استخدام لعبة *Educandy* في تحسين حفظ مفردات العربية لطلبة الصف السابع بالمدرسة الثانوية السلام سالو إندوك لووو

الرسالة الجامعية

مقدمة لإكمال بعض الشروط المطلوبة للحصول على درجة علمية، سرجانا التربية،
(S.Pd)، شعبة تدريس اللغة العربية، كلية التربية والعلوم التعليمية،
الجامعة الإسلامية الحكومية فالوفو

إعداد الطالبة

سلفياني روسلي

رقم القيد: ٢٠٠٢٠٣٠٠٠٧

شعبة تدريس اللغة العربية

كلية التربية والعلوم التعليمية

الجامعة الإسلامية الحكومية فالوفو

٢٠٢٥

استخدام لعبة *Educandy* في تحسين حفظ مفردات العربية لطلبة الصف السابع بالمدرسة الثانوية السلام سالو إندوك لووو

الرسالة الجامعية

مقدمة لإكمال بعض الشروط المطلوبة للحصول على درجة علمية، سرجانا التربية،
(S.Pd)، شعبة تدريس اللغة العربية، كلية التربية والعلوم التعليمية،
الجامعة الإسلامية الحكومية فالوفو

IAIN PALOPO

إعداد الطالبة

سلفياني روسلي

رقم القيد: ٢٠٠٢٠٣٠٠٠٧

إشراف :

١. الدكتورة الحاج كارتيني، الماجستيرة

٢. الدكتور أندي عارف فامسانجى، الماجستير

شعبة تدريس اللغة العربية

كلية التربية والعلوم التعليمية

الجامعة الإسلامية الحكومية فالوفو

٢٠٢٥

أقرار بأصالة البحث

أنا الموقعة أدناه :

الإسم : سلفياني روسلي

رقم القيد : ٢٠٠٢٠٣٠٠٠٧

الشعبة : تدريس اللغة العربية

الكلية : كلية التربية والعلوم التعليمية

عنوان الرسالة : استخدام لعبة *Educandy* في تحسين حفظ مفردات العربية لطلبة الصف السابع بالمدرسة الثانوية السلام سالو إندوك لووو

أقر بأن ما اشتملت عليه هذه الرسالة إنما هو نتائج جهدي الخاص، فإذا ثبت في المستقبل أنه نتيجة تقليد أو انتحال أو بمساعدة أي شخص آخر في الإتمام به، سواء كان في كله أو بعضه، فالرسالة وكذالك الشهادة التي نلت عليها بسببها، لاغية وباطلة قانونيا.

فالوفو، يناير ٢٠٢٥

الطالبة

سلفياني روسلي

رقم القيد : ٢٠٠٢٠٣٠٠٠٧

إفادة لجنة المناقشة

الرسالة الجامعية بعنوان "استخدام لعبة *Educandy* في تحسين حفظ مفردات العربية لطلبة الصف السابع بالمدرسة الثانوية السلام سالو إندوك لووو" المقدمة من الطالبة سلفيانى روسلي، رقم القيد : ٢٠٠٢٠٣٠٠٠٧، طالبة في شعبة تدريس اللغة العربية، كلية التربية والعلوم التعليمية، الجامعة الإسلامية الحكومية فالوفو. لقد تمت مناقشة الرسالة في يوم الخميس، تاريخ ٢٧ فبراير ٢٠٢٥، والموافقة ١٨ سعبان ١٤٤٦هـ, وقد قامت الطالبة بتعديل ملحوظات لجنة المناقشة، وتم قبولها لإكمال متطلبات الحصول على درجة علمية، سرجانا التربية (.S.Pd).

أعضاء لجنة المناقشة

١. الدكتور نائدين شمس الدين، الماجستير رئيس الجلسة ( )

٢. الدكتور قهار الدين, الماجستير المناقش الأول ( )

٣. الدكتورة نورمياتي, الماجستيرة المناقشه الثانيه ( )

٤. الدكتورة الحاجة كرتيني, الماجستيرة المشرفه الأولى ( )

٥. الدكتور أندي عرف فاميسانجي, الماجستير المشرف الثاني ( )

يعتمد :

باسم رئيس الجامعة
عميد ملية التربية والعلوم التعليمية

البروفيسور الدكتور سوكرمان لورجان، الماجستير
رقم التوظيف: ١٩٦٧٠٥١٦٢٠٠٠٣١٠٠٢

رئيس شعبة تدريس اللغة العربية

الدكتور نائدين شمس الدين، الماجستير
رقم التوظيف: ١٩٧٣٠٨٠١٢٠٣١٢١٠٠٨

كلمة الشكر والتقدير

بسم الله الرحمن الرحيم

الحمد لله رب العا لمين: والصلاة والسلام على سيدنا محمد وعلى اله واصحابه أجمعين (أما بعد.)

الشكر لله تعالى الذي منحت الباحثة رحمته وهدايته والقوة في اجلسم والروح، حتى تمكنت الباحثة من إكمال كتابة هذه الرسالة بعنوان '' تحسين المفردات العربية باستخدام لعبة *Educandy* لطلبة الصف السابع المدرسة الثانوية السلام سالو إندوك لووو ''.بعد عملية طويلة.

تم إعداد هذه الرسالة كشرط يجب استكماله للحصول على درجة سرجانا التربية في قسم تدريس اللغة العربية بالجامعة الإسلامية الحكومية فالوفو. كتابة هذه الرسالة تمت بفضل مساعدة وتوجيه وتشجيع العديد من اجلهات، على الرغم من أن كتابتها الا تزال بعيدة عن الكمال. ولذلك تتقدم الباحثة باشكر الجلزيل وبكامل الصدق ولإخلاص إلى:

١. رئيس الجامعة الإسلامية احلكومية فالوفو، الدكتور عباس لنجاجي، الما جستير، والنائب الأول الدكتور منير يوسف، الماجستير، والنائب الثاني الدكتور مسر الدين، الماجستير، و النائب الثالث الدكتور مستامينج، الماجستير، الذين قد أرقوا درجة جودة الجامعة وتصبح أفضل هيئة تدريس.

٢. رئيس عميد كلية التربية والعلوم التعليمية الربوفيسور الدكتور سوكير مان، الماجستير، والنائبة الأولى الحاجة نورسيني الماجستيرة، والنائبة الثانية الدكتورة عالية ليستاري، الماجستيرة، والنائب الثالث الدكتور تقوى، الماجستير.

٣. رئيس شعبة تدريس اللغة العربية الدكتور نائدين شمس الدين، الماجستير، ولمكرم سكرتير شعبة تدريس اللغة العربية مصطفى، الماجستير و الموظف زين الدين الماجستير، الذين قدموا الكثير من المساعدة والتوجيه في إكمال الرسالة.

٤. المرشد الأكاديمية ، الدكتور أندي عارف فاميسانجي, الماجستير.

٥. رئيسة المشرفة الأولى الدكتورة، الحاجة كارتيني، الماجستيرة، والمكرم المشرف الثاني الدكتور أندي عارف فاميسانجي، الماجستير، اللذان أعطيا الباحثة الإشراف والاهتمام الكبير حتى إتمام هذه الرسالة.

٦. جميع المحاضرين والمحاضرات والموظفني والموظفات بالجامعة الإسلامية الحكومية فالوفو الذين ربوا الباحثة في أثناء دراستها في الجامعة والذين ساعدوني حتى إتمام هذه الرسالة.

٧. رئيسة مكتبة الجامعة أبو بكر، الماجستير، وجميع الموظفين والموظفات بالمكتبة الذين ساعدوا الباحثة في جمع المواد والمراجع المتصلة هذه الرسالة.

٨. رئيس مديرة المدرسة الثانوية الاسلامية السلام سالو إندوك لوو جمرة, المكرمة رسنه سليمان الماجستيرة، و المكرمة معلم اللغة العربية النستاسيه، الماجستيرة، والمكرمون

الأساتذة والأستاذات والموظفون والموظفات بالمدرسة الذين أعطوا الإذن للباحثة وقدموا الكثير من المساعدة في إجراء البحث.

٩. جميع الطلبة في المدرسة الثانوية الاسلامية السلام سالو إندوك لوو, الذين تعاونوا مع الباحثة في عملية إنجاز هذا البحث.

١٠. خاصةّ لوالدي لأبي روسلي وأحمدي, وأمي رسديانا وحسني, الذاني أعطى التشجيع دائما ودعائه ان ثابتا اتساق في مكتمل الوجيبة كطالبة. وكذلك ألشقائي وحدة ألمة، يرماواتي، إيوان، إيراواتي، إيرفاندي، أسوادي، وهايكال.

١١. صديقاتي المحبوابات، سرياردیلة عارف, نور أفني سيتياواتي, نور عزيزة, ساسواني, و رسكي أبريلياني ,أعز أصدقائي الذين وقفوا بجانبي دائما، تدعوني إلى الخير ،مختلف الأفراح والأحزان بالإضافة إلى تقديم املساعدة والدعم في إكمال البرنامج الرسالة الجامعية أصدقائي في شعبة تدريس اللغة العربية بالجامعة الإسلامية احلكومية فالوفو، وبخاصة أصدقائي في الدفعة٢٠٢٠ الذين قدموا دائما الدعم المعنوي والدعاء للباحثة.

جزاهم الله خير الجزاء.

فالوفو، نوفمبر ٢٠٢٥

سلفياني روسلي

رقم القيد: ٢٠٠٢٠٣٠٠

قائمة المحتويات

كلمة الشكر والتقدير ..... **ج**

قائمة المحتويات ..... **ز**

الملخص ..... **ظ**

المبحث الأول: المقدمة

أ.خلفية البحث ١

ب.أسئلة البحث ٥

ج.أهداف البحث ٦

د.فوائد البحث ٦

المبحث الثاني: الدراسات النظرية

أ.الدراسات السابقة المتعلقة بالبحث ٧

ب.الأساس النظري ٩

المبحث الثالث : منهجية البحث

أ.نوع البحث ٣١

ب.إجرءات البحث ٣٢

ج. مصدر البيانات ٣٨

د.تجميح البيانات ٣٨

هـ.أسا ليب تحليل البيانات ٣٩

و.دورة البحث ٤٠

المبحث الرابع : نتائج البحث

أ.نظرة عامة عن موقع البحث ٤٣

ب.نتائج البحث..... ٤٨

ج.مناقشة البحث ٦١

المبحث الخامس : الخاتمة

أ.الإستنتاج ٦٥

ب.الاقتراحات ٦٦

المراجع ٦٧

قائمة الجداول

الجدول ٣,١ فئات النشاط الطلبة.....٤٢

الجدول ٤,١ عدد الفصول الدراسية والطلبة.....٤٤

الجدول ٤,٢ أسماء طلبة الصف السابع ٤٥

الجدول ٤,٣ أسماء الطلبة ودرجات اختبار البداية.....٤٩

الجدول ٤,٤ بيانات أسماء الطلبة ونتائج البحث.....٥٢

الجدول ٤,٥ جدول نتائج التحقق.....٥٥

الملخص

سلفياني روسلي ، ٢٠٢٤ "*استخدام لعبة Educandy في تحسين حفظ مفردات العربية لطلبة الصف السابع بالمدرسة الثانوية السلام سالو إندوك لووو*". الرسالة الجامعية شعبة تدريس اللغة العربية كلية التربية والعلوم التعليمية الجامعة الإسلامية الحكومية فالوفو.مشرفة: الدكتورة ، الحاجة كارتيني الماجستيرة، مشرف: الدكتور أندي عارف فاميسانجي الماجستير.

يهدف هذا البحث إلى تحسين مفردات اللغة العربية لدى الطلبة صف السابع في مدرسة "السلام سلو إندوك" المتوسطة الإسلامية من خلال استخدام الألعاب التعليمية القائمة على منصة "*Educandy*". وتتمثل المشكلة التي تواجه الطلبة في ضعف إتقان مفردات اللغة العربية، مما يؤثر على قدرتهم على فهم المواد الدراسية للغة العربية بشكل عام.تم اختيار لعبة "*Educandy*" لأنها تخلق بيئة تعليمية ممتعة وتفاعلية، وتحفز الطلبة على المشاركة بفعالية أكبر في عملية التعلم. يعتمد هذا البحث على المنهج التجريبي باستخدام تصميم اختبار قبلي لقياس تحسن إتقان المفردات قبل وبعد استخدام هذه اللعبة.شملت عينة الدراسة ٣٠ طالباً من الصف السابع، وتم تقسيمهم إلى مجموعتين: مجموعة تجريبية استخدمت لعبة "*Educandy*"، ومجموعة ضابطة اعتمدت الأساليب التقليدية. وأظهرت نتائج البحث تحسناً كبيراً في إتقان مفردات اللغة العربية لدى المجموعة التجريبية، تم قياسه من خلال مقارنة نتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدي. واستناداً إلى هذه النتائج، يمكن الاستنتاج أن استخدام لعبة "*Educandy*" يساهم بشكل فعال في تحسين مفردات اللغة العربية لدى الطلبة. ويُتوقع أن يقدم هذا البحث مساهمة إيجابية في تطوير أساليب تعليم اللغة العربية لتكون أكثر جاذبية وفعالية في المدرسة الثانوية السلام سالو إندوك لووو.

الكلمة المفتاحية: كلمات اللغة العربية، لعبة *Educandy*، التعليم التفاعلي، المدرسة الثانوية سالو إندوك.

المبحث الأول

المقدمة

أ. خلفية البحث

اللغة العربية هي لغة مهمة جدا في سياق الدراسات الدينية والإسلامية. في مدرسة تساناويا السلام قائمة احملتوايتسالو إندوك، يتعلم طلبة الصف السابع اللغة العربية كواحدة من المواد المهمة. ومع ذلك، غالبا ما يواجه الطلبة تحديات في تحسين مفرداتهم باللغة العربية.

يلتزم المعلمون باعتبارهم أحد الحائزين الرئيسيين لتدريس اللغة أكثر بالكتب المدرسية (الموجهة نحو الكتب المدرسية) ويجدون صعوبة في خلق جو تعليمي إبداعي ومبتكر وممتع. تشمل العوامل الأخرى التي تعيق تعلم اللغة العربية اليوم: عدم تجانس الطلبة، وعدم كفاية المرافق، والطلبة الأقل نشاطا في KBM (أنشطة التدريس والتعلم)، والأحمال المادية الكبيرة، وعدد كبير من الطلبة (الفصول الكبيرة) الذين ليس لديهم جميعا معرفة أساسية باللغة العربية. بشكل عام، فإن المشكلة الأساسية التي يواجهها عالم التعليم اليوم هي ضعف عملية التعلم نتيجة عدم إتقان المعلم في استخدام مختلف الاستراتيجيات وأساليب التعلم ووسائط التعلم وأحدث مصادر التعلم.

وبالإضافة إلى ما سبق، هناك عامل آخر يشكل عائقاً آخر يتمثل في عدم استغلال مرافق التعلم والبنية التحتية مثل وسائط التعلم ووسائط الألعاب وغيرها بحيث يحتاج كل من المعلمين وطلاب اللغات في المدارس أو المؤسسات التعليمية إلى ابتكار وسائط التعلم. يُستخدم الابتكار في وسائط التعلم لتحسين جودة التعلم. ووفقًا لـ ''ياومي''، ''هناك مصطلحات مختلفة تتساوى مع وسائط التعلم مثل الوسائل التعليمية والتكنولوجيا ومصادر التعلم.

التعلُّم، كما هو معلوم، هو عملية تعليمية يحدث فيها تفاعل بين المعلم والمتعلم. لا يقتصر التعلُّم على نقل المعلومات فحسب، بل يُتوقع أن يحدث تغيير في سلوك المتعلم، وتحول من السيئ إلى الجيد، أو من النقص إلى الكمال، أو من الجودة إلى التميز.[١]

في عملية تعلم اللغة العربية ، يصبح تعلم الوسائط عنصرا مهما. إن ديلاتة مدفوعة بالمشاكل والعقبات التي شعر بها معلمو اللغة العربية، وخاصة معلمي اللغة العربية في المدارس الدينية والمدارس الرسمية. من بين المشاكل والعقبات أن المواد التعليمية العربية لا تزال تعتبر مادة تعليمية صعبة للغاية وغير مثيرة للاهتمام. وذلك لأن عملية تعلم اللغة العربية في المدارس الدينية تستخدم طرقا تميل إلى أن تكون رتيبة ولا تستخدم وسائط

[١] محمد كامل رمّا أنصار، "تعليم اللغة العربية باستخدام طريقة الإستجابة الجسدية الكلملة في مركز تطوير اللغة بجامعة أنتساري الإسلامية الحكومية بنجرماسين" (*المجلد التدريس السابع- العدد الأول*- ٢٠١٩: جامعة أنتساري الإسلامية الحكومية بنجرماسين) ص ١

تعليمية مثيرة للاهتمام أو حتى لا تستخدمها على الإطلاق.[٢] يعد دور وسائط التعلم العربية أحد مؤشرات النجاح في التعلم لذا من الضروري معرفة مفهوم وتطبيق وسائط التعلم المناسبة.[٣] من الفوائد المهمة لاستخدام وسائط التعلم أنها يمكن أن تساعد في زيادة مشاركة الطلبة في التعلم. فمن خلال استخدام وسائط التعلم التفاعلية، سيكون الطلبة أكثر انخراطًا في التعلم وستتاح لهم الفرصة للتعلم بطريقة أكثر نشاطًا. بالإضافة إلى ذلك، يمكن أن تساعد وسائط التعلم المصممة جيدًا أيضا في تسهيل المناقشة والتعاون بين الطلبة، مما يساعد على تحسين المهارات الاجتماعية والتعاونية الطلبة.[٤]

يُعتبر المتعلمون أحد العوامل الحاسمة في التفكير وتطبيق النماذج ووسائل التعلم المناسبة وفقًا لخصائصهم. وبذلك، فإن هذه المكونات ترتبط ارتباطًا وثيقًا لتحقيق جودة التعلم. تكمن ضعف المتعلمين حاليًا في عدم قدرتهم على ربط ما يتعلمونه بكيفية استخدام تلك المعرفة. لا يمكن تنفيذ عملية التعلم من هذا النوع إلا من خلال تصميم تعليمي فعال يأخذ في الاعتبار استخدام مختلف العوامل بشكل أمثل، مثل اختيار نموذج التعلم المناسب

---

[2] Andi Arif Pamessangi, *"Media dan permainan pembelajaran Bahasa Arab*", (2021), h.03

[3] Naidin Syamsudin, '*Model-Model Pengembangan Media Teknologi Pembelajaran Bahasa Arab Naidin Syamsuddin Pendahuluan Metode*', *Jurnal Pendidikan Refleksi*, 10.3 (2021), h.248.

[4] Naidin Syamsyudin, Andi Arif Pamessangi, Kartini, Mustafa, dkk. "*Diseminasi Media Pembalajaran Berbasis teknologi pada pembelajaran Pendidikan Bahasa Arab di pondok Pesantren As'adiyah penndekan Luwu Utara*, (2023), 540.

لخصائص المادة الدراسية، وإنشاء وسائل تعليمية جذابة، واستغلال إمكانيات المتعلمين ليكونوا جزءًا نشطًا في عملية التعلم[٥]

في محاولة لمساعدة الطلاب على تحسين مفرداتهم، تم اختيار ألعاب *Educandy* كأداة فعالة. *Educandy* هو تطبيق قائم على الويب يحمل شعار جعل التعلم أكثر حلاوة. يمكن استخدام *Educandy* لإنشاء ألعاب ممتعة عبر الإنترنت. الألعاب المصنوعة لا تزال في سياق التعلم ولكنها ليست مملة. مع *Educandy*، يمكننا إنشاء ألعاب تعليمية تفاعلية في دقائق، *Educandy* لديه واجهة سهلة الفهم للمستخدمين المبتدئين. هناك ثمانية نماذج لألعاب التعلم يمكن صنعها، بما في ذلك: الكلمات المتقاطعة، الاختيار المتعدد، البحث عن الكلمات، النوغات والصلبان (اختر الإجابة الصحيحة بالوصول إلى موضع عرضي مثل SOS)، تهجئة ذلك (إعطاء الإجابات عن طريق تهجئة حرف بحرف)، الجناس الناقص (تبادل الحروف في الكلمات بحيث يكون للكلمة معنى آخر) ، المطابقة (التوفيق)، الذاكرة (اختيار الإجابات وفقا للترتيب المحدد[٦] .بدعم من اتصال الإنترنت لجميع نماذج

[5] Nurmiati, *"Implementasi model Mind Mapping dalam meningkatkan kemampuan Bahasa Arab pada peserta didik di MAN Palopo*", (2020), 424.

[6] Aisyah nur hikmah*, Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Game Educandy Untuk Meningkatkan Karakter Belajar Siswa*, universitas Jakarta,2023, h.02

اللعبة أعلاه يمكن استخدامها بحيث يمكن للمدرسين جعل الألعاب التي هي مثيرة للاهتمام ومحبوب من قبل الطلبة.

بعض الأسباب التي تجعل استخدام لعبة "إديوكاندي" يمكن أن يعزز مفردات اللغة العربية الطلبة الصف السابع في مدرسة السلام الثانوية الإسلامية في سالو إندوك، هي كما يلي, أولاً التعلم الممتع, تقدم لعبة "إديوكاندي" تعلمًا ممتعًا وتفاعليًا. باستخدام عناصر اللعبة مثل التحديات، والنقاط، والترفيه البصري، يصبح االطلبة أكثر انخراطًا وتحفيزًا في عملية التعلم. يساعد ذلك في التخلص من الملل ويساهم في تعلم اللغة العربية بحماس كبير. ثانيًا التكرار والممارسة, توفر لعبة "إديوكاندي" تدريبات متكررة بصيغ متنوعة. يمكن الطلبة تكرار المفردات في سياقات ومواقف مختلفة من خلال ألعاب متنوعة. يساعد هذا الطلبة على تذكر المفردات وفهمها بشكل أفضل لأنهم يتعرضون لها باستمرار. ثالثًا التعلم المستقل, في لعبة "إديوكاندي"، يمكن الطلبة التعلم بشكل مستقل. يمكنهم الوصول إلى اللعبة عبر الكمبيوتر أو الأجهزة المحمولة في أي وقت وأي مكان. يتيح ذلك الطلبة المشاركة في عملية تعلم اللغة العربية خارج وقت الدروس في المدرسة، مما يوفر لهم فرصة لتعزيز مفرداتهم بسرعة أكبر. ابعًا استخدام التكنولوجيا, يتيح استخدام لعبة "إديوكاندي" الطلبة التفاعل مع التكنولوجيا التي تعد جزءًا أساسيًا من عالمهم الحالي. في عصرنا الرقمي، يصبح الطلبة غالبًا أكثر راحة وألفة مع استخدام التكنولوجيا. وبالتالي، فإن استخدام لعبة "إديوكاندي"

يستفيد من اهتمام الطلبة بالتكنولوجيا ويكاملها في تعلم اللغة العربية. وأخيرًا تقييم التقدم, توفر لعبة "إديوكاندي" أيضًا تقييمًا فوريًا يتعلق بتقدم الطلبة. بعد إتمام النشاطات أو التحديات في اللعبة، يمكن للطلاب مشاهدة نتائجهم ودرجاتهم بشكل مباشر.

بناء على الملاحظات الأولية في هذه المدرسة، وجدت الملاحظات أن الطلبة في هذا الفصل لا يزالون يفتقرون إلى المفردات العربية. لذلك، هناك حاجة إلى استخدام هذه الوسائط لهذه المدرسة لأن توافر أدوات التعلم لا يزال غير موجود للغاية.

لذلك قرر الباحثة إجراء بحث حول زيادة المفردات العربية باستخدام الألعاب التعليمية لطلبة الصف السابع في مدرسة تسانوية السلام سالو إندوك كاب.

ب. أسئلة البحث

بناء على الخلفية المذكورة أعلاه، يقوم الباحثة بصياغة صيغ المشكلة، وهي:

١. كيف استخدام لعبة *Educandy*؟

٢. كيف كان تحسين حفظ المفردات العربية لدى الطلبة في الصف السابع بعد تطبيق لعبة *Educandy* المدرسة الثانوية السلام سالو إندوك لووو؟

ج. اهداف البحث

١. لمعرفة كيفية استخدام لعبة *Educandy*

٢. لمعرفة كيفية تحسين مفردات اللغة العربية لدى الطلبة الصف السابع بعد تطبيق لعبة *Educandy* في المدرسة الثانوية السلام سالو إندوك لوو.

د. فوائد البحث

١. من الناحية النظرية

يمكن استخدام نتائج هذه الدراسة كمرجع في تعلم اللغة العربية. يهتم المؤلف بهذه الدراسة والمناقشة معتبرا أن وجود أدوات الألعاب التعليمية أمر ضروري للغاية بالإضافة إلى أن الألعاب التعليمية العربية لا تستخدم حاليا على نطاق واسع. أدوات الألعاب التعليمية (*Educandy*) هي وسيلة لتحفيز الأطفال على تعلم شيء ما دون أن يدركه الأطفال، سواء باستخدام التكنولوجيا الحديثة أو التقليدية أو التقليدية. خلفية وسائط لعبة *Educandy* هي محاولة لتحفيز القدرات الحركية الجسدية للأطفال (الجوانب الحركية النفسية)، والقدرات العاطفية الاجتماعية (الجوانب العاطفية) وقدرات الذكاء (الإدراك).

وسيلة لعبة إديوكاندي لها العديد من الوظائف، من بينها:

١. يصبح التدريس أسهل وأسرع للأطفال لقبوله

٢. تدريب تركيز الأطفال

٣. قادرة على التغلب على قيود الزمان والمكان

٤. إحياء العواطف

٥. إضافة استدعاء

٦. ضمان جو تعليمي موات

٢. في الممارسة العملية

هذه الوسيلة مفيدة جدًا للمعلم، حيث يمكن للمعلم استخدامها في عملية تعلم اللغة العربية والمواد الدراسية الأخرى. كما أنها مفيدة الطلبة، حيث تساعدهم على فهم الدروس بشكل أسهل.

المبحث الثاني

الدراسة النظرية

أ. الدراسات السابقة المتعلقة بالبحث

ناقشت العديد من الدراسات السابقة تطبيق أساليب تعلم وسائل الإعلام التعليمية ، بما في ذلك:

١. مزيتول إلهي في عام ٢٠٢١ بعنوان استخدام *Educandy* في تقييم تعلم اللغة الإندونيسية. تهدف هذه الدراسة إلى معرفة مدى استجابة الطلبة أو فعاليتهم في إجراء الاختبارات باستخدام الوسائط التعليمية[٧].

٢. سري واهيوني في عام ٢٠٢١ بعنوان تطبيق الألعاب التعليمية التعليمية في زيادة مفردات اللغة الإنجليزية لطلبة المدارس الابتدائية من الصف الخامس على مادة الشكل. تم إجراء هذا البحث لمعرفة كيفية تطبيق الألعاب التعليمية التعليمية ومعرفة النتائج التي تم تطبيقها لتحسين مفردات اللغة الإنجليزية لدى الطلبة في مادة الشكل[٨].

[7] Mulya Lingua Rima, *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra* , Surabaya, 2021, h.46

[8] Wahyuni, S, *jurnal Penerapan game edukasi Educandy dalam meningkatkan kosa kata bahasa Inggris .2021, h.25*

٣. سري موليايني في عام ٢٠٢٠ بعنوان تنفيذ ألعاب *Educandy* في التعلم. تهدف هذه الدراسة إلى معرفة ما إذا كانت هذه اللعبة يمكن أن تساعد الطلبة في التعلم[٩].

ب. الأساس النظري

١. المفردات العربية

أ. تعريف المفردات

كلمة المفردات في اللغة العربية تعني الكلمات والمصطلحات. في القاموس المعاصر العربي–الإندونيسي، يُذكر أن المفردات هي كلمة عربية تحمل معنى الكلمات والمصطلحات الاصطلاحية.[١٠]

في اللغة الإنجليزية، يُترجم "مفردات" إلى *"Vocabulary"*، الذي يحمل نفس معنى "كوساكَتا" في اللغة الإندونيسية، ويشير إلى جميع الكلمات التي يتم استخدامها.[١١] في معجم المنير يُذكر المفردات, ١. الكلمات , ٢. مفر[١٢].

يمكن أيضا تفسير المفردات (موفروديت) على أنها كلمات تم استخدامها في بناء الجمل، بحيث يكون لها معنى ومعنى معين. مثال: مكتب هذه الكلمة تبدو

---

[9] sari, D., & Rahman, M, *jurnal Penggunaan Game Educandy untuk Meningkatkan Motivasi dan Pemahaman Siswa dalam Pembelajaran*, *2020, h.* 100

[10] Atabik Ali dan Ashamd Zuhdi Muhdlor *, Kamus Kontemporer Arab-Inggris-Indonesia*, Surabaya: Multi Karya Grafika, 1996, h.1781

[11] Atabik Ali dan Ashamd Zuhdi Muhdlor *, Kamus Kontemporer Arab-Inggris-Indonesia*, Jakarta: Multi Karya Grafika, 2003, h.34

[12] A.W. Munawir, *Kamus Al Munawir*, Surabaya: Pustaka Progresif, t. Th, h. 1120

فقط مكتب. في أقصى الحدود لا يعني شيئا أو يمكن القول أنه يعني الكثير منهم . مكتب، مكتب، مكتب، مدرسة، وكيل والعديد من المعاني الأخرى. ولكن إذا كان ما يعنيه مكتب في الجملة المكتب علي الكتاب، فإن كلمة مكتب هنا تعني مكتب الكتابة.[١٣]

وبالتالي، فإن المفردات هي كلمة أو كلمة تطبيقية في سياق الجملة بحيث يكون لها معنى سياقي (مقلمى معنى)، في حين أن الكلمة التي لا يزال معناها غير مؤكد، ثم تسمى (أو معنى القاموس. قال عبد الحميد إن المفردات العربية هي كلمة (معجمى معنى) تتكون من مقطعين أو أكثر ولها معنى [١٤]

ب. طريقة تعلم المفردات

التعلُّم هو أحد الأنشطة التفاعلية المخططة التي تتضمن عدة مكونات لتحقيق الأهداف التعليمية المحددة مسبقًا. خلال عملية التعلُّم، يؤثر التواصل التفاعلي بشكل كبير على تحقيق تفاعل جيد بين المعلم والطالب، مما يضمن نقل محتوى التعلم واستقباله بشكل صحيح من قبل الطلاب. في هذا السياق، تلعب

---

[١٣] ندى عفيفة سلمى، " *ماهية الوسائل التعليمية في تعليم المهارة السلبية من خلال عملية تعليم اللغة العرابية* "(المجلد التدريس السابع– العدد الأول : جامعة الإسلامية الحكومية تولونج أجونج (٢٠٢١)

[14] Moh. Mansyur, *Materi Pokok Bahasa Arab* 1 Modul 1-2, Jakarta : Direktorat Jenderal Bimbaga Islam dan Universitas Terbuka, 1994, h.107

وسائل التعليم دورًا مهمًا في تعزيز هذه العملية، بحيث يتم إيصال الرسالة التعليمية واستيعابها بأفضل شكل ممكن[١٥].

إن طريقة التعلم في جوهرها هي التقنيات المستخدمة في نقل المحتوى التعليمي إلى الطلاب، والتي تتنوع أنواعها ويتم تكييفها وفقاً للاحتياجات. وكذلك الحال مع تعلم اللغة العربية، وبالأخص المفردات، التي تتطلب وجود طرق أساسية يمكن تطبيقها دون الحاجة إلى وسائل قد تكون غير متوفرة في المؤسسات التعليمية التي تُدرس اللغة العربية.

في طريقة تعلم المفردات، عادةً ما يتم ذلك من خلال حفظ المفردات، ويمكن أيضاً عبر أربع مهارات لغوية، وهي الاستماع، القراءة، التحدث، والكتابة، مما يساهم في زيادة مفردات الطلبة.[١٦]

١. الاستماع

يعود المتعلّم على الاستماع إلى مختلف الحوارات أو المحادثات، مثل البث الإخباري باللغة العربية، والفيديوهات باللغة العربية، والأشرطة، والأفلام،

---

[١٥] إمام أسراري, (مالانج: المعهد العالي لفن التدريس وعلوم التبية في شعبة اللغة العربية, ١٩٩٥) ص.٣

[16] M. Ilham Muchtar, jurnal Peningkatan Penguasaan Mufradat melalui Pengajian Kitab, Universitas Muhammadiyah Makassar, h.18

وغيرها. بالإضافة إلى أنها للتسلية، فإن ذلك قد يجذب انتباه المتعلّم ويحفّزه على تعلمها بحماس.

٢. التكلم

يستمر المتعلمون في التدريب على التحدث باللغة العربية، ولتشجيعهم على ممارسة التحدث، يقوم المعلم بإعداد بيئة جيدة تدعم تطويرهم في الصف. القراءة، التحدث، والكتابة، بحيث يمكن أن يزداد مفرداتهم.

٣. القراءة

إن قدرة المتعلمين على القراءة مرتبطة ارتباطًا وثيقًا بإتقان المفردات، وبالتالي، يساعد المعلم المتعلمين من خلال ربط اللغة بالحالة المحيطة بهم.

٤. الكتابة

مقدرة الكتابة لفهم المتعلمين تجاه هيكل اللغة العربية لا يجب تجاهلها، فهذه القدرة تتطلب أيضاً إتقان علم النحو[١٧].

[17] Asep Hermawan, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*, PT Remaja Rosdakarya, bandung,2011, h. 32

٢. لعبة التعليم

أ. التعريف اللعبة

كلمة جيم مأخوذة من اللغة الإنجليزية. في قاموس اللغة الإندونيسية، مصطلح "جيم" يعني اللعبة. اللعبة في هذا السياق تشير إلى معنى المهارة الفكرية، والتي يمكن تفسيرها أيضًا كساحة للقرارات والأفعال من قبل اللاعبين، عادةً في سياق غير جاد أو بهدف الترفيه[١٨].

تم اكتشاف نظرية الألعاب لأول مرة من قبل مجموعة من علماء الرياضيات في عام ١٩٤٤. تم تقديم هذه النظرية من قبل جون فون نيومان وأوسكار مورغنسترن، والتي تنص على: "تتكون اللعبة من مجموعة من القواعد التي تبني وضعًا تنافسيًا بين شخصين أو أكثر أو مجموعات، حيث يتم اختيار الاستراتيجيات المصممة لتعظيم الفوز الشخصي أو تقليل فوز الخصم. في اللعبة، هناك أهداف يسعى اللاعبون لتحقيقها."

اللعبة هي أيضًا نشاط معقد يتضمن قواعدًا، ولعبًا، وثقافة. اللعبة هي نظام يشارك فيه اللاعبون في صراع مصطنع. هنا، يتفاعل اللاعب مع النظام،

[١٨] فيسل هندرا، " الوسائل التعليمية المستخدمة في تعليم مهارة الكلام والقراءة اللغة العربية في الجامعات الأندونيسية " جامعة الأزهر الأندونيسيا. جاكرتا (٢٠١٩)

والصراع في اللعبة هو من تصميم أو خلق. تحتوي اللعبة على قواعد تهدف إلى تقييد سلوك اللاعبين وتحديد اتجاه اللعبة[١٩].

بالإضافة إلى التعريف السابق، فإن بعض الخبراء يرون أيضًا تعريفات أخرى للعبة:

١. وفقًا لأوغستينوس نيلوان في كتابه "برمجة الأنيميشن والألعاب الاحترافية" الذي نشرته إلكس ميديا كومبوتيندو، تعتبر اللعبة لعبة حاسوبية تم إنشاؤها باستخدام تقنيات وأساليب الأنيميشن. إذا كنت ترغب في التعمق في استخدام الأنيميشن، يجب عليك فهم كيفية إنشاء الألعاب. أو إذا كنت ترغب في إنشاء لعبة، فعليك أن تفهم تقنيات وأساليب الأنيميشن، لأن كلاهما مترابطان

٢. فقًا لِكلارك سي. أبت، اللعبة هي نشاط يتضمن قرارات اللاعبين، حيث يسعون لتحقيق هدف ضمن قيود معينة (مثلًا، محدودة بالقواعد).

٣. وفقًا لِبرنارد سوتس، اللعبة هي محاولة طوعية للتغلب على عقبات غير ضرورية.

---

[١٩] عبد الماجد ميد أحمد منصور، سيكولوجية الوسائل التعيمية ووسائل تدريس اللغة العرابية، (رياض: دار المعارف ١٩٨٣) ص. ٣٨

٤. وفقًا لجريج كوستيكين، اللعبة هي شكل من أشكال الفن حيث يقوم المشاركون، الذين يُطلق عليهم اللاعبون، باتخاذ قرارات لإدارة الموارد التي يمتلكونها من خلال الأشياء داخل اللعبة من أجل تحقيق الهدف.

من بعض التعريفات المذكورة أعلاه، يمكن استنتاج أن تعريف اللعبة هو وسيلة للتخلص من التعب من خلال القيام بنشاط يتطلب استخدام الذكاء والتفكير والاستراتيجية التي يجب استخدامها للتفاعل مع النظام والصراعات التي تم تصميمها عمداً لإحداث الإثارة في اللعب[٢٠].

ب. أنواع الألعاب

في تطورِه، أصبح للعبة أنواع تتناسب مع طريقة اللعب فيها. أنواع الألعاب هي كما يلي:

١. لعبة تقمص الأدوار (RPG)

هي لعبة يقوم فيها اللاعبون بتقمص أدوار شخصيات خيالية ويتعاونون لنسج قصة معًا. يختار اللاعبون أفعال شخصياتهم بناءً على خصائص هذه الشخصيات، ونجاح أفعالهم يعتمد على نظام القواعد المحددة للعبة.

[20] Andi Suryadi,jurnal *Perancangan Aplikasi Game Edukasi Memnggunakan Model WaterFall,* Garut: Jl. Pahlawan Sukagalih,2017, h.09

٢. إستراتيجية الوقت الحقيقي{RTS)

هي فئة من ألعاب الكمبيوتر التي تجمع بين الإستراتيجية في الوقت الحقيقي وعدد كبير من اللاعبين المتصلين في نفس الوقت عبر شبكة الكمبيوتر سواء كانت الإنترنت أو الشبكة الداخلية. إعدادات هذه اللعبة لا تقتصر فقط على أجواء المملكة في العصور الوسطى أو العصر الحديث.

٣.لعبة إطلاق النار من منظور الشخص الأول (FPS)

هي لعبة أكشن تعتمد على القتال بالأسلحة واستخدام منظور الشخص الأول، أي منظور اللاعب نفسه[٢١].

ج. طريقة التعلم باستخدام الألعاب

طريقة التعلم باستخدام الألعاب تُعرف بمصطلح "التعلّم المدعوم بالألعاب" (*Gamification*) أو "التعلّم القائم على الألعاب" (*Game-Based Learning*). يعتمد هذا النهج على استخدام عناصر الألعاب لجعل عملية التعلم أكثر إثارة وتفاعلاً وفعالية. فيما يلي بعض طرق التعلم باستخدام الألعاب التي تُستخدم عادة:

[21] Sari, k. W., saputro, s., & hastuti, Pengembangan game edukasi kimia berbasis role playing game, gyakarta: pt graha ilmu,2013, h.96

١. التعلم القائم على الألعاب

الطريقة هذه تستخدم اللعبة كوسيلة رئيسية لتحقيق أهداف التعلم. يمكن أن تكون الألعاب عبارة عن ألعاب حاسوبية، ألعاب لوحية، أو ألعاب أخرى مصممة لتطوير المهارات والمعرفة في سياق التعلم.

٢. التلعيب

تتضمن الجاميفيكا تطبيق عناصر الألعاب (مثل النقاط، المستويات، أو الشارات) في سياق غير الألعاب لزيادة التفاعل والتحفيز لدى الطلبة في عملية التعلم.

٣. اللعبة الجادة

الألعاب الجادة هي ألعاب مصممة لأغراض التعليم أو التدريب باستخدام آليات الألعاب التي تدعم التعلم العميق.

٤. اللعبة كتمثيل محاكاة

استخدام الألعاب كمحاكاة لتعليم المفاهيم التي قد تكون صعبة أو من المستحيل شرحها من خلال الطرق التقليدية.

٥. الألعاب التعاونية

اللعبة التي تتطلب التعاون بين اللاعبين لإتمام المهام أو التحديات، تدعم التعلم التعاوني وتطوير المهارات الاجتماعية.

٦. ألعاب تقمص الأدوا

تتضمن هذه الطريقة إشراك الطلبة في ألعاب الأدوار حيث يجب عليهم التمثيل وفقًا لشخصيات معينة في سيناريو، مما يساعد على تطوير مهارات حل المشكلات واتخاذ القرارات.

د. المميزات والعيوب التعلم باستخدام الالعاب

التعلم باستخدام الألعاب له العديد من المزايا والعيوب. فيما يلي بعض منها:

١. المزايا

أ. تعزيز المشاركة: يمكن للألعاب زيادة دافعية الطلبة ومشاركتهم من خلال جعل عملية التعلم أكثر متعة وتفاعلية.

ب. تحسين الذاكرة: يمكن للألعاب التي تم تصميمها بشكل جيد أن تساعد الطلبة على تذكر المعلومات لفترة أطول من خلال التجارب العملية والتكرار الممتع.

ج. تطوير مهارات حل المشكلات: العديد من الألعاب تتطلب من اللاعبين حل المشكلات أو اتخاذ القرارات، مما يساعد على تدريب قدرة التفكير النقدي والإبداع لدى االطلبة.

د. التعلم القائم على التجربة: غالبًا ما توفر الألعاب محاكاة تتيح الطلبة التعلم من خلال التجربة المباشرة، مما يمنحهم فرصة للتجربة والفشل دون عواقب حقيقية.

هـ. المرونة وسهولة الوصول: يمكن الوصول إلى التعلم القائم على الألعاب عبر الإنترنت أو من خلال التطبيقات، مما يتيح تعلمًا أكثر مرونة يمكن الوصول إليه في أي وقت ومن أي مكان.

٢. العيوب

أ. إمكانية حدوث اضطرابات, إذا لم يتم تنظيمها بشكل جيد، يمكن أن تصبح الألعاب مصدر تشتت وتؤدي إلى تحويل انتباه الطلبة عن الهدف التعليمي الحقيقي.

ب. التركيز المفرط على الترفيه: قد تركز بعض الألعاب بشكل أكبر على الترفيه والمتعة فقط، مما يقلل من جودة المحتوى التعليمي الذي ينبغي تقديمه.

ج. صعوبة في التقييم: على الرغم من أن الألعاب يمكن أن تقدم ملاحظات فورية، إلا أنه في بعض الأحيان يكون من الصعب تقييم مدى فهم الطلبة الفعلي للمفاهيم أو المواد التي تم تدريسها.

د. الاعتماد على التكنولوجيا: يتطلب التعلم من خلال الألعاب أجهزة وتقنيات اتصال بالإنترنت مناسبة، وهو ما قد لا يتوفر لجميع الطلبة.

هـ.قلة التفاعل الاجتماعي: إذا كان الاعتماد على الألعاب مفرطًا، فقد يفقد الطلبة الفرصة للتفاعل المباشر مع المعلمين أو زملائهم في الصف، وهو أمر مهم للتطور الاجتماعي والعاطفي.

بشكل عام، يمكن أن يكون التعلم القائم على الألعاب فعالًا للغاية إذا تم استخدامه بحكمة، ولكن يجب موازنته مع طرق تعلم أخرى لضمان الفهم الشامل.

٧.لعبة *Educandy*

أ. التعريف اللعبة *Educandy*

إديوكاندي هو تطبيق قائم على الويب يحمل الشعار "جعل التعلم أكثر حلاوة". يمكن استخدام إديوكاندي لإنشاء ألعاب تعليمية ممتعة عبر الإنترنت. الألعاب التي يتم إنشاؤها تظل في سياق التعلم ولكنها ليست مملة. يمكن تقديم الألعاب هذه أثناء التعليم المباشر في الفصل أو أثناء التعليم عن بُعد أو في التعليم غير المتصل بالإنترنت. عادةً ما يحب الطلبة الألعاب ويلعبونها عندما يشعرون بالملل أو التعب أو التوتر. إن وجود الألعاب التعليمية يجعل التعلم أكثر تنوعًا ومتعة.

وسائل التعلم القائمة على الألعاب التي تتيح للمستخدمين إنشاء أنواع مختلفة من الألعاب التعليمية، مثل الألغاز، والاختبارات، والألعاب الأخرى، المصممة للمساعدة في

عملية التعليم والتعلم.[٢٢] إديوكاندي مفيد جدًا في زيادة التفاعل والدافعية لدى الطلاب في التعلم، لأن الألعاب التي يتم إنشاؤها على هذه المنصة يمكن تخصيصها وفقًا للمحتوى الذي يرغب المعلم في تدريسه. فيما يلي دليل لإنشاء الألعاب في إديوكاندي:

١. التسجيل أو الدخول إلى *Educandy*

أ. لخطوة ١: افتح موقع *Educandy*.

ب. الخطوة ٢: إذا لم يكن لديك حساب، انقر على "التسجيل" للتسجيل. إذا كان لديك حساب بالفعل، انقر على "تسجيل الدخول" وقم بتسجيل الدخول باستخدام الحساب المسجل.

٢. اختر نوع اللعبة التي ترغب في إنشائها

أ. لخطوة ١: بعد تسجيل الدخول، سيتم توجيهك إلى "إنشاء نشاط جديد". هنا، يمكنك اختيار نوع اللعبة التي ترغب في إنشائها، مثل *(Crossword, Matching pairs, Quiz Questions)*

ب. الخطوة ٢: انقر على أحد أنواع الألعاب للبدء في إنشائها.

---

[22] Surya, A. R.,*Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran Edukasi Melalui Game*, Jakarta: Penerbit Edukasi, 2021

٣. إضافة محتوى اللعبة

أ. الخطوة ١: كل نوع من الألعاب له تنسيق محتوى مختلف. على سبيل المثال، في لعبة الكلمات المتقاطعة، سيُطلب منك إدخال الكلمة وتعريفها، بينما في اختبار الأسئلة، ستضيف السؤال وإجاباته.

ب. الخطوة ٢: أدخل البيانات وفقًا لنوع اللعبة التي تم اختيارها. فيما يلي مثال لبعض أنواع الألعاب:

الكلمات المتقاطعة: أدخل الكلمة وتعريفها.

الاختبار: أدخل السؤال واختيارات الإجابة.

المطابقة: أدخل الأزواج التي سيتم مطابقتها.

البحث عن الكلمات: حدد قائمة الكلمات التي سيتم البحث عنها داخل صندوق الحروف.

٤. تخصيص التصميم

بعض أنواع الألعاب تتيح لك ضبط الموضوع أو التصميم البصري. يمكنك اختيار ألوان مختلفة أو صور خلفية لجعل اللعبة أكثر إثارة.

٥. إتمام وحفظ اللعبة

أ. الخطوة ١: بعد إضافة جميع المحتويات وضبط تفضيلات اللعبة، انقر على "حفظ" لحفظ لعبتك.

ب. الخطوة ٢: ستتلقى رمزًا أو رابطًا فريدًا يمكن مشاركته مع المتعلمين لبدء اللعبة.

٦. مشاركة اللعبة

شارك الرمز أو الرابط الخاص باللعبة مع الطلبة أو المتعلمين. يمكنهم الوصول إلى اللعبة باستخدام أجهزتهم.

٧. اختبار اللعبة

قبل مشاركة اللعبة، يمكنك اختبارها أولاً عن طريق لعبها بنفسك للتأكد من أن كل شيء يعمل بشكل جيد.

٨. تخصيص أو تحرير اللعبة

أ. الخطوة ١: إذا شعرت بأنك بحاجة إلى تعديل شيء في اللعبة (مثل الأسئلة أو الكلمات)، يمكنك العودة إلى *Educandy Studio* وتحرير اللعبة التي تم إنشاؤها.

ب. الخطوة ٢: انقر على اللعبة التي تم إنشاؤها في لوحة التحكم واختر خيار "تحرير" لإجراء التعديلات[٢٣].

بخطواتٍ بسيطة كما في الأعلى، يمكنك إنشاء لعبة *Educandy* المثيرة والممتعة الطلبة. توفر *Educandy* طريقة سهلة وفعّالة لدمج الألعاب في عملية التعلم

ب. فوائد لعبة *Educandy*

إستخدام وسائط الألعاب في تطبيق *Educandy* له تأثير إيجابي على زيادة المعرفة لدى المتعلمين. هذه الوسائط ستكون أسهل قبولًا بين المتعلمين لأن الألعاب هي شيء معتاد عليهم.

إستخدام وسائط الألعاب الفريدة والجذابة سيجعل الشخص يشعر بالراحة أثناء استخدامها، وبالتالي سيتم إيصال المعرفة بشكل جيد. ومع ذلك، من عيوب هذه الوسائط هو أن استخدامها يتطلب اتصالًا بالإنترنت، وبالتالي لا يمكن استخدامه في المناطق التي لا يوجد فيها اتصال بالإنترنت.[٢٤]

---

[23] Rensky, M, *Digital natives, digital immigrants On the Horizon*, 2001,h. 1-6.

[24] Bahri, Syaiful, dkk, *Jurnal Penguatan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Melalui Game Edukasi Icando di Sekolah Dasar*, Pendidikan Dasar Nusantara,2011, H.6

لعبة *Educandy* تحتوي على العديد من الفوائد، خاصة في سياق التعليم. من أبرز هذه الفوائد:

١. زيادة مشاركة الطلبة, يمكن أن تجعل هذه اللعبة عملية التعلم أكثر متعة وتفاعلية، مما يزيد من دافع واهتمام االطلبة بالتعلم.

٢. تعزيز الذاكرة, من خلال الاختبارات والألغاز، يساعد تطبيق *Educandy* الطلبة على تذكر المواد الدراسية بطريقة أكثر نشاطًا ومرئية.

٣. زيادة فهم المادة, تتيح هذه اللعبة الطلبة إعادة مراجعة المواد بطريقة ممتعة، مما يعزز فهمهم للمواضيع المختلفة.

٤. المرونة في التعلم, يمكن الوصول إلى التعليم المقدم في شكل لعبة في أي وقت ومن أي مكان، مما يوفر مرونة للطلاب للتعلم وفقًا لسرعتهم الخاصة.

٥. دعم التعلم الذاتي: يتيح تطبيق *Educandy* الطلبة فرصة للتعلم بشكل مستقل من خلال أنواع مختلفة من الألعاب التي يمكن تخصيصها وفقًا لاحتياجات المادة التي يتم دراستها.

٦. تعزيز المهارات التعاونية: بعض الألعاب في تطبيق *Educandy* يمكن أن تُلعب جماعيًا، مما يشجع على التعاون والتواصل بين الطلبة[٢٥].

[25] Pratami W, Ayu N, Saputra HJ. 2017. *Jurnal Pengaruh Media Game Edukasi TekaTeki Pengetahuan" Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa*, 2017, h. 1-9.

ج. خطوات تطبيق لعبة إديوكاندي

تطبيق لعبة *Educandy* على الطلبة يمكن أن يتم من خلال الخطوات التالية:

١). تحضير حساب *Educandy*

يحتاج المعلم إلى إنشاء حساب على منصة إيديوكاندي (www.educandy.com) إذا لم يكن لديه حساب بعد. بعد ذلك، يمكن للمعلم إنشاء أنشطة ألعاب تفاعلية من خلال اختيار نوع اللعبة المرغوب، مثل الألغاز أو الاختبارات أو مطابقة الكلمات.

٢). إنشاء نشاط اللعبة

اختر نوع اللعبة الذي يتناسب مع المادة التي ترغب في تدريسها. أدخل الأسئلة أو الكلمات الرئيسية المتعلقة بالموضوع التعليمي. قم بتعديل مستوى صعوبة الأسئلة وأضف الإرشادات أو الصور إذا لزم الأمر.

٣). توفير الوصول الطلبة

بعد إنشاء اللعبة، سيحصل المعلم على رابط أو رمز للوصول إليها. يشارك المعلم هذا الرابط أو الرمز مع الطلبة من خلال منصة التعلم أو وسائل الاتصال الأخرى المستخدمة، مثل واتساب أو جوجل كلاس روم أو البريد الإلكتروني.

٤). توجيه الطلبة

يقدم المعلم شرحًا مختصرًا حول طريقة لعب اللعبة وهدفها التعليمي. يُطلب من الطلبة الوصول إلى اللعبة وفقًا للتعليمات التي يقدمها المعلم.

٥). مراقبة التغذية الراجعة

أثناء أو بعد أن ينتهي الطلبة من اللعبة، يمكن للمعلم متابعة النتائج من خلال حسابه على إيديوكاندي، الذي يوفر معلومات عن النقاط والوقت المستغرق لإكمال اللعبة. بناءً على النتائج التي تم الحصول عليها، يقدم المعلم ملاحظات أو شروحًا إضافية حول المادة التي تم اختبارها في اللعبة.

٦). التفكير والمناقشة

بعد الانتهاء من اللعبة، يمكن للمعلم عقد جلسة نقاش أو تأمل مع الطلبة حول ما تعلموه من اللعبة. يمكن أن تشمل أسئلة النقاش الصعوبات التي واجهوها في اللعبة، الأشياء التي فهموها، والمواضيع التي تحتاج إلى مزيد من التعمق.

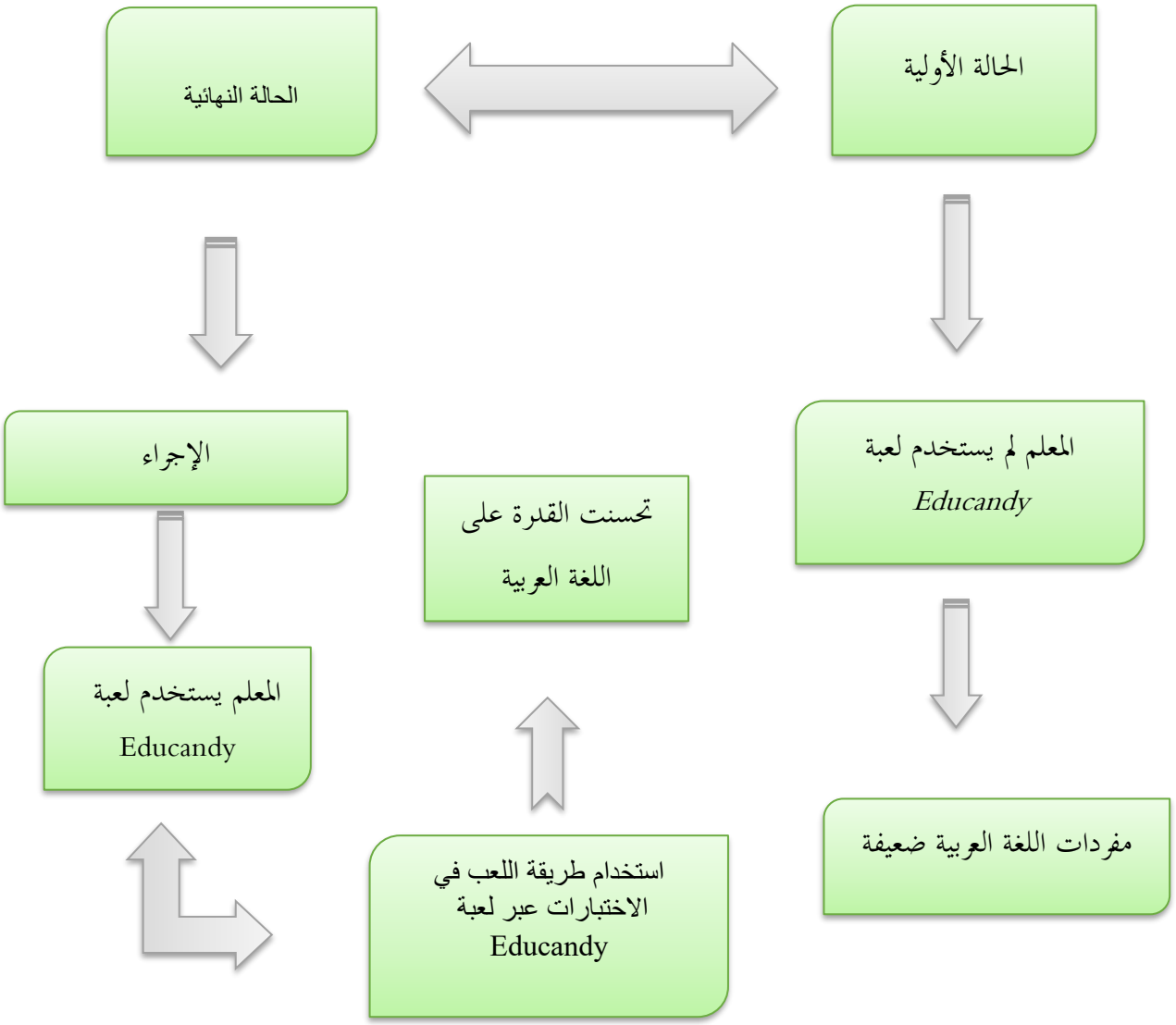
٧). التطبيق والتعلم المستمر

يمكن للمعلم استخدام لعبة إيديوكاندي بشكل مستمر لمراجعة المادة، أو تقديم مفاهيم جديدة، أو كأداة تقييم في الدروس القادمة.

من خلال هذه الخطوات، يمكن أن تصبح لعبة إيديوكاندي أداة جذابة وتفاعلية لمساعدة الطلاب على فهم المادة بطريقة أكثر متعة وفعالية.

١. إطار التفكير

تهدف هذه الدراسة إلى تحسين مفردات اللغة العربية باستخدام لعبة *Educandy* لطلبة الصف السابع في مدرسة مدرست السلام سالو إندوك لوو. تعتبر لعبة *Educandy* وسيلة لتعلم اللغة العربية من خلال نشاط أو عملية يتم تنفيذها من قبل المؤسسة التعليمية، بدءاً من المعلمين والطلبة، وصولاً إلى مرحلة التخطيط والتطوير التي تهدف إلى تحسين الطلاقة واكتساب المفردات.


الحالة الأولية
الحالة النهائية
المعلم لم يستخدم لعبة
Educandy
مفردات اللغة العربية ضعيفة
تحسنت القدرة على
اللغة العربية
استخدام طريقة اللعب في
الاختبارات عبر لعبة
Educandy
الإجراء
المعلم يستخدم لعبة
Educandy

المبحث الثالث

مناهج البحث

أ. أنواع البحث

نوع البحث المستخدم في هذه الدراسة هو نوع البحث الإجرائي في الفصل الدراسي (PTK). البحث الإجرائي في الفصل هو البحث الذي يثير مشكلة المشكلات الفعلية التي تواجه المعلمين في هذا المجال[٢٦]. يهدف البحث الإجرائي في الفصل الدراسي إلى تحسين أو تحسين جودة التعلم. يركز البحث الإجرائي في الفصل الدراسي على عملية التعلم التي تحدث في الفصل الدراسي.[٢٧]

ب. إجراءات البحث

١. موضوع البحث

أفراد البحث هم طلبة الصف السابع في مدرسة الثانوية الإسلامية السلام سالو إندوك لُوو، وعددهم ١٥ طالبًا.

[26] Suyanto, A., & Taufik, S, *Penelitian Tindakan Kelas untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran*, Jakarta, Universitas Terbuka. 2012, h.33

[27] Arikunto, S, *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010, h.46

٢. وقت ومدة العمل

تم التخطيط لوقت هذا البحث للفصل الدراسي الفردي لشهر ديسمبر من العام الدراسي ٢٠٢٣/٢٠٢٤ ويستمر لمدة شهرين.

٣.أماكن البحث في ذكر حسب النوع

تم تنفيذ هذا البحث في مدرسة مدرسة الثانوية الإسلامية "السلام" سالو إندوك، بمحافظة لُوو، جنوب سولاويسي، بعدد طلاب يبلغ ١٥ طالبًا.

٤.خطوات البحث الإجرائي الصفي

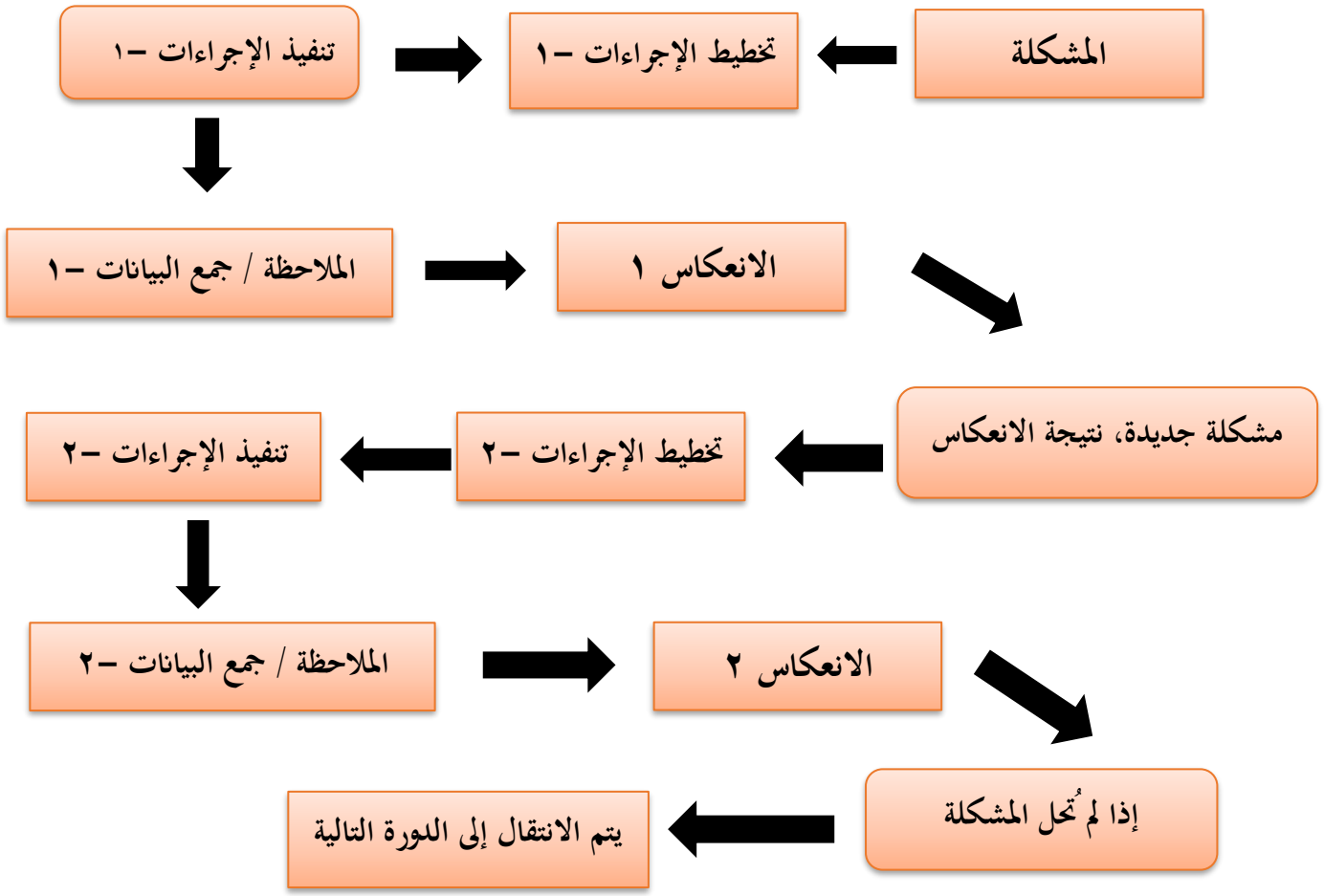
يتكون إجراء PTK هذا من دورتين، وهما الدورة الأولى والدورة الثانية، حيث يتم تنفيذ كل دورة في ثلاثة اجتماعات حيث اجتماعان وجها لوجه واجتماع واحد للاختبارات في كل دورة.

ج. إجراءات ودورة البحث

١. إجراءات البحث (مراحل البحث)

تم إجراء هذا البحث الإجرائي في الفصل على مرحلتين. تم تنفيذ المرحلة الأولى في ثلاث لقاءات، وكذلك المرحلة الثانية في ثلاث لقاءات. تم تخصيص وقت لكل لقاء بمقدار ٢×٤٠ دقيقة. تتكون كل مرحلة من أربع خطوات، وهي: تخطيط الإجراء (التخطيط)، تنفيذ الإجراء (التنفيذ)، ملاحظة الإجراء (الملاحظة)، وإجراء التأمل (التأمل).

Gambar 3.1 tahapan PTK



من بين نماذج البحث الإجرائي في الفصل التي يسهل تنفيذها هو نموذج البحث الإجرائي الدائري. قُدِّم هذا النموذج من قبل كيميس وماك تاغارت من جامعة ديكين في أستراليا. يتكون هذا النموذج من أربعة مكونات، وهي:

أ). الخطة: ما هي خطة العمل التي سيتم اتخاذها لتحسين أو تحسين أو تغيير السلوكيات والمواقف كحل.

ب). الإجراء: ما يقوم به المعلم أو الباحث كجهد لتحسين أو تحسين أو تغيير المطلوب.

ج). الملاحظة: ملاحظة نتائج أو آثار الإجراءات المنفذة أو المفروضة على الطلبة.

د). التفكير: يقوم الباحث بفحص ورؤية ودراسة نتائج أو آثار الإجراءات من معايير مختلفة. بناء على نتائج هذا التأمل ، يمكن للباحث (المعلم) إجراء مراجعات على الخطة الأولية.[٢٨]

٢. دورة البحث

أ. الدورة

١). خطة العمل

أ. ضع خطة درس (RPP)

ب. إعداد المواد التعليمية المستخدمة في التعلم.

ج. إنشاء أوراق عمل الطبة

د. ورقة مراقبة أنشطة المعلمين

هـ. ورقة مراقبة النشاط الطلابي.

ح. التخطيط لتنفيذ الإجراءات، أي باستخدام وسائط educandy

[28] Dadan suryana, "*Penelitian tindakan kelas: teori dan praktek",* A Psicanalise Dos Contos de Fadas, 2013.

٢). تنفيذ الإجراء

يقوم الباحثون بتنفيذ إجراءات التعلم وفقا للخطة التي تم إعدادها. يستخدم الباحثون نموذج التعلم القائم على الألعاب، ويعمل الباحثون كمدرسين للمواد العربية بالإضافة إلى تنفيذ البحوث، وتركز المواد البحثية المستخدمة على زيادة المفردات.

٣). تنفيذ الملاحظة

يقوم المراقبون بالملاحظة ١ خلال أنشطة التعلم في الدورة ١ باستخدام إرشادات لأوراق مراقبة نشاط تعلم الطلاب ، بالإضافة إلى صحائف الملاحظات الميدانية. يمكن للمراقبين أيضا الإبلاغ عن نقاط الضعف أو الأخطاء التي تحدث أثناء عملية التدريس والتي تم ممارستها من أجل تحسين تطبيق نموذج التعلم التالي.

٤). انعكاس

يعمل هذا التأمل على معرفة ما إذا كانت عملية التعلم التي تتم في الدورة ١ تتوافق مع النتائج التي يتعين تحقيقها في التعلم القائم على الألعاب. يتم توفير التفكير في نهاية دورة التعلم، أي من خلال نتائج تحليل جميع الأدوات التي تم استخدامها ثم اختتامها بشكل عام. تتضمن مرحلة التفكير فهم البيانات وشرحها واستنتاجها. يفكر الباحثون في نتائج الدورة كاعتبار لما إذا كانت الدورة قد وصلت إلى المعايير أم لا. إذا تم استيفاء المعايير، يستعد الباحث للدورة من خلال مراجعة نقاط الضعف الموجودة في الدورة. على العكس

من ذلك، إذا لم يتم استيفاء المعايير، يكرر الباحث الإجراء ويصحح جميع نقاط الضعف الموجودة.

ب. الدورة ٢

يحتوي تنفيذ الإجراءات في الدورة ٢ على عدة مراحل مماثلة لمراحل العمل في الدورة١ أ. وهي:

١. إجراءات الخطة (التخطيط).

٢. تنفيذ الإجراءات.

٣. مراقبة الإجراءات.

٤. التفكير في الإجراءات (التفكير).

يتم تنفيذ جميع المراحل في الدورة ٢ بعد اكتمال الدورة ١. يجب أن تستند إجراءات خطة الدورة ٢ التي سيتم إجراؤها إلى نتائج التحليل والتفكير في الدورة ١، بحيث يمكن الاستمرار في تحقيق نتائج الدورة ١ في الدورة ٢ وتكون النتائج التي تم الحصول عليها أفضل كما هو متوقع. يفكر الباحثون في نتائج الدورة الثانية كاعتبار لما إذا كانت الدورة قد وصلت إلى معايير أنشطة التعلم وإنجاز التعلم الذي يزيد ويكتمل. إذا تم استيفاء المعايير، يكون البحث قد اكتمل. على العكس من ذلك، إذا لم يتم استيفاء المعايير، يكرر الباحث الإجراء الثاني ويصحح جميع نقاط الضعف الموجودة.

د. تقنيات جمع البيانات

١. نوع البيانات

في هذه الدراسة ، تم الحصول على مصادر البيانات من الطلبة والمعلمين. البيانات المأخوذة من هذه الدراسة هي بيانات عن التحصيل العلمي وأنشطة التعلم.

أ. تحصيل الطلبة

قبل اتخاذ أي إجراء، من الضروري تحديد قيمة اختبار اللغة العربية في الفصل السابق، قبل اتخاذ إجراء. بعد اتخاذ إجراء، ستحصل على قيمة أو نتائج الاختبار التكويني (اختبار الكفاءة) في الدورة ١ ولمعرفة نتائج التعلم التي ينظر إليها من الجانب المعرفي ثم مقارنتها لمعرفة التحسن. يتم الإعلان عن أن الطلبة قد أكملوا التعلم إذا كانت النتيجة تساوي أو تزيد عن ٧٥ بناء على (الحد الأدنى من معيار الاكتمال).

ب. أنشطة تعلم الطلبة

يأتي مصدر بيانات نشاط التعلم من الملاحظات التي قام بها مراقبو الطلبة أثناء التعلم كمواد لتحليل أنشطة تعلم الطلبة في متابعة عملية التعلم. يتم الحصول على بيانات نشاط تعلم الطلبة بناء على نموذج المبادئ التوجيهية لمراقبة أنشطة تعلم الطلبة أثناء التعلم باستخدام طريقة اللعبة ثم مقارنتها للحصول على تحسينات. يسجل الباحثون جميع أنشطة عملية التعلم، والملاحظات الميدانية التي تحتوي على تنفيذ التعلم، والتفاعلات بين المعلمين

والطلبة التي يبدو أنها لوحظت. يتم ذلك من وقت دخول المعلم إلى الفصل حتى نهاية ساعات الدراسة.

٢. طرق جمع البيانات

إجراء جمع البيانات المستخدم في هذه الدراسة بناء على متغيرات التحصيل وأنشطة التعلم هو الملاحظة والملاحظات الميدانية والاختبارات وإجابات لك.

أ. مراقبة العمل

لتحديد الزيادة في نشاط الطلاب أثناء أنشطة التعلم، تم إجراء ملاحظات أو ملاحظات من قبل اثنين من المراقبين. يتم تسجيل بيانات المراقبة في ورقة المراقبة. يتم إعداد أوراق مراقبة نشاط الطبة باستخدام المؤشرات. بالإضافة إلى ذلك، يتم استخدام الملاحظة أيضا لتحديد تنفيذ التعلم القائم على الألعاب.

ب. ملاحظات ميدانية

يسجل الباحثون جميع أنشطة عملية التعلم ، والملاحظات الميدانية التي تحتوي على تنفيذ التعلم ، والتفاعلات بين المعلمين والطلبة التي يبدو أنها لوحظت. يتم ذلك من وقت دخول المعلم إلى الفصل حتى نهاية ساعات الدراسة.

ج. الخاص بك

يتم إعطاء أسئلة اختبار اللغة العربية في وقت الاختبار النهائي. هذا الاختبار النهائي فردي ويتم إجراؤه في نهاية عمل كل دورة. ستتم مقارنة الدرجات الفردية في وقت الاختبار النهائي بعد إدارة الإجراء مع درجات خط الأساس الفردية التي هي درجات اختبار قبل إدارة الإجراء لتحديد نقاط التحسين الفردية التي ستشير إلى زيادة في تحصيل الطلبة.

٣. أدوات البحث

تشمل الأدوات المستخدمة لجمع البيانات اللازمة ما يلي:

أ. أداة العمل / ورقة المراقبة

أدوات العمل المستخدمة هي في شكل خطط تنفيذ التعلم باستخدام وسائط تعلم لعبة *Educandy* في خطوات التعلم وأوراق عمل الطلاب للتجارب. الدورة الأولى والدورة الثانية. الخطط التعليمية وأوراق عمل الطلاب للدورتين الأولى والثانية لمواد المفرداتز.

تهدف ورقة الملاحظات هذه إلى مراقبة تنفيذ التعلم باستخدام طرق الحفظ عن ظهر قلب التي يقوم بها المعلمون أثناء تعلم اللغة العربية مهارات حفظ الفصل بناء على خطط الدروس التي تم وضعها.

ب. صحيفة الملاحظات الميدانية

تستخدم صحائف الملاحظات الميدانية للحصول على بيانات حول أنشطة تعلم الطلبة. هناك ٨ فئات من الأنشطة الطلابية المستخدمة. يشمل الأنشطة البصرية، والأنشطة الشفوية ، وأنشطة الاستماع، وأنشطة الكتابة، وأنشطة الرسم، والأنشطة الحركية، والأنشطة العقلية، والأنشطة العاطفية. يتم ترتيب كل هذه الفئات في نموذج / تنسيق مراقبة أنشطة التعلم.

الملاحظات الميدانية هي ملاحظات يقدمها الباحثون أو شركاء البحث (المراقبون) الذين يقومون بملاحظات عن المعلمين والطلبة وأنشطة التعلم التي تم تنفيذها. تستخدم الملاحظات الميدانية لتسجيل كل ما يحدث أثناء عملية التعليم والتعلم.

ج. أسئلة الاختبار

تستخدم أسئلة الاختبار لتحديد مدى التحصيل التعليمي الذي حققه الطلبة بعد اتخاذ إجراء. عناصر السؤال المستخدمة في هذه الدراسة هي ٢٠ عنصر سؤال من نوع الاختيار من متعدد. يستخدم هذا السؤال لتحديد مدى تحسن فهم الطلاب للغة العربية في فصل مهارات الحفظ بعد إجراء التعلم باستخدام التعلم القائم على الألعاب. يتم إنشاء عناصر السؤال لكل دورة. في الدورتين الأولى والثانية يتعامل مع مفهوم مهارات التحفيظ.

و. بيانات تحليلية

تقنية تحليل البيانات المستخدمة هي تقنية تحليل نوعي، أي من خلال جمع البيانات التي تم الحصول عليها من خلال نتائج الاختبار والمقابلات والملاحظات الميدانية وأوراق الملاحظة ثم يتم تقديم البيانات ومناقشتها واستنتاجها. ما هي البيانات التي يتم تحليلها وكيف يتم شرح تقنية التحليل على النحو التالي:

١. بيانات عن تنفيذ تعلم القات

هذه البيانات مستمدة من بيانات مراقبة العمل. يتم تنفيذ ملاحظات تنفيذ طريقة اللعبة من قبل المراقبين. ثم يتم جمع القيم التي تم الحصول عليها وحساب متوسطها وحساب النسبة المئوية للتنفيذ مقابل القيمة المثالية لإجمالي عدد الجوانب التي تمت ملاحظتها باستخدام معادلة النسبة المئوية وفقا ل ريستيانة ، (٢٠٠٧: ٤٥)

٢. بيانات نشاط الطالب أثناء عملية التعلم باستخدام طريقة التعلم *Educandy*

تأتي هذه البيانات من أوراق الملاحظات الميدانية ، لتحديد نشاط الطبة أثناء عملية التعلم باستخدام طريقة لعبة *Educandy* ، يتم استخدام أوراق مراقبة نشاط الطبة حيث يتم تقييم هذا النشاط بمساعدة الباحثين من قبل ٢ مراقبين. النسبة المئوية للإجراءات الناجحة نحو تحسين كل نشاط تعليمي يتم حساب نوع النشاط الطلابي باستخدام صيغة النسبة المئوية وفقا ل أريكسونتو (في نوروزة ، ٢٠٠٧: ٢٧).

$$P = \frac{X}{Y} \times 100\%$$

معلومات:

P = النسبة المئوية لمستوى نشاط تعلم الطلبة

X = عدد درجات مستويات نشاط تعلم الطلبة

Y = عدد قيم مستوى نشاط تعلم الطلبة الحد الأقصى

من النتائج، يتم تصنيف النسبة المئوية إلى مستوى فئات النشاط الطلابي الكلاسيكي على النحو التالي.

الجدول ٣,١ فئات النشاط الطلبة.

رقم	تصنيف	لنسبه المئويه
١.	جيد جداً	١٠٠-٨٥
٢.	جيد	٨٤-٧٠
٣.	مقبول	٦٩-٥٥
٤.	ضعيف	٥٤-٥٠
٥.	ضعيف جدا	٤٩-٠

٣. بيانات تحصيل التعلم من خلال تطبيق أسلوب تعلم لعبة التعليم على المواد العربية في الفصل

تأتي هذه البيانات من الاختبارات المطبقة على الطلبة لتحديد الزيادة في تحصيل التعلم من خلال تطبيق طرق التعلم باستخدام ألعاب التعليم ، ثم تكون البيانات المطلوبة في شكل بيانات درجات الاختبار المعرفي للطبة. يتم الحصول على بيانات نتائج التعلم من الجوانب المعرفية من نتائج الاختبار النهائية لكل دورة.

يتم تحليل مخرجات التعلم للجوانب المعرفية من خلال تقنيات تحليل نتائج التقييم لتحديد اكتمال التعلم بشكل فردي وكلاسيكي من خلال تحليل بيانات نتيجة الاختبار النهائية باستخدام معايير اكتمال التعلم. ثم تتم مقارنة درجات الاختبار المعرفي للطلبة ب سكم المحددة مسبقا (الحد الأدنى من معايير الاكتمال). يسمى الطالب بالتعلم الكامل إذا كان قد حقق درجة أكثر من ٧٥، والاكتمال الكلاسيكي إذا وصل ٧٥٪ من الفصل إلى درجة ٧٥ وما فوق.

تقنية التحليل المستخدمة لتحديد مقدار الزيادة في تحصيل الطلب في هذه الدراسة من خلال مقارنة النسبة المئوية لاكتمال التعلم الكلاسيكي في تطبيق دورة تعلم القات ١ والدورة ٢. بينما يتم حساب النسبة المئوية لاكتمال التعلم بشكل كلاسيكي من خلال

مقارنة عدد الطلبة الذين يحققون اكتمال التعلم بعدد الطلبة ككل (الحد الأقصى للطلبة) ثم ضربه في ١٠٠٪.

$$\text{النسبة المئوية لاكتمال التعليم الكلاسيكي:} \frac{\text{الطلبة المنجزو}}{\text{الحد الأقصى للطلبة}} \times ١٠٠$$

(المصدر: مقتبس من سوه

ارسيمي أريكسينتو، ٢٠٠٥: ٢٣٥-٢٣٦)

ف. مؤشرات النجاح

يقال إن الطلبة قد أكملوا التعلم إذا حصلوا في وقت الاختبار على درجة > ٧٠ بناء على سكم (الحد الأدنى من معايير الاكتمال) وعدد الطلبة الذين يحققون اكتمال التعلم ≥ ٧٥٪. يقال إن قدرة أنشطة التعلم تكون ناجحة إذا كانت جميع الجوانب التي تمت ملاحظتها تشمل القيام بالأنشطة المرئية، والأنشطة الشفوية، وأنشطة الاستماع، وأنشطة الكتابة ، وأنشطة الرسم، والأنشطة الحركية، والأنشطة العقلية، والأنشطة العاطفية زادت من الدورة ١ إلى الدورة الثانية. يتم الإعلان عن نجاح التحسين إذا كان كل جانب في الفئة الكافية. إذا استوفى التحصيل الدراسي وأنشطة التعلم مؤشرات النجاح، فيمكن إيقاف الدورة.

المبحث الرابع
نتائج للبحث

أ. لمحة عامة عن موقع البحث

موقع الذي اختاره الباحث هو مدرسة ثانوية السلام سالو إندوك، التي تقع تحت رعاية معهد دار السلام للتكنولوجيا سالو إندوك في محافظة لوو .المدرسة الإعدادية التي توجد في قرية سالو إندوك. موقع المدرسة سهل الوصول إليه. في هذا الجزء، سيتم تقديم معلومات إضافية عن عدد الطلاب في كل صف وأسماء طلاب الصف السابع.

الجدول ٤,١ عدد الفصول الدراسية والطلبة

فصل	**الجنس**		**إجمالي عدد الطلاب**
	الطلاب	الطالبة	
VII	١٢	٣	١٥
VIII	٦	٤	١٠
IX	٦	٣	٩
إجمالي: ٣٤			

.الجدول ٤,٢ أسماء طلاب الصف السابع

No.	Nama Siswa	L/P
1.	Adam Fieradzah	L
2.	Ahmad Bukhari	L
3.	Alfarizy	L
4.	Dila	P
5.	Falsafa Rahmat	L
6.	Faiz Algifari	L
7.	Faiz ramadhan	L
8.	Muh. Alfath	L
9.	Muh. Alif	L
10.	Muh. Rafli	L
11.	Muhammad Wahid	L
12.	Nurkhalifah	P
13.	Nur Rohma	P
14.	Rezky Anshar	L
15.	Wahyu	L

ب.نتائج البحث

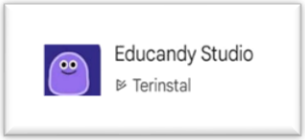
استخدمت هذه الدراسة لعبة "إيديوكاندي" كوسيلة لتحسين مفردات اللغة العربية. تستخدم اللعبة تطبيقين هما "إيديوكاندي ستوديو" و"إيديوكاندي بلاي". تم تطبيق التعلم المعتمد على لعبة إيديوكاندي خلال أربع حصص في

أسبوعين. المواد التي تم تدريسها شملت المفردات اليومية (الألوان، التعريف بالنفس، وأدوات المدرسة). فيما يلي المزيد من الشرح.

١) .*Educandy* ستوديو

تطبيق *Educandy* ستوديو " موجه للمعلمين لإنشاء ميزات الأسئلة في اللعبة. تم تصميم هذا التطبيق لمساعدة المعلمين أو المدربين في إنشاء أدوات تعليمية ممتعة للطلبة.

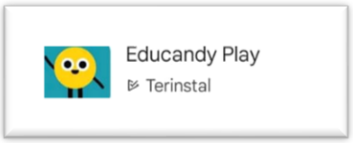
صورة واجهة تطبيق *Educandy* ستوديو



٢). *Educandy* لعب

تطبيق*Educandy* لعب هو تطبيق مخصص الطلبة أو المتعلمين للعب الألعاب التعليمية التي تم إنشاؤها باستخدام *Educandy* ستوديو. يمكن الطلبة الوصول إلى هذه الألعاب من خلال الرابط أو الرمز الذي يشاركه المعلم أو المربي.

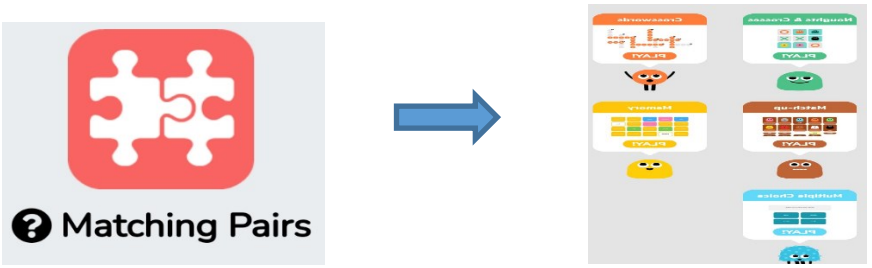
صورة تطبيق*Educandy* لعب



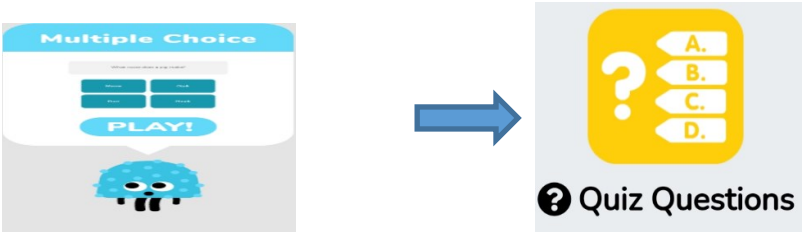
الميزات المستخدمة في لعبة *Educandy* هي:

أ). التوفيق بين الأزواج (مضاهاة الكلمات مع معانيها)

إليك مثال لصورة لعبة التوفيق بين الأزواج:



ب) أسئلة الاختبار (أسئلة الكويز)



٣). فيما يلي سيتم شرح خطوات البحث:

أ). نتائج اختبار ما قبل (الاختبار الأولي)

في مرحلة مبكرة من البحث، تم إجراء اختبار قبلي لقياس قدرة الطلاب على المفردات في اللغة العربية قبل استخدام وسيلة التعليم "إيديوكاندي". تم إجراء هذا البحث قبل تاريخ ٢٦ نوفمبر في مدرسة "مدرسة السلام الثانوية" فرع سولو، مع ملاحظة عملية

تعلم الطلاب في مادة اللغة العربية. قبل تنفيذ إجراءات التدريس، تم إجراء دراسة للحصول على فكرة أولية حول قدرة الطلبة في تعلم اللغة العربية، مع التركيز على مفردات الأشياء الموجودة في الفصل الدراسي. فيما يلي جدول النتائج قبل استخدام الوسيلة التعليمية.

الجدول ٤,٣ أسماء الطلبة ودرجات اختبار البداية

رقم	اسم الطلبة	تيجة قبل الدورة	اكتمال
.١	Adam Fieradzah	٦٠	راسيب
.٢	Ahmad Bukhari	٧٠	راسيب
.٣	Alfarizy	٦٥	راسيب
.٤	Dila	٦٠	راسيب
.٥	Falsafa Rahmat	٦٠	راسيب
.٦	Faiz Algifari	٦٥	راسيب
.٧	Faiz ramadhan	٧٠	راسيب
.٨	Muh. Alfath	٦٠	راسيب
.٩	Muh. Alif	٦٥	راسيب
.١٠	Muh. Rafli	٦٥	راسيب

.١١	Muhammad Wahid	٦٠	راسيب
.١٢	Nurkhalifah	٧٠	راسيب
.١٣	Nur Rohma	٧٠	راسيب
.١٤	Rezky Anshar	٦٠	راسيب
.١٥	Wahyu	٦٥	راسيب

وكانت النتائج كما يلي:

أ. متوسط الدرجة: ٦٠، ع معيار الحد الأدنى للنجاح (KKM) الذي يبلغ ٧٥.

ب. عدد الطلبة الذين وصلوا إلى معيار النجاح (KKM) : ٣٠٪ من إجمالي الطلبة معظم

ج. يعاني معظم الطلبة من صعوبة في فهم معاني الكلمات، والنطق، واستخدامها في الجمل.

ب). عملية تنفيذ الإجراءات

تم إجراء البحث في دورتين، مع التفاصيل على النحو التالي:

١) . الدورة ١

أ. وسيلة التعليم التي تستخدم لعبة Educandy هي "التزاوج بين الكلمات" (مقارنة الكلمات مع معانيها) و "أسئلة الاختبار" في المادة.

ب. الطلبة يلعبون بشكل فردي.

الجملة إلى اللغة العربية هي: الجدول ٤,٤ أسماء الطلبة ودرجات الدورة ١

رقم	اسم الطلبة	تيجة قبل الدورة	اكتمال
.١	Adam Fieradzah	٨٠	ناجح
.٢	Ahmad Bukhari	٧٥	ناجح
.٣	Alfarizy	٧٠	راسيب
.٤	Dila	٨٥	ناجح
.٥	Falsafa Rahmat	٧٠	راسيب
.٦	Faiz Algifari	٧٥	ناجح
.٧	Faiz ramadhan	٨٠	ناجح
.٨	Muh. Alfath	٧٠	راسيب
.٩	Muh. Alif	٧٥	ناجح
.١٠	Muh. Rafli	٧٠	راسيب
.١١	Muhammad Wahid	٧٠	راسيب
.١٢	Nurkhalifah	٨٥	ناجح

.١٣	Nur Rohma	٩٠	ناجح
.١٤	Rezky Anshar	٧٠	راسيب
.١٥	Wahyu	٨٥	ناجح

٢). الدورة ٢

أ. وسيلة التعليم التي تستخدم لعبة EducandY هي "التزاوج بين الكلمات" (مقارنة الكلمات مع معانيها) و "أسئلة الاختبار."

ب. الطلبة يلعبون بشكل فردي

ج. يتم إعطاء الواجب المنزلي لكل الطلبة باستخدام لعبة Educandy ثم يتم إرسال نتائج الإجابات عن طريق أخذ لقطة شاشة (سكرين شوت) وإرسالها إلى مجموعة واتساب.

الجملة إلى اللغة العربية هي: الجدول ٤,٥ أسماء الطلبة ودرجات الدورة ٢

رقم	**اسم الطلبة**	**تيجة قبل الدورة**	**اكتمال**
.١	Adam Fieradzah	١٠٠	ناجح
.٢	Ahmad Bukhari	٨٥	ناجح
.٣	Alfarizy	٧٠	راسيب

٤.	Dila	١٠٠	ناجح
٥.	Falsafa Rahmat	٩٠	راسيب
٦.	Faiz Algifari	١٠٠	ناجح
٧.	Faiz ramadhan	٨٥	ناجح
٨.	Muh. Alfath	٨٠	راسيب
٩.	Muh. Alif	٩٠	ناجح
١٠.	Muh. Rafli	١٠٠	راسيب
١١.	Muhammad Wahid	٨٥	راسيب
١٢.	Nurkhalifah	١٠٠	ناجح
١٣.	Nur Rohma	١٠٠	ناجح
١٤.	Rezky Anshar	٨٦	راسيب
١٥.	Wahyu	٩٠	ناجح

٣). نتائج اختبار ما بعد (الاختبار النهائي)

تنفيذ الإجراء، أظهرت نتائج الاختبار النهائي تحسنًا كبيرًا: متوسط الدرجات: ١٠٠، بزيادة قدرها ٣٥ نقطة عن اختبار ما قبل. نسبة ا الطلبة الذين حققوا الحد الأدنى من المعدل الطلبة: ٩٠٪ من إجمالي ا الطلبة. أظهر الطلبة تحسنًا في فهم المفردات، وخاصة في معاني الكلمات والنطق.٨

الجدول ٤,٦ بيانات أسماء الطابة ونتائج البحث

رقم	اسم الطلبة	جانب التقييم				النتيجة النهائية	اكتمال
		١	٢	٣	٤		
١.	Adam Fieradzah	٣٠	٢٠	٢٠	٣٠	١٠٠	انجح
٢.	Ahmad Bukhari	٢٥	٢٥	٢٠	٢٥	٨٥	انجح
٣.	Alfarizy	١٥	١٥	١٥	٢٠	٧٠	افشل
٤.	Dila	٣٠	٣٠	٢٠	٣٠	١٠٠	انجح
٥.	Falsafa Rahmat	٣٠	٣٠	١٥	٣٠	٩٠	انجح
٦.	Faiz Algifari	٣٠	٣٠	٢٠	٣٠	١٠٠	انجح

٧.	Faiz ramadhan	٢٥	٢٥	٢٠	٢٥	٨٥	انجح
٨.	Muh. Alfath	٢٠	٢٠	٢٠	٢٠	٨٠	انجح
٩.	Muh. Alif	٢٥	٢٠	٢٠	٢٥	٩٠	انجح
١٠.	Muh. Rafli	٣٠	١٥	٣٠	٢٥	١٠٠	انجح
١١.	Muhammad Wahid	٢٥	١٥	٢٠	٢٥	٨٥	انجح
١٢.	Nurkhalifah	٣٠	٢٠	٢٠	٣٠	١٠٠	انجح
١٣.	Nur Rohma	٣٠	١٥	٢٥	٣٠	١٠٠	انجح
١٤.	Rezky Anshar	٢٥	١٥	٢٠	٢٥	٨٥	انجح
١٥.	Wahyu	٣٠	٢٠	٢٠	٢٠	٩٠	انجح

ج. مناقشة نتائج البحث

١. فعالية لعبة Educandy

استخدام Educandy كوسيلة تعليمية أثبت فعاليته في تحسين مفردات اللغة العربية لدى الطلبة. ويرجع ذلك إلى:

أ. التفاعل: الألعاب في Educandy تجعل الطلبة أكثر نشاطًا في التعلم من خلال الأنشطة المثيرة.

ب. التكرار في اللعبة: الميزات مثل "المطابقة" و"الاختبار" تسهل تكرار الكلمات مما يساعد الطلبة على حفظ المفردات بسهولة.

٢. زيادة المفردات لدى المتعلمين

بعد تقديم المعاملة باستخدام لعبة إديوكاندي لمدة أربعة أسابيع، أظهر الطلبة تحسنًا ملحوظًا في إتقان مفردات اللغة العربية. كان متوسط درجة اختبار القبلي الطلبة ٦٠، ثم ارتفع إلى ٨٥ في اختبار البعد. وهذا يشير إلى وجود تحسن ملحوظ قدره حوالي ٢٥ نقطة، مما يدل على فعالية لعبة إديوكاندي في تحسين مفردات اللغة العربية لدى ا الطلبة.

٣. استجابة الطلب تجاه استخدام لعبة *Educandy*

أفاد معظم الطلبة أنهم شعروا بمزيد من الاهتمام والتحفيز لتعلم اللغة العربية من خلال اللعبة. وأشاروا إلى أن الألعاب القائمة على التنافس والتحديات قدمت لهم تجربة تعلم أكثر متعة وجعلتهم أكثر تركيزًا في تذكر المفردات. بالإضافة إلى ذلك،

شعر بعض الطلبة أن اللعبة ساعدتهم في فهم معاني واستخدام الكلمات بطريقة أسهل وأكثر متعة.

اجلدول ٤,٧ املقارنة مهارة احلوار قبل الدورة، الدورة أول، والدورة الثانية

فئة	قبل الدورة		الدرة اولى		الدورة الثانية	
ناجح	–	–	٩	٦٠,٠%	١٤	٩٣,٣%
راسيب	١٥	١٠٠%	٦	٤٠,٠%	١	٦٦,٧%

$$\text{Ketuntasan belajar siswa - } \frac{jumlah\ siswa\ yang\ tuntas\ \text{X}\ 100\%}{jumlah\ total\ siswa}$$

$$\text{Ketuntasan belajar siswa - } \frac{14\ \text{X}\ 100\%}{15} = 93{,}3\%$$

الجدول أعلاه يُظهر التطور من قبل الاختبار، الدورة الأولى، والدورة الثانية. يوجد اختلاف: قبل إجراء الاختبار، لم يكن هناك أي طالب ناجح. ثم في الدورة الأولى، نجح ٩ طلبة بنسبة ٦٠,٠٪، ولم ينجح ٦ طلبة بنسبة ٤٠,٠٪. أما في نتائج الدورة الثانية، فقد نجح ١٤ طالبًا بنسبة ٩٣,٣٪، ولم ينجح طالب واحد بنسبة ٦٦,٧٪.

المبحث الخمس

الخاتمة

أ. الخلاصة

الخلاصة الذي يمكن استخلاصه من نتائج هذه الدراسة هو أن استخدام لعبة إيديوكاندي له تأثير إيجابي على تحسين مفردات اللغة العربية لدى الطلبة. يمكن تفسير التحسن الكبير في مجموعة التجربة بعدة عوامل:

١. التفاعلية :تقدم لعبة إيديوكاندي تجربة تعلم أكثر تفاعلية، مما يجعل الطلبة يشاركون بشكل أكثر نشاطًا في العملية التعليمية ويسهل عليهم تذكر المفردات.

٢. الدافعية والمتعة :بوجود عنصر اللعب، يصبح الطلبة أكثر تحفيزًا للتعلم، لأنهم يشعرون بالتحدي لتحقيق درجات أعلى.

٣. التغذية الراجعة الفورية: تقدم لعبة إيديكاندي تغذية راجعة فورية على إجابات الطلبة، سواء كانت صحيحة أو خاطئة، مما يساعد الطلبة على تصحيح الأخطاء وتعزيز فهمهم.

٤. التعلم الذاتي: يمكن الطلبة الوصول إلى هذه اللعبة في أي وقت ومن أي مكان، مما يسمح لهم بمواصلة التدريب ومراجعة المفردات دون التقيد بوقت الفصل.

إن استخدام لعبة إيديكاندي أثبت تأثيرًا إيجابيًا كبيرًا في تحسين مفردات اللغة العربية الطلبة المدرسة الثانوية (المرحلة الإعدادية) في الصف السابع. من خلال الأسلوب الممتع والتفاعلي، يمكن أن تكون هذه اللعبة بديلاً فعالًا في تحسين جودة تعلم اللغة العربية، خاصةً في ما يتعلق بإتقان المفردات.

ب. المقترح

للبحوث المستقبلية، يُوصى باستخدام متغيرات أخرى لقياس إتقان اللغة العربية، مثل مهارات التحدث أو الكتابة، لمعرفة مدى تأثير لعبة إيديكاندي على جوانب أخرى من مهارات اللغة. بالإضافة إلى ذلك، من الضروري إجراء أبحاث إضافية مع عينات أكبر وأكثر تنوعًا لضمان تعميم هذه النتائج في بيئات تعليمية مختلفة.

المراجع

المراجع باللغة العربية

عبد الماجد ميد أحمد منصور، سيكولوجية الوسائل التعيمية وسائل تدريس اللغة العرابية، (رياض: دار المعارف ١٩٨٣)

ندى عفيفة سلمى، " ماهية الوسائل التعليمية في تعليم المهارة السلبية من خلال عملية تعليم اللغة العرابية "(المجلد التدريس السابع- العدد الأول : جامعة الإسلامية الحكومية تولونج أجونج (٢٠٢١)

في الجامعات الأندونيسية " جامعة الأزهر الأندونيسيا. جاكرتا (٢٠١٩)

إمام أسراري، (مالانج: المعهد العالي لفن التدريس وعلوم التبية في شعبة اللغة العربية، ١٩٩٥)

الشيخ محمد عبد الرحمن السخاوى، المقاصد الحسنة في بيان كثير من الأحاديث المشتهرة على الأسنة، (الطبعة الأولى: دار الكتاي العربي، ١٤٠٥ – ١٩٨٥ هـ)

المراجع باللغة الإندونيسية

A.W. *Munawir, Kamus Al Munawir*, Surabaya: Pustaka Progresif, t. Th.

Andi Arif Pamessangi, *"Media dan permainan pembelajaran Bahasa Arab*, jurnal bahasa Arab,(2021).

Andi Suryadi,*jurnal Perancangan Aplikasi Game Edukasi Memnggunakan Model WaterFall*, Garut: Jl. Pahlawan Sukagalih, 2017.

Naidin Syamsyudin, Andi Arif Pamessangi, Kartini, Mustafa, dkk. "*Diseminasi Media Pembalajaran Berbasis teknologi pada pembelajaran Pendidikan Bahasa Arab di pondok Pesantren As'adiyah*, penndekan Luwu Utara, (2023).

Nurmiati, *"Implementasi model Mind Mapping dalam meningkatkan kemampuan Bahasa Arab pada peserta didik di MAN Palopo*", (2020).

Aisyah nur hikmah, *Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Game Educandy Untuk Meningkatkan Karakter Belajar Siswa*, universitas Jakarta,2023.

Arikunto, S, *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.

Asep Hermawan, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*, PT Remaja Rosdakarya, Bandung, 2011.

Atabik Ali dan Ashamd Zuhdi Muhdlor , *Kamus Kontemporer Arab-Inggris-Indonesia*, Surabaya: Multi Karya Grafika, 1996.

Atabik Ali dan Ashamd Zuhdi Muhdlor , *Kamus Kontemporer Arab-Inggris-Indonesia, Jakarta: Multi Karya Grafika,* 2003.

Bahri, Syaiful, dkk, *Jurnal Penguatan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Melalui Game Edukasi Icando di Sekolah Dasar*, Pendidikan Dasar Nusantara, 2011.

Dadan suryana, "*Penelitian tindakan kelas: teori dan praktek*", A Psicanalise Dos Contos de Fadas, 2013.

M. Ilham Muchtar, *jurnal Peningkatan Penguasaan Mufradat melalui Pengajian Kitab*, Universitas Muhammadiyah Makassar.

Moh. Mansyur, *Materi Pokok Bahasa Arab 1 Modul 1-2*, Jakarta, Direktorat Jenderal Bimbaga Islam dan Universitas Terbuka, 1994

Mulya Lingua Rima, *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra* , Surabaya, 2021, h.46

Naidin Syamsudin, '*Model-Model Pengembangan Media Teknologi Pembelajaran Bahasa Arab Pendahuluan Metode*', Jurnal Pendidikan Refleksi, 2021.

Pratami W, Ayu N, Saputra HJ. *Jurnal Pengaruh Media Game Edukasi Teka Teki Pengetahuan" Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa*, 2017.

Rensky, M, Digital natives, *digital immigrants On the Horizon*, 2001.

sari, D., & Rahman, M, *jurnal Penggunaan Game Educandy untuk Meningkatkan Motivasi dan Pemahaman Siswa dalam Pembelajaran*, 2020.

Sari, k. W., saputro, s., & hastuti, *Pengembangan game edukasi kimia berbasis role playing game*, gyakarta: pt graha ilmu, 2013.

Surya, A. R.,*Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran Edukasi Melalui Game*, Jakarta, Penerbit Edukasi, 2021.

Suyanto, A., & Taufik, S, *Penelitian Tindakan Kelas untuk Meningkatkan kualitas pembelajaran,* jakarta, Universitas Terbuka,2012.

Wahyuni, S, *jurnal Penerapan game edukasi Educandy dalam meningkatkan kosa kata bahasa Inggris*, 2021.

الملاحق

رسالة إذن البحث

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
FAKULTAS TARBIYAH & ILMU KEGURUAN
Jl.Agatis Kel. Balandai Kec. Bara 91914 Kota Palopo
Email: ftik@iainpalopo.ac.id https://ftik-iainpalopo.ac.id

Nomor : B- ٣١٦٥ /In.19/FTIK/HM.01/11/2024 Palopo, 25 November 2024
Lampiran : -
Perihal : ***Permohonan Surat Izin Penelitian***

Yth. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu
Satu Pintu Kab Luwu
di Belopa

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, disampaikan bahwa mahasiswa (i):

Nama	:	Sulfiani Rusli
NIM	:	2002030007
Program Studi	:	Pendidikan Bahasa Arab
Semester	:	IX (Sembilan)
Tahun Akademik	:	2024/2025

akan melaksanakan penelitian dalam rangka penulisan skripsi dengan judul: **"Tahsin al-mufradat al-Arabiyah bi-istikhdam lu'bah Educandy litalabah al-saff al-sabi al-madrasah al-thanawiyah al-salam saloo induk luwuu".** Untuk itu dimohon kiranya Bapak/Ibu berkenan memberikan surat izin penelitian.

Demikian surat permohonan ini, atas perhatian dan kerjasama diucapkan terima kasih.

Wassalamu Alaikum Wr. Wb.

Dekan

Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd.
NIP 196705162000031002

رسالة شهادة البحث

KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN LUWU
MADRASAH TSANAWIYAH ASSALAM SALU INDUK
Alamat : Jln Darussalam No. 02 Salu Induk

SURAT KETERANGAN

Nomor : B-057MTs.21.09.30/PP.00.05/11/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini kepala Madrasah Tsanawiyah Assalam Salu induk Kec . Bupon Kab. Luwu Propensi Sulawesi Selatan.

Nama	: **SULFIANI RUSLI**
Nim	: 2002030007
Tempat/Tanggal Lahir	: Salu induk, 22 September 2003
Jenis Kelamin	: Perempuan
Program Study	: Pendidikan Bahasa Arab
Universitas	: IAIN Palopo (Institute Agama Islam Negeri Palopo)

Benar Mahasiswa tersebut di atas telah nyata melakukan penelitian di MTs Assalam Salu induk Pada tanggal 26 November 2024 Sampai Dengan Tanggal 10 Desember 2024 dengan judul Penelitian:

Tahsin Al-mufradat Al-'arabiyah bi-istikhdam lu'bah Educandy litalabah al-saff al-sabi' al-madrasah al-tsanawiyah al-assalam Salu Induk luwu

Demikian surat ini di berikan pada yang bersangkutan untuk digunakan sebagaimana mestinya

Saluinduk, 11 Desember 2024
Kepala Madrasah

Rasnah Sulaiman S.Ag
NIP. 197201122007102001

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : **Mts**
Kelas / Semester : **VII/II**
Tema : **التَّعْرِيْفُ بِالنَّفْس**
Muatan terpadu : **Bahasa Arab**
Pertemuan ke : **1**
waktu : **2 JAM**

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Siswa dapat mengenalkan diri dalam bahasa arab
2. Siswa dapat menyebutkan mufrodat pengenalan diri dengan baik dan benar dalam bahasa
3. Agar siswa dapat menambahkan hafalan mufrodatnya dengan mudah dan benar.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	1. Melakukan Pembukaan dengan Salam dan Dilanjutkan Dengan Membaca Doa 2. Guru mengecek kehadiran peserta didik 3. Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran tentang topik yang akan dipelajari 4. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari.	15 menit
Kegiatan Inti	1. Guru memberikan intruksi kepada peserta didik mengenai materi apa yang akan di pelajari 2. Peserta didik di minta untuk memperhatikan dan mendengarkan penjelasan yang ada di papan tulis tentang pengenalan diri 3. Peserta didik di minta untuk menyebutkan Mufrodat yang ada dipapan tulis 4. Guru menjelaskan materi yang sesuai dengan topik 5. Guru meminta peserta didik mengulangi pelajaran yang telah diberikan	90 menit
Kegiatan Penutup	1. Guru memberikan evaluasi yang telah di pelajari 2. Guru memberikan motivasi 3. Guru mengajak berdoa dan dilanjutkan dengan salam.	15 menit

C. PENILAIAN (ASESMEN)

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubric penilaian.

Salu induk, 26 November 2024

Kepala Madrasah

RASNAH SULAIMAN S.Ag
NIP. 197201122007102001

Guru Kelas VII

SULFIANI RUSLI
NIM: 2002030007

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : **Mts**
Kelas / Semester : **VII/II**
Tema : **وَالأدَوَاتُ المَدْرَسِيَّة**
Muatan terpadu : **Bahasa Arab**
Pertemuan ke : **2**
waktu : **2 JAM**

B. TUJUAN PEMBELAJARAN

4. Siswa dapat mengetahui perlengkapan-perlengkapan sekolah dalam bahasa arab
5. Siswa dapat menyebutkan mufrodat perlengkapan sekolah dengan baik dan benar dalam bahasa
6. Agar siswa dapat menambahkan hafalan mufrodatnya dengan mudah dan benar.

C. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	1. Melakukan Pembukaan dengan Salam dan Dilanjutkan Dengan Membaca Doa 2. Guru mengecek kehadiran peserta didik 3. Mengaitkan Materi dengan Materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik 4. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari.	15 Menit
Kegiatan Inti	1. Guru memberikan intruksi kepada peserta didik mengenai materi apa yang akan di pelajari 2. Peserta didik di minta untuk memperhatikan dan mendengarkan penjelasan yang ada di papan tulis tentang perlengkapann sekolah 3. Peserta didik di minta untuk menyebutkan Mufrodat yang ada dipapan tulis 4. Guru menjelaskan materi yang sesuai dengan topik 5. Guru meminta peserta didik mengulangi pembelajaran yang telah diberikan	90 Menit
Kegiatan Penutup	1. Guru memberikan evaluasi yang telah di pelajari 2. Guru memberikan motivasi 3. Guru mengajak berdoa dan dilanjutkan dengan salam.	15 Menit

D. PENILAIAN (ASESMEN)

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubric penilaian.

Salu induk, 26 November 2024

Kepala Madrasah

RASNAH SULAIMAN S.Ag
NIP. 197201122007102001

Guru Kelas VII

SUHYANI RUSLI
NIM: 2002030007

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : **Mts**
Kelas / Semester : **VII/II**
Tema : **الألوان**
Muatan terpadu : **Bahasa Arab**
Pertemuan ke : **3**
waktu : **2 JAM**

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Siswa dapat mengetahui warna-warna dalam bahasa arab
2. Siswa dapat menyebutkan mufrodat warna-warna dengan baik dan benar dalam bahasa
3. Agar siswa dapat menambahkan hafalan mufrodatnya dengan mudah dan benar.

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	1. Melakukan Pembukaan dengan Salam dan Dilanjutkan Dengan Membaca Doa 2. Guru mengecek kehadiran peserta didik 3. Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran tentang topik yang akan dipelajari 4. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari.	15 menit
Kegiatan Inti	1. Guru memberikan intruksi kepada peserta didik mengenai materi apa yang akan di pelajari 2. Peserta didik di minta untuk memperhatikan dan mendengarkan penjelasan yang ada di papan tulis tentang Warna-warna 3. Peserta didik di minta untuk menyebutkan Mufrodat yang ada dipapan tulis 4. Guru menjelaskan materi yang sesuai dengan topik 5. Guru meminta peserta didik mengulangi pelajaran yang telah diberikan	90 menit
Kegiatan Penutup	1. Guru memberikan evaluasi yang telah di pelajari 2. Guru memberikan motivasi 3. Guru mengajak berdoa dan dilanjutkan dengan salam.	15 menit

E. PENILAIAN (ASESMEN)

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubric penilaian.

Salu induk, 26 November 2024

Kepala Madrasah

RASNAM SULAIMAN S.Ag
NIP. 197201122007102001

Guru Kelas VII

SULFIANI RUSLI
NIM: 2002030007

Satuan Pendidikan	**:**	**Mts**
Kelas / Semester	**:**	**VII/II**
Tema	**:**	**الألوان**
Muatan terpadu	**:**	**Bahasa Arab**
Pertemuan ke	**:**	**4**
waktu	**:**	**2 JAM**

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Siswa dapat mengetahui warna-warna dalam bahasa arab
2. Siswa dapat menyebutkan mufrodat warna-warna dengan baik dan benar dalam bahasa
3. Agar siswa dapat menambahkan hafalan mufrodatnya dengan mudah dan benar.

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	1. Melakukan Pembukaan dengan Salam dan Dilanjutkan Dengan Membaa Doa 2. Guru mengecek kehadiran peserta didik 3. Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran tentang topik yang akan dipelajari 4. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari.	15 menit
Kegiatan Inti	1. Guru memberikan intruksi kepada peserta didik mengenai materi apa yang akan di pelajari 2. Peserta didik di minta untuk memperhatikan dan mendengarkan penjelasan yang ada di papan tulis tentang Warna-warna 3. Peserta didik di minta untuk menyebutkan Mufrodat yang ada dipapan tulis 4. Guru menjelaskan materi yang sesuai dengan topik 5. Guru meminta peserta didik mengulangi pelajaran yang telah diberikan	90 menit
Kegiatan Penutup	1. Guru memberikan evaluasi yang telah di pelajari 2. Guru memberikan motivasi 3. Guru mengajak berdoa dan dilanjutkan dengan salam.	15 menit

F. PENILAIAN (ASESMEN)

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubric penilaian.

Salu induk, 26 November 2024

Kepala Madrasah

RASNAH SULAIMAN S.Ag
NIP. 197201122007102001

Guru Kelas VII

SULFIANI RUSLI
NIM: 2002030007

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU SIKLUS 1

Tempat Penelitian : MTs Assalam Salu induk

Semester : Genap

A. Petunjuk pengisian

1. Kriteria penilaian:
   a) 1 : Kurang
   b) 2 : Cukup
   c) 3 : Layak
   d) 4 : Sangat Layak

B. Observasi Aktivitas Guru

No	Aktivitas	Penilaian				Komentar
		1	2	3	4	
1.	Melakukan kegiatan apresiasi (pendahuluan, membaca doa dan mengabsen).				✓	
2.	Menunjukkan penguasaan materi pembelajaran				✓	
3.	Mengaitkan materi dengan pengetahuan lain yang relevan				✓	
4.	Melaksanakan pembelajaran secara bertahap				✓	
5.	Menguasai kelas				✓	
6.	Melaksanakan pembelajaran yang memungkinkan timbulnya kebiasaan positif dan aktif				✓	
7.	Menggunakan metode pembelajaran secara efektif dan efisien				✓	
8.	Menunjukkan sikap terbuka pada siswa				✓	
9.	Melibatkan siswa untuk berperan aktif didalam kelas				✓	
10.	Memberi penghargaan/penguatan kepada siswa				✓	

Salu Induk, November 2024

Observer

ANASTASYAH, S. Pd

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU SIKLUS II

Tempat Penelitian : MTs Assalam Salu Induk

Semester : Genap

A. Petunjuk

1. Kriteria Penilaian

e) 1 : Kurang

f) 2 : Cukup

g) 3 : Baik

h) 4 : Sangat Baik

B. Observasi Aktivitas Guru

No	Aktivitas	Penilaian				Komentar
		1	2	3	4	
1.	Melakukan kegiatan apresiasi (pendahuluan, membaca doa dan mengabsen).				✓	
2.	Menunjukkan penguasaan materi pembelajaran				✓	
3.	Mengaitkan materi dengan pengetahuan lain yang relevan				✓	
4.	Melaksanakan pembelajaran secara bertahap				✓	
5.	Menguasai kelas				✓	
6.	Melaksanakan pembelajaran yang memungkinkan timbulnya kebiasaan positif dan aktif				✓	
7.	Menggunakan metode pembelajaran secara efektif dan efisien				✓	
8.	Menunjukkan sikap terbuka pada siswa				✓	
9.	Melibatkan siswa untuk berperan aktif didalam kelas				✓	
10.	Memberi penghargaan/penguatan kepada siswa				✓	

Salu Induk, Desember 2024

Observer

ANASTASYA, S.Pd

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU SIKLUS II

Tempat Penelitian : MTs Assalam Salu Induk

Semester : Genap

A. Petunjuk

1. Kriteria Penilaian

e) 1 : Kurang

f) 2 : Cukup

g) 3 : Baik

h) 4 : Sangat Baik

B. Observasi Aktivitas Guru

No	Aktivitas	Penilaian				Komentar
		1	2	3	4	
1.	Melakukan kegiatan apresiasi (pendahuluan, membaca doa dan mengabsen).				✓	
2.	Menunjukkan penguasaan materi pembelajaran				✓	
3.	Mengaitkan materi dengan pengetahuan lain yang relevan				✓	
4.	Melaksanakan pembelajaran secara bertahap				✓	
5.	Menguasai kelas				✓	
6.	Melaksanakan pembelajaran yang memungkinkan timbulnya kebiasaan positif dan aktif				✓	
7.	Menggunakan metode pembelajaran secara efektif dan efisien				✓	
8.	Menunjukkan sikap terbuka pada siswa				✓	
9.	Melibatkan siswa untuk berperan aktif didalam kelas				✓	
10.	Memberi penghargaan/penguatan kepada siswa				✓	

Salu Induk, Desember 2024

Observer

ANASTASYA, S.Pd

8	Memdengarkan intruksi sebelum mengerjakan tugas				✓	
9	Siswa mampu menjawab dengan baik dan benar			✓		
10	Mengerjakan soal dengan game				✓	

Salu Induk, November 2024

Observer

Nur Afni Setiawati

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS BELAJAR SISWA SIKLUS II

Tempat Penelitian : MTs Assalam Salu Induk

Semester : Genap

A. Petunjuk Pengisian

1. Mulailah dengan membaca Bismillah.
2. Lembar observasi ini diisi oleh observer yang telah dipilih secara langsung oleh peneliti.
3. Pengisian lembar observasi aktivitas siswa dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung.
4. Observer melihat dan menilai aktivitas siswa dengan cara memberikan checklist sesuai kriteria penilaian yang telah ditentukan.
5. Kriteria penilaian:

a) 1 : Kurang

b) 2 : Cukup

c) 3 : Baik

d) 4 : Sangat Baik

B. Observasi Aktivitas Siswa

No	Aktivitas	Penilaian				Komentar
		1	2	3	4	
1	Mendengarkan dengan seksama Materi yang akan diberikan				✓	
2	Mendengarkan penjelasan terkait media game yang akan digunakan saat mengerjakan tugas				✓	
3	Berusaha memahami penjelasan dengan baik				✓	
4	Fokus saat pembelajaran sedang				✓	

	berlangsung					
5	Aktif dalam proses pembelajaran				✓	
6	Mengerjakan tugas perindividu				✓	
7	Bertanya jika ada yang belum jelas			✓		
8	Memdengarkan intruksi sebelum mengerjakan tugas			✓		
9	Siswa mampu menjawab dengan baik dan benar				✓	
10	Mengerjakan soal dengan game				✓	

Salu Induk, Desember 2024

Observer

Nur Afni Setiawati

ملاحظات ميدانية

No	Hari/Tanggal	Waktu	Kegiatan
	Selasa, 26 November 2024	**08.30-10.30**	Pada hari selasa pagi tepatnya pukul 08.30-10.15, peneliti datang ke lokasi penelitian untuk bertemu dengan guru bahasa arab di MA Assalam Salu Induk khususnya kelas Vll, peneliti membawa surat izin penelitian dari Fakultas ke sekolah, dilengkapi dengan instrumen yang dibutuhkan peneliti saat pembelajaran berlangsung, saat bertemu dengan guru mata pelajaran bahasa arab, peneliti diminta untuk memperlihatkan instrumen pembelajaran seperti RPP, materi yang akan di ajarkan dan media yang akan digunakan peneliti setelah guru mata pelajaran bahasa arab mengecek instrumen pembelajaran , peneliti diarahkan untuk bertemu langsung dengan siswa di kelas VII . kelas yang ditetapkan merupakan keputusan dari guru mata pelajaran bahasa arab tanpa melakukan prosedur penentuan sampel. Ketika peneliti memasuki kelas, peneliti terlebih dahulu mmemperkenalkan diri, kemudian menyampaikan tujuan dan maksud peneliti datang, kemudian peneliti menyampikan media yang akanpeneliti gunakan, setelah itu

			mengadakan pra-siklus untuk mengukur sejauh mana Hafalan mufrodat peserta didik dan guru mata pelajaran bahasaa arab tetap mengawasi peneliti dalam pelaksanaan tes pra-siklus didalam kelas. Peneliti memberikan waktu kepada siswa untuk Menghafal Mufrodat Benda-benda dilam kelas. Setelah itu peneliti meminta siswa untuk naik satu persatu untuk menghafalkan mufrodatnya. 10 menit terakhir digunakan peneliti untuk menjelaskan media yang akan digunakan dan menjelaskan langkah-langkah menggunakan media Game Educandy dipertemuan berikutnya. Dan menginngatkan kepada siswa untuk menghafalkan mufrodatnya yang ada di aplikasi tersebut. Saat pembelajaran selesai peneliti menutup pembelajaran dengan membaca doa dan mengucapkan salam.
2.	**Kaamis, 28 november 2024**	**08.30-10.15**	Pada tanggal 28 November2024, tepatnya pada pukul 08.30-10.15, peneliti memasuki kelas dalam kondisi para siswa telah siap untuk mengikuti pembelajaran. ketua kelas memimpin siswa memberi salam dan membaca doa dan kemudian dilanjutkan oleh peneliti memulai kelas dengan mengabsen siswa sebagai langkah pertama. Setelah itu, peneliti memberikan motivasi dan apresiasi kepada siswa yang

			telah hadir pada pembelajaran. kemudian, peneliti membacakan tujuan pembelajaran dan setelah itu peneliti mengajarkan kepada siswa cara penggunaan aplikasi game Educandy meningkatkan kosa kata yang sudah peneliti jelaskan pada pertemuan pertama, setelah itu peneliti mengarahkan kepada siswa untuk mendengarkan dengan baik materi yang diberikan dan mendegarkan cara penyebutan yang benar setelah itu peneliti memberikan waktu 20 menit untuk menghafalkannya. Setelah itu siswa diminta untuk satu persatu naik untuk menghaflkan mufrodat tersebut.Kemudian peneliti memulai tes siklus I, sebelum itu, peneliti menjelaskan indikator penilaian dalam peningkatan kosa kata dengan menggunakan aplikasi game Educandy yaitu terkait hafalan, kefasihan, kelancaran serta pemahaman. Tanpa melihat buku catatan. Setelah dilakukan tes Siklus I peneliti menutup pembelajaran dan memberikan informasi kepada siswa bahwa pembelajaran berikutnya tetap menggunakan aplikasi game Educandy.
	Kamis , 05 Desember 2024		Pada hari rabu, 04 Desember 2024 tepatnya pukul 08.30-10.15 peneliti terlebih dahulu meminta izin kepada guru mata pelajaran bahasa arab untuk

			memulai pembelajaran dikelas. peneliti memasuki kelas dengan kondisi para siswa siap mengikuti kegiatan pembelajaran. peneliti meminta ketua kelas untuk memimpin siswa memberi salam dan membaca doa. Kemudian peneliti menyiapkan bahan ajar lalu memulai, siswa dengan mengabsen kehadiran siswa terlebih dahulu. Setelah itu peneliti memberikan motivasi kepada siswa kemudian peneliti menjelaskan kembali terkait materi yang akan diberikan. Dan memberikan waktu kepada siswa untuk mrnghafalkannya. Karena siklus l, kelancaran dan pemahamannya belum baik dan benar. Setelah itu, sebelum menutup pembelajaran, peneliti memberitahukan bahwa untuk tes siklus II akan dilaksanakan pada pertemuan berikutnya. Peneliti meminta kepada para siswa untuk berlatih dan menghafalkan kembali mufrodatnya yang telah di berikan. Tepat pada pukul 10.15 peneliti menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam
	Rabu, 10 Desember 2024	**10.15-11.45**	Pada hari Rabu, 10 Desember 2024 tepatnya pukul 10.15-11.45 peneliti terlebih dahulu meminta izin kepada guru mata pelajaran bahasa arab untuk memulai pembelajaran dikelas. yang

			merupakan hari terakhir pelaksanaan siklus II sekaligus hari terakhir mengambil alih pembelajaran bahas arab. peneliti memasuki kelas dengan kondisi para siswa siap mengikuti kegiatan pembelajaran. peneliti meminta kepada ketua kelas memimpin siswa memberi salam dan membaca doa. Kemudian peneliti menyiapkan bahan ajar lalu memulai kelas dengan mengabsen kehadiran siswa, peneliti memberi motivasi. Setalah itu sebelum melaksanakan tes siklus II peneliti kembali mengarahkan siswa untuk mendengarkan secara baik materi yang diberikan sebelum menghafalkannya. untuk tes siklus II peneliti menjelaskan kembali indikator penilian dalam peningkatan Kosa Kata yaitu, kefasihan, kelancaran dan pemahaman baik dan benar. Setelah selaisai mengerjakan tugas pada aplikasi game Educandy. Peneliti menyampaikan bahwa hari ini adalah hari pertemuan terakhir, dan berterima kasi kepada peserta didik karena telah membantu dalam proses penelitian berjalan. Pembelajaran ditutup degan membaca doa. Dan peneliti menghadap kepada guru bahasa arab bahwa penelitian dikelas Vll berjalan lancar.

جانب التقييم

No	Aspek yang dinilai	Kriteria	Skor
1	Hafalan	- Hafalan sangat baik	26-30
		- Hafalan baik	20-25
		- Hafalan cukup	15-19
		- Hafalan kurang baik	8-14
		- Hafalan sangat buruk	0-7
2	Kefasihan	- Kefasihan sangat baik	26-30
		- Kefasihan baik	20-25
		- Kefasihan cukup baik	15-19
		- Kefasihan kurang baik	8-14
		- Kefasihan sangat kurang	0-7
3	Kelancaran	- Kelancaran san	26-30
		- Kelancaran baik	20-25
		- Kelancaran cukup baik	15-19
		- Kelancaran kurang baik	8-14
		- Kelancaran sangat kurang	0-7
4	Pemahaman	- Pemahaman terhadap materi sangat tepat	26-30
		- Pemahaman terhadap materi tepat	20-25
		- Pemahaman terhadap materi cukup tepat	15-19
		- Pemahaman terhadap Materi kurang Tepat	8-14
		- Pemahaman terhadap Materi tidak tepat	0-7

وضع المدرسة

تنفيذ ما قبل الدورة في الفصل العشر

تنفيذ اختبار الدورة الاول

تنفيذ اختبار الدورة الثانية

سيرة ذاتية

سلفياني روسلي ,والدت في سالوإندوك سبتمبر ٢٠٠٣. الكاتبة هي الابنة الوحيدة, من الأب اسمه رسلي جيريكان والأم اسمه روسديانا.حاليا, تسكون الباحثة في سالوإندوك سوالويسي الجنوبية. التعليم الابتدائي الباحثة اكتمل في العام ٢٠١٤ في امدرسة ابتدائية السلام سالو إندوك لووو.ثم , واصل الدراسة في المدرسة المتوسطة الشرعية من عام ٢٠١٤ إلى عام ٢٠١٧ في المدرسة الثانوية السلام سالو إندوك لووو. ثم , واصل الدراسة في المدرسة عليا السلام سالو إندوك لُووو من عام ٢٠١٧ إلى عام ٢٠٢٠. بعد التخرج في العام ٢٠٢٠، الباحثة استمرت دراستها با لجامعة الإسلامية الحكومية فالوفو في كلية التربية والعلوم التعليمية في شعبة التدريس اللغة العربية.