنه اختار تصميمًا يشمل مجموعة واحدة مع اختبارين قبلي وبعدي (Test-Post Test-

---

[١٨] صالح بن **محمد العساف، المدخل إلى البحث في العلوم السلوكية**، (الرايض: مكتبة العيكان، ٢٠٠٦)، ص. ٣٤٢

Pre Group One Design)، واستخدم الحسابات باستخدام أدوات إحصائية مثل SPSS.

قبل إجراء الاختبار T، قامت الباحثة بفحص افتراضيات معينة: اختبار العمل(*Uji Normalitas*) والاختبار المتجانس (*Uji Homogenitas*)، وهي اختبارات تحقق من توزيع البيانات وتجانسها. يساعد مستوى الدلالة (sig) في *Paired Sample T- test* على تحديد ما إذا كان الفرق في الوسائل بين مجموعتين مرتبطتين له دلالة إحصائية. إليك كيفية تحليلها:

١) إذا كان نتيجة مستوى الدلالة "*Sig*" أقل من ٠,٠٥ فهذا يدل على أن فرض الصفري (*Ho*) مردود وفرض البديل (*Ha*) مقبولة.

٢) إذا كان نتيجة مستوى الدلالة "*Sig*" أعلى من ٠,٠٥، فهذا يدل على أن فرض الصفري (*Ho*) مقبول وفرض البديل (*Ha*) مردود.

٢- تحليل البيانات ورقة لاستبانة

يهدف تحليل البيانات ورقة لاستبانة إلى الحصول على معلومات في شكل آراء من مختلف التلاميذ في الصف الخامس (أ) حول استخدام وسيلة الواقع الافتراضي (*Virtual Reality*). معادلة حساب إجابات الاستبيان التي تم ملؤها من قبل التلاميذ هي كالتالي:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

البيانات:

P : نسبة مئوية

F : مجموعات القيمة المحصولة عليها

N : مجموعة التلميذا

تعتمد الباحثة معايير للإستبانة، وهي كالتالي:[١٩]

الجدول ٣-١

مستوى الإتقان	التقدير
٨٠-١٠٠٪	جيد جدا
٦٠-٨٠٪	جيد
٤٠-٦٠٪	مقبول
٢٠-٤٠٪	ناقص
٠-٢٠٪	راسب

[١٩] سوجي هجرياتي، فعالية استخدام وسيلة قرصة الساعة لترقية قدرة الطلبة على فهم العدد والمعدود (دراسة تجريبية بـ **MTS Nurul Islam Peudada**)، (بندا أتشيه: جامعة الرانري الحكومية الإسلامية ٢٠٢٣ م)

الفصل الرابع

عرض البيانات وتحليلها

أ- عرض البيانات

شرحت الباحثة في الفصل السابق الأدوات المستخدمة لتحليل البيانات التجريبية المتعلقة بـ "تأثير استخدام وسيلة الواقع الافتراضي (*Virtual Reality*) على سيطرة المفردات". في هذا الفصل، ستعرض الباحثة نتائج البحث الذي أجري في الصف الخامس (أ) في MIN 13 Aceh Besar استنادًا إلى رسالة عميد كلية التربية وتأهيل المعلمين بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشيه برقم B-9574/Un.08/FTK.1/TL.00/10/2024.

ب- لمحة عن ميدان البحث

MIN 13 Aceh Besar هي إحدى المدارس الواقعة في قرية Lamkawe، في شارع Fakinah-Bilui Tgk، kecamatan Darul Imarah، Kabupaten Aceh Besar. تأسست المدرسة في عام ١٩٤٧، وللمدرسة تاريخ طويل في توفير التعليم للمجتمع المحلي. المدير الحالي هو Agus Salim, S.Pd.

في العام الدراسي ٢٠٢٤-٢٠٢٥، تخدم MIN 13 Aceh Besar بإجمالي ٦٦٣ تلميذا في الصفوف من الأول إلى السادس الابتدائي، وتتبع منهج التعليم ٢٠١٣. يبلغ إجمالي عدد المدرسين في هذه المدرسة ٤٩ مدرسًا. وهناك ٥ مدرسين يدرسون اللغة العربية كما هو مذكور في الجدول التالي:

الجدول ٤–١

أسماء المدرسات اللاتي يدرسن اللغة العربية بـ MIN 13 Aceh Besar

رقم	أسماء المدرسات	التخصص
١–	Safrina, S.Pd.I	مدرسة اللغة العربية للصف الأول
٢–	Kasmiati, S.Pd.I	مدرسة اللغة العربية للصف الثاني
٣–	Roslaini, S.Pd.I	مدرسة اللغة العربية للصف الثالث
٤–	Wirnanda, S.Pd.I	مدرسة اللغة العربية للصف الرابع
٥–	Maria Ulfa, S.Pd.I	مدرسة اللغة العربية للصف الخامس والسادس

ج-عدد التلاميذ بـ *MIN 13 Aceh Besar*

أما عدد التلاميذ في هذه المدرسة فيبلغ ٦٦٣ تلميذا في الصفوف من الأول إلى السادس، كما هو موضح في الجدول التالي:

الجدول ٤–٢

عدد التلاميذ بـ MIN 13 Aceh Besar في العام الدراسي ٢٠٢٤–٢٠٢٥

رقم	الصفوف		عدد التلاميذ
١–	الصف الأول	أ	٣٠
		ب	٣١
		ج	٢٩
		د	٢٨
٢–	الصف الثاني	أ	٢٧
		ب	٢٧
		ج	٢٧

جامعة الرانري AR-RANIRY

		د	٢٣
٣-	الصف الثالث	أ	٢٩
		ب	٢٩
		ج	٣٠
		د	٢٧
٤-	الصف الرابع	أ	٢٨
		ب	٢٩
		ج	٢٧
		د	٢٨
٥-	الصف الخامس	أ	٢٥
		ب	٢٤
		ج	٢٤
		د	٢٣
٦-	الصف السادس	أ	٢٨
		ب	٢٩
		ج	٢٩
		د	٣٢
	المجموع		٦٦٣

جامعة الرانري
AR-RANIRY

د– المرافق والبنية التحتية المدرسية

المرافق والبنية التحتية ضرورية لدعم عملية التعلم والتعليم في المدرسة. لمحة عامة عن المرافق والبنية التحتية المتوفرة في مدرسة MIN 13 Aceh Besar في الجدول التالي:

الجدول ٤–٣

المرافق والبنية التحتية المدرسية بـ MIN 13 Aceh Besar

رقم	المرافق والبنية التحتية المدرسية	عدد
١–	إدارة رئيس المدرسة	١
٢–	إدارة المدرسين	١
٣–	الصفوف الدراسية	٢٤
٤–	غرفة الإدارة	١
٥–	المكتبة	١
٦–	المستشفى	١
٧–	المصلى	١
٨–	الميدان الرياضة	١

هـ– إجراء استخدام وسيلة الواقع الافتراضي (*Virtual Reality*) في تعليم المفردات

استخدمت الباحثة وسيلة الواقع الافتراضي (*Virtual Reality*) في تدريس اللغة العربية لتحسين إتقان التلاميذ المفردات. تم تنفيذ هذا النشاط البحثي خلال جلستين في أيام مختلفة، مع موضوع "في معمل ومكتبة المدرسة". وسيتم تفصيل إجراءات البحث في الجداول التالية:

الجدول ٤–٤

التوقيت التجريبي

اللقاء	يوم/تاريخ	الأنشطة
اللقاء الأول	الإثنين/٤ نوفمبر ٢٠٢٤	– الاختبار القبلي
اللقاء الثاني	الإثنين/١١ نوفمبر ٢٠٢٤	– تعليم المفردات باستخدام وسيلة الواقع الافتراضي (*Virtual Reality*). – الاختبار البعدي – تنقسم الاستبانة

الجدول ٤–٥

عملية استخدام وسيلة الواقع الافتراضي (*Virtual Reality*) على سيطرة المفردات للتلاميذ

(اللقاء الأول)

أنشطة المدرسة	أنشطة التلاميذ
تدخل المدرسة إلى الفصل وتطلب من التلاميذ ترتيب مقاعدهم.	يعد التلاميذ أنفسهم للتعلم.
تقدم المدرسة التحية.	يرد التلاميذ التحية.
تأمر المدرسة التلاميذ بقراءة الدعاء.	يقرأ التلاميذ الدعاء.
تقدم المدرسة نفسها وتشرح الغرض من زيارتها للتلاميذ.	يستمع التلاميذ إلى المدرسة التي تقدم نفسها والغرض من زيارتها.

تنقسم المدرسة الاختبار القبلي وتشرح كيفية ملئه.	يعمل التلاميذ على أسئلة الاختبار القبلي.
طلبت المدرسة من التلاميذ جمع إجابات الاختبار القبلي.	يقوم التلاميذ بتقديم إجاباتهم اختبار القبلي إلى المدرسة.
بعد ذلك، تشرح المدرسة قليلاً عن المفردات في مادة ''في معمل ومكتبة المدرسة''.	يستمع التلاميذ إلى المدرسة وهي تشرح لهم مادة ''في معمل ومكتبة المدرسة''.
تختتم المدرسة الدرس وتطلب من التلاميذ يقرأ الدعاء.	يقرأ التلاميذ الدعاء معًا.
تلقي المدرسة التحية ثم تغادر الفصل.	يرد التلاميذ التحية.

الجدول ٤-٦

عملية استخدام وسيلة الواقع الافتراضي (*Virtual Reality*) على سيطرة المفردات للتلاميذ

(اللقاء الثاني)

أنشطة المدرسة	أنشطة التلاميذ
تدخل المدرسة إلى الفصل وتطلب من التلاميذ ترتيب مقاعدهم.	يعد التلاميذ أنفسهم للتعلم.
تقدم المدرسة التحية.	يرد التلاميذ التحية.
تأمر المدرسة التلاميذ بقراءة الدعاء.	يقرأ التلاميذ الدعاء.

طلبت المدرسة من التلاميذ تشكيل خمس مجموعات ثم بدأت في تكرار جزء من مادة المفردات من الأسبوع الماضي.	يشكّل التلاميذ خمس مجموعات ويستمعون بانتباه بينما تكرر المدرسة مادة المفردات التي درسناها الأسبوع الماضي.
تستخدم المدرسة وسيلة الواقع الافتراضي (*Virtual Reality*) ، بالتناوب بين كل مجموعة، لتعزيز فهم التلاميذ للمفردات المتعلقة بمادة ”في معمل ومكتبة المدرسة“.	ينتبه التلاميذ إلى المدرسة أثناء شرحه للمفردات باستخدام وسيلة الواقع الافتراضي (*Virtual Reality*).
تنقسم المدرسة الاختبار البعدي لتقييم مهارات التلاميذ في المفردات المتعلقة بمادة ” في معمل ومكتبة المدرسة “.	يعمل التلاميذ على أسئلة اختبار البعدي بشكل مستقل.
تطلب المدرسة من التلاميذ جمع الإجابات على أسئلة اختبار البعدي.	يقدم التلاميذ إجاباتهم الاختبار البعدي إلى المدرسة.
تنقسم المدرسة أوراق استبيان حول استخدام وسيلة الواقع الافتراضي (*Virtual Reality*) على التلاميذ وتشرح لهم كيفية ملئها.	يملأ التلاميذ أوراق استبيان حول استخدام وسيلة الواقع الافتراضي (*Virtual Reality*).
تختتم المدرسة الدرس وتطلب من التلاميذ يقرأ الدعاء.	يقرأ التلاميذ الدعاء معًا.
أخيرًا، تلقي المدرسة التحية ثم تغادر الفصل.	يرد التلاميذ التحية.

و– تحليل البيانات

١– تحليل البيانات الاختبار القبلي والبعدي

أجرت الباحثة بحثًا تجريبيًا حول استخدام وسيلة الواقع الافتراضي (*Virtual Reality*) في تحسين إتقان المفردات لدى التلاميذ. أداة البحث الأولى هي الاختبار القبلي والاختبار البعدي. أُجري الاختبار القبلي قبل استخدام وسيلة الواقع الافتراضي (*Virtual Reality*)، بينما أُجري الاختبار البعدي بعد استخدام وسيلة الواقع الافتراضي (*Virtual Reality*). وجاءت نتائج الاختبار القبلي والبعدي على المفردات التالي:

الجدول ٤–٧

نتيجة الاختبار القبلي

رقم	التلاميذ	نتيجة
١–	تلميذ ١	٢٥
٢–	تلميذ ٢	١٥
٣–	تلميذ ٣	٣٠
٤–	تلميذ ٤	١٥
٥–	تلميذ ٥	٣٠
٦–	تلميذ ٦	٣٠
٧–	تلميذ ٧	٢٠
٨–	تلميذ ٨	٢٥
٩–	تلميذ ٩	٢٥
١٠–	تلميذ ١٠	٣٥
١١–	تلميذ ١١	٣٥

جامعة الرانري
AR-RANIRY

١٢-	تلميذ ١٢	٣٥
١٣-	تلميذ ١٣	٢٥
١٤-	تلميذ ١٤	٣٠
١٥-	تلميذ ١٥	٢٠
١٦-	تلميذ ١٦	٤٠
١٧-	تلميذ ١٧	١٥
١٨-	تلميذ ١٨	٢٠
١٩-	تلميذ ١٩	٢٠
٢٠-	تلميذ ٢٠	٤٠
٢١-	تلميذ ٢١	٣٥
٢٢-	تلميذ ٢٢	٤٠
٢٣-	تلميذ ٢٣	٤٥
٢٤-	تلميذ ٢٤	٢٥
٢٥-	تلميذ ٢٥	١٥
مجموع		**٦٩٠:٢٥**
معدل		**٢٧,٦٠**

جامعة الرانري
AR-RANIRY

كانت نتائج الاختبار البعدي على المفردات التالي:

الجدول ٤-٨

نتيجة الاختبار البعدي

رقم	التلاميذ	نتيجة
١-	تلميذ ١	٧٠

٢-	تلميذ ٢	٦٥
٣-	تلميذ ٣	٧٠
٤-	تلميذ ٤	٦٥
٥-	تلميذ ٥	٧٥
٦-	تلميذ ٦	٨٠
٧-	تلميذ ٧	٦٥
٨-	تلميذ ٨	٧٥
٩-	تلميذ ٩	٧٠
١٠-	تلميذ ١٠	٨٥
١١-	تلميذ ١١	٩٠
١٢-	تلميذ ١٢	٩٠
١٣-	تلميذ ١٣	٧٠
١٤-	تلميذ ١٤	٨٠
١٥-	تلميذ ١٥	٧٥
١٦-	تلميذ ١٦	٩٠
١٧-	تلميذ ١٧	٦٠
١٨-	تلميذ ١٨	٧٠
١٩-	تلميذ ١٩	٨٠
٢٠-	تلميذ ٢٠	٩٠
٢١-	تلميذ ٢١	٨٥
٢٢-	تلميذ ٢٢	٨٥
٢٣-	تلميذ ٢٣	٩٠
٢٤-	تلميذ ٢٤	٧٥

جامعة الرانري
AR-RANIRY

٢٥-	تلميذ ٢٥	٦٥
مجموع		**١,٩١٥:٢٥**
معدل		**٧٦,٦٠**

وفقًا للجدولين أعلاه، تبلغ قيمة على نتيجة الاختبار القبلي بتقدير ٢٧,٦٠، وتبلغ قيمة على نتيجة الاختبار البعدي بتقدير ٧٦,٦٠. أجرى الباحثة اختبار الطبيعي (*Uji Normalitas*) واختبار المتجانس (*Uji Homogenitas*) قبل إجراء اختبار *T-Test*. وتعرض الباحثة نتيجة الاختبار الطبيعي (*Uji Normalitas*) في الجدول التالي:

الجدول ٤-٩

نتيجة الاختبار الطبيعي (*Uji Normalitas*)

Tests of Normality

		Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil belajar	Pre-Test	.135	25	.200*	.940	25	.151
	Post-test	.155	25	.122	.917	25	.044

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

a. Lilliefors Significance Correction

يشير الجدول إلى أن نتيجة الاختبار القبلي، بعد إجراء اختبار الطبيعي (*Uji Normalitas*)، أظهرت مستوى دلالة قدره ٠,١٥١، وهو أعلى من ٠,٠٥، مما يدل على أن العينة تتبع التوزيع الطبيعي لأن قيمة *Sig. (2-tailed)* تجاوزت مستوى الدلالة ٠,٠٥. أما نتيجة الاختبار البعدي، فقد سجلت مستوى دلالة قدره ٠,٠٤٤، وهو أيضًا أعلى من ٠,٠٥، مما يؤكد أن العينة كانت طبيعية وفقًا لقيمة *Sig. (2-tailed)* التي تفوقت على

مستوى الدلالة ٠,٠٥. ثم تقوم الباحثة بالاختبار المتجانس (*Uji Homogenitas*) وتعرض الباحثة النتيجة في الجدول التالي:

الجدول ٤-١٠

نتيجة الاختبار المتجانس (*Uji Homogenitas*)

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil belajar	Based on Mean	.282	1	48	.598
	Based on Median	.159	1	48	.692
	Based on Median and with adjusted df	.159	1	47.918	.692
	Based on trimmed mean	.302	1	48	.585

يشير الجدول إلى أن نتيجة الاختبار المتجانس (*Uji Homogenitas*) أظهرت مستوى دلالة قدره ٠،٥٩٨ وهو أعلى من ٠،٠٥ فنتشير إلى البيانات متجانسة.

بناءً على الاختبارين السابقين، يتبين أن البيانات تتبع التوزيع الطبيعي ومتجانسة، مما يتيح إمكانية إجراء اختبار -ت (*Paired Sample T-Test*) .وتعرض الباحثة النتيجة في الجدول التالي:

الجدول ٤-١١

تحصيل ت

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pre-Test	27.60	25	8.912	1.782

	Post-Test	76.60	25	9.544	1.909

يوضح الجدول ٤-٧ أن متوسط الدرجات للاختبار القبلي كان ٢٧،٦٠ درجة، بينما يوضح الجدول ٤-٨ أن متوسط الدرجات للاختبار البعدي كان ٧٦،٦٠ درجة. هدفت الباحثة إلى إثبات استخدام وسيلة الواقع الافتراضي (*Virtual Reality*) على سيطرة المفردات لدى تلاميذ الصف الخامس (أ) في مدرسة MIN 13 Aceh Besar باستعمال اختبار. وكما هو موضح في الجدول ٤-١٢ التالي:

الجدول ٤-١٢

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	-49.000	4.330	.866	-50.787	-47.213	-56.580	24	.000

يشير تحصيل اختبار ت الموضح في الجدول ٤-١٢ إلى قيمة بلغت ٥٦،٥٨٠- مع مستوى دلالة *Sig. (2-tailed)* قدرة ٠،٠٠٠ وهو أقل من ٠،٠٥. وهذا يدل عن تأثير استخدام وسيلة الواقع الافتراضي (*Virtual Reality*) على سيطرة المفردات لدى تلاميذ.

٢- استجابة تلميذا باستخدام وسيلة الواقع الافتراضي (*Virtual Reality*)

أما نتائج البحث في تحليل استجابة تلميذا بعد استخدام وسيلة الواقع الافتراضي (*Virtual Reality*) على سيطرة المفردات لدى التلاميذ، فتعتمد الباحثة على الصيغة التالي:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

البيانات:

P : نسبة مئوية

F : مجموعات القيمة المحصولة عليها

N : مجموعة تلميذا

أما الدليل استجابة التلاميذ على سيطرة المفردات باستخدام وسيلة الواقع الافتراضي (*Virtual Reality*) في الجدول التالي:

الجدول ٤-١٣

نتيجة ورقة استبانة التلاميذ

الرقم	التصريحات	استجابة التلاميذ				النسبة المئوية %			
		موافق بشدة	موافق	غير موافق	غير موافق بشدة	موافق بشدة	موافق	غير موافق	غير موافق بشدة
١	أحب تعلم المفردات بإستخدام وسيلة الواقع الافتراضي (*Virtual Reality*).	٢٠	٥	–	–	٨٠	٢٠	–	–

جامعة الرانري AR-RANIRY

٢	تعلم المفردات باستخدام وسيلة الواقع الافتراضي (*Virtual Reality*) ليس مملاً.	٤	٢١	–	–	١٦	٨٤	–	–
٣	أتقن الكثير من المفردات الجديدة باستخدام وسيلة الواقع الافتراضي (*Virtual Reality*).	٧	١٨	–	–	٢٨	٧٢	–	–
٤	أشعر بالحماس لتعلم المفردات باستخدام وسيلة الواقع الافتراضي (*Virtual Reality*).	٢٣	٢	–	–	٩٢	٨	–	–
٥	أفهم بسهولة تعلم المفردات باستخدام وسيلة الواقع الافتراضي (*Virtual Reality*).	١٢	١٠	٣	–	٤٨	٤٠	١٢	–

جامعة الرانري
AR-RANIRY

٦	يمكن أن يحفزني استخدام وسيلة الواقع الافتراضي (*Virtual Reality*) على المذاكرة الجادة.	٦	١٤	٥	–	٢٤	٥٦	٢٠	–
٧	التعلم باستخدام وسيلة الواقع الافتراضي (*Virtual Reality*) ممتع للغاية.	٩	١٤	٢	–	٣٦	٥٦	٨	–
٨	الواقع الافتراضي (*Virtual Reality*) هو وسيلة تعليمية مثيرة للاهتمام.	٢٤	١	–	–	٩٦	٤	–	–
٩	تعجبني طريقة تدريس المدرسة باستخدام وسيلة الواقع الافتراضي (*Virtual Reality*).	٧	١٤	٤	–	٢٨	٥٦	١٦	–
١٠	تجعلني وسيلة الواقع الافتراضي (*Virtual Reality*)	٧	١٢	٦	–	٢٨	٤٨	٢٤	–

جامعة الرانري
AR-RANIRY

	أشعر وكأنني في الغرفة.							
	مجموع	**١١٩**	**١١١**	**٢٠**	**–**	**٤٧٦**	**٤٤٤**	**٨٠**	**–**
		٢٣٠		**٢٠**		**٩٢٠**		**٨٠**	

يوضح هذا الجدول ورقة إجابات التلاميذ في الاستبيان حول استخدام وسيلة الواقع الافتراضي (*Virtual Reality*) على سيطرة المفردات لدى التلاميذ في الصف الخامس (أ). لمعرفة النسبة المئوية لنتائج الاستبيان، استخدم الباحثة المعادلة التالية:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{230}{250} \times 100\%$$

$$P = 92\%.$$

ظهرت النتيجة التي قد حصلت بمستوى لإيجابية (موافق بشدة وموافق) ٩٢٪ بتقدير "جيد جدا". ثم لمعرفة نتائج الاستجابات السلبية، استخدمت الباحثة الصيغة التالية:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{20}{250} \times 100\%$$

$$P = 8\%.$$

ظهرت النتيجة التي قد حصلت بمستوى السلبية (غير موافق وغير موافق بشدة) ٨٪ بتقدير "راسب".

وجدت الباحثة أن نسبة الإجابات الإيجابية التي بلغت ٩٢٪ تفوق الإجابات السلبية بنسبة ٨٪. مما يدل على أن أغلب التلاميذ يشعرون بالحفزن والحماس، كما أنهم يفهمون ويتقنون الكثير من المفردات الجديدة من خلال استخدام وسيلة الواقع الافتراضي (*Virtual Reality*). وبالتالي، تؤكد هذه النتيجة التي بلغت ٩٢٪ تأثير الوسيلة المستخدمة.

ز– المناقشة

أجرت الباحثة بهذا البحث من تاريخ ٤ نوفمبر ٢٠٢٤م إلى ١١ نوفمبر ٢٠٢٤م في الصف الخامس (أ) بـ MIN 13 Aceh Besar . يهدف هذا البحث لمعرفة تأثير استخدام وسيلة الواقع الافتراضي (*Virtual Reality*) على سيطرة المفردات لدى التلاميذ. وبالإضافة إلى ذلك، يهدف البحث لمعرفة استجابات التلاميذ لاستخدام وسيلة الواقع الافتراضي (*Virtual Reality*) على سيطرة المفردات لدى التلاميذ بـ MIN 13 Aceh Besar .

إن نتائج البحث لمعرفة تأثير استخدام وسيلة الواقع الافتراضي (*Virtual Reality*) على سيطرة المفردات لدى التلاميذ من خلال الاختبار القبلي والاختبار البعدي ببرنامج ''*SPSS*''. توجد الباحثة أن نتيجة مستوى الدلالة *Sig. (2-tailed)* قدرة ٠،٠٠ وهو أقل من ٠،٠٥. فتدل على أن الفرض الصفري (Ho) مردود والفرض البديل (Ha) مقبول. فتشير إلى إن تأثير استخدام وسيلة الواقع الافتراضي (*Virtual Reality*) فعالا على سيطرة المفردات بـ MIN 13 Aceh Besar.

وأما نتائج البحث عن استجابة التلاميذ على استخدام وسيلة الواقع الافتراضي (*Virtual Reality*) على سيطرة المفردات في الصف الخامس (أ) بـ MIN 13 Aceh Besar. وجدت الباحثة أن نسبة الإجابات الإيجابية التي بلغت ٩٢٪ تفوق الإجابات السلبية بنسبة ٨٪. مما يدل على أن أغلب التلاميذ يشعرون بالحفزن والحماس، كما أنهم يفهمون ويتقنون الكثير من المفردات الجديدة من خلال استخدام وسيلة الواقع الافتراضي (*Virtual Reality*). وبالتالي، تؤكد هذه النتيجة التي بلغت ٩٢٪ تأثير الوسيلة المستخدمة.

ح- تحقيق الفرض

أما الفرضين في هذا البحث كما يلي:

١- الفرض البديل (Ha) = إن تأثير استخدام وسيلة الواقع الافتراضي (*Virtual Reality*) فعالا على سيطرة المفردات بـ MIN 13 Aceh Besar.

٢- الفرض الصفري (Ho) = إن تأثير استخدام وسيلة الواقع الافتراضي (*Virtual Reality*) لم يكن فعالا على سيطرة المفردات بـ MIN 13 Aceh Besar.

وبعد تحليل الاختبار والاختبار البعدي بإجراء -ت *(Paired Sample T-Test)* باستخدام برنامج "*SPSS*" تتضح الباحثة النتيجة التي قد حصلت على نتيجة مستوى الدلالة *Sig. (2-tailed)* قدرة ٠،٠٠ وهو أقل من نتيجة مستوى الدلالة ٠،٠٥. فتدل على أن الفرض الصفري (Ho) مردود والفرض البديل (Ha) مقبول. فتلخصت الباحثة أن استخدام وسيلة الواقع الافتراضي (*Virtual Reality*) فعالا على سيطرة المفردات لدى التلاميذ في الصف الخامس (أ) بـ MIN 13 Aceh Besar.

الفصل الخامس

الخاتمة

أ- نتائج البحث

تخلص الباحثة في هذا الفصل إلى نتائج البحث الذي تم عرضه في الفصل السابق. وأما نتائج البحث عن تأثير استخدام وسيلة الواقع الافتراضي (*Virtual Reality*) على سيطرة المفردات في الصف الخامس (أ) بـ MIN 13 Aceh Besar، فيما يلي:

١- إن استخدام وسيلة الواقع الافتراضي (*Virtual Reality*) فعالا على سيطرة المفردات لدى التلاميذ في الصف الخامس (أ) بـ MIN 13 Aceh Besar. وتعتمد الباحثة على أن نتيجة من الاختبار – ت *(Paired Sample T-Test)* باستخدام برنامج "*SPSS*" تتضح الباحثة النتيجة التي قد حصلت على نتيجة مستوى الدلالة *Sig. (2-tailed)* قدرة ٠،٠٠ وهو أقل من نتيجة مستوى الدلالة ٠،٠٥. فتدل على أن الفرض الصفري (Ho) مردود والفرض البديل (Ha) مقبول.

٢- إن استجابة التلاميذ عن استخدام وسيلة الواقع الافتراضي (*Virtual Reality*) على سيطرة المفردات لدى التلاميذ في الصف الخامس (أ) بـ MIN 13 Aceh Besar يكون إيجابيا. وأما نسبة الإجابات الإيجابية التي بلغت ٩٢٪ تفوق الإجابات السلبية بنسبة ٨٪. مما يدل على أن أغلب التلاميذ يشعرون بالحفزن والحماس، كما أنهم يفهمون ويتقنون الكثير من المفردات الجديدة من خلال استخدام وسيلة الواقع الافتراضي (*Virtual Reality*). وبالتالي، تؤكد هذه النتيجة التي بلغت ٩٢٪ تأثير الوسيلة المستخدمة.

ب- المقترحات

في نهاية هذا البحث، تقدم الباحثة بعض الاقتراحات، منها:

١- ينبغي أن يكون لمعلمي اللغة العربية القدرة على ابتكار وسائل تعليمية قائمة على التكنولوجيا مع تقدم الزمن لخلق تعلم فعال وشيق.

٢- ترجو الباحثة أن يتمكن معلمو اللغة العربية من تحسين إتقان التلاميذ للمفردات باستخدام وسائل تعليمية مشوقة مثل استخدام وسيلة الواقع الافتراضي (*Virtual Reality*).

٣- ترجو الباحثة من القراء أن يسهموا في تصحيح الأخطاء ومعالجة العيوب في هذه الرسالة، لتصبح رسالة متكاملة وذات فائدة لها وللآخرين.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

المراجع

أ– المراجع العربية

Abdillah suja (2019). أهمية دراسة اللغة العربية في فهم معاني القرآن (دراسة عن الفعل العربي). PERADA, 2(2) .

محمد صالح بن العساف. (٢٠٠٦). المدخل إلى البحث في العلوم السلوكية. الرياض: مكتبة العيكان.

إحي الدنك. (٢٠٢١). تأثير وسيلة الفيديو على سيطرة المفردات) دراسة تجريبية بـ TPA بندا أتشيه: جامعة الرانيري الحكومية الإسلامية.(Nurul Huda Durian Kawan

الحضرة القدسية. (٢٠٢٢). تأثير Learn Arabic Aplication لترقية على سيطرة المفردات العربية عند الطلاب ب .MIN 1 Banda Aceh بندا أتشيه: جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية.

سوجي هجرياتي. (٢٠٢٣). فعالية استخدام وسيلة قرصة الساعة لترقية قدرة الطلبة على فهم العدد والمعدود) دراسة تجريبية بـ .(MTS Nurul Islam Peudada بندا أتشيه: جامعة الرانيري الحكومية الإسلامية.

جوت هرفيندا. (٢٠٢١). مقارنة تأثير بين استخدام وسيلة puzzle ووسيلة الصور لترقية قدرة التلاميذ على المفردات) دراسة تجريبية بـ .(MIN 8 Banda Aceh بندا أتشيه: جامعة الرانيري الحكومية الإسلامية.

ب– المراجع الإندونيسية

Dewi, R. K., & Wardani, K. W. (2020). Pengaruh model pembelajaran picture and picture ditinjau dari kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. Jurnal Basicedu, 6(4), 1069.

Herman Thuan To Saurik, dkk. (2019). Teknologi virtual reality untuk media informasi kampus. Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIIK), 6(1).

Herman Thuan To Saurik, dkk. (2019). Teknologi virtual reality untuk media informasi kampus. Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIIK), 6(1).

Ika Khoirun Nisa, dkk. (2020). Penerapan metode bernyanyi dalam meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Arab di MTS Ma'arif NU 07 Purbolinggo. Jurnal Pendidikan Bahasa Arab/Arabia, 12(2).

Ina Magdalena, dkk. (2021). Analisis penggunaan teknik pre-test dan post-test pada mata pelajaran matematika dalam keberhasilan evaluasi pembelajaran di SDN Bojong 04. Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial, 3(2), 153.

M. Ilham Muchtar. (2018). Peningkatan penguasaan mufradat melalui pengajian kitab pada mahasiswa Ma'had Al-Bir Unismuh Makassar. Jurnal Pendidikan Bahasa Arab/Al-Maraji', 2(2).

ج- المراجع الإنترنيت

Hendro Trieddiantoro Putro. (2015). Kajian Virtual Reality. Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/274312287_Kajian_Virtual_Reality

Medinaprsty. (2020, June 26). Kelebihan dan kekurangan virtual reality. Retrieved from https://www.slideshare.net/slideshow/kelebihan-dan-kekurangan-virtual-reality/236261521

Nurul Inayah, dkk. (n.d.). Peningkatan penguasaan kosakata (mufrodat) untuk memahami wacana bahasa Arab melalui media kartu bergambar (Bithoqotu Ash-Shuroh) pada siswa kelas XI SMA Negeri 2 Gowa. Retrieved from http://eprints.unm.ac.id/15353/1/ARTIKEL%20INAYAH.pdf

SMP N 1 Matan Hilir Utara. (2023). VR sebagai media pembelajaran. Retrieved from http://www.smpn1mhu.sch.id/index.php?id=artikel&kode=31

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
NOMOR: 299 TAHUN 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 :
Fadhilah, MA

Untuk membimbing Skripsi

Nama	:	**Putri Rahmah**
NIM	:	210202042
Program Studi	:	PBA
Judul Skripsi	:	تأثير استخدام وسيلة Virtual Reality على سيطرة المفردات "دراسة تجريبية بـــ MIN 13 Aceh Besar"

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 : 07 Oktober 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.*

Energi Kebangsaan Sinergi Membangun Negeri

Dipindai dengan CamScanner

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-9574/Un.08/FTK.1/TL.00/10/2024**
Lamp : **-**
Hal : ***Penelitian Ilmiah Mahasiswa***

Kepada Yth,

1. **Kepala Kantor Kementerian Agama Kabupaten Aceh Besar**
2. **Kepala MIN 13 Aceh Besar**

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

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

Nama/Nim : **Putri Rahmah / 210202042**
Semester/Jurusan : **VII / Pendidikan Bahasa Arab (PBA)**
Alamat Sekarang : **Desa Lamsiteh, Kecamatan Darul Imarah, Kabupaten Aceh Besar**

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 ***Ta'tsiiru Istikhdam Wasilah Virtual Reality 'Alaa Saitharah al- Mufradat "Dirasah Tajribiyyah bi MIN 13 Aceh Besar.***

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

Banda Aceh, 30 Oktober 2024
an. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik
danKelembagaan,

Berlaku sampai : 30 November 2024

Prof. Habiburrahim, S.Ag., M.Com., Ph.D.
NIP. 19720806200312002

Dipindai dengan CamScanner

KEMENTERIAN AGAMA

MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI COT GUE

JALAN : TGK. FAKINAH TELP.(0651) 7408916/ : COT GUE 23352

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor: B-125/MI.01.014/PP.00.4/11/2024

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama	: Agus Salim, S.Pd.I
NIP	: 197408061999051001
Pangkat	: IV/b (Pembina Tk.I)
Jabatan	: Kepala MIN 13 Aceh Besar

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama	: Putri Rahmah
Tempat/Tgl.Lahir	: Lamsiteh, 10 Juni 2003
NIM	: 210202042
Pendidikan	: Pendidikan Bahasa Arab
Fakultas/ Jurusan	: Fakultas Tarbiyah Dan keguruan
Alamat	: Desa Lamsiteh, Kecamatan Darul Imarah, Kabupaten Aceh Besar

Benar nama tersebut di atas adalah mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan dan ianya telah melakukan penelitian di MIN 13 Aceh Besar, dalam rangka mengumpulkan data untuk penyusunan Skripsi yang berjudul :" (***Ta'tsiiru Istikhdam Wasilah Virtual Reality 'Alaa Saitharah al-Mufradat "Dirasah Tajribiyyah bi MIN 13 Aceh Besar) ."***

Demikianlah Surat Keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Cot Gue, 13 November 2024
Kepala Madrasah

Agus Salim, S.Pd
Nip. 197408061999051001

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

A. Identitas

Satuan Pendidikan : MIN 13 Aceh Besar
Kelas/Semester : V/Genap
Tahun Pelajaran : 2024/2025
Mata Pelajaran : Bahasa Arab
Materi Pelajaran : في معمل ومكتبة المدرسة

Alokasi Waktu : 2 x 35 Menit (2 JP)

B. Kompetensi Inti

Kompetensi Inti (KI-1)	1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
Kompetensi Inti (KI-2)	2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya serta cinta tanah air.
Kompetensi Inti (KI-3)	3. Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain
Kompetensi Inti (KI-4)	4. Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual dalam bahasa yang jelas, sistemastis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat,dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

C. Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
1.9 Meyakini bahwa Bahasa Arab merupakan bahasa pengantar memahami ajaran islam.	1.9.1 Membenarkan bahwa Bahasa Arab merupakan bahasa pengantar memahami ajaran islam.
2.9 Menjalankan sikap santun dalam berkomunikasi dengan lingkungan sosial, sekitar rumah dan sekolah.	2.9.1 Mengimplementasikan sikap santun dalam berkomunikasi dengan lingkungan sosial, sekitar rumah dan sekolah.

	2.9.2 Melaksanakan sikap santun dalam berkomunikasi dengan lingkungan sosial, sekitar rumah dan sekolah.
3.9 Memahami fungsi sosial dan unsur kebahasaaan (bunyi, kata, dan makna) dari teks sangat sederhana terkait tema: في معمل ومكتبة المدرسة Yang melibatkan tindak tutur mendeskripsikan secara sederhana tentang aktifitas dilaboratorium dan perpustakaan sekolah.	3.9.1 Melafalkan kosa kata dan kalimat bahasa Arab terkait tema في معمل ومكتبة المدرسة 3.9.2 Mengidentifikasi bunyi kosa kata terkait tema في معمل ومكتبة المدرسة. 3.9.3 Mengartikan kosa kata terkait tema في معمل ومكتبة المدرسة.
4.9 Mendemonstrasikan tindak tutur mendeskripsikan secara sederhana tentang aktifitas dilaboratorium dan perpustakaan sekolah secara lisan dan tulisan.	4.9.1 Mengonsepkan tindak tutur mendeskripsikan secara sederhana tentang aktifitas dilaboratorium dan perpustakaan sekolah secara lisan dan tulisan.

D. Tujuan Pembelajaran

Adapun tujuan pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Setelah kegiatan belajar siswa dapat membenarkan bahwa Bahasa Arab merupakan bahasa pengantar memahami ajaran islam.
2. Setelah kegiatan belajar siswa dapat mengimplementasikan dan melaksanakan sikap santun dalam berkomunikasi dengan lingkungan sosial, sekitar rumah dan sekolah.
3. Setelah kegiatan belajar siswa dapat melafalkan kosa kata dan kalimat bahasa Arab terkait tema في معمل ومكتبة المدرسة dengan baik dan benar.
4. Setelah kegiatan belajar siswa dapat Mengidentifikasi bunyi kosa kata terkait tema في معمل ومكتبة المدرسة dengan baik dan benar.
5. Setelah kegiatan belajar siswa dapat mengartikan kosa kata terkait tema في معمل ومكتبة المدرسة dengan baik dan benar.
6. Setelah kegiatan belajar siswa dapat mengonsepkan tindak tutur mendeskripsikan secara sederhana tentang aktifitas dilaboratorium dan perpustakaan sekolah secara lisan dan tulisan.

E. Materi Pembelajaran

المفردات

(أ)

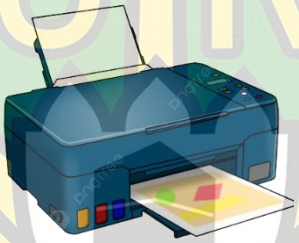
مَعْمَلُ الحَاسُوْبِ

مَعْمَلُ الحَاسُوْبِ

حَاسُوْبُ

لَوْحَةُ المفَاتِيْحِ

الفَأْرَةُ



طَابِعَةٌ

شَاشَةٌ

وَحْدَةُ النِّظَامِ

سَمَّاعَةٌ

الشَّبَكَةُ الدَّوْلِيَّةِ

القراءة

هَذَا مَعْمَلُ الْحَاسُوْبِ، فِيْهِ مَكَاتِبُ وَكَرَاسِيُّ.

وَعَلَى كُلِّ مَكْتَبٍ حَاسُوْبٌ وَاحِدٌ، وَلِكُلِّ حَاسُوْبٍ شَاشَةٌ،

وَلَوْحَةُ مَفَاتِيْحُ، وَفَأْرَةُ (مُحَرِّكُ الْمُؤَشِّر)، وَسَمَّاعَةٌ، وَوَحْدَةُ النِّظَامِ، وَطَابِعَةٌ.

بِالْحَاسُوْبِ يُمْكِنُ لَنَا التَّعَلُّمُ عَبْرَ الشَّبَكَةِ الدَّوْلِيَّةِ، وَمُشَاهَدَةُ الأَفْلَامِ التَعْلِمِيَّةِ، وَاسْتِمَاعُ الأَصْوَاتِ عَنْ طَرِيْقِ السَمَّاعَةِ.

المفردات

(ب)

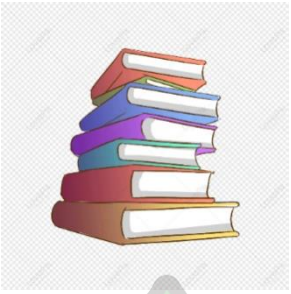
مَكْتَبَةُ الْمَدْرَسَةِ

مَكْتَبَةُ الْمَدْرَسَةِ

يَقْرَأُ

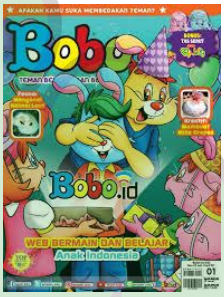
رَفٌّ (ج) رُفُوْفٌ

خِزَانَةٌ



كِتَابٌ (ج) كُتُبٌ

جَرِيْدَةٌ (ج) جَرَائِدُ



مَجَلَّةٌ (ج) مَجَلَّاتٌ

أَمِيْنُ المَكْتَبَةِ

اِسْتِعَارَةُ الكُتُبِ

القراءة

هَذِهِ مَكْتَبَةُ المَدْرَسَةِ، فِيْهَا رُفُوْفٌ وَخِزَانَةٌ وَمَكْتَبٌ وَكَرَاسِيٌّ.

الرُّفُوْفُ مُنَظَّمَةٌ، وَفِيْهَا كُتُبٌ مُتَنَوِّعَةٌ، مِنْهَا: كُتُبُ الأَخْلَاقِ، وَكُتُبُ التَّارِيْخِ،

وَكُتُبٌ دِيْنِيَّةٌ، وَكُتُبُ القَصَصِ وَكُتُبُ اللُّغَاتِ وَجَرَائِدُ وَمَجَلَّاتٌ.

يَقْرَأُ التَّلَامِيْذُ الكُتُبَ فِيْ المَكْتَبَةِ، وَيُمْكِنُ لِلتَّلَامِيْذِ اِسْتِعَارَةُ الكُتُبِ مِنْ أَمِيْنِ المَكْتَبَةِ مُدَّةَ أُسْبُوْعٍ كَامِلٍ، وَيَجِبُ عَلَيْهِمْ إِعَادَتُهَا إِلَى المَكْتَبَةِ فِيْ مَوْعِدِهَا.

F. Sumber/Media Pembelajaran

1. Sumber:
   - Sumber (buku): Ahmad Zamroni, Bahasa Arab MI Kelas 5, (Jl. Lapangan Banteng Barat No. 3-4 Lantai 6-7 Jakarta 10110: Kementerian Agama RI, 2020) hal. 49
   - Sumber (web): Aplikasi Lapentor.

2. Media Pembelajaran: Laptop, Buku Cetak.

G. Metode dan Pendekatan

1. Metode**:** Langsung, Membaca dan Tanya Jawab
2. Pendekatan: Saintifik

H. Langkah-langkah Pembelajaran

1. Pertemuan Pertama

Kegiatan	Rincian Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	• **Mengkondisikan kelas** ➢ Siswa Menjawab salam yang diucapkan oleh guru dengan "wa'alaikumussalam wr wb." ➢ Siswa menjawab absensi guru ➢ Siswa membaca doa belajar "Rabbiizidni 'ilman warzuqniifahman…" ➢ Siswa mengeluarkan buku paket dan perlengkapan menulis lainnya seperti pulpen yang diperintahkan oleh guru. • **Uppersepsi/Membangun Anggapan** ➢ Siswa menjawab pertanyaan guru tentang apa-apa saja benda yang ada dilab komputer dan perpustakaan. ➢ Siswa memperhatikan guru menulis judul dipapan dengan materi "في معمل ومكتبة المدرسة". • **Menyampaikan TP** ➢ Siswa mendengarkan guru menyampaikan beberapa mufradat tentang materi " في معمل	15 Menit

	ومكتبة المدرسة" dan tujuan pembelajaran. • **Motivasi** ➢ Siswa mendengarkan motivasi guru tentang keharusan semangat dalam mempelajari mufradat bahasa arab dengan materi "في معمل ومكتبة المدرسة" ➢ Kemudian, siswa menerima soal pre-test yang dibagian oleh guru.	
Inti	• **Mengamati** ➢ siswa mengamati teks bacaan yang sedang dijelaskan oleh guru ➢ siswa mendengarkan mufradat yang sedang dijelaskan oleh guru ➢ kemudian, siswa membaca kembali teks bacaan tersebut • **Menanya** ➢ Siswa menanyakan tentang muradat yang tidak diketahui atau menanyakan materi yang kurang jelas kepada guru • **Mencari** ➢ Siswa mencari mufradat lain yang berkaitan dengan materi pembelajaran di kamus maupun teks bacaan lain ➢ Siswa mencoba membuat kalimat dengan mufradat yang telah didapat dengan memasukkan " في معمل ومكتبة المدرسة" didalamnya • **Menalar** ➢ Siswa berdiskusi dengan teman sebangkunya tentang mufradat " في معمل ومكتبة المدرسة" yg belum dimengerti maknanya. ➢ Siswa berdiskusi dengan teman sebangkunya tentang teks " في معمل ومكتبة المدرسة" yang belum dipahaminya. • **Mengkomunikasikan** ➢ Siswa membacakan teks " في معمل ومكتبة المدرسة" dibangkunya secara	45 Menit

	pribadi dan menanyakan kepada guru tentang makna yang belum dipahaminya.	
Penutup	• **Kesimpulan** ➢ Siswa perwakilan mulai menyimpulkan materi tentang " في معمل ومكتبة المدرسة". • **Evaluasi** ➢ Siswa mendengarkan guru memberitahu beberapa siswa yang masih belum terlalu menguasai mufradat tentang " في معمل ومكتبة المدرسة". • **Refleksi** ➢ Siswa dan guru memberikan feedback tentang kekurangan dan kelebihan dalam proses belajar mengajar agar tercipta pembelajaran yang lebih efektif kedepannya • **Pesan Moral** ➢ Siswa mendengarkan beberapa pesan dan nasehat yang disampaikan oleh guru agar lebih semangat kedepannya dan tidak lupa mengulang materi yang telah dipelajarinya. • **Penutup** ➢ Siswa mengucapkan "alhamdulillah" sebagai pertanda berakhirnya pelajaran. ➢ Siswa membaca doa kafaratul majlis "subhanakallahumma wabihamdika…" ➢ Siswa menjawab salam dari guru dengan mengucapkan "wa'alaikumussalam wr wb."	10 Menit

2. Pertemuan Kedua

Kegiatan	Rincian Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	• **Mengkondisikan kelas**	15 Menit

	➢ Siswa menjawab salam yang diucapkan oleh guru dengan "wa'alaikumussalam wr wb." ➢ Siswa menjawab absensi guru ➢ Siswa membaca doa belajar "Rabbiizidni 'ilman warzuqniifahman…" ➢ Siswa mengeluarkan buku paket dan perlengkapan menulis lainnya seperti pulpen yang diperintahkan oleh guru. ➢ Siswa membentuk beberapa kelompok sebelum guru mulai menampilkan media pembelajaran. • **Uppersepsi/Membangun Anggapan** ➢ Siswa menjawab beberapa pertanyaan dari guru tentang mufradat dengan materi " في معمل ومكتبة المدرسة" yang telah dibahas minggu lalu. • **Menyampaikan TP** ➢ Siswa mendengarkan guru mengulang menyampaikan beberapa mufradat tentang materi "في معمل ومكتبة المدرسة" dan tujuan pembelajaran yang telah dibahas minggu lalu. • **Motivasi** ➢ Siswa mendengarkan motivasi guru tentang keharusan semangat dalam mempelajari mufradat bahasa arab dengan materi " في معمل ومكتبة المدرسة"	
Inti	• **Mengamati** ➢ Siswa mengamati laptop yang menampilkan media virtual reality. ➢ Siswa memperhatikan guru menjelaskan beberapa mufradat tentang materi "في معمل ومكتبة المدرسة"	45 Menit

	dengan menggunakan media virtual reality. • **Menanya** ➢ Siswa menanyakan kembali tentang mufradat yang mudah lupa dan sulit diucapkan kepada guru. • **Mencari** ➢ Siswa mulai mencari benda-benda disekitar yang berhubungan dengan materi "في معمل ومكتبة المدرسة" kemudian mengucapkannya sesuai dengan mufradat yang telah dibahas. • **Menalar** ➢ Siswa mengerjakan soal post-test secara mandiri tentang materi " في معمل ومكتبة المدرسة" yang telah dipelajari. • **Mengkomunikasikan** ➢ Siswa perwakilan membacakan jawaban soal post-test yang telah dijawab didepan kelas, kemudian siswa lainnya mendengarkan dan mengoreksi jawaban apabila ada kesalahan.	
Penutup	• **Kesimpulan** ➢ Siswa perwakilan mulai menyimpulkan materi tentang " في معمل ومكتبة المدرسة". • **Evaluasi** ➢ Siswa mendengarkan guru memberitahu beberapa siswa yang masih sedikit salah dalam menjawab soal postest. • **Refleksi** ➢ Siswa dan guru memberikan feedback tentang kekurangan dan kelebihan dalam proses belajar mengajar agar tercipta pembelajaran yang lebih efektif kedepannya.	10 Menit

	➢ Kemudian, guru membagikan angket tentang kepuasan siswa dalam mempelajari materi " في معمل ومكتبة المدرسة" dengan menggunakan media virtual reality. • **Pesan Moral** ➢ Siswa mendengarkan beberapa pesan dan nasehat yang disampaikan oleh guru agar lebih semangat kedepannya dan tidak lupa mengulang materi yang telah dipelajarinya. • **Penutup** ➢ Siswa mengucapkan "alhamdulillah" sebagai pertanda berakhirnya pelajaran. ➢ Siswa membaca doa kafaratul majlis "subhanakallahumma wabihamdika…" ➢ Siswa menjawab salam dari guru dengan mengucapkan "wa'alaikumussalam wr wb."	

3. Penilaian

a. Penilaian Afektif (sikap)

- Indikator : menunjukkan sikap jujur, disiplin, dan tanggung jawab.
- Teknik Penilaian : observasi

No.	Nama Siswa	Kegiatan			Ket.
		Jujur	Disiplin	Tanggung Jawab	

Keterangan:

4 = Sangat Sering

3 = Sering

2 = Kurang

1 = Tidak Pernah

Rumus Penskoran:

$$\text{Nilai} = \frac{NP}{NM} \times 100\%$$

Ket:

NP: Nilai Perolehan

NM: Nilai Maksimum (12).

b. Penilaian Psikomotorik
   - Indikator: 4.9.1 Mengonsepkan tindak tutur mendeskripsikan secara sederhana tentang aktifitas dilaboratorium dan perpustakaan sekolah secara lisan dan tulisan.
   - Teknik Penilaian: Praktek

No.	Nama Siswa	Kegiatan				Ket.
		Mufradat	Kelancaran	Makhraj	Fashahah	

Keterangan:

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Kurang

Rumus Penskoran:

$$\text{Nilai} = \frac{NP}{NM} \times 100\%$$

Ket:

NP: Nilai Perolehan

NM: Nilai Maksimum (16).

c. Penilaian Kognitif

- Indikator: 3.9.1 Melafalkan kosa kata dan kalimat bahasa Arab terkait tema في معمل ومكتبة المدرسة.

  3.9.2 Mengidentifikasi bunyi kosa kata terkait tema في معمل ومكتبة المدرسة .

  3.9.3 Mengartikan kosa kata terkait tema في معمل ومكتبة المدرسة.

- Teknik Penilaian: Tes Tulis

جامعة الرانري
AR-RANIRY

LEMBAR VALIDASI INSTRUMENT PRE-TEST DAN POST-TEST

Peneliti : Putri Rahmah

Validator : Dr. Ismail Muhammad, M.Ag.

A. Tujuan

Instrument ini digunakan untuk mengukur kevalidan dari instrument post-test serta mengetahui pendapat Bapak/Ibu mengenai beberapa aspek yang disajikan dalam instrument pre-test dan post-test. Pendapat, kritik, saran dan penilaian dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas setelah adanya penerapan media pembelajaran virtual reality.

B. Petunjuk

Petunjuk yang dapat membantu Bapak/Ibu dalam memberikan penilaian pada lembar validasi instrument post-test adalah sebagai berikut:

1. Bapak/Ibu mohon memberikan penilaian dengan cara memberi tanda centang (√) pada kolom nilai yang tersedia.
2. Bapak/Ibu dapat memberikan saran, komentar, atau catatan sebagai perbaikan.
3. Pedoman penskoran instrument validasi tes adalah sebagai berikut:
   4- Sangat Baik
   3- Baik
   2- Tidak Baik
   1- Sangat Tidak Baik

Atas ketersediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terimakasih.

C. Aspek Penilaian

No	Komponen Penilaian	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
1	Materi yang ditanyakan sesuai dengan kompetensi yang diukur.				
2	Butir soal berkaitan dengan materi yang diajarkan.				
3	Butir soal dirumuskan dengan jelas.				

جامعة الرانري
AR-RANIRY
Dipindai dengan CamScanner

4	Soal yang dipaparkan setara dengan jenjang pendidikan.				
5	Soal-soal dirumuskan dengan singkat, padat, dan jelas.				
6	Soal-soal tidak memberi petunjuk kunci jawaban.				
7	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.				
8	Bahasa yang digunakan efektif.				

D. Komentar dan Saran

Jawab sudah
Digunakan

E. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, instrument post-test ini dinyatakan:

1. Layak digunakan untuk uji coba tes tanpa revisi.
2. Layak digunakan untuk uji coba setelah revisi.
3. Tidak layak digunakan untuk uji coba.

Banda Aceh, 29 Oktober 2024

Validator

Dr. Ismail Muhammad, M.Ag.

جامعة الرانري
AR-RANIRY
Dipindai dengan CamScanner

الإختبار القبلى

(Soal Pre-test)

Nama Siswa :

Kelas :

A. Cocokkanlah gambar berikut dengan mufradat yang sesuai!

الشَّبَكَةُ الدَّوْلِيَّةِ

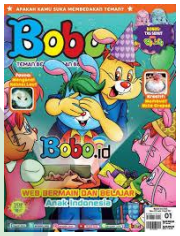
سَمَّاعَةٌ

مَجَلَّةٌ (ج) مَجَلَّاتٌ

حَاسُوْبُ

اِسْتِعَارَةُ الكُتُبِ

طَابِعَةٌ



يَقْرَأُ

رَفٌّ (ج) رُفُوْفٌ

الفَأْرَةُ

أَمِيْنُ المَكْتَبَةِ

B. Isilah titik-titik berikut dengan jawaban yang benar!

.....

.....

.....

.....

.....

الإختبار البعدي

(Soal Post-test)

Nama Siswa :

Kelas :

A. Cocokkanlah gambar berikut dengan mufradat yang sesuai!

يَقْرَأُ

اِسْتِعَارَةُ الكُتُبِ

مَعْمَلُ الحَاسُوْبِ

مَجَلَّةٌ (ج) مَجَلَّاتٌ

حَاسُوْبُ

رَفٌّ (ج) رُفُوْفٌ

الشَّبَكَةُ الدَّوْلِيَّةِ	
طَابِعَةٌ	
سَمَّاعَةٌ	
أَمِيْنُ المَكْتَبَةِ	

B. Isilah titik-titik berikut dengan jawaban yang benar!

.....

.....

.....

.....

.....

LEMBAR VALIDASI INSTRUMENT ANGKET

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Dr. Ismail Muhammad, M.Ag.

Instansi : UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Jabatan : Dosen Pengajar

Telah membaca instrument penelitian berupa butir-butir pernyataan angket siswa yang akan digunakan dalam penelitian skripsi yang berjudul:

"تأثير استخدام وسيلة Virtual Reality على سيطرة المفردات "دراسة تجريبية بـ MIN 13 Aceh Besar"

Oleh peneliti

Nama : Putri Rahmah

NIM : 210202042

Prodi : Pendidikan Bahasa Arab

Setelah melihat instrumen yang sudah dibuat, maka masukan untuk intrument tersebut adalah:

.....

.....

Sayan sutus Digunakan.....

.....

.....

.....

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat digunakan dalam pengumpulan data dilapangan.

Banda Aceh, 29 Oktober 2024

Validator

Dr. Ismail Muhammad, M.Ag.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

Lembaran Angket

Nama :

Kelas :

Sekolah :

Petunjuk:

1. Bacalah baik-baik setiap pertanyaan berikut.
2. Jawablah pertanyaan sesuai dengan keadaan sebenarnya.
3. Isilah kolom jawaban dengan memberikan tanda ceklis (√).

Ket. Skor:
Sangat Setuju (SS) : 4
Setuju (S) : 3
Tidak Setuju (ST) : 2
Sangat Tidak Setuju (STS) : 1

NO.	PERNYATAAN	SS	S	TS	STS
1.	Saya menyukai belajar mufradat dengan menggunakan media Virtual Reality.				
2.	Pembelajaran mufradat dengan menggunakan media Virtual Reality tidak membosankan.				
3.	Saya banyak menguasai mufradat baru dengan menggunakan media Virtual Reality.				
4.	Saya merasa semangat belajar mufradat dengan menggunakan media Virtual Reality.				
5.	Saya mudah memahami pembelajaran dengan menggunakan media Virtual Reality.				
6.	Dengan menggunakan media Virtual Reality dapat memotivasi saya untuk rajin belajar.				

7.	Belajar dengan menggunakan media Virtual Reality sangat menyenangkan.				
8.	Virtual Reality merupakan media pembelajaran yang menarik.				
9.	Saya suka cara guru mengajar dengan menggunakan media Virtual Reality.				
10.	Media Virtual Reality membuat saya seakan-akan berada dalam ruangan tersebut.				

جامعة الرانري
AR-RANIRY

الصور الفوتوغرافية

السيرة الذاتية

أولا: البيانات الشخصية

الاسم الكامل	: فوتري رحمة
رقم القيد	: ٢١٠٢٠٢٠٤٢
محل وتاريخ الميلادي	: لمسيتية، ١٠ يونيو ٢٠٠٣
الجنس	: الأنثى
الدين	: الإسلام
الجنسية	: الإندونيسية
الحالة الإجتماعية	: غير متزوجة
العنوان	: Desa Lamsiteh, Kec. Darul Imarah, Aceh Besar.
العمل	: طالبة
البريد الإلكتروني	: 210202042@student.ar-raniry.ac.id
اسم الأب	: أدي سوريا (Alm)
العمل	: –
اسم الأم	: كارتيني
العمل	: المدرّسة

جامعة الرانري
AR-RANIRY

العنوان : Desa Lamsiteh, Kec. Darul Imarah, Aceh Besar

ثانيا: خليفة التعليم:

١. المدرسة الإبتدائية (SD N 5 Banda Aceh)

٢. المدرسة المتوسطة (MTsS Ulumul Qur'an Pagar Air)

٣. المدرسة الثانوية (MTsS Ulumul Qur'an Pagar Air)

٤. الجامعة (قسم تعليم اللغة العربية كلية التربية وتأهيل المعلمين بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشيه)