استخدام لعبة Fun Easy Learn لترقية قدرة التلاميذ على المفردات

(دراسة تجريبية بـ MIN 10 Banda Aceh)

رسالة

إعداد:

أسري نزر سيرغار

رقم القيد. ٢٠٠٢٠٢٠٣٣

طالبة قسم تعليم اللغة العربية

بكلية التربية وتأهيل المعلمين

وزارة الشؤون الدينية الإسلامية الحكومية الإندونيسية

جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشيه

٢٠٢٣ م/١٤٤٥ هـ

رسالة

استخدام لعبة Fun Easy Learn لترقية قدرة التلاميذ على المفردات

(دراسة تجريبية بـ MIN 10 Banda Aceh)

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

أسري نزر سيرغار

رقم القيد. ٢٠٠٢٠٢٠٣٣

طالبة قسم تعليم اللغة العربية

بكلية التربية وتأهيل المعلمين

الموافقة المشرفتين

المشرفة الأولى

الدكتورندا عائشة إدريس الماجستير

المشرفة الثانية

فضيلة الماجستير

تمت مناقشة هذه الرسالة أمام اللجنة المعنية لمناقشتها

وقد قبلت لإتمام لبعض الشروط والواجبات

لنيل درجة المرحلة الجامعية الأولى

تخصص تعليم اللغة العربية

في التاريخ: ١٨ ديسمبر ٢٠٢٣ م

٥ جمادى الآخرة ١٤٤٥ هـ

بندا أتشيه

إعداد:

أسري نور سيرهار

رقم القيد: ٢٠٠٢٠٢٠٤٣

لجنة المناقشة:

الرئيسة	السكرتيرة
الدكتورالدا عائشة إدريس الماجستير	فضيلة الماجستير
العضو	العضو
الدكتورالدوس بهقي الماجستير	الدكتور فطريني الماجستير

بمعرفة عميد كلية التربية وتأهيل المعلمين

بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشيه

أ. د. سفر الدين الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٧٣٠١٠٢١٩٩٧٠٣١٠٠٣

إقرار الباحثة

أنا الموقعة أسفله :

الاسم الكامل : أسري نزر سيرغار

مكان الميلاد وتاريخة : Binjai، ٢٧ أغوسطوس ٢٠٠٢

قسم : تعليم اللغة العربية بكلية التربية وتأهيل المعلمين

أقرر أن هذه الرسالة أعددنها من المراجع العلمية إعدادا لأتمام بعض الشروط والواجبات المقرورة للحصول على شهادة (S.Pd) في قسم تعليم اللغة العربية بكلية التربية وتأهيل المعلمين،وليس فيها انتحال المؤلفات الآخرين، والباحثة مستعدة لقبول العقوبات فيما يقذف عليها من انتحال المؤلفات.

بندا أتشيه، ٤ ديسمبر ٢٠٢٣

صاحبة الإقرار

أسري نزر سيرغار

رقم القيد. ٢٠٠٢٠٢٠٣٣

الاستهلال

بسم الله الرحمن الرحيم

إِنَّا أَنزَلْنٰهُ قُرْآنًا عَرَبِيًّا لَعَلَّكُمْ تَعْقِلُونَ

﴿سورة يوسف، الآتية: ٢﴾

وَالَّذِينَ جٰهَدُوا فِينَا لَنَهْدِيَنَّهُمْ سُبُلَنَا وَإِنَّ اللَّهَ لَمَعَ الْمُحْسِنِينَ

﴿سورة العنكبوت، الآتية: ٦٩﴾

صدق الله العظيم

الإهداء

أهدي هذه الرسالة إلى كل من يرحمني ويدبرني في أي أنشطة كانت، وإلى من علمني علوما نافعة، وهم:

أبي المكرم والمحبوب نزرالدين سيرغار بن محمد يوسف سيرغار وأمي المكرمة والمحبوبة سرياني بنت تورمان حفظها الله اللذان يتولعان بي ويؤدباني ويؤيداني في كل عمل صالح أفعله في حياتي، بارك الله الدين والدنيا ولآخرة. وإلى أخي الكبير الكريم هو ريزا زلكرنين سيرغار الذين يحبوني ويرحوني حينما أحتاج على الحب والرحمة في أيامي.

الأساتيذ والأستاذات في جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشيه، خصوصا إلى الأساتيذ والأستاذات في قسم تعليم اللغة العربية الذين قد دبروني وعلموني العلوم المنوعة والمفيدة، عسى الله أن يرحمهم في الدنيا ولآخرة. ولا سيما للمشرفين الكريمين الدكتورندا عائشة إدريس الماجستير وفضيلة الماجستير اللذان قد بذلا أوقاتهما وأفكارهما في إشراف الباحثة على إعداد هذه الرسالة إعداد جيدا، عسى الله أن يباركهما ويجزيهما خير الجزاء.

جميع صاحبتي وأصحابي، أشكركم شكرا كثيرا على المساعدة والتعاون والمصاحبة في إنجاز هذه الرسالة، جزاهم الله خير الجزاء.

شكر وتقدير

بسم الله الرحمن الرحيم

الحمد لله الذي جعل العربية لغة القرآن وأفضل اللغات التي ينطق الإنسان والصلاة والسلام على حبيبنا الرحمن سيدنا محمد صلى الله عليه وسلم وعلى آله وصحبه أجمعين ومن تبعه بإحسان إلى يوم الدين.

فقد أتم الباحثة هذه الرسالة بإذن الله عز وجل وتوفيقه، تألف هذه الرسالة التي يقررها قسم تعليم اللغة العربية بكلية التربية وتأهيل المعلمين جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشيه كمادة من المواد الدراسية المهمة التي يتعلمها الطلبة وتختص الرسالة تحت الموضوع: استخدام لعبة Fun Easy Learn لترقية قدرة التلاميذ على المفردات (دراسة تجريبية بـ MIN 10 Banda Aceh).

ويفرحني ويسرني أن أقدم ألف الشكر وعظيم التقدير إلى الذين قد أعانني في تأليف هذه الرسالة، للمشرفين الكريمين اللذان قد بذلا أوقاتهما وأفكارهما وقوتهما للإشراف هذه الرسالة، وهما الأستاذة الدكتورندا عائشة إدريس الماجستير والأستاذة فضيلة الماجستير. أدعو الله عز وجل أن يجزيهما خير الجزاء وأن يجعلهما تحت ظلال رحمته في الدنيا ولآخرة.

وأقدم كلمة الشكر لجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية ومديرها وعميدكلية التربية وتأهيل المعلمين ورئيس قسم تعليم اللغة العربية ولجميع الأساتيذ والأستاذات الذين قد علموني العلوم المختلفة والمفيدة وأرشدوني أرشادا صحيحا في هذه الكلية. ولا أنسى أن

أقدم الشكر إلى رئيس MIN 10 Banda Aceh وللأساتيذ والأستاذات والتلاميذ الذين يساعدني لجمع البيانات البحث.

ولن أنسى أن أتفوه الشكر والحمد إلى الوالدين العزيزين اللذان ربياني ورعياني منذ ولدت إلى هذه الدنيا حتى أستطيع أن أفرق بين الحق والباطل. ولجميع الأصحاب الذين يساعدوني حينما أكتب هذه الرسالة، أدعو الله أن يجزيهم خير الجزاء وأن يعطيهم ظلال رحمته في الدنيا والآخرة.

وقبل أن أختتم هذه الكلمات الشكر، أرجوا الاقتراح والإصلاح من القارئين هذه الرسالة لأنني أعتقد، البحث الذي كتبت لا يخلوا من النقصان والأخطاء، ربما من حيث الكتابة أو التسليم أو الأفكار أو أي شيء آخر. أدعو الله عز وجل ليجعل هذه الرسالة نافعة لي وللقارئين أجمعين، آمين آمين يا رب العالمين.

بندا أتشيه، ٤ ديسمبر ٢٠٢٣

الباحثة

أسري نزر سيرغار

قائمة المحتويات

موافقة المشرفتين ..... ب

قرار الجنة ..... ج

إقرار الباحثة ..... د

استهلال ..... هـ

الإهداء ..... و

شكر وتقدير ..... ز

قائمة المحتويات ..... ي

قائمة الجدوال ..... ن

قائمة الملحقات ..... ع

مستخلص البحث باللغة العربية ..... ق

مستخلص البحث باللغة الإنجليزية ..... ر

مستخلص البحث باللغة الإندونيسية ..... ش

الفصل الأول: أساسية البحث ١

أ- مشكلة البحث ١

ب- أسئلة البحث ٣
ج- أهداف البحث ٣
د- أهمية البحث ٣
هـ- فروض البحث ٤
و- حدود البحث ٥
ز- معاني المصطلحات ٥
ح- الدراسات السابقة ٦
ط- طريقة كتابة الرسالة ١

الفصل الثاني: الإطار النظري ١١

أ- المبحث الأول: Fun Easy Learn ١١
١- مفهوم Fun Easy Learn ١١
٢- أهداف Fun Easy Learn ١٢
٣- مميزة لعبة Fun Easy Learn ١٣
٤- خطوات لعبة Fun Easy Learn ١٥
ب- المبحث الثاني: المفردات ١٥
١- مفهوم المفردات ١٥
٢- أنواع المفردات ١٧
٣- أهداف التعليم المفردات ١٨
٤- أهمية التعليم المفردات ١٩

٥- نطاق التعليم المفردات ٢٠
٦- استراتيجيات التعليم المفردات ٢٠
٧- مبادئ اختيار المفردات ٢٢

الفصل الثالث: إجراءات البحث الحقلي..... ٢٤
أ- منهج البحث ٢٤
ب- مجتمع البحث وعينته ٢٥
ج- أدوات البحث ٢٥
د- طريقة تحليل البيانات ٢٧

الفصل الرابع: نتائج البحث ومناقشتها ٣١
أ- عرض البيانات ٣١
١- لمحة عن ميدان البحث ٣١
٢- المنهج الدراسي ٣٢
٣- إجراء استخدام لعبة Fun Easy Learn لترقية قدرة التلاميذ على
المفردات ٣٦
ب- تحليل البيانات ٤٩
١- فعالية استخدام لعبة Fun Easy Learn لترقية قدرة التلاميذ على
المفردات ٤٩

٢- استجابة التلاميذ بـ MIN 10 Banda Aceh في عملية تعليم والتعلم
باستخدام لعبة Fun Easy Learn لترقية قدرة التلاميذ على المفردات..... ٥٧
ج- المناقشة ٦٢
د- تحقيق الفرضين ٦٣

الفصل الخامس: الخاتمة ٦٤
أ- نتائج البحث ٦٤
ب- الاقتراحات ٦٤

المراجع..... ٦٦
أ- المراجع العربية ٦٦
ب- المراجع الإندونيسية..... ٦٨
ج- المراجع من الإنترنت ٦٩

قائمة الجدوال

الجدوال ٣-١: أسئلة البحث وتحليلها ٢٩

الجدوال ٤-١: عدد التلاميذ بـ MIN 10 Banda Aceh ٣٣

الجدوال ٤-٢: عدد المدرسين بـ MIN 10 Banda Aceh ٣٥

الجدوال ٤-٣: المباني والمرافق الدراسية بـ MIN 10 Banda Aceh ٣٥

الجدوال ٤-٤: التوقيت التجريبي في المجموعة التجريبية ٣٧

الحدول ٤-٥: التوقيت التجريبي في المجموعة الضابطة ٣٨

الجدوال ٤-٦: عملية تعليم والتعلم اللغة العربية لترقية قدرة التلاميذ على
المفردات في مجموعة تجريبي (اللقاء الاول) ٤٠

الجدوال ٤-٧: عملية تعليم والتعلم اللغة العربية لترقية قدرة التلاميذ على
المفردات في مجموعة تجريبي (اللقاء الثاني) ٤٢

الجدوال ٤-٨: عملية تعليم والتعلم اللغة العربية في مجموعة الضابطة
(اللقاء الاول) ٤٠

الجدوال ٤-٩: عملية تعليم والتعلم اللغة العربية في مجموعة الضابطة
(اللقاء الثاني) ٤٧

الجدوال ٤-١٠: نتيجة الإختبار القبلي والإختبار البعدي لمجموعة

التجريبي ٤٩

الجدوال ٤-١١: نتيجة الإختبار القبلي والإختبار البعدي لمجموعة

الضابطة ٥١

الجدوال ٤-١٢: نتيجة الإختبار الطبيعي ٥٣

الجدوال ٤-١٣: نتيجة الإختبار المتجانس ٥٤

الجدوال ٤-١٤: نتيجة الإختبار T-test ٥٥

الجدوال ٤-١٥: تحصيل T-test ٥٦

الجدوال ٤-١٦: نتيجة الإستبانة ٥٧

الجدوال ٤-١٧: نتيجة الإستبانة عن استجابة التلاميذ على استخدام لعبة

Fun Easy Learn في تعليم والتعلم ٥٨

قائمة الملحقات

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

٢- إفادة عميد كلية التربية وتأهيل المعلمين بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشيه على قيام البحث

٣- إفادة رئيس بـ MIN 10 Banda Aceh على إتمام البحث

٤- ورقة تحقيق من الأسئلة

٥- خطة التعليم (RPP)

٦- ورقة أسئلة الإختبار للتلاميذ

٧- الإستبانة

٨- الصور حين قيام البحث

٩- السيرة الذاتية

مستخلص البحث

عنوان البحث : استخدام لعبة Fun Easy Learn لترقية قدرة التلاميذ على المفردات

(دراسة تجريبية بـ MIN 10 Banda Aceh)

الاسم الكامل : أسري نزر سيرغار

رقم القيد: ٢٠٠٢٠٢٠٣٣

اعتمدا على ملاحظة البحث التي قامت الباحثة أن التلاميذ في MIN 10 Banda Aceh يشعرون أن اللغة العربية كانت مادة صعبة. ربما يكون السبب لهذه المشكلة هي طرق التعلم والوسيلة الأقل تنوعا والتركيز فقط على الحفظ ويكتب المفردات، بحيث تجعل التلاميذ يضجرون ويشعرون أن تعلم اللغة العربية درسا صعبا. ولحل هذه المشكلة تستخدم الباحثة لعبة Fun Easy Learn. وأما الأهداف من هذا البحث لمعرفة على فعال استخدام لعبة Fun Easy Learn لترقية قدرة التلاميذ على المفردات في MIN 10 Banda Aceh ولمعرفة استجابات التلاميذ بعد استخدام لعبة Fun Easy Learn لترقية قدرة التلاميذ على المفردات في MIN 10 Banda Aceh. وأما منهج البحث فهو منهج تجريبي بالتصميمات شبه تجريبي، (Quasi Eksperimental) ويسمى Non Equivalent Pre-Test Post-Test Design. ولجمع البيانات تقوم الباحثة بالإختبار والإستبانة. كان مجتمع البحث هو جميع التلاميذ في MIN 10 Banda Aceh، وأما عينة البحث جميع التلاميذ في الفصل الخامس (أ) كالمجموعة الضابطة والفصل الخامس (ب) كالمجموعة التجريبية وعددهم ٤٤ تلميذا. وأما نتائج البحث فهو أن استخدام لعبة Fun Easy Learn فعالا لترقية قدرة التلاميذ على المفردات. وهذا البديل باستخدام T-test من النظم المحسوب نتيجة مستوى الدلالة (sig) (٠،٠٠٠ أصغر من ٠،٠٠٥). وأما استجابة التلاميذ في إجراء عملية تعليم باستخدام لعبة Fun Easy Learn لترقية قدرة التلاميذ على المفردات جيد، وهذا البديل نتيجة التلاميذ ٧٩،٩٩%

الكلمات الأساسية: Fun Easy Learn، مفردات

Abstract

Research Title : Use of Fun Easy Learn Games for Students' Ability to Master Vocabulary (experimental study at MIN 10 Banda Aceh)

Full Name : Asri Nazar Siregar

NIM : 200202033

Based on observations made by researchers, MIN 10 Banda Aceh students feel that Arabic is a difficult subject. This is caused by learning methods and media that are less diverse and only focus on memorizing and recording vocabulary, which makes students bored and ultimately have difficulty following the lesson. To overcome this problem, researchers used the Fun Easy Learn game. This research aims to determine the effectiveness of using the Fun Easy Learn game to improve students' vocabulary mastery skills at MIN 10 Banda Aceh and to determine students' responses to using the Fun Easy Learn game to improve students' vocabulary mastery skills at MIN 10 Banda Aceh. The research method is an experimental method with a quasi-experimental design and the type of research is Non Equivalent Control Group Design. To collect data, researchers used tests and questionnaires. The population of this study was all MIN 10 Banda Aceh students, and the researchers took research samples from all class 5 (A) students as the control group and all class 5 (B) students as the experimental group, totaling 44 students. As for the results, the researchers found that the use of the Fun Easy Learn game was very effective in improving students' vocabulary mastery abilities. This is proven by using the T-test system which is calculated from the results of the significance level (sig) (0.000<0.05). The results of research on student responses in carrying out the learning process using the Fun Easy Learn game to improve students' vocabulary mastery skills are good and this is proven by student results (p=79.99%).

Keywords: Fun Easy Learn, Mufradat

Abstrak

Judul Skripsi : Penggunaan Permainan Fun Easy Learn Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa dalam Penguasaan Kosa Kata (Studi Eksperimen di MIN 10 Banda Aceh

Peneliti : Asri Nazar Siregar

NIM : 200202033

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti bahwa siswa MIN 10 Banda Aceh merasa bahwa Bahasa Arab adalah pelajaran yang sulit. Hal ini disebabkan oleh metode dan media pembelajaran yang kurang beragam serta hanya fokus pada menghafal dan mencatat kosa kata, sehingga membuat siswa bosan dan akhirnya kesulitan mengikuti pembelajaran. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti menggunakan permainan Fun Easy Learn. Adapun penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan penggunaan permainan Fun Easy Learn dalam meningkatkan kemampuan penguasaan kosa kata siswa di MIN 10 Banda Aceh dan untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan permainan Fun Easy Learn dalam meningkatkan kemampuan penguasaan kosa kata siswa di MIN 10 Banda Aceh. Adapun metode penelitiannya yaitu metode eksperimen dengan desain quasi eksperimen dengan jenis Non Equivalent Control Group Design. Untuk mengumpulkan data, peneliti menggunakan tes dan kuesioner (angket). Adapun populasi penelitian ini adalah seluruh seluruh siswa MIN 10 Banda Aceh, dan peneliti mengambil sampel penelitian adalah seluruh siswa kelas 5 (A) sebagai kelompok kontrol dan seluruh siswa kelas 5 (B) sebagai kelompok eksperimen yang berjumlah 44 siswa. Adapun hasilnya peneliti menemukan bahwa penggunaan permainan Fun Easy Learn sangat efektif untuk meningkatkan kemampuan penguasaan kosa kata siswa. Hal ini dibuktikan dengan menggunakan uji T-test sistem yang dihitung dari hasil tingkat signifikansi (sig) (0,000<0,05). Adapun hasil penelitian respon siswa dalam melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan permainan Fun Easy Learn untuk meningkatkan kemampuan penguasaan kosa kata siswa baik dan hal ini dibuktikan dengan hasil siswa (p=79,99%).

Kata Kunci : Fun Easy Learn, Mufradat

الفصل الأول

أساسية البحث

أ- مشكلة البحث

كان المفردات مهمة في تعلم اللغة، تعد المفردات أيضا أحد أهم العناصر اللغوية التي يجب أن يمتلكها الشخص في تعلم لغة أجنبية أو عربية لأنه عندما يتعلم شخص عن اللغة العربية، فإن الخطوة الأولى التي يتم تعلمها هي المفردات لأن يستحل على شخص ما فهم اللغة العربية دون تعلمها مفردات عربية.[١]

وأما الأهداف في تعلم المفردات العربية عديدة هو لتقديم مفردات جديدة للتلاميذ وتدريب التلاميذ على نطق المفردات وفهم معنى المفردات ويكون قادرا على العمل المفردات في التعبير الشفهي والكتابي.[٢]

وفي تحقيق أهداف تعلم المفردات من الأمور المهمة التي يجب مراعاتها عند تعلم المفردات هي وسيلة، الوسيلة هي أداة للمساعدة في تحسين وتوضيح معنى الكلمات والجمل ومفاهيم الفكر وتوجيه التلاميذ لاكتساب المهارات والعادات والتعلم ووظائف القيمة.[٣] وأما الوسيلة المستخدمة بشكل عام في تعلم المفردات هي الوسيلة السمعية والوسيلة البصرية والوسيلة السمعية البصرية، ومن الوسيلة التي أثبتت فعاليتها في التعلم المفردات، كما وجد في الدراسات هي Fun Easy Learn.

---

[1] Wa Muna, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab Teori dan Aplikasi*, (Yogyakarta:Teras, 2011), hal. 45

[2] Syaiful Mustofa, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif*, (Malang:UIN Maliki Press, 2011), hal. 63

[3] Dr. Munir, M.Ag, *Perencanaan Sistem Pengajaran Bahasa Arab*, (Jakarta:Kencana, 2016), hal. 125

Fun Easy Learn هي وسيلة لتعلم المفردات مع نهج مبني على اللعبة لجعل اكتساب اللغة ممتعا ومكافئا، وتقدم هذه الوسيلة الأبجدية بقواعد قراءة من ٦٠٠٠ إلى ٥٠٠٠ جملة.[٤] وهذه الوسيلة بواسطة Andrian Andronic وهو الرئيس التنفيذي Fun Easy Learn في عام ٢٠١٣ لتوفير الفرص للأشخاص من جميع أنحاء العالم لتعلم اللغات.

MIN 10 Banda Aceh هي إحدى من المدارس التي يتعلم فيها التلاميذ اللغة العربية، وفيها كثير من التلاميذ يحبون في التعلم اللغة العربية، ولكن من بعضهم يشعرون أن اللغة العربية صعبة. ربما يكون السبب لهذه المشكلة هي طرق التعلم والوسيلة الأقل تنوعا والتركيز فقط على الحفظ ويكتب المفردات، بحيث تجعل التلاميذ يضجرون ويشعرون أن تعلم اللغة العربية درسا صعبا. لذالك تريد الباحثة أن تختر استخدام لعبة Fun Easy Learn لتساعد التلاميذ في تعلم اللغة العربية، فالموضوع هذه الرسالة هو **"استخدام لعبة Fun Easy Learn لترقية قدرة التلاميذ على المفردات (دراسة تجريبية بـ MIN 10 Banda Aceh)".**

ب–أسئلة البحث

أما أسئلة البحث في هذه الرسالة فهي:

١– هل استخدام لعبة Fun Easy Learn فعال لترقية قدرة التلاميذ على المفردات بـ MIN 10 Banda Aceh؟

[4] https://apsachieveonline.org/in/aplikasi-funeasylearn-untuk-meningkatkan-keterampilan-komunikasi/, diakses pada hari Sabtu, 28 Oktober 2023 Pukul 20.00 WIB.

٢- كيف استجابة التلاميذ بعد استخدام لعبة Fun Easy Learn لترقية قدرة التلاميذ على المفردات بـ MIN 10 Banda Aceh؟

ج- أهداف البحث

أما أهداف البحث في هذه الرسالة فهي:

١- التعرف على فعال Fun Easy Learn لترقية قدرة التلاميذ على المفردات بـ MIN 10 Banda Aceh

٢- التعرف على استجابة التلاميذ بعد استخدام لعبة Fun Easy Learn لترقية قدرة التلاميذ على المفردات بـ MIN 10 Banda Aceh

د- أهمية البحث

أما أهمية البحث في هذه الرسالة فهي:

١- الفوائد النظرية

إضافة المراجع العلمية للباحثين الذين سيقومون بإجراء البحوث التربوية وخاصة في مجال تعليم اللغة العربية

٢- الفوائد العملية

أ- للتلاميذ

تسهيل التلاميذ ليكونوا سهيلن في إتقان المفردات، خاصة لتحسين وفهم المفردات العربية للتلاميذ من أجل أن يكونوا قادرين على التحديد باللغة العربية

ب- للمدرسين

يجب أن يكون هذه الرسالة مرجعا مفيدا للمعلمين الذين يقومون بتدريس اللغة العربية في هذه المدرسة، لأن تطبيق تعلم اللغة العربية له تأثير على التلاميذ والمعلمين التسهيل تعليم اللغة العربية وتحسين فهم التلاميذ لزيادة إتقان التلاميذ اللغة العربية

ج- للباحثة

من أجل زيادة المعرفة للباحثين والباحثين فهم أيضًا حقًّا المقصود من تطبيق تعلم اللغة العربية وكيف يتم تطبيقه وأثره على تحقيق إتقان اللغة العربية للطلبة من المفردات

هـ- فروض البحث

وأما الفروض البحث في هذه الرسالة، فهي كما يلي:

١- الفروض البديل (Ha) إن استخدام لعبة Fun Easy Learn فعال لترقية قدرة التلاميذ على المفردات بـ MIN 10 Banda Aceh

٢- الفروض الصفري (H0) إن استخدام لعبة Fun Easy Learn غير فعال لترقية قدرة التلاميذ على المفردات بـ MIN 10 Banda Aceh

و- حدود البحث

وأما حدود البحث في هذه الرسالة فهي:

١- الحد الموضوعي

تريد الباحثة أن تحدد هذه الرسالة تحت الموضوع " استخدام لعبة Easy Fun Learn لترقية قدرة التلاميذ على المفردات (دراسة تجريبية بـ MIN 10 Banda Aceh)"

٢- الحد المكاني

تريد الباحثة أن تحدد هذه الرسالة بـ MIN 10 Banda Aceh

٣- الحد الزماني

تريد الباحثة أن تحدد هذه الرسالة في السنة الدراسة ٢٠٢٣/ ٢٠٢٤ م

ز- معاني المصطلحات

إن موضوع من هذه الرسالة هو استخدام لعبة Easy Learn Fun لترقية قدرة التلاميذ على المفردات (دراسة تجريبية بـ MIN 10 Banda Aceh)، قبل أن تشرح الباحثة عن الأشياء المتعلقة بهذا الموضوع، لابد على الباحثة لشرح بعض المعاني المطلحات تسهيلا للقارئين في معرفة المعاني المطلحات من الرسالة.

والمطلحات التي ستشرح الباحثة فهي كما يلي:

١- Fun Easy Learn

Fun Easy Learn في اللغة هو تعلم سهل وممتع، واصطلاحا هي وسيلة لتعلم المفردات مع نهج مبني على اللعبة لجعل اكتساب اللغة ممتعا ومكافئا وتقدم هذه الوسيلة الأبجدية بقواعد قراءة من ٦٠٠٠ إلى ٥٠٠٠ جملة.[٥]

٢- المفردات

[5] https://apsachieveonline.org/in/aplikasi-funeasylearn-untuk-meningkatkan-keterampilan-komunikasi/, diakses pada hari Sabtu, 28 Oktober 2023 Pukul 20.00 WIB.

المفردات جمع من افرد – يفرد – افرادا، معنها "الكلمة".[٦] واصطلاحا هي ادوات حمل المعنى كما أنها في ذات الوقت وسائل للتفكير، فالمفردات يستطيع المتكلم أن يفكر ثم يترجم فكره إلى كلمات تحمل ما يريد.[٧] المفردات التي تقصد هنا هي قدرة التلاميذ على حفظ المفردات في الدرس اللغة العربية حين يتعلمن فى الفصل.

ح- الدراسات السابقة

كانت الدراسات السابقة تساعد الباحثة على مقارنة النتائج ومعرفة جوانب الفرق بين دراستها الحالية والدراسات السابقة ولإسفادة من خبرات الدارسات السابقة، والدراسات السابقة فهي كما يلي:

١- ويدا ويدينتي، استخدام وسيلة تعلم اللغة العربية الفنية Fun Easy Learn Arabic في تعليم العربية لترقية مهارة الاستماع (دراسة شبه تجربة على تلاميذ الصف العاشر في مدرسة الثانوية الحكومية العامة غونونج حالو باندونج).[٨]

كان الغرض من هذه الرسالة هي لمعرفة مهارة الاستماع التلاميذ بمادة المفردات في الصف العاشر في مدرسة الثانوية الحكومية العامة غونونج حالو قبل استخدام الوسيلة تعلم العربية الميسرة والفنية Fun Easy Learn Arabic

---

[٦] منور عبد الفتاح ، **قاموس البشري**، (سورابايا : فروكسيف، ١٩٩٩ م)، ص. ٥٦٧

[٧] محمود كامل الناقة، **تعليم اللغة العربية للنطقين بلغات أخرى**، (السعودية : جامعة ام القرى، ١٩٨٥ م)، ص. ١٦١

[٨] ويدا ويدينتي، **استخدام وسيلة تعلم اللغة العربية الفنية Fun Easy Learn Arabic في تعليم العربية لترقية مهارة الاستماع (دراسة شبه تجربة على تلاميذ الصف العاشر في مدرسة الثانوية الحكومية العامة غونونج حالو باندونج)**، (شعبة تعليم اللغة العربية بكلية التربية والتعلم جامعة سونان غونونج جاتي الإسلامية الحكومية باندونج). ٢٠٢٢م /١٤٤٣هـ

ولمعرفة مهارة الاستماع التلاميذ بمادة المفردات في الصف العاشر في مدرسة الثانوية الحكومية العامة غونونج حالو بعد استخدام الوسيلة تعلم العربية الميسرة والفنية Fun Easy Learn Arabic ولمعرفة ترقية مهارة الاستماع التلاميذ بمادة المفردات في الصف العاشر في مدرسة الثانوية الحكومية العامة غونونج حالو باستخدام الوسيلة تعلم العربية الميسرة والفنية Fun Easy Learn Arabic.

أما منهج البحث المستخدم في هذه الرسالة هي منهج تجربي، كانت أدوات البحث المستخدم فهي الملاحظة والمقابلة والإختبار والتوثيق ودراسة المكتبة.

كانت نتيجة في هذه الرسالة أن تحصيل التلاميذ على مهارة الاستماع بمادة المفردات قبل استخدام وسيلة تعلم العربية الميسرة والفنية Fun Easy Learn Arabic تدل على درجة منخفضة، لأن قيمة المتوسطة على قدر ٥٥،٢ وأما بعد استخدام وسيلة تعلم العربية الميسرة والفنية Fun Easy Learn Arabic تدل على درجة كافية تحصيل التلاميذ على مهارة الاستماع بمادة المفردات بعده على درجة كافية، فإن قيمة المتوسط على قدر ٦،٧٩ لأنها تقع بين ٧٠ – ٨٠ في معيار التفسير، هنك فرق بعيد قبل استخدم وسيلة تعلم اللغة العربية الميسرة الفنية وبعده وهي تدل على نتيجة فى قدر ٥٦% حيث تدل هذه نتيجة كافية.

أوجه التشابه بين البحث الحالي والأبحاث السابقة هي أن كلاهما يعمل في تعليم اللغة العربية باستخدام Fun Easy Learn، واختلفت الدراسة السابقة بالدراسة الحالية في موضوع البحث، فاستخدمت الباحثة في الدراسة السابقة استخدام Fun Easy Learn لترقية مهارة الإستماع في مدرسة الثانوية الحكومية

العامة غونونج حالو باندونج، واستخدام الباحثة في الدراسة الحالية Fun Easy Learn لترقية قدرة التلاميذ على المفردات بـ MIN 10 Banda Aceh

٢- **ألدي فخر الفرايغ، فعالية تطبيق التعلم السهل والمرح Fun Easy Learn لتحسين القدرة على الكلام في المدرسة المتوسطة الحكومية ١ فند يغلانج.**[٩]

كان الغرض من هذه الرسالة هو لمعرفة فعالية تطبيق Fun Easy Learn لتحسين القدرة على الكلام في المدرسة المتوسطة الحكومية ١ فند يغلانج ولمعرفة مستوى تأثير تطبيق Fun Easy Learn لتحسين القدرة على الكلام في المدرسة المتوسطة الحكومية ١ فند يغلانج.

أما منهج البحث المستخدم في هذه الرسالة هي منهج تجربي، وفي جمع البيانات قامت الباحث بالاختبارات والإستبانة. كانت نتيجة في هذه الرسالة بناء نتائج التحليل الوصفي باستخدام تطبيق SPSS Statistics، يتم الحصول على قيمة غير متجانسة. يوضح أن هناك تأثيرا لتطبيق Fun Easy Learn على القدرة في التحدث لطلاب MTs Negeri I Pandeglang زاد الاختلاف في نتائج الاختبار القبلي والبعدي.

أوجه التشابه بين البحث الحالي والأبحاث السابقة هي استخدام Fun Easy Learn في تعليم اللغة العربية، ولكن في الدراسة الحالية استخدام الباحثة Fun Easy Learn لترقية قدرة التلاميذ على المفردات والدراسة السابقة

[٩] ألدي فخر الفرايغ، **فعالية تطبيق التعلم السهل والمرح Fun Easy Learn لتحسين القدرة على الكلام في المدرسة المتوسطة الحكومية ١ فنديغلانج**،(بقسم تعليم اللغة العربة في كلية التربية والتدريس جامعة سلطان مولانا حسن الدين الإسلامية الحكومية). ٢٠٢٢م / ١٤٤٤هـ

استخدام الباحثة Fun Easy Learn لتحسين القدرة على الكلام في المدرسة المتوسطة الحكومية ١ فند يغلانج.

٣- نور حفسة، تطبيق طريقة Drill and Practice بالصور لترقية قدرة التلاميذ على المفردات في المدرسة الابتدائية الحكومية ١٣ Aceh Besar (دراسة تجريبية). (بقسم تعليم اللغة العربية وتأهيل المعلمين بجامعة الرانري، بند أتشة). ٢٠١٩ م / ١٤٤١ هـ.[١٠]

كان الغرض من هذه الرسالة هي التعريف على فعالية بتطبيق طريقة Drill and Practice بالصور لترقية قدرة التلاميذ على المفردات في المدرسة الابتدائية الحكومية ١٣ Aceh Besar والتعريف على أنشطة المدرسة والتلاميذ في تعليم اللغة العربية بطريقة Drill and Practice بالصور.

أما منهج البحث المستخدم في هذه الرسالة هي منهج تجربي، الأدوات المستخدمة هي بورقة الملاحظة وباالاختبار القبلي والبعدي. كانت نتيجة في هذه الرسالة أن تعليم المفردات بالطريقة Drill and Practice بالصور فعال لترقية سيطرة التلاميذ على نطق المفردات وحفظها.

أوجه التشابه بين البحث الحالي والأبحاث السابقة هي أن كلامها يعمل أن تحسين قدرات المفردات لدى التلاميذ، ولكن في الدراسة الحالية استخدم الباحثة Fun Easy Learn بينما حاول الباحثة في الدراسات السابقة التغلب

---

[١٠] نور حفسة، **تطبيق طريقة Drill and Practice بالصور لترقية قدرة التلاميذ على المفردات في المدرسة الابتدائية الحكومية ١٣ Aceh Besar (دراسة تجريبية)**. (بقسم تعليم اللغة العربية وتأهيل المعلمين بجامعة الرانري، بند أتشة). ٢٠١٩ م / ١٤٤١ هـ

على هذه المشكلة من خلال تطبيق طريقة Drill and Practice بالصور لترقية قدرة التلاميذ على المفردات في المدرسة الابتدئية الحكومية ١٣ Aceh Besar.

ط- طريقة كتابة الرسالة

وأما طريقة تأليف هذه الرسالة وكتابتها فاعتمدت الباحثة على ما قررته في كتابه البحث العلمي التربية وتأهل المعلمين جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية المسمى:

"Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh 2016".

الفصل الثاني

الإطار النظري

أ- المبحث الأول: Fun Easy Learn

١- مفهوم Fun Easy Learn

Fun Easy Learn هي أدة إنشاء المفردات النهائية بارزة وأكبر ما يمكن العثور عليه، هذا التطبيق باستخدام نهج مبني على اللعبة جذاب اجعل اكتساب اللغة ممتعا ومكافئا، يقدم هذا التطبيق أيضًا أبجدية مع قواعد لقراءة ٦٠٠٠ كلمة و ٥٠٠٠ جمل.[١]

Fun Easy Learn هو أحد التطبيقات الذي قد تم إطلاقه من شركة Fun Easy Learn التي يقوم في عملية تعليم اللغة العربية على أساس أندرويت أم Fun Easy Learn شركة التي توفير التطبيقات لتعلم اللغات لكل المرحلة على أساس التكنولوجيا، تأسست هذه الشركة منذ السنة ٢٠١٣، وقد تمت تصنيع التطبيقات لتعلم اللغات حتى ٣٤ لغة.[٢] Fun Easy Learn يناسب بمساعدة من الذي يريد أن يتعلم اللغة العربية بشكل دراسة مستقلة، لاسياما هذا التطبيق قد تم توفير للجهاز الأندرويت وكذلك الأبل apple كما عرفنا أن الطفل في زماننا الحاضر يميل إلى استعمال الجهاز الإيليكتروني منذ الصغار.

[1] https://apsachieveonline.org/in/aplikasi-funeasylearn-untuk-meningkatkan-keterampilan-komunikasi/, diakses pada hari Sabtu, 28 Oktober 2023 Pukul 20.00 WIB.

[2] Ahmad Faizul Walida Ismani, Hanik Mahliatussikah, *Penggunaan Aplikasi Bahasa Arab Fun Easy Learn yang interaktif dan tepat*, (Banda Aceh:Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, 2020), hal. 15

٢- أهداف Fun Easy Learn

استخدام وسيلة التعلم له أغراض عديدة، حقق تطبيق لعبة Easy Fun Learn في تعليم اللغة العربية العديد من هذه الأهداف، فهو كما يلي:[٣]

أ- تسهيل فهم التلاميذ للمواد

يوفر تطبيق Fun Easy Learn تعليم اللغة العربية العديد من الأدوات التي تعتقد الباحثة أنها تسهل عملية تعلم التلاميذ وتسهل على التلاميذ فهم المادة العربية، هذه الأدوات هي الصور والتسجيلات الصوتية، ومسجلات الصوت، استخدام الصور أو الوسائل المشابهة قادر على توفير علاقة بين محتوى المادة والعالم الحقيقي، مثل عرض مادة من الفاكهة" في هذا برنامج التطبيقي مع تضمين صور الفاكهة. يمكن لهذه الصور أن تدفع مستخدمي التطبيق إلى التفكير في معنى كلمة، سواء من المفردات العربية إلى الإندونيسي أو العكس، على الرغم من أن المستخدم لم يدرس أو يعرف عن المفردات من قبل، ميزة التسجيل الصوتي التي يوفرها تطبيق Fun Easy Learn تعلم اللغة العربية مفيدة لتحسين مهارات الإستماع والكلام.

ب-توضيح رسالة التعلم

هذا البرنامج التطبيقي يوفر ميزات صوتية كمسجلات الصوت والتسجيلات الصوتية، و ميزات المرئية كالصور والكتابة

ج- توفير الفرص للناس من جميع أنحاء العالم لتعلم لغتهم الأم

[٣] اينتان أولا، **عملية تطبيق "Fun Easy Learn" كإبداع وسيلة تعلم اللغة العربية (البحث العلمي)**، (فسم تعليم اللغة العربية كلية التربية والعلوم التعليمية الجامعة الإسلامية الحكومية بفونوووجو). ٢٠٢٢

٣- مميزة لعبة Fun Easy Learn

هناك العديد من الميزات التي تدعم تعلم اللغة التطبيقات، فهي كما يلي:[٤]

أ- تتبع التقدم

تشجع هذه الميزة التعلم ليكون أكثر حماسا تعلم اللغة العربية عن طريق تقديم الهدايا على شكل الفائدة إذا كانت الإجابات على الأسئلة المقدمة صحيحة

ب- لعبة ممتعة

وقد تم تجهيز هذا التطبيق مع مختلف الألعاب التعلم الذي يمكن أن يحسن المهارات الاستماع والكتابة والقراءة والتحدث، لذلك لا ممل

ج- النطق البشري

لا يركز هذا التطبيق فقط على نقل المعرفة نظريًا، ولكنه يساعد أيضًا في تحسين نطق اللغة العربية، يتم تنظيم ميزات هذا التطبيق بمساعدة التسجيلات الصوتية المهنية، وتكنولوجيا التعرف على الصوت والمترجم تم التحقق

د- رسم توضيحي مرسومة باليد

تم تصميم هذا التطبيق باستخدام الرسوم التوضيحية مرسومة باليد ليسهل على الأطفال فهمها الأطفال والكبار

[4] https://www.funeasylearn.com/learn-arabic, diakses pada hari Sabtu, 28 Oktober 2023 Pukul 20.00 WIB

هـ- مدير المراجعة

إذا كان الطلاب يواجهون صعوبة في حفظ الدروس الذاكرة طويلة المدى، يمكنهم استخدام نظام المراجعة لأغراض المراجعة. بعد الانتهاء من الدورة يستطيع المتعلم مراجعة كل ما تم تعلمه، ومن ثم المتعلم يجب أن يجتاز اختبار القيادة Fun Easy Learn

و- تعلم دون الاتصال بالإنترنت

لكي لا تعكر صفو وقتك أثناء السفر، هذا التطبيق لديه خيار تنزيل الدورات للقراءة دون الاتصال بالإنترنت مما يجعله واحدًا من أفضل تطبيقات تعلم اللغات دون اتصال بالإنترنت موثوق.

ز- هذا لعبة يناسب لكل المرحلة من العمر

ح- تقديم لعبة منهج السمعي البصري الذي يسعد الناس ويبتعد عنه من الملل.

ط- الأصوات في هذا لعبة من الناطق الأصلي

بالمميذات السابقة رجاءا أن يستفيده التلاميذ والمدرسين والوالدين وكل من يريد أن يتعلم أويعلم اللغة العربية بشكل ممتع.

٤- خطوات لعبة Fun Easy Learn

أما خطوات لعبة Fun Easy Learn فهو كما يلي:[٥]

أ- البدء في تشغيل التطبيق

[5] Irfan Faizul Haq, *Efektivitas Penggunaan Aplikasi Fun Easy Learn Bahasa Arab berbasis mobile learning untuk penguasaan kosa kata di UKM EASA IAIN Purwokerto*, (Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Purwokerto), tahun 2021.

ب- اختر اللغة الأم

ج- اختر اللغة التي تريد تعلمها

د- أدخل العمر

هـ- تسجيل الحساب (جوجل وفيسبوك وأبل ومايكروسوفت وغيرها)

و- املأ الحساب المحدد

ز- ابدأ الدورة

ح- تم

ب-المبحث الثاني : المفردات

١- مفهوم المفردات

المفردات لغة جمع من مفردة وهي جمع الكلمات الموجودة في اللغة.[٦] واصطلاحا هي الحاجة الأساسية في تدريس لغة ثانية من الشروط لتكون قادرة على إتقان اللغة بشكل جيدة.[٧] المفردات هي اللفظ أو الكلمات التي تتكون من الحرفين فأكثر وتدل على معنى. وهي عنصر أساسي من عناصر اللغة، لذلك تعليم المفردات هي عملية نقل العلوم من المعلم إلى المتعلم عن المفردات المناسبة بالمادة الدراسية.[٨]

---

[٦] محمود كامل الناقة، **تعليم اللغة العربية للناطقين بلغات أخرى** (مكة المكرمة: جامعة أم القرى)، ص. ١٦

[٧] محمود إسماعيل صالح، **الراجع إلى تعلم العربية لغير الناطقين بها**، الجزء الثاني (الرياض: جامعة المملك سعود، ١٩٩٠)، ص٧٠

[٨] رشدى أحمد طعيمة، وعلى أحمد مدكور وإيمان أحمد هريري، **مناهج تعليم اللغة العربية للناطقين بلغات أخرى** (القاهرة: دار الفكر العربي ٢١٠م)، ص ٦١٤

إن المفردات هي أساس من شيئ في عملية اللغة حيث أن الكلمة التي هي من عناصر التعبير تكون مطالب الحياة. وبين عبد الحميد في كتابه أن تعليم المفردات لا يطالب الطلبة في فهم معنى الكلمة العربية أي أنهم قادرون على ترجمة إلى لغتهم، أو أنهم قادرون على ترجمة وفقا للقاموس فحسب، ولكن الطلبة أيضا قادرون على استخدامها في جملة صحيحة.[٩]

إن المفردات هي أساس من كل شيئ في عملية اللغة حيث أن الجملة التي هي من عناصر التعبير تكون مطالب الحياة.[١٠] كانت المفردات من عناصر اللغة المهمة مثلا نظام صوتي مفرداتها ونظام صرفي ونظام نحوي ونظام دلالي. ومن المعروف من تعليم اللغة الأجنبية أن يعرف قبل أن يوجه إلى أنحاء آخر من اللغة.[١١]

٢- أنواع المفردات

وتتنوع المفردات من ثلاثة أنواع على حسب المهارات اللغوية.[١٢]

أ- مفردات للفهم

وهذه المفردات تنقسم إل نوعين:

---

[9] Abdul Hamid dkk, *Pembelajaran Bahasa Arab, Pendekatan, Strategi, Materi, dan Media*, (UIN Malang: 2008), hlm. 61

[١٠] عبد العزيز عبد المجيد، **في طرق تدريس اللغة العربية، الطابعة الثالثة،** (القاهرة: دار المعارف، ١٤١١)، ص. ٧٨

[11] Aziz Fachrurozi, *Teknik Pembelajaran Bahasa Arab*, (Bandung: Pustaka Cendikia Utama, 2011), hal. 29.

[١٢] رشيد أحمد طعيمة، **المرجع في تعليم اللغة العربية للناطقين بلغات أخرى،** القيم الثاني (مكة المكرمة: جامعة أم القرى معهد اللغة العربية وحدة البحوث والمناهج سلسة دراسات في تعليم اللغة العربية، ص. ٢١٦-٢١٧

الأولى الإستماع ويقصد بذالك جموع الكلمات التي يستطيع الفرد التعرف عليها وفهمها عندما يلتقاها من أحد المحادثين. الثاني القراءة يقصد بالقراءة مجموع الكلمات يستطيع الفرد التعرف عليها وفهمها عندما يتصل بها على صفحة مطبوعة.

ب- مفردات للكلام

وهذه أيضا تقسم إل نوعين:

الأولى (Informal) يقصد بذلك مجموع الكلمة التي يستخدمها الفرد في حياته اليومية. الثاني (Formal) يقصد بذلك مجموع الكلمة التي تحفظها الفرد يستخدمها إلا في موقع معين أو عندما تكن له مناسبة.

ج- مفردات للكتابة

١- مفردات للكتابة Writing Vocabulary

وهذه أيضا تقسم إلى نوعين:

أ- عادية ويقصد بها مجموع الكلمات التي يستخدمها الفرد في موقف الاتصال الكتبي الشخصي مثل أخذ مذاكرات، كتابة اليومية.

ب- موقفية ويقصد بها مجموع الكلمات التي يستخدمها الفرد في موقف الاتصال الكتبي الرسمي مثل تقديم طلب للعلم أو ستقالة أو كتابة تقرير.

٢- مفردات Potensial Vocabulary

أ- سياقية context ويقصد بها مجموع الكلمات التي يمكن تفسيرها من السياق الذي وردت فيه

ب- تحليل analysis ويقصد بها مجموع الكلمات التي يمكن تفسيرها استناد إلى خصائصها الصرفية.

٣- أهدف التعليم المفردات

أهداف الرئيسية لتعلم المفردات هي كما يلي:[١٣]

أ- تقديم مفردات جديدة للطلاب إما من خلال المواد القراءة وفهم المسموع

ب- تدريب التلاميذ ليكونوا قادرين على نطق المفردات بشكل صحيح و صحيح لأن النطق الجيد والصحيح سيؤدي إلى تحقيق ذلك لمهارات التحدث والقراءة بشكل صحيح وصحيح أيض

ج- فهم معنى المفردات دلالة ومعجمية (قائمة بذاتها) أو عند استخدامها في سياق الجملة تأكيد

د- قادرة على تقدير وعمل المفرودات بعمق التعبير اللفظي (الحديث) والكتابي (التأليفي) المناسب مع السياق الصحيح

هـ- استراتيجية تعلم المفردات العربية شرح أفندي بالتفصيل المراحل والاستراتيجيات.

[13] M. Abdul, Hamid, *Mengukur Kemampuan Bahasa Arab*, (Malang: UIN Maliki Press, 2010), hal. 22

٤- أهمية تعليم المفردات

أما أهمية تعليم المفردات فهي:[١٤]

أ- أن تعليم المفردات هو مطالب أساسي من مطالب تعلم العربية وشرط من شروط إجابتها

ب- أن حقيقة اللغة مجموعة من المفردات حتى لا يمكن الناس فهم اللغة قبل معرفة معاني المفردات منها

ج- كانت التلاميذ استيعابا كثيرا من المفردات يشعرون بالسهولة في تعلم اللغة العربية

د- يكرر التلاميذ الكلمات في سياقها في جمل مثالية

هـ- يكرر التلاميذ نطق الكلة بعد فهم معناها وليس قبل ذلك

وهذه تدل أن تعلم المفردات أمر ضروري لأن المفردات عنصر من عناصر اللغة المستخدمة في تعليم اللغة العربية

٥- نطاق التعليم المفردات

هذه هي الكلمات غير المتقلبة أو ذات الاحتمالية الضئيلة جدا تم جمعها من اللغات الأخرى المدرجة في هذه المفردات بين آخر:[١٥]

أ- قرابة شروط: الأب والأم والأخت والأخ والجدة والعم والعمة وغيرها

ب- أسماء أجزاء الجسم: الشعر والعينين والأذنين والأنف والفم والقدمين واليدين وهلم جرا

---

[14] Radliyah Zaenuddin, dkk, *Metodologi dan Strategi Alternatif Pembelajaran Bahasa Arab*, (Yogyakarta: STAIN Cirebon Press, 2005), hal. 89

[15] Henry, Guntur Tarigan, *Pengajaran Kosa Kata*, (Bandung: Angkasa, 2015), hal. 69

ج–الضمائر (الذات، المؤشر): أنا وأنت وهو وهم وذلك وهذا، وقريبا

د– عدد الكلمات الرئيسية: واحد واثنان وثلاثة وأربعة وهكذا

هـ–الأفعال: كل واشرب ونام وغير ذلك

و– الأجسام العالمية: النار والماء والهواء والقمر والنجوم وغيرها

٦– استراتيجيات التعليم المفردات

أما استراتيجيات التعليم المفردات فهو كما يلي:[١٦]

أ– استمع للكلمة

هذه هي المرحلة الأولى، وهي مع إعطاء التلاميذ الفرصة للاستماع إلى الكلمات الكلمات التي يتحدث بها المعلم أو وسيلة الإعلام الأخرى

ب–قل الكلمة

في هذه المرحلة يقوم المعلم بتوفير الفرص التلميذ من التلاميذ أن يقولوا الكلمات التي سمعوها.

ج– احصل على معنى الكلمة

في هذه المرحلة من الأفضل أن يتجنب المعلم ذلك الترجمة في تقديم معاني الكلمات للتلاميذ، لأن إذا تم ذلك فلن يكون هناك اتصال مباشر في اللغة التي تتم دراستها، في حين أن معنى الكلمة سوف ينسى بسرعة من قبل التلاميذ.

[16] Widi Astuti, Berbagai Strategi Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab, *Jurnal Komunikasi dan Pendidikan Islam*, vol. 5, hal. 184

د- قراءة الكلمات

بعد أن مر بمراحل السمع والقول و فهم معنى الكلمة، ثم يكتب المعلم الكلمة ودعوة التلاميذ لقراءتها.

هـ-اكتب الكلمات

سيكون إتقان التلاميذ للمفردات جيدا جدا إذا كان التلاميذ منهم كتابة الكلمات التي تعلموها للتو.

و- اصنع الجمل

المرحلة النهائية في تعلم المفردات يستخدم كلمات جديدة في الجملة ممتاز.

٧- مبادئ اختيار المفردات

في تعليم المفردات يجب على المعلم إعداد المفردات مناسبة للطلاب. لذلك عليك التمسك مبادئ اختيار المفردات، كما يلي:[١٧]

أ- التواتر

وهو اختيار المفردات المتكررة مستخدم

ب- التوازع

وهو اختيار المفردات الشائعة الاستخدام في الدول العربية، لا يتم استخدامه على نطاق واسع فقط في بعض الدول العربية

ج- المطاحية

[17] Thityn Ayu Nengrum, Muh. Arif, Efektifitas media pembelajaran dalam penguasaan kosakata Bahasa Arab, *Ajamiy*, vol. 9, hal. 7

أي اختيار كلمات معينة وله معنى معين أيضا، وهي الكلمات المستخدمة في مجالات معينة

د- ألفة (الألفة)

بمعنى اختيار الكلمات المألوفة ومشهورا ويترك وراءه كلمات نادرا ما تسمع مستخدميها

هـ- شمول

وتعني اختيار الكلمات التي يمكن استخدامها تستخدم في مجالات مختلفة لا تقتصر على المجالات

و- أهمية

أي اختيار الألفاظ التي تكثر الحاجة إليها استخدامها من قبل الطلاب بدلاً من الكلمات العرضية مطلوبة أو نادرا ما تكون هناك حاجة إليها

ز- العروبة

وهو اختيار الكلمات العربية، أي اختيار الكلمات العربية على الرغم من وجود مقارنات في لغات أخر

الفصل الثالث

إجراءات البحث الحقلي

أ- منهج البحث

إن المنهج البحث هي عملية النشاط في شكل جمع البيانات وتحليلها وتقديم التفسيرات المتعلقة بأهداف البحث.[١] ومنهج البحث الذي يستخدمها الباحثة في هذا البحث هو منهج تجريبي، وهو المنهج العلمي الذي تستخدمه الباحثة لمعرفة أثر السبب (المتغير المستقل) على النتيجة (المتغير التابع).[٢]

ومنهج التجريبي تتكون من أربعة تصميمات:

١- التصميمات التميهيدية (Pre Experimental Design)

٢- التصميمات التجريبية (True Experimental Design)

٣- التصميمات العاملية (Factorial Design)

٤- التصميمات شبه التجريبية (Quasi Experimental Design) [٣]

بين التصاميم الأربعة للطرق التجريبية، اختارت الباحثة التصميمات شبه التجريبية (Quasi Experimental Design) بقسم Non Equivalent Pre-Test Post-Test Design. ثم تجعل الباحثة التلاميذ إلى فرقتين. الفرقة الأولى تسمى بالفصل الضابط (Kelas Kontrol). والفرقة الثانية تسمى بالفصل التجريبي (Kelas Eksperimen).

---

[1] Sugiono, *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2021), hal. 2

[٢] صالح ابن حمد العساف، **المدخل إلى البحث في العلوم السلوكية**، (الرياض:المكتبة العبيكان، ٢٠٠٠)، ص. ٣٢٠

[3] Rukminingsih, dkk, 2020, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Yogyakarta : Erhaka Utama), hal. 44

ب-مجتمع البحث وعينته

المجتمع هي منطقة التعميم التي تكون من الأشياء أو المواضع لها خصائص المخصوصة التي تعينت الباحثة للبحث والتحصل النتائج.[٤] وأما المجتمع في هذه الرسالة فهو جمع التلاميذ وعددهم ٣١٦ تلميذا بـ MIN 10 Banda Aceh، والعينة هي الأفراد الذين يطبق البحث عليهم. وأخذت الباحثة عينة في هذه الرسالة هو جميع التلاميذ في الفصل الخامس (أ) والفصل الخامس (ب) في MIN 10 Banda Aceh وعددهم ٤٤ تلميذا. الفصل الخامس (أ) الفصل الضابط (Kelas Kontrol) والفصل الخامس (ب) الفصل التجريبي (Kelas Eksperimen).

ج- أدوات البحث

أدواة البحث هي أداة لجمع البيانات، تستخدم لقياس الظواهر الطبيعية والإجتماعية الملحوظة. كانت أدواة البحث المستخدمة في هذه الرسالة هي الإختبار والإستبانة. والأدوات التي تستخدمها في هذه الرسالة وهما كما يلي:

١- الإختبارات

إن الاختبار هو احدى الأدوات التي يمكن أن يستخدمها الباحثة لجمع المعلومات التي تحتاج إليها لإجابة الأسئلة البحث أو اختبار فروضه.[٥] وتستعمل الباحثة اختبارين، هما:

[4] Sugiono, *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2021), hal. 126

[٥] سامي عريفج والآخرون في **مناهج البحث العلمي وأساليبة**، الطبعة الثانية (عمان: دار مجدلاوي للنشر، ١٩٩٩)، ص. ٨٧

أ- الإختبار القبلي (Pre-Test)

الإختبار القبلي هو اختبار هو إختبار تختر الباحثة قبل التجريبية بغرض التعرف على القدرة الأساسية لدى التلاميذ قبل إجراء التجريبية وأثر التجريبية في تحسين قدرتهم.[٦]

ب-الإختبار البعدي (Post-Test)

إن الإختبار البعدي هو الإختبار الذي تختر فيه المجموعتان التجريبية والضابطة بعد إجراء التجريبية بغرض تحديد المستوى التحصيل الدراسي لديهما في مادة المفردات مثلا بعد إجراء التجربة لقياس الأثر الذي أحدثه تطبيق المتغير المستقل (التعليم البرمج) على المتغير التابع (التحصيل الدراسي).[٧]

٢- الإستبانة

الإستبانة هي الإستمارة التي تحتوي على مجموعة من الأسئلة والعبارات المكتوبة مزودا بإجابتها والآراء المحتملة أو بفراغ للإجابه.[٨] استخدمت الباحثة لنيل البيانات عن استجابات التلاميذ على استخدام لعبة Fun Easy Learn لترقية قدرة التلاميذ على المفردات. وأما مقياس لإجابات المبحوثات فاستخدمت الباحثة مقياس لإجابة ليكرت (Skala Likert) الذي يتضمن على أربع خيارات فيها موافق جدا (Sangat Setuju / SS)، موافق

---

[٦]صالح ابن حمد العساف، **المدخل إلى البحث في العلوم السلوكية**،.....، ص. ٣٠٧

[٧]صالح ابن حمد العساف، **المدخل إلى البحث في العلوم السلوكية**،.....، ص. ٣٠٧

[٨]صالح بن حمد العساف، **المدخل إلى البحث في العلوم السلوكية**،.....، ص. ٤٠٦

(Setuju / S)، غير موافق (Tidak Setuju / TS)، غير موافق بشدة (Sangat Tidak Setuju / STS)

وبيان عن هذا على النحو التالي:

أ- التقريرات الإيجابية في رقم ٤، ٣، ٢، ١

ب-التقريرات السلبية في رقم ١، ٢، ٣، ٤

د- طريقة تحليل البيانات

١- تحليل البيانات عن الاختبارات

للحصول كذلك لتحليل السؤال الأول (بيانات الاختبار) فاستعملت الباحثة المجموع والمعدل من إجابة الاختبار القبلي والاختبار البعدي. ولمعرفة فعالية استخدام لعبة Fun Easy Learn لترقية قدرة التلاميذ على المفردات. قامت الباحثة بادخال الدرجة التلاميذ التي عليها في كل الاختبارات التالي:[٩]

جيد جدا = ٨١-١٠٠

جيد - ٦١ - ٨٠

مقبول = ٤١ - ٦٠

ناقص - ٢١ - ٤٠

راسب = ٠-٢٠

[9] Stanislaus S. Uyanto, *Pedoman Analisis Data Dengan SPSS*, (Jakarta:Bumi Aksara, 2004), hal. 54

إن المنهج في هذه الرسالة Non Equivalent Control Group Design، فاختارت الباحثة تحليل البيانات Wilcoxon Sign Rank Test أو T-test. استخدام T-test أو Rank Test تقوم الباحثة بإجراء الاختبار الطبيعي (Uji Normalitas) والاختبار المتجانس (Uji Homogenitas).

أ- الاختبار الطبيعي

يهدف الاختبار الطبيعي لمعرفة على أن العينة من مجموعة تكون طبيعية أم لا، وتقوم الباحثة بالاختبار الطبيعي باستخدام Uji Shapiro Wilk لأن العينة في هذا البحث عددهم ٢٢ التلاميذ أصغر من ٥٠، وإذا كانت العينة أكبر من ٥٠ فيستخدم KomogrovSmirnov Uji. وصيغة الفروض للاختبار الطبيعي كما يلي:

Ha: كانت العينة من المجموعة الطبيعية (اذا كانت (2-tailed). sig أكبر من مستوى الدلالة ٠،٠٥)

H0: ليس العينة من المجموعة الطبيعية (اذا كانت (2-tailed). sig أصغر من مستوى الدلالة ٠،٠٥)

ب-الإختبار المتجانس

استخدامت الباحثة اختبار المتجانس دلالة أن البيانات بين المجموعتين متجانس. قد أخذت الباحثة اختبار متجانس على (Uji Levene Statistic) بمستوى الدلالة ٠،٠٥ لو كانت البيانات طبيعية ومتجانسة فاستخدمت الباحثة بالاختبار T-test وإذا كانت البيانات غير طبيعية ومتجانس فاستخدمت الباحثة بالاختبار Rank Test. وأخلاصة على ما

شرحت الباحثة فعرض في الجدول ٣-١ ما يلي عن أسئلة البحث وتحليل البيانات التي استخدمت فيها.

الجدول ١-٣

أسئلة البحث وتحليلها

رقم	أسئلة البحث	تحليل البيانات
١	١- هل استخدام لعبة Fun Easy Learn فعال لترقية قدرة التلاميذ على المفردات بـ MIN 10 Banda Aceh؟	T-test/ Rank Test
٢	٢- كيف استجابة التلاميذ بعد استخدام لعبة Fun Easy Learn لترقية قدرة التلاميذ على المفردات بـ MIN 10 Banda Aceh؟	المعدلة والنسبة المؤية (%)

استعملت الباحثة على كل العملية السابقة في هذه الدراسة باستخدام البرنامج الإحصائيSPSS، باستعانة الحساب على الأدواة القمية "IBM SPSS Statistic 29".

٢- تحليل البيانات الإستبانة

وتحليل الباحثة بيانات استجابات التلاميذ عن معدل النتائج في استجاباتهم معتمدا على الشكل كما يلي:[١٠]

$$\boldsymbol{P = \frac{f}{n}\ x\ 100\%}$$

البيانات:

P: النسبة المئوية

f: مجموع النتائج التلاميذ

n: مجموع التلاميذ

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

الفصل الرابع

نتائج البحث ومناقشتها

أ- عرض البيانات

قد شرحت الباحثة في الفصل الثالث ما يتعلق بالستخدام لعبة Fun Easy Learn لترقية قدرة التلاميذ على المفردات بـ MIN 10 Banda Aceh. وفي هذا الفصل تشرح الباحثة نتائج التي حصلت بعد القيام البحث التجريبي في MIN 10 Banda Aceh للفصل الخامس. وللحصول على البيانات فقامت الباحثة بالبحث التصميمات شبه التجريبية (*Quasi Eksperimen*)، بشكل تصميم *Non Equivalent Pre-Test Post-Test Design* في الصف الخامس (أ) كفصل ضابط وفصل الخامس (ب) كفصل التجريبي في MIN 10 Banda Aceh للسنة الدراسة ٢٠٢٣/٢٠٢٤ اعتمادا على رسالة عميد كلية التربية وتأهيل المعلمين بجامعة الرانيري الإسلامية الحكوية بندا أتشيه رقم B-1206/Un.08/FTK.1/TL.00/11/2023 في التاريخ ١٦نوفمبير ٢٠٢٣.

١- لمحة عن ميدان البحث

إن MIN 10 Banda Aceh إحدى المدرسة من ١٤ المدرسة في بندا أتشيه تم تطويرها لتحقيق التميز في إكمال التعليم. تقع في MIN 10 Banda Aceh الأصل بالقرب من مستشفى Meuraxa في Ulee Lheue، وتم افتتاحها للحكومة ١٧ مارت ١٩٩٧ برقم ١٠٧ في سنة ١٩٩٧، بعد تسونامي في

MIN 10 Banda Aceh انتقلت إلى Punge Blang Cut Kecamatan Jaya Baru.

أما رئيس المدرسة الآن فهو الأستاذ رملي (Ramli S, A.g)، وأما عدد المعلمين في هذه المدرسة ٢٧ مدرسا، أنهم ٦ مدرسين و٢١ مدرسات، ومدرسة اللغة العربية في هذه المدرسة فعددهم ٢ مدرسا.

٢- المنهج الدراسي

MIN 10 Banda Aceh هي مدرسة يدرس فيها التلاميذ العلوم الإسلامية وأيضًا العلوم العامة، التي تتكون من اللغة العربية والفقه وحديث القرآن والتاريخ الإسلامي، وأيضًا العلوم العامة التي تتكون من اللغة الإنجليزية والرياضيات والإندونيسية وغيرها. نفذت هذه المدرسة منهجا مستقلا يتم تطبيقه على الصفوف من الفصل الأول إلى الفصل الرابع، بينما لا يزال الفصل الخامس والسادس يستخدمان المنهج 2013. ثم تتكون هذه المدرسة أيضًا من ٣١٦ تلميذا، وتحتوي هذه المدرسة أيضا على العديد من المرافق مثل الفصول الدراسية والمقصف والحمامات وغرفة المعلمين وغرفة المدير والملعب الرياضي وغرفة الصلاة والمكتبة وغرفة الصحة التي تظل نظيفة ومرتبة. أما عدد التلاميذ بـ MIN 10 Banda Aceh لكل فصل كما في الجدول التالي:

الجدول ٤-١

عدد التلاميذ بـ MIN 10 Banda Aceh

الفصل	مرحلة الفصل	التلميذ	التلميذة	التلاميذ
الفصل الأولى	الفصل الأولى (أ)	١٠	١٧	٢٧
	الفصل الأولى (ب)	١٦	١٠	٢٦
الفصل الثاني	الفصل الثاني (أ)	١٦	١٦	٣٢
	الفصل الثاني (ب)	١٩	١١	٢٨
الفصل الثالث	الفصل الثالث (أ)	١٦	١٣	٢٩
	الفصل الثالث (ب)	١١	١٥	١٦
الفصل الرابع	الفصل الرابع (أ)	١١	١٥	٢٥
	الفصل الرابع (ب)	١١	١٥	٢٥
الفصل الخامس	الفصل	١٥	١٠	٢٥

	الخامس (أ)			
	الفصل الخامس (ب)	١٥	١٠	٢٥
الفصل السادس	الفصل السادس (أ)	١٣	٧	٢٠
	الفصل السادس (ب)	١٢	٩	٢١
الجملة		**١٦٧**	**١٤٩**	**٣١٦**

من البيانات السابقة أن عدد التلاميذ في الفصل الأولى٥٣ تلميذا وعدد التلاميذ في الفصل الثاني ٦٠ تلميذا وعدد التلاميذ في الفصل الثالث ٤٥ تلميذا وعدد التلاميذ في الفصل الرابع ٥٢ تلميذا وعدد التلاميذ في الفصل الخامس ٥٠ تلميذا وعدد التلاميذ في الفصل السادس ٤١ تلميذا. تختر الباحثة فصلان يعني في الفصل الخامس (أ) و الفصل الخامس (ب). وأما عدد المدرسين بـ MIN 10 Banda Aceh للسنة الدراسية ٢٠٢٣/٢٠٢٤ كما في الجدول التالي:

الجدول ٤-٢

عدد المدرسين بـ MIN 10 Banda Aceh للسنة الدراسية ٢٠٢٣/٢٠٢٤

الرقم	المدرس	المدرسة	المجموعة
١	٦	٢١	٢٧

من البيانات السابقة أن عدد المدرسين بـ MIN 10 Banda Aceh ٢٧ مدرسا، أنهم ٦ مدرسين و ٢١ مدرسات. وأما المباني والمرافق الدراسية بـ MIN 10 Banda Aceh كما في الجدول التالي:

الجدول ٤-٣

المباني والمرافق الدراسية بـ MIN 10 Banda Aceh

رقم	الوسائل والمرافق	العدد
١	الفصول	١٢
٢	إدارة الرئيس المدرسة	١
٣	الإدارة	١
٤	المكتبة	١
٥	المصلى	١
٦	غرفة الصحة	١
٧	الحمام	٥
٨	مستودع	١

٩	الملعب	١
١٠	المقصف	١
المجموع		**٢٥**

من البيانات السابقة أن المباني والمرافق الدراسية بـ MIN 10 Banda Aceh كاملة ٢٥ بناء، وتتكون من ثانية عشرة فصلا و إدارة الرئيس المدرسة واحدة و الإدارة واحدة والمكتبة واحدة والمصلى واحد و غرفة الصحة واحدة و الحمام خامس و مستودع واحد والملعب واحد والمقصف واحد.

٣- إجراء استخدام لعبة Fun Easy Learn لترقية قدرة التلاميذ على المفردات

قبل أن تقوم الباحثة عملية التعليم باستخدام لعبة Fun Easy Learn لترقية قدرة التلاميذ على المفردات، قامت الباحثة الإختبار القبلي للمجموعة التجريبية والضابطة لمعرفة فهمهم على قدرة المفردات. وبعد ماستخدمت الباحثة لعبة Fun Easy Learn لترقية قدرة التلاميذ على المفردات فقد قامت الباحثة بالإختبار البعدي لمعرفة فعالية استخدام لعبة Fun Easy Learn، للمجموعة الضابطة ولم تستخدم ذلك للمجموعة الضابطة.

وقامت الباحثة بالدراسة التجريبية بالتصميمات شبه التجريبية *(Quasi Eksperimen)* باستخدام لعبة Fun Easy Learn لترقية قدرة التلاميذ على المفردات. وقد تفذت الباحثة أدوات البحث واستعدادتها التي تتكون من الإختبار القبلي والبعدي ولإستبانة وإعداد الدراسة (RPP). ستوضح الباحثة التوقيت التجريبي وخطوات التعليم والتعلم في الجدول التالي:

الجدول ٤-٤

التوقيت التجريبي في المجموعة التجريبية

إلقاء	يوم	تاريخ	ساعة	العملية
اللقاء الأولى	الأربعاء	٢٢ نوفمبر ٢٠٢٣	٠٩:١٠- ١٠:٢٠	الإختبار القبلي وتدريس الدرس اللغة العربية بالموضوع حديقة الحيوانات باستخدام لعبة Fun Easy Learn
اللقاء الثاني	الخميس	٢٣ نوفمبر ٢٠٢٣		مراجعة تدريس الدرس اللغة العربية بالموضوع حديقة الحيوانات

				باستخدام لعبة Fun Easy Learn والإختبار البعدي والإستبانة

الجدول ٤-٥

التوقيت التجريبي في المجموعة الضابطة

إلقاء	يوم	تاريخ	ساعة	العملية
اللقاء الأولى	الإثنين	٢٠ نوفمبر ٢٠٢٣	٠٩:١٠- ١٠:٢٠	الإختبار القبلي وتدريس الدرس اللغة العربية بالموضوع حديقة الحيوانات
اللقاء الثاني	الثلاثاء	٢١ نوفمبر ٢٠٢٣	٠٩:١٠- ١٠:٢٠	مراجعة تدريس

				الدرس اللغة العربية بالموضوع حديقة الحيوانات والإختبار البعدي والإستبانة

قامت الباحثة في هذا البحث الميداني بثاني لقاءات في عملية التعليم والتعلم لترقية قدرة التلاميذ على المفردات بالموضوع حديقة الحيوانات في الفصل الخامس بـ MIN 10 Banda Aceh، ستوضح الباحثة التوقيت وخطوات التعليم في الجدول التالي:

الجدول ٤-٦

عملية تعليم وتعلم اللغة العربية لترقية قدرة التلاميذ على المفردات في المجموعة التجريبية

(اللقاء الأول)

أنشطة المدرسة	أنشطة التلاميذ
- تدخل المدرسة بإلقاء السلام	- يرد التلاميذ السلام
- تأمر المدرسة بقراءة الدعاء	- يقرأ التلاميذ الدعاء

- تقوم المدرسة بتخصير التلاميذ	- يستمع التلاميذ إلى مشف الحضور
- تشرح المدرسة أهداف التعليم	- يستمع التلاميذ إلى شرح المدرسة عن أهداف التعليم
- تسأل المدرسة بعض الأسئلة عن الأسماء الحيوانات	- يوجب التلاميذ على الأسئلة السؤل باللغة العربية
- تقدم المدرسة الإختبار القبلي	- يوجب التلاميذ الإختبار القبلي
- تقوم المدرسة بإعداد الوسائط التعليمية على شكل تطبيق Fun Easy Learn من خلال عرضها عبر برنامج Infocus	- يلاحظ التلاميذ الصورة المعروضة على شاشة تطبيق Fun Easy Learn
- تقوم المدرسة بتشغيل الصوت في تطبيق Fun Easy Learn - في كل صورة تتعلق بموضوع حديقة الحيوان	- يلاحظ التلاميذ نطق الأصوات والكلمات ومعاني المفردات المتعلقة بموضوع حديقة الحيوان
- تقرأ المدرسة المفردات الموجودة على الصورة في تطبيق Fun Easy Learn	- يتبع التلاميذ المفردات عن حديقة الحيوانات التي تقرأ المدرسة
- تقوم المدرسة نص بالموضوع حديقة الحيوانات	- يلاحظ التلاميذ النص بالموضوع حديقة الحيوانات
- تطلب المدرسة من التلاميذ أن يذكروا الحقائق المتعلقة عن	- يقرأ التلاميذ المفردات عن حديقة الحيوانات في النص

حديقة الحيوانات الموجودة في النص	
– تطلب المدرسة من التلاميذ الجلوس مع أصدقائهم في المجموعة	– يناقش التلاميذ مع أصدقائي في مجموعتي معنى المفردات المتعلقة عن حديقة لحيوانات
– تقوم المدرسة بتوزيع اوراق عمل التلاميذ (LKPD)	– يدور التلاميذ بتوزيع اوراق عمل التلاميذ (LKPD)
– يطلب المدرسة من التلاميذ تقديم أعمالهم	– يعرض التلاميذ عملهم
– يقوم المدرسة بتصحيح وتعزيز المعلومات التي تم نقلها من قبل التلاميذ	– يستمع التلاميذ إلى ما يقوله المدرسة
– تشرح المدرسة الخلاصة الدراسة	– يستمع التلاميذ إلى لخلاصة جيدا
– تؤدي المدرسة التعزيز (Refleksi)	– يكتب التلاميذ التعزيز(Refleksi)
– تختم المدرسة بقرأة الدعاء وإلقاء السلام للدليل الخروج من الفصل	– يرد التلاميذ السلام

الجدول ٤-٧

عملية تعليم وتعلم اللغة العربية لترقية قدرة التلاميذ على المفردات في المجموعة التجريبية

(اللقاء الثاني)

أنشطة المدرسة	أنشطة التلاميذ
- تدخل المدرسة بإلقاء السلام	- يرد التلاميذ السلام
- تأمر المدرسة بقراءة الدعاء	- يقرأ التلاميذ الدعاء
- تقوم المدرسة بتخصير التلاميذ	- يستمع التلاميذ إلى مشف الحضور
- تشرح المدرسة أهداف التعليم	- يستمع التلاميذ إلى شرح المدرسة عن أهداف التعليم
- تسأل المدرسة الأسئلة عن شرح السابق	- يوجب التلاميذ السؤال المدرسة
- تقوم المدرسة بإعداد الوسائط التعليمية على شكل تطبيق Fun Easy Learn من خلال عرضها عبر برنامج Infocus	- يلاحظ التلاميذ الصورة المعروضة على شاشة تطبيق Fun Easy Learn
- تقوم المدرسة بتشغيل الصوت في تطبيق Fun Easy Learn - في كل صورة تتعلق بموضوع	- يلاحظ التلاميذ نطق الأصوات والكلمات ومعاني المفردات المتعلقة بموضوع حديقة الحيوان

حديقة الحيوان	
– تقرأ المدرسة المفردات الموجودة على الصورة في تطبيق Fun Easy Learn	– يتبع التلاميذ المفردات عن حديقة الحيوانات التي تقرأ المدرسة
– تقوم المدرسة نص بالموضوع حديقة الحيوانات	– يلاحظ التلاميذ النص بالموضوع حديقة الحيوانات
– تطلب المدرسة من التلاميذ أن يذكروا الحقائق المتعلقة عن حديقة الحيوانات الموجودة في النص	– يقرأ التلاميذ المفردات عن حديقة الحيوانات في النص
– تطلب المدرسة من التلاميذ الجلوس مع أصدقائهم في المجموعة	– يناقش التلاميذ مع أصدقائي في مجموعتي معنى المفردات المتعلقة عن حديقة لحيوانات
– تقوم المدرسة بتوزيع اوراق عمل التلاميذ (LKPD)	– يدور التلاميذ بتوزيع اوراق عمل التلاميذ (LKPD)
– يطلب المدرسة من التلاميذ تقديم أعمالهم	– يعرض التلاميذ عملهم
– يقوم المدرسة بتصحيح وتعزيز المعلومات التي تم نقلها من قبل التلاميذ	– يستمع التلاميذ إلى ما يقوله المدرسة
– تشرح المدرسة الخلاصة الدراسة	– يستمع التلاميذ إلى لخلاصة جيدا

– تقدم المدرسة الإختبار البعدي	– يوجب التلاميذ الإختبار البعدي
– تؤدي المدرسة التعزيز (Refleksi)	– يكتب التلاميذ التعزيز (Refleksi)
– تقدم المدرسة الإستبانة	– يوجب التلاميذ الإستبانة
– تختم المدرسة بقرأة الدعاء وإلقاء السلام للدليل الخروج من الفصل	– يرد التلاميذ السلام

الجدول ٤-٨

عملية تعليم وتعلم اللغة العربية في المجموعة الضابطة

(اللقاء الأول)

أنشطة المدرسة	**أنشطة التلاميذ**
– تدخل المدرسة بإلقاء السلام	– يرد التلاميذ السلام
– تأمر المدرسة بقراءة الدعاء	– يقرأ التلاميذ الدعاء
– تقوم المدرسة بتخصير التلاميذ	– يستمع التلاميذ إلى مشف الحضور
– تشرح المدرسة أهداف التعليم	– يستمع التلاميذ إلى شرح المدرسة عن أهداف التعليم
– تسأل المدرسة بعض الأسئلة عن الأسماء الحيوانات	– يوجب التلاميذ على الأسئلة السؤل باللغة العربية
– تقدم المدرسة الإختبار القبلي	– يوجب التلاميذ الإختبار القبلي
– تقرأ المدرسة المفردات عن حديقة	– يتبع التلاميذ المفردات عن حديقة

الحيوانات	الحيوانات التي تقرأ المدرسة
– تقوم المدرسة نص بالموضوع حديقة الحيوانات	– يلاحظ التلاميذ النص بالموضوع حديقة الحيوانات
– تطلب المدرسة من التلاميذ أن يذكروا الحقائق المتعلقة عن حديقة الحيوانات الموجودة في النص	– يقرأ التلاميذ المفردات عن حديقة الحيوانات في النص
– تطلب المدرسة من التلاميذ الجلوس مع أصدقائهم في المجموعة	– يناقش التلاميذ مع أصدقائي في مجموعتي معنى المفردات المتعلقة عن حديقة لحيوانات
– تقوم المدرسة بتوزيع اوراق عمل التلاميذ (LKPD)	– يدور التلاميذ بتوزيع اوراق عمل التلاميذ (LKPD)
– يطلب المدرسة من التلاميذ تقديم أعمالهم	– يعرض التلاميذ عملهم
– يقوم المدرسة بتصحيح وتعزيز المعلومات التي تم نقلها من قبل التلاميذ	– يستمع التلاميذ إلى ما يقوله المدرسة
– تشرح المدرسة الخلاصة الدراسة	– يستمع التلاميذ إلى لخلاصة جيدا
– تؤدي المدرسة التعزيز (Refleksi)	– يكتب التلاميذ التعزيز(Refleksi)
– تختم المدرسة بقرأة الدعاء وإلقاء السلام للدليل الخروج من الفصل	– يرد التلاميذ السلام

الجدول ٤-٩

عملية تعليم وتعلم اللغة العربية في المجموعة الضابطة

(اللقاء الثاني)

أنشطة المدرسة	أنشطة التلاميذ
- تدخل المدرسة بإلقاء السلام	- يرد التلاميذ السلام
- تأمر المدرسة بقراءة الدعاء	- يقرأ التلاميذ الدعاء
- تقوم المدرسة بتخصير التلاميذ	- يستمع التلاميذ إلى مشف الحضور
- تشرح المدرسة أهداف التعليم	- يستمع التلاميذ إلى شرح المدرسة عن أهداف التعليم
- تسأل المدرسة الأسئلة عن الشرح السابق	- يوجب التلاميذ السؤال المدرسة
- تقرأ المدرسة المفردات عن حديقة الحيوانات	- يتبع التلاميذ المفردات عن حديقة الحيوانات التي تقرأ المدرسة
- تقوم المدرسة نص بالموضوع حديقة الحيوانات	- يلاحظ التلاميذ النص بالموضوع حديقة الحيوانات
- تطلب المدرسة من التلاميذ أن يذكروا الحقائق المتعلقة عن حديقة الحيوانات الموجودة في النص	- يقرأ التلاميذ المفردات عن حديقة الحيوانات في النص

– تطلب المدرسة من التلاميذ الجلوس مع أصدقائهم في المجموعة	– يناقش التلاميذ مع أصدقائي في مجموعتي معنى المفردات المتعلقة عن حديقة لحيوانات
– تقوم المدرسة بتوزيع اوراق عمل التلاميذ (LKPD)	– يدور التلاميذ بتوزيع اوراق عمل التلاميذ (LKPD)
– تطلب المدرسة من التلاميذ تقديم أعمالهم	– يعرض التلاميذ عملهم
– تقوم المدرسة بتصحيح وتعزيز المعلومات التي تم نقلها من قبل التلاميذ	– يستمع التلاميذ إلى ما يقوله المدرسة
– تشرح المدرسة الخلاصة الدراسة	– يستمع التلاميذ إلى لخلاصة جيدا
– تقدم المدرسة الإختبار البعدي	– يوجب التلاميذ الإختبار البعدي
– تؤدي المدرسة التعزيز (Refleksi)	– يكتب التلاميذ التعزيز(Refleksi)
– تقدم المدرسة الإستبانة	– يوجب التلاميذ الإستبانة
– تختم المدرسة بقرأة الدعاء وإلقاء السلام للدليل الخروج من الفصل	– يرد التلاميذ السلام

ب-تحليل البيانات

١- فعالية استخدام لعبة Fun Easy Learn لترقية قدرة التلاميذ على المفردات

لتعرف فعالية استخدام لعبة Fun Easy Learn لترقية قدرة التلاميذ على المفردات بعد عملية التجريبية فقامت الباحثة بالإختبار القبلي والبعدي. في الإختبار القبلي تقوم الباحثة قبل إستخدام لعبة Fun Easy Learn وفي الإختبار البعدي فتقوم الابحثة بعد إستخدام لعبة Fun Easy Learn، وأما نتيجة التي حصلت عليها التلاميذ في الإختبار القبلي والإختبار البعدي في المجموعة التجريبية وهي الفصل الخامس (ب)، كما يلي:

الجدول ٤-١٠

نتيجة الإختبار القبلي والإختبار البعدي لمجموعة التجريبي

رقم	أسماء التلاميذ	نتيجة الإختبار القبلي	نتيجة الإختبار البعدي
١	التلميذة (١)	٥٦	٨٧
٢	التلميذ (٢)	٧٢	٩٢
٣	التلميذ (٣)	٦٧	٨٧
٤	التلميذة (٤)	٥٨	٨٢
٥	التلميذة (٥)	٧٠	٨٩
٦	التلميذ (٦)	٦٥	٨٦
٧	التلميذ (٧)	٧٦	٩٠
٨	التلميذة (٨)	٧٠	٨٦
٩	التلميذة (٩)	٦٩	٨٠

١٠	التلميذة (١٠)	٨٥	٨٥
١١	التلميذة (١١)	٦٥	٩٠
١٢	التلميذ (١٢)	٧٠	٨٣
١٣	التلميذة (١٣)	٧٥	٨٠
١٤	التلميذ (١٤)	٦٧	٨٧
١٥	التلميذة (١٥)	٧٢	٨٢
١٦	التلميذ (١٦)	٧٤	٨٠
١٧	التلميذ (١٧)	٧٦	٨٥
١٨	التلميذ (١٨)	٦٨	٨٢
١٩	التلميذة (١٩)	٦٢	٨٩
٢٠	التلميذة (٢٠)	٦٠	٨٥
٢١	التلميذة (٢١)	٦١	٩٠
٢٢	التلميذة (٢٢)	٧٧	٨٠
مجموع		١٤٩١	١٨٨٢
معدل		=١٣٩١:٢٢ ٦٧،٧٧	٨٥،٥٣=١٨٨٢:٢٢

وأما نتيجة التي حصلت عليها التلاميذ في الإختبار القبلي والإختبار البعدي في المجموعة الضابطة وهي الفصل الخامس (أ)، كما يلي:

الجدول ٤-١١

نتيجة الإختبار القبلي والإختبار البعدي لمجموعة الضابطة

رقم	أسماء التلاميذ	نتيجة الإختبار القبلي	نتيجة الإختبار البعدي
١	التلميذة (١)	٦٧	٦٧
٢	التلميذ (٢)	٧٨	٨٩
٣	التلميذ (٣)	٥٥	٦٧
٤	التلميذة (٤)	٥٦	٧٢
٥	التلميذة (٥)	٧٢	٧٤
٦	التلميذ (٦)	٧٤	٧٩
٧	التلميذ (٧)	٨١	٨٣
٨	التلميذة (٨)	٧١	٨٣
٩	التلميذة (٩)	٧٠	٧٩
١٠	التلميذة (١٠)	٥٦	٧٧
١١	التلميذة (١١)	٦٧	٧٩
١٢	التلميذ (١٢)	٦٨	٨١
١٣	التلميذة (١٣)	٥٩	٧٦
١٤	التلميذ (١٤)	٦٩	٧٢
١٥	التلميذة (١٥)	٧٠	٧٨
١٦	التلميذ (١٦)	٧٠	٧٧
١٧	التلميذ (١٧)	٧٢	٧٩

١٨	التلميذ (١٨)	٦٤	٧٦
١٩	التلميذة (١٩)	٦٢	٧٧
٢٠	التلميذة (٢٠)	٦٠	٧٨
٢١	التلميذة (٢١)	٦١	٧٦
٢٢	التلميذة (٢٢)	٨٤	٨٧
مجموع		١٤٨٧	١٧٠٦
معدل		٥٤،٦٧=١٤٨٧:٢٢	٧٧،٥٤=١٧٠٦:٢٢

من هذه البيانات حصل التلاميذ على نتيجة الإختبار القبلي بتقدير ٦٧،٧٧ ونتيجة الإختبار البعدي بتقدير ٨٥،٥٤ في المجموعة التجريبية. وأما المجموعة الضابطة حصل التلاميذ على نتيجة الإختبار القبلي بتقدير ٦٧،٥٤ ونتيجة الإختبار البعدي بتقدير ٧٧،٥٤. استغلت الباحثة هذه البيانات باستعمل البرامج "SPSS Statistic 29". واستخدمت الباحثة أداة التحليل بـ Paired Simple T-Test. تريد الباحثة أن تقوم بالإختبار الطبيعي (Uji Normalitas)والاختبار المتجانس (Uji Homogenitas) قبل تحليل البيانات عن نتيجة الإختبار بـ Paired Simple T-Test . والجدول التالي يبين على نتيجة الإختبار الطبيعي (Uji Normalitas).

الجدول ٤-١٢

نتيجة الإختبار الطبيعي

Tests of Normality

		Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil belajar siswa	Pre-Test Eksperimen	.133	22	.200*	.945	22	.250
	Post-Test Eksperimen	.121	22	.200*	.948	22	.291
	Pre-Test Kontrol	.109	22	.200*	.965	22	.591
	Post-Test Kontrol	.166	22	.118	.955	22	.396

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

من الجدول ٤-١٢ على أن تحصيل الإختبار القبلي للمجموعة التجريبية بالاختبار الطبعي بمستوى الدلالة (sig) ٠،٢٥٠ وتحصيل الاختبار البعدي ٠،٢٩١ أكبر من ٠،٠٥فتشير أن البيانات الطبيعية.

ومن الجدول ٤-١٢ على أن تحصيل الإختبار القبلي للمجموعة الضابطة بالاختبار الطبعي بمستوى الدلالة (sig) ٠،٥٩١ وتحصيل الاختبار البعدي ٠،٣٩٦ أكبر من ٠،٠٥ فتشير أن البيانات الطبيعية. وأما الخطوات التالي تقوم الباحثة الاختبار المتجانس، والجدول ٤-١٣ يبين عن تحصيل الإختبار المتجانس كما يلي:

الجدول ٤-١٣

نتيجة الإختبار المتجانس

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil belajar siswa	Based on Mean	1.038	1	42	.314
	Based on Median	1.037	1	42	.314
	Based on Median and with adjusted df	1.037	1	32.319	.316
	Based on trimmed mean	1.037	1	42	.314

ومن هذا الجدول ٤-١٣ يدل على أن تحصيل الإختبار القبلي تحصيل للمجموعة التجريبية بالإختبار المتجانس بمستوى الدلالة (sig) ٠،٣١٤ وتحصيل الإختبار البعدي ٠،٣١٤ ومن الجدول ٤-١٣ يدل على أن تحصيل الإختبار القبلي تحصيل للمجموعة الضابطة بالإختبار المتجانس بمستوى الدلالة (sig) ٠،٣١٦ وتحصيل الإختبار البعدي ٠،٣١٤ أكبر من ٠،٠٥ فتشير أن البيانات المتجانس. ويمكن إجراء اختبارات T-test، لمعرفة فعالية استخدام لعبة Fun Easy Learn لترقية قدرة التلاميذ على المفردات. لابد أن تحليل اختبارات T-test بالنظر إلى نتيجة المعدلة من الإختبار القبلي والبعدي، ويبين الجدول ٤-١٤ التالي:

الجدول ٤-١٤

نتيجة الاختبار T-test

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pre-Test Eksperimen	67,77	22	6.332	1.350
	Post-Test Eksperimen	85,55	22	3.582	.764
Pair 2	Pre-Test Kontrol	67,55	22	7.915	1.687
	Post-Test Kontrol	77.55	22	5.369	1.145

ومن الجدول ٤-١٤ تدل على أن نتيجة الإختبار القبلي بتقدير ٦٧،٧٧ ونتيجة الإختبار البعدي ٨٥،٥٥ للمجموعة التجريبية. ونتيجة أن الإختبار القبلي ٦٧،٥٥ والبعدي بتقدير ٧٧،٥٥ للمجموعة الضابطة. والخطوات التالية هي نظر فعالية فعالية استخدام لعبة Fun Easy Learn لترقية قدرة التلاميذ على المفردات باستخدام ت-test. وتحصيله كما بين الجدول ٤-١٥ التالي:

الجدول ٤-١٥

تحصيل T-test

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Significance	
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference Lower	Upper			One-Sided p	Two-Sided p
Pre-Test Eksperimen - Post-Test Eksperimen	-17.773	7.764	1.655	-21.215	-14.330	-10.737	21	<,000	<,000
Pre-Test Kontrol - Post-Test Kontrol	-10.000	5.855	1.248	-12.596	-7.404	-8.010	21	<,000	<,000

وهذا الجدول يدل على أن تحصيل T-test أصغر من مستوى الدلالة (α= ٠،٠٥) فتقدير (٠،٠٠٠<٠،٠٥) وهذا يدل على أن استخدام لعبة Fun Easy Learn فعال لترقية قدرة التلاميذ على المفردات.

٢-استجابة التلاميذ بـ MIN 10 Banda Aceh في عملية تعليم والتعلم باستخدام لعبة Fun Easy Learn لترقية قدرة التلاميذ على المفردات

لمعرفة استجابة التلاميذ فتقوم الباحثة بالاستبانة بعد عملية التعليم استخدام لعبة Fun Easy Learn لترقية قدرة التلاميذ على المفردات. وللحصول على نتائج البحث استخدمت الباحثة الرموز:

$$P = \frac{f}{n} \, x \, 100\%$$

البيانات:

P: النسبة المئوية

f: مجموع النتائج التلاميذ

n: مجموع التلاميذ

وتحدد المسند الإجابة التلاميذ عند إجراء عملية التعليم والتعلم إلى خمسة أحوال:

الجدول ٤-١٦

نتيجة الإستبانة

النتيجة	البيان
%١٠٠-٨٦	جيد جدا
%٨٥-٧٦	جيد
%٧٥-٦٠	مقبول
%٥٩-٥٥	ناقص
%٥٤-٠	راسب

فيما يلي جدول النسبة المائوية من نتائج تحليل الاستبانة التلاميذ، وهي في الجدول التالي:

الجدول ٤-١٧

نتيجة الاستبانة عن استجابة التلاميذ على استخدام لعبة Fun Easy Learn في التعليم والتعلم

رقم	قائمة الأسئلة	الخيارات الإجابات			
		موافق بشدة	موافق	غير موافق	غير موافق بشدة
١	ينتابني شعور بالبهجة عندما أتعلم اللغة العربية باستخدام لعبة Fun Easy Learn	١٧	٥	٠	٠
٢	أنا مستعد دائمًا للمشاركة في تعلم اللغة العربية باستخدام لعبة Fun Easy Learn	١٢	١٠	٠	٠
٣	أصبحت متحمسًا لحفظ مفردات اللغة العربية بعد استخدام لعبة Fun Easy Learn	١٤	٨	٠	٠
٤	التعلم باستخدام لعبة Fun Easy Learn	١٣	٩	٠	٠

	يجعلني متحمسًا دائمًا ولا أشعر بالنعاس				
٥	أستطيع تفسير المفردات بشكل سليم وصحيح بعد استخدام لعبة Fun Easy Learn	١٣	٩	٠	٠
٦	أحب المدرسة الذين يقومون بتدريس اللغة العربية باستخدام لعبة Fun Easy Learn	١٢	١٠	٠	٠
٧	أشعر أن لعبة Fun Easy Learn ليس فعالاً جداً في تعلم اللغة العربية	٠	٠	١٥	٧
٨	لعبة Fun Easy Learn مناسب جدًا ٨للاستخدام في تعلم اللغة العربية	٦	١٦	٠	٠
٩	إن استخدام لعبة Fun Easy Learn يجعلني كسولًا في التعلم	٠	٠	١٠	١٢

١٠	التعلم باستخدام لعبة Fun Easy Learn لفت انتباهي لسماع شرح المعلم	١٦	٦	٠	٠
المجموع تكرار الأجوبة		**١٠٣**	**٧٣**	**٢٥**	**١٩**
النتيجة المعدل		**١٠،٣**	**٧،٣**	**٢،٥**	**١،٩**
النسبة المئوية (%)		**%٤٦،٨١**	**%٣٣،١٨**	**%١١،٣٦**	**%٨،٦٣**
		%٧٩،٩٩		**%١٩،٩٩**	
		إيجابيا		**سليبا**	

في الجدول ٤-١٧، توجد استجابات التلاميذ على استخدام لعبة Fun Easy Learn لترقية قدرة التلاميذ على المفردات. يمكن رؤيتها بإيجاز على النحوى التالي:

١- موافق بشدة (إيجابيا) : %٤٦،٨١

٢- موافق (إيجابيا) : %٣٣،١٨

مجموع : %٧٩،٩٩

٣- غير موافق (سليبا) :%١١،٣٦

٤- غير موافق بشدة (سليبا) : %٨،٦٣

مجموع : %١٩،٩٩

استنادا إلى البيانات السابقة، واقف ٤٦،٨١% من التلاميذ الذين موافق بشدة، وأجاب ٣٣،١٨% من التلاميذ بالموافقة، وأجاب ١١،٣٦% من التلاميذ غير

الموافقة، وأجاب ٨،٦٣% من التلاميذ غير الموافق بشدة. تشير البيانات إلى أن استجابة التلاميذ على استخدام لعبة Fun Easy Learn لترقية قدرة التلاميذ على المفردات كانت إيجابية، فتكون نتيجة ٧٩،٩٩% بتقدير خيد.

ج- المناقشة

تقوم الباحثة هذا البحث في التاريخ ٢٠-٢٣ نوفمبر ٢٠٢٣ بـ MIN 10 Banda Aceh تم إجراء هذا البحث لمدة أربعة أيام عن استخدام لعبة Fun Easy Learn لترقية قدرة التلاميذ على المفردات. تهدف هذا البحث لمعرفة على فعالية عن استخدام لعبة Fun Easy Learn لترقية قدرة التلاميذ على المفردات، ولمعرفة على استجابة التلاميذ باستخدام لعبة Fun Easy Learn لترقية قدرة التلاميذ على المفردات.

لمعرفة على فعالية عن استخدام لعبة Fun Easy Learn لترقية قدرة التلاميذ على المفردات قامت الباحثة بالاختبار القبلي والاختبار البعدي في اللقاء الأول والثاني، ولمعرفة على استجابة التلاميذ باستخدام لعبة Fun Easy Learn لترقية قدرة التلاميذ على المفردات قامت الباحثة بالاستبانة في اللقاء الثاني.

وأما منهج البحث المستخدم في هذا البحث فهو التصميمات شبه التجريبية (Quasi Experimental Design) بقسم Non Equivalent Pre-Test Post-Test Design والنتائج هذا البحث يكون استخدام لعبة Fun Easy Learn فعالا لترقية قدرة التلاميذ على المفردات، ويتضع من الإختبار – ت (T-Test) يحصل على النتيجة (١٠،٧٣٧) ومستوى الدلالة (sig) (٠،٠٠٠ أصغر من ٠،٠٥) لذالك رأت الباحثة أن استخدام لعبة Fun Easy Learn مناسبة في تعليم اللغة العربية لترقية قدرة التلاميذ على المفردات. ونتيجة استجابة التلاميذ عند إرادة تعليم باستخدام

لعبة Fun Easy Learn ٧٩،٩٩% تدل على أنها وقعت ما بين حدي ٧٦-٨٥% بتقدير جيد.

د- تحقيق الفرضين

كما ذكرت الباحثة في الفصل الأول أن الفرضين الذين تفترضهما الباحثة فس هذا البحث هي:

١- الفروض البديل (Ha): إن استخدام لعبة Fun Easy Learn فعال لترقية قدرة التلاميذ على المفردات. وهذا الفروض مقبول كما وجدت الباحثة تحصيل الاختبار T-test في الجدول ٤-١٥ أن نتيجة مستوى الدلالة (sig) بتقدير ٠،٠٠٠ أصغر من ٠،٠٥.

٢- الفروض الصفري (H0): إن استخدام لعبة Fun Easy Learn غير فعال لترقية قدرة التلاميذ على المفردات. بناء على النتائج المذكورة أعلاه، أن الفروض البديل مقبول فيتم هذا الفرض مردود.

الفصل الخامس

الخاتمة

أ- نتائج البحث

واعتمادا على نتائج البحث عن استخدام لعبة Fun Easy Learn في الفصل الخامس (أ) و(ب) بـ MIN 10 Banda Aceh فحصلت النتائج البحث كما يلي:

١- إن استخدام لعبة Fun Easy Learn يكون فعالا لترقية قدرة التلاميذ على المفردات بـ MIN 10 Banda Aceh وهذا يتضح من الإختبار – ت (T-Test) يحصل على النتيجة (١٠،٧٣٧-) ومستوى الدلالة (sig) (٠،٠٠٠ أصغر من ٠،٠٥).

٢- وكانت استجابة التلاميذ على استخدام لعبة Fun Easy Learn لترقية قدرة التلاميذ على المفردات بـ MIN 10 Banda Aceh جيد. وتحصيل على استجابة التلاميذ بعد ما حصلت الباحثة من البيانات السابقة بالمعدلة ٧٩،٩٩% بالدليل على أنها وقع بين حد ٧٦-٨٥% بتقدير جيد.

ب-الاقتراحات

اعتماد على الظواهر السابقة تقدم الباحثة الإقتراحات الآتية:

١- ينبغي للمدرس أن يعلم دور الوسيلة المناسبة في استعما لها عند عملية التعليم والتعلم ليجعلها ناجحا ولتحقيق الأهداف التعليمية والسلوكية.

٢- ينبغي للمدرس أن يختار الوسيلة المناسبة كتطبيق لعبة Fun Easy Learn لترقية التلاميذ على المفردات في مادة اللغة العربية خاصة.

٣- ينبغي لقارئين الذين يقرؤون هذه الرسالة أن يتفضلوا بالنقد، إذا وجدوا فيها خطأ أو نقصا فيصلحوا هذا العيوب حتى تكون هذه الرسالة كاملة ومفيدة للباحثة والقارئين جميعا.

المراجع

أ- المراجع العربية

منور عبد الفتاح، ١٩٩٩، **قاموس البشري**، سورابايا: فروكسيف،

محمود كامل الناقة، ١٩٨٥، **تعليم اللغة العربية للنطقين بلغات أخرى**، السعودية: جامعة ام القرى.

ويدا ويدينتي، ٢٠٢٢، **استخدام وسيلة تعلم اللغة العربية الفنية Fun Easy Learn Arabic في تعليم العربية لترقية مهارة**، باندونج: شعبة تعليم اللغة العربية بكلية التربية والتعليم جامعة سونان غونونج جاتي الإسلامية الحكومية باندونج.

ألدي فخر الفرايغ، ٢٠٢٢، **فعالية تطبيق التعلم السهل والمرح Fun Easy Learn لتحسين القدرة على الكلام في المدرسة المتوسطة الحكومية ١ فنديغلانج**، فنديغلانج: بقسم تعليم اللغة العربة في كلية التربية والتدريس جامعة سلطان مولانا حسن الدين الإسلامية الحكومية.

نور حفسة، ٢٠١٩، **تطبيق طريقة Drill and Practice بالصور لترقية قدرة التلاميذ على المفردات في المدرسة الابتدئية الحكومية ١٣ Aceh Besar (دراسة تجربية)**، بند أتشة: جامعة الرانري الإسلامية الحكومية.

اينتان أولا، ٢٠٢٢، **عملية تطبيق "Fun Easy Learn" كإبداع وسيلة تعلم اللغة**

العربية (البحث العلمي)، فونوووجو: الجامعة الإسلامية الحكومية بفونوووجو.

محمود إسماعيل صالح، ١٩٩٠، **الراجع إلى تعلم العربية لغير الناطقين بها**، الرياض: جامعة المملك سعود.

رشدى أحمد طعيمة، ٢١٠، **مناهج تعليم اللغة العربية للناطقين بلغات أخرى**، القاهرة: دار الفكر العربي.

رشيد أحمد طعيمة، **المرجع في تعليم اللغة العربية للناطقين بلغات أخرى**، مكة المكرمة: جامعة أم القرى معهد اللغة العربية وحدة البحوث والمناهج سلسة دراسات في تعليم اللغة العربية.

صالح بن حمد العساف، ٢٠٠٠ **المدخل إلى البحث في العلوم السلوكية**، الرياض: المكتبة العبيكان.

عريفج والآخرون، ١٩٩٩، في **مناهج البحث العلمي وأساليبة**، عمان: دار مجدلاوي للنشر.

ب-المراجع الإندونسية

Wa Muna, 2011, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab Teori dan Aplikasi*, Yogyakarta: Teras.

Mustofa, S, 2011, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif*, Malang: UIN Press.

Dr Munir, M, Ag, 2016, *Perencanaan Sistem Pengajaran Bahasa Arab*, Jakarta: Kencana.

Irfan Faizul Haq, 2021, *Efektivitas Penggunaan Aplikasi Fun Easy Learn Bahasa Arab berbasis mobile learning untuk penguasaan kosa kata di UKM EASA IAIN Purwokerto* , Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Purwokerto.

Ahmad Faizul Walida Ismani, Hanik Mahliatussikah, 2020, *Penggunaan Aplikasi Bahasa Arab Fun Easy Learn yang interaktif dan tepat*, Banda Aceh: Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.

M Abdul, 2010, *Mengukur Kemampuan Berbahasa Arab*, Malang: UIN Maliki Press.

Abdul Hamid dkk, 2008, *Pembelajaran Bahasa Arab, Pendekatan, Strategi, Materi, dan Media*, Malang: UIN Malang.

Aziz Fachrurozi, 2011, *Teknik Pembelajaran Bahasa Arab*, Bandung: Pustaka Cendikia Utama.

Radliyah Zaenuddin, dkk, 2005, *Metodologi dan Strategi Alternatif Pembelajaran Bahasa Arab*, Yogyakarta: STAIN Cirebon Press.

Henry, Guntur Tarigan, *Pengajaran Kosa Kata*, Bandung: Angkasa.

Sugiono, *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta.

Rukminingsih, dkk, *Metode Penelitian Pendidikan*, Yogyakarta: Erhaka Utama.

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

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

ج- المراجع الإنترنيت

https://apsachieveonline.org/in/aplikasi-funeasylearn-untuk-meningkatkan-keterampilan-komunikasi/, diakses pada hari Sabtu, 28 Oktober 2023 Pukul 20.00 WIB.

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PRODI PENDIDIKAN BAHASA ARAB (PBA)
Jl.Syeikh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telp. 0651-7551423 Fax. 0651-7553020 www.tarbiyah.ar-raniry.ac.id

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
NOMOR:B-11261 /Un.08/FTK/KP.07.6/10/2023
TENTANG:
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

Menimbang :
a. bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi dan ujian munaqasyah mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu menunjuk pembimbing skripsi tersebut yang dituangkan dalam Surat Keputusan Dekan;
b. bahwa saudara yang tersebut namanya dalam surat keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk diangkat sebagai pembimbing skripsi.

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 Sistem Pendidikan Tinggi;
4. Peraturan Pemerintah No. 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 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
8. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 21 Tahun 2015, 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 Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang Menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
11. Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, tentang Pendelegasian Wewenang Kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;

Memperhatikan : Keputusan Sidang/Seminar Proposal Skripsi Prodi PBA Rabu, 04 Oktober, 2023

M E M U T U S K A N

Menetapkan :

PERTAMA : Menunjuk Saudara:
1. Dra. Aisya Idris, M.Ag — sebagai pembimbing pertama
2. Fadhilah, MA — sebagai pembimbing kedua

Untuk membimbing skripsi :

Nama	:	Asri Nazar Siregar
NIM	:	200202033
Program Studi	:	Pendidikan Bahasa Arab
Judul Skripsi	:	استخدام لعبة Fun Easy Learn لترقية قدرة الطلبة على المفردات "دراسة تجريبية بـــــــMIN 10 Banda Aceh"

KEDUA : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir semester Ganjil Tahun Akademik 2023-2024

KETIGA : 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 : 12 Oktober 2023
An. Rektor
Dekan

Dr. Saiful Muluk

Tembusanf
1. *Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh;*
2. *Ketua Prodi Pendidikan Bahasa Arab;*
3. *Pembimbing yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakan;*
4. *Yang bersangkutan.*

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-12061/Un.08/FTK.1/TL.00/11/2023
Lamp : -
Hal : ***Penelitian Ilmiah Mahasiswa***

Kepada Yth,

1. Kepala Kantor Kementerian Agama Kota Banda Aceh
2. Kepala Madrasah Ibtidaiyah Negeri 10 Banda Aceh

Assalamu'alaikum Wr.Wb.
Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : **ASRI NAZAR SIREGAR / 200202033**
Semester/Jurusan : VII / Pendidikan Bahasa Arab
Alamat sekarang : Gampong Rukoh, Kec. Syiah Kuala, 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 ***Istikhdamu Lu'batu Fun Easy Learn Litarqiyyati Qudrati at-Talamidzi 'Alal Mufradati (Dirasatu Tajribiyyatu bi MIN 10 Banda Aceh)***

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

Banda Aceh, 16 November 2023
an. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik dan
Kelembagaan,

Berlaku sampai : 29 Desember 2023

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

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KOTA BANDA ACEH
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 10
Jalan MeusaraGampong PungeBlang Cut Kecamatan Jaya Baru Kota Banda Aceh
email:02504.601077kd@gmail.com/min10bandaaceh@gmail.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : B. 364/Mi.01.07.10/PP.00.04/12/2023

Berdasarka surat dari Kemanterian Agama Universitas Islam Negeri Ar-raniry Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar- Raniry nomor :B-12061/Un.08/FTK.1/TL.00/11/2023, maka yang bertanda tangan di Bawah Ini :

Nama	: Ramli, S.Ag
NIP	: 197010101999031004
Jabatan	: Kepala Madrasah

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama	: ASRI NAZAR SIREGAR
NIM	: 200202033
Pekerjaan	: Mahasiswi UIN Ar-Raniry Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Semester	: VII / Pendidikan Bahasa Arab
Alamat	: Gampong Rukoh, Kec. Syiah Kuala, Kota Banda Aceh

Adalah Benar yang bersangkutan telah selesai melakukan Penelitian di MIN 10 Kota Banda Aceh Pada Tanggal 20 s/d 22 November 2023, dengan Judul ***Istikhdamu Lu'batu Fun Easy Learn Litarqiyyati Qudrati at- Talamidzi 'Alal Mufradati (Dirasatu Tajribiyyatu bi MIN 10 Banda Aceh)***.

Demikian surat keterangan ini diberikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Banda Aceh, 4 Desember 2023
Kepala,

Ramli, S.Ag
NIP. 197010101999031004

Surat Keterangan Validasi

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Dr. Salami Mahmud, MA

Instansi : UIN Ar-Raniry

Jabatan : Lektor Kepala

Telah membaca instrument penelitian yang akan digunakan dalam penelitian skripsi yang berjudul:

استخدام لعبة Fun Easy Learn لترقية قدرة التلاميذ على المفردات

(دراسة تجريبية بـــ MIN 10 Banda Aceh)

Oleh peneliti:

Nama : Asri Nazar Siregar

NIM : 200202033

Prodi : Pendidikan Bahasa Arab

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

Sudah bisa digunakan.....

.....

.....

.....

.....

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

Banda Aceh, 16 November 2023

Validator

Dr. Salami Mahmud, MA

NIP. 196512051993 2003

PRE -TEST

A. Sambungkanlah mufradat dengan gambar yang tepat!

■ جَمَلٌ

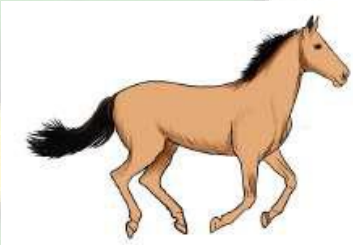
■ قَطٌّ

■ حَصَانٌ

■ نَمِرٌ

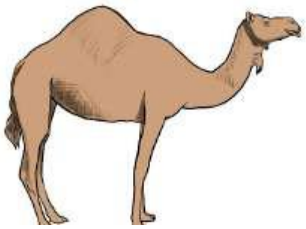
■

■



■

■



B. Berilah tanda silang (x) pada salah satu huruf yang dianggap paling benar!

١- نَحْنُ فِيْ حَدِيقَةِ الحَيَوَانَات الآن. حَدِيقَةِ الحَيَوَانَات مَعْنَاهُ؟

أ.

ب.

ج.

د.

٢- قِرْدٌ مَعْنَاهُ؟

أ.

ب.

ج.

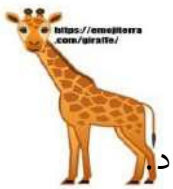
د.

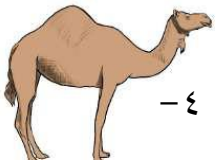
٣- قَفَصٌ مَعْنَاهُ؟

أ.

ب.

ج.

د. 

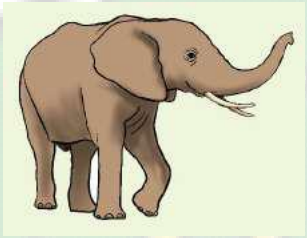
٤-  مَعْنَاهُ؟

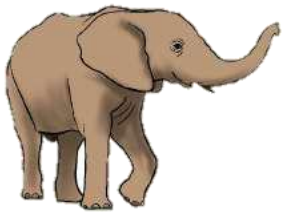
أ. فِيْلٌ ب. قِرْدٌ ج. جَمَلٌ د. حِصَانٌ

٥ – مَعْنَاهُ؟

أ. قَطٌّ ب. الدَّجَاجَةُ ج. قَفَصٌ د. بَقَرَةٌ

C. Dengarkanlah kemudian berikan tanda ceklis pada gambar yang sesuai!

نمرة	(أ)	(ب)
١	☐	☐ 
٢	☐	☐
٣	☐	☐
٤	☐	☐

☐ 	☐	٥

POST TEST

D. Sambungkanlah mufradat dengan gambar yang tepat!

■ جمل

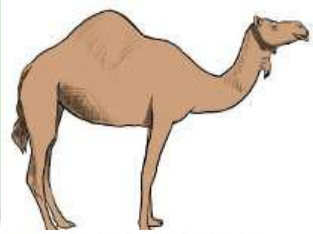
■ خروف

■ حديقة الحيوانات

■ زرافة

■

■



■

E. Berilah tanda silang (x) pada salah satu huruf yang dianggap paling benar!

٦- ذَلِكَ قِرْدٌ عَلَى الشَجَرَةِ. قِرْدٌ مَعْنَاهُ؟

أ.

ب.

ج.

د.

٧- الدَّجَاجَةٌ مَعْنَاهُ؟

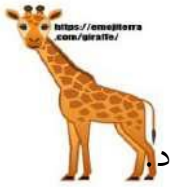
ب.

ج.

ب.

د.

٨- بَقَرَةٌ مَعْنَاهُ؟

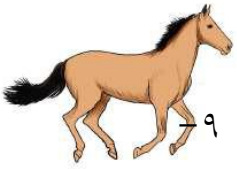


د.

ج.

ب.

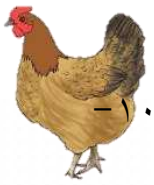
ب.

٩- 

مَعْنَاهُ؟

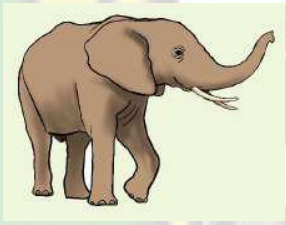
ب. فِيْلٌ

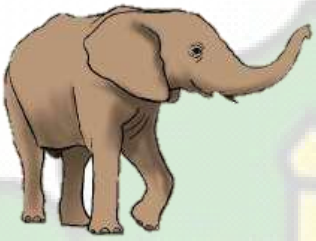
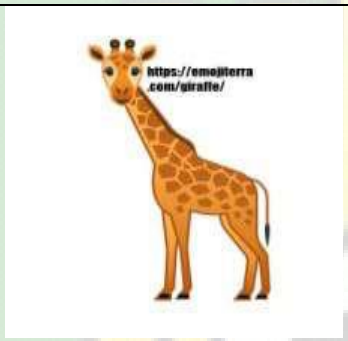
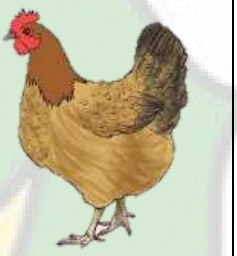
ب. قِرْدٌ ج. جَمَلٌ د. حِصَانٌ

١٠-  مَعْنَاهُ؟

ب. قَطٌّ ب. الدَّجَاجَةٌ ج. قَفَصٌ د. بَقَرَةٌ

F. Dengarkanlah kemudian berikan tanda ceklis pada gambar yang sesuai!

نمرة	(أ)	(ب)
١	☐	☐ 
٢	☐	☐

☐	☐	٣
☐ 	☐	٤
☐ 	☐ 	٥

ANGKET RESPON SISWA TERHADAP PENGARUH APLIKASI PERMAINAN FUN EASY LEARN UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MUFRADAT BAHASA ARAB SISWA DI MIN 10 BANDA ACEH

Nama :

Kelas :

Petunjuk pengisian :

a. Berilah tanda ceklis (√) pada lembar jawaban yang sesuai dengan pendapatmu sendiri tanpa adanya pengaruh dari siapapun. Adapun keterangan jawaban adalah sebagai berikut:
   SS: Sangat Setuju, S: Setuju, TS: Tidak Setuju, STS: Sangat Tidak Setuju.
b. Jawaban pada setiap pertanyaan tidak boleh lebih dari atau ganda.
c. Apapun jawaban kamu tidak mempengaruhi pada nilai pelajaran, maka dari itu mohon dijawab dengan sebenar-benarnya.

Item Positif

SS : 4

S : 3

TS : 2

STS : 1

Item Negatif

SS : 1

S : 2

TS : 3

STS : 4

No.	Pernyataan	Respon Siswa			
		SS	S	TS	STS
1.	Ada perasaan senang dalam diri saya ketika belajar bahasa Arab dengan menggunakan aplikasi Fun Easy Learn				
2.	Saya selalu siap dalam mengikuti pembelajaran bahasa Arab dengan menggunakan aplikasi Fun Easy Learn				
3.	Saya menjadi semangat dalam menghafal mufradat bahasa Arab setelah menggunakan Fun Easy Learn				

4.	Belajar dengan dengan menggunakan aplikasi Fun Easy Learn membuat saya selalu antusias dan tidak mengantuk				
5.	Saya dapat mengartikan mufradat dengan baik dan benar setelah menggunakan menggunakan aplikasi Fun Easy Learn				
6.	Saya menyukai cara guru mengajar bahasa Arab dengan menggunakan dengan menggunakan aplikasi Fun Easy Learn				
7.	Saya merasa aplikasi Fun Easy Learn kurang efektif digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab				
8.	Aplikasi Fun Easy Learn sangat cocok digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab				
9.	Penggunaan aplikasi Fun Easy Learn membuat saya malas dalam mengikuti pembelajaran				
10.	Belajar menggunakan aplikasi Fun Easy Learn menarik perhatian saya untuk mendengar penjelasan dari guru				

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Satuan Pendidikan : MIN 10 Banda Aceh
Mata Pelajaran : اللغة العربية
Materi : حديقة الحيوانات
Kelas/ semester : V-b/ ganjil
Alokasi waktu : 2 x 35 menit (1 pertemuan)

A. Kompetensi Inti

No. KI	Kompetensi Inti
KI-1	Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya
KI-2	Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya
KI-3	Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain
KI-4	Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
1.5 Menyadari bahwa bahasa Arab merupakan anugerah Allah sebagai alat komunikasi	1.5.1 Menyatakan kebesaran Allah SWT yang telah menganugerahkan bahasa Arab sebagai alat komunikasi 1.5.2 Menempatkan bahwa anugerah kebahasaan itu hanyalah dari Allah, bukan dari yang lain 1.5.3 Menunjukkan kemampuan berbahasa Arab dengan baik dan

	benar
2.5 Menjalankan sikap percaya diri dalam berkomunikasi dengan lingkungan sosial sekitar rumah dan sekolah	2.5.1 Mengajak teman untuk selalu percaya diri dalam berkomunikasi dengan baik di sekolah 2.5.2 Menunjukkan sikap percaya diri dalam berkomunikasi dengan lingkungan sekitar
3.5 Memahami fungsi sosial dan unsur kebahasaan (bunyi, kata, dan makna) dari teks sangat sederhana terkait tema: حديقة الحيوانات dengan melibatkan tindak tutur memberi dan meminta informasi terkait tema kebun binatang	3.5.1 Menyebutkan kosa kata sesuai dengan gambar terkait tema: حديقة الحيوانات 3.5.2 Mengartikan kosa kata baru terkait dengan tema: حديقة الحيوانات 3.5.3 Membedakan bunyi dan makna dari kosa kata yang telah dipelajari terkait tema: حديقة الحيوانات
4.5 Mendemonstrasikan tindak tutur memberi dan meminta informasi terkait tema kebun binatang secara lisan	4.5.1 Melafalkan kosa kata dalam bahasa Arab kata yang telah dipelajari terkait tema kebun binatang 4.5.2 Menghafalkan kosa kata yang telah dipelajari terkait tema kebun binatang

C. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui kegiatan pembiasaan, diharapkan peserta didik mampu meyakini bahwa bahwa bahasa Arab adalah anugerah dari Allah SWT sebagai alat komunikasi
2. Melalui kegiatan pembiasaan, diharapkan peserta didik mampu berkomunikasi dengan percaya diri terhadap lingkungan sosial sekitar rumah dan sekolah dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya
3. Melalui metode tanya jawab, diharapkan peserta didik mampu menyebutkan kosa kata sesuai dengan gambar terkait tema حديقة الحيوانات dengan baik dan benar
4. Melalui bimbingan guru dengan aplikasi Fun Easy Learn, diharapkan peserta didik mampu mengartikan kosa kata terkait tema حديقة الحيوانات dengan baik dan benar
5. Melalui bimbingan guru dengan aplikasi Fun Easy Learn, diharapkan peserta didik mampu membedakan (bunyi dan makna) dari kosa kata terkait tema حديقة الحيوانات dengan baik dan benar
6. Melalui bimbingan guru dengan aplikasi Fun Easy Learn, diharapkan peserta didik mampu melafalkan kosa kata terkait tema حديقة الحيوانات dengan baik dan benar
7. Melalui kegiatan latihan, diharapkan peserta didik mampu menghafalkan kosa kata terkait tema حديقة الحيوانات dengan baik dan benar.

D. Pendekatan, Model, dan Metode Pembelajaran

Dalam pembelajaran ini pengajar menggunakan pendekatan/model/metode:

1. Pendekatan : Saintifik
2. Model : Discovery Learning
3. Metode : Tanya jawab dan diskusi

E. Materi Pembelajaran

1. Kosa kata terkait tema حديقة الحيوانات (terlampir)
2. Kosa kata yang terdapat dalam teks sederhana terkait tema حديقة الحيوانات (terlampir)

F. Media, Alat/bahan dan Sumber Pembelajaran

1. Alat/bahan
   - Laptop
   - Infocus
   - Papan Tulis
   - Spidol
2. Media
   - LKPD
   - Aplikasi Fun Easy Learn
3. Sumber
   - Buku Pelajaran Bahasa Arab KMA183 MI kelas V, hal. 23

G. Langkah-langkah kegiatan pembelajaran

Sintak Discovery Learning	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<u>Kegiatan Awal</u> 1. Guru mengucapkan salam dan menanyakan kabar kepada peserta didik 2. Guru mengecek kehadiran peserta didik 3. Guru membimbing peserta didik untuk berdo'a bersama sebelum memulai pembelajaran 4. Guru mengarahkan peserta didik untuk duduk yang rapi 5. Guru melakukan apersepsi untuk menggali pengetahuan dan pengalaman peserta didik menyangkut materi yang akan dibelajarkan dengan cara tanya jawab. Contoh pertanyaan: كيف نقل بالعربية؟ - Harimau - Singa - Ayam - Burung (dengan menunjukkan kartu) 6. Guru menyampaikan tujuan	15 menit

	pembelajaran untuk memotivasi peserta didik belajar	
Pemberian rangsangan (Stimulation)	**<u>Kegiatan Inti</u>** **<u>Mengamati:</u>** 1. Guru menyiapkan media pembelajaran berupa aplikasi Fun Easy Learn dengan menampilkannya melalui infocus 2. Guru menampilkan beberapa gambar binatang pada layar aplikasi Fun Easy Learn 3. Peserta didik mengamati gambar yang ditampilkan pada layar aplikasi Fun Easy Learn 4. Guru memperdengarkan audio yang ada di aplikasi Fun Easy Learn pada setiap gambar terkait tema kebun binatang 5. Peserta didik mengamati pelafalan bunyi, kata, dan makna dari mufradat terkait tema kebun binatang tersebut 6. Guru membagikan teks sederhana kepada peserta didik terkait tema kebun binatang 7. Peserta didik memperhatikan teks yang diberikan oleh guru terkait tema kebun binatang 8. Peserta didik mengamati kata perkata yang bergaris bawah pada teks yang diberikan oleh guru terkait tema kebun binatang 9. Guru meminta peserta didik untuk menyebutkan mufradat tentang kebun binatang yang terdapat pada teks tersebut	45 menit
Pernyataan Masalah (Problem Steatment)	**<u>Menanya:</u>** 10. Peserta didik menerima permasalahan yang diberikan guru dan mengajukan pertanyaan bila ada hal yang tidak dipahami	

Pengumpulan Data (Data Collection)	**Mengeksplor:** 11. Guru membagi peserta didik menjadi empat kelompok 12. Peserta didik berdiskusi bersama teman kelompoknya untuk mencari tahu makna dari mufradat terkait tema kebun binatang 13. Guru membagikan LKPD kepada masing-masing kelompok dan mengarahkan peserta didik cara mengerjakan LKPD 14. Peserta didik memperbincangkan jawaban yang benar bersama dengan kelompoknya 15. Guru mengawasi kegiatan diskusi kelompok yang dilakukan peserta didik agar tetap kondusif 16. Peserta didik bersama teman kelompoknya menyelesaikan LKPD dengan arahan dan bimbingan dari guru	
Pengolahan Data (Data Processing)	**Menalar:** 17. Peserta didik mencatat jawaban- jawaban yang telah dikumpulkan bersama dengan teman kelompoknya dengan menuliskannya pada kolom yang sudah disediakan di dalam LKPD	
Pembuktian (Verification)	**Mengkomunikasikan:** 18. Perwakilan dari setiap kelompok diminta untuk maju dan memaparkan (memperesentasikan) hasil kerja kelompoknya masing-masing 19. Guru mengoreksi dan memberikan penguatan terhadap informasi yang telah disampaikan oleh peserta didik	

Menarik Kesimpulan (Generalization)	**<u>Menyimpulkan:</u>** 20. Peserta didik dengan bimbingan guru membuat kesimpulan terkait materi kebun binatang berdasarkan hasil rangkuman pada saat diskusi kelompok di kelas	
Catatan: selama proses pembelajaran berlangsung peserta didik dinilai tingkat keaktifan dan partisipasi mereka dalam belajar dengan menggunakan instrument penelitian terlampir.		
	<u>Penutup</u> 1. Peserta didik dengan bimbingan guru menyimpulkan kesimpulan dari hasil pembelajaran yang telah dicapai terkait tema kebun binatang secara lisan 2. Peserta didik mengerjakan soal-soal 3. Peserta didik menuliskan kesan dan pesan setelah selesai melaksanakan pembelajaran bahasa Arab terkait tema kebun binatang 4. Guru menyampaikan pesan-pesan moral kepada peserta didik	10 menit

H. Penilaian

1. Hasil Belajar
   a. Afektif: Jenis penilaian yaitu penilaian sikap spiritual, teknik penilaian yaitu pengamatan dan bentuk istrumen yaitu lembar pengamatan sikap.

Lembar Observasi

Nama Siswa:

No.	Aspek yang diamati	Skor dan Kriteria
1	Kehadiran dan peralatan pembelajaran yang lengkap	Skor 4, selalu hadir pada jam pembelajaran bahasa Arab, keluar tepat waktu dan peralatan pembelajarannya lengkap. Skor 3, sebagian besar hadirnya di atas, 75 % keluar tepat waktu dan peralatan pembelajarannya kurang lengkap. Skor 2, sebagian besar hadirnya sekitar 60 % dan peralatan pembelajarannya tidak lengkap. Skor 1, hadirnya hanya sekitar di bawah 50 % dan tidak membawa peralatan pembelajaran
2	Aktif pada saat pembelajaran	Skor 4, mengikuti semua arahan kegiatan yang dibimbing guru tanpa disuruh Skor 3, mengikuti semua arahan kegiatan yang dibimbing guru kalau disuruh Skor 2, tidak mau mengikuti arahan kegiatan yang dibimbing guru, kecuali dipaksa

		Skor 1, tidak mau mengikuti sama sekali
3	Mengerjakan tugas-tugas	Skor 4, selalu mengerjakan semua tugas dan mengumpulkannya lebih awal dibandingkan waktu yang telah ditentukan Skor 3, selalu membuat tugas dan mengumpulkan tugas lewat pada waktu yang telah ditentukan Skor 2, jarang membuat tugas dan mengumpulkan tugas telat pada waktu yang telah ditentukan Skor 1, tidak mau membuat tugas, kecuali dipaksa
4	Menunjukkan rasa syukur	Skor 4, selalu bersyukur terhadap tugas-tugas yang diberikan guru, bersykur bisa bersekolah dan tidak pernah mengeluh Skor 3, kadang-kadang tidak merasa bersyukur dan kadang-kadang mengeluh terhadap tugas-tugas yang diberikan guru Skor 2, selalu mengeluh terhadap apapun kegiatan yang diberikan guru Skor 1, tidak pernah bersyukur sama sekali
5	Mengucapkan hamdalah	Skor 4, selalu mengucapkan hamdalah apabila mendapatkan hasil dan nilai yang bagus pada saat proses pembelajaran Skor 3, jarang mengucapkan

		hamdalah setelah mendapatkan nilai yang bagus pada saat proses pembelajaran Skor 2, tidak pernah mengucapkan hamdalah sama sekali walapun meraih nilai yang bagus Skor 1, merasa sombong setelah mendapatkan nilai yang bagus
6	Bersedia menggunakan bahasa Arab sederhana	Skor 4, mencoba berbicara dengan teman sekelas menggunakan bahasa Arab pada saat jam pelajaran bahasa Arab tanpa disuruh Skor 3, berbicara menggunakan bahasa Arab dengan teman sekelas hanya karena disuruh Skor 2, tidak mau mencoba berbicara bahasa Arab dengan teman sekelas, kecuali dipaksa Skor 1, tidak mau mencoba sama sekali

Pengolahan skor
Skor maksimum : 24

Nilai yang diperoleh peserta didik = $\frac{Skor\ Perolehan}{Skor\ Maksimum}\ x\ 100$

b. Pengetahuan: jenis penilaian yaitu penilaian pengetahuan, teknik penilaian yaitu
tes tertulis dan bentuk istrumen yaitu soal uji tulis (terlampir)

c. Ketrampilan: jenis penilaian yaitu penilaian ketrampilan, teknik penilaian yaitu
pengamatan dan bentuk instrument yaitu lembar pengamatan ketrampilan.

Lembar Observasi

Nama Siswa:

No	Aspek yang diamati	Skor dan Kriteria
1	Ketepatan makhraj	Skor 4, makhraj pelafalan ungkapan mufradat sudah sesuai dan tepat Skor 3, apabila peserta didik cukup tepat dalam melafalkan makhraj mufradat Skor 2, apabila peserta didik kurang tepat dalam melafalkan makhraj mufradat Skor 1, apabila peserta didik tidak tepat dalam melafalkan makhraj mufradat
2	Kelancaran	Skor 4, jika peserta didik melafalkan mufradat dengan sangat lancar Skor 3, jika peserta didik melafalkan mufradat cukup lancar Skor 2, jika peserta didik melafalkan mufradat kurang lancar Skor 1, jika peserta didik melafalkan mufradat dengan tidak lancar

3	Kefasihan	Skor 4, jika peserta didik melafalkan mufradat dengan sangat fashih Skor 3, jika peserta didik melafalkan mufradat cukup fashih Skor 2, jika peserta didik melafalkan mufradat kurang fashih Skor 1, jika peserta didik melafalkan mufradat dengan tidak fashih

Pengolahan skor
Skor maksimum : 12

Nilai yang diperoleh peserta didik = $\frac{Skor\ Perolehan}{Skor\ Maksimum}\ x\ 100$

2. Proses Belajar: dilakukan pada saat proses belajar

Lembar Observasi

Nama Siswa:

No	Aspek yang diamati	Skor dan Kriteria
1	Jujur	Skor 4, tidak pernah mencontek teman pada saat mengerjakan tugas dan ulangan Skor 3, kadang-kadang mencontek dan melihat jawaban teman saat mengerjakan tugas dan ulangan Skor 2, sering mencontek saat mengerjakan tugas dan ulangan Skor 1, selalu menyiapkan contekan pada saat ulangan

2	Disiplin	Skor 4, apabila masuk kelas tepat waktu, memakai seragam sekolah sesuai dengan hari yang ditentukan dan selalu mengumpulkan tugas tepat waktu Skor 3, apabila masuk kelas tepat waktu, memakai seragam sekolah tetapi jarang mengumpulkan tugas Skor 2, apabila selalu telat masuk kelas, dan jarang mengumpulkan tugas Skor 1, jarang masuk kelas, seragam berantakan dan tidak mengumpulkan tugas
3	Tanggung Jawab	Skor 4, selalu aktif dalam membantu dan bekerja sama dalam mengerjakan tugas kelompok Skor 3, membantu pekerjaan dalam tugas kelompok kalau disuruh Skor 2, tidak mau membantu mengerjakan tugas kelompok kecuali dipaksa Skor 1, tidak mau membantu teman mengerjakan tugas kelompok sama sekai
4	Santun	Skor 4, tidak ribut, tidak bercerita, mendengarkan guru menjelaskan materi pelajaran dan selalu menghormati guru Skor 3, mendengarkan guru menjelaskan materi pelajaran, namun kadang-kadang bercerita dengan teman

		Skor 2, ribut dan selalu bercerita dengan teman pada saat guru menjelaskan materi pelajaran Skor 1, tidak pernah mendengarkan guru menjelaskan materi pelajaran
5	Percaya Diri	Skor 4, menjawab pertanyaan tanpa disuruh dengan berani dan dengan suara yang lantang tanpa terbata-bata Skor 3, menjawab pertanyaan kalau disuruh saja dan merasa takut salah Skor 2, tidak berani menjawab pertanyaan, kecuali dipaksa Skor 1, tidak berani untuk menjawab pertanyaan sama sekali

Pengolahan skor
Skor maksimum : 20

Nilai yang diperoleh peserta didik = $\frac{Skor\ Perolehan}{Skor\ Maksimum}\ x\ 100$

Banda Aceh, 30 Oktober 2023

Mengetahui,
Kepala Madrasah

Ramli, S. Ag.
NIP. 197010101999031004

Guru Pamong Bahasa Arab

Wanti Nurkhalida, S. Pd. I
NIP. –

Peneliti,

Asri Nazar Siregar
NIM. 200202033

١- الإختبار القبلي في الفصل الءتجريبي

٢-عملية التعليم باستخدام لعبة Fun Easy Learn

٣-الإختبار البعدي في الفصل التجريبي

٤- الإستبانة في الفصل التجريبي

-الإختبار القبلي في الفصل الضابط

٦- عملية التعليم بدون استخدام لعبة Fun Easy Learn

٧- الإختبار البعدي في الفصل الضابط

٨-الإستبانة في الفصل الضابط