Shawtul 'Arab
Shautul Arab
Jurnal Pendidikan Bahasa Arab
p-ISSN: 2809-7149
e-ISSN: 2809-7157
Volume 4, Number 2, April 2025
http://jurnal.iuqibogor.ac.id

استخدام E–Mufradat Game لترقية قدرة التلاميذ على سيطرة المفردات

(دراسة تجريبية للمرحلة الابتدائية)

Amrullah[1], Salma Hayati[2], Sri Wahyuni Hidayanti[3]
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh[123]
210202059@student.ar-raniry.ac.id

Abstract

This study aims to evaluate the effectiveness of technology-based media, specifically the E-Mufradat Game, in improving the Arabic vocabulary mastery of students at SD Islam Qur'ani Banda Aceh. The research employs a quantitative approach with a quasi-experimental non-equivalent control group design. The subjects of the study consist of two classes: an experimental class using the E-Mufradat Game and a control class without similar treatment, each comprising 15 students. Data collection techniques include pretests and posttests, while data analysis was conducted using SPSS 21 with normality tests, homogeneity tests, and independent sample t-tests. The results of the study show a significant difference in vocabulary mastery between the experimental and control groups. The average post-test score of the experimental group increased to 75.3 compared to the control group, which only reached 33. Hypothesis testing revealed that the use of the E-Mufradat Game significantly enhances vocabulary mastery ($p < 0.05$). Moreover, this medium also provides a more interactive, enjoyable, and effective learning experience, fostering an active classroom environment. This study supports previous findings that technology-based learning media can enhance student engagement and learning outcomes. Thus, the E-Mufradat Game can serve as an innovative alternative in Arabic language instruction to improve students' vocabulary mastery.

Keywords: E-Mufradat Game; Vocabulary Mastery; Learning Media

المقدمة

المفردات هي أساسية اللغة العربية يجب على المتعلم إتقانه لتحقيق الطلاقة في اللغة العربية. فالكفاءة اللغوية الجيدة تتأثر بشكل كبير بإتقان المفردات (Inayah et al., 2019). الشخص الذي يتعلم اللغة العربية يتمكن من فهم ما يسمعه بناءً على عامل إتقان المفردات (Mufidah & Izha, 2020). وبالمثل، فإنّ القدرة

Creative Commons Attribution 4.0 International License.

على التواصل شفوياً وكتابياً تتأثر أيضاً بإتقان المفردات (Fatati & Sutarjo, 2021). إتقان المفردات بشكل جيد يُمكّن المتعلم من تكوين جمل واضحة، وفهم النصوص، والتفاعل بفعالية أكبر. لذلك، فإنّ فهم المفردات وإتقانها أمر بالغ الأهمية في تعلم اللغة العربية.

يتم سيطرة المفردات في تعليم اللغة العربية بين التلاميذ من خلال تنفيذ عمليات تعليمية فعالة. من المرجح أن يحصل التلاميذ على المعرفة والفهم عندما يتم إجراء التعلم بطريقة فعالة وممتعة. في هذا السياق، المعلمون كمنفذون ، المناهج الدراسية دوراً مهماً في تعزيز نتائج تعلم التلاميذ (Andana et al., 2022) ، وتحفيز التلاميذ (Rahmad Timor et al., 2021) ، وخلق بيئة تعلم ممتعة (Mahmud et al., 2022) ، وتوفير تجارب تعلم ذات مغزى للتلاميذ (Sholihah et al., 2022). لذلك، يجب على معلمي اللغة العربية أن يكونوا مبدعين ومبتكرين في استخدام وسائل التعليم التي تتماشى مع التطورات التكنولوجية لتحقيق أهداف التعلم بفعالية (Melati et al., 2023).

فيما يتعلق بإتقان المفردات لدى التلاميذ، لا تزال هناك عقبات وعوامل مؤثرة تُلاحظ. يعاني معظم التلاميذ، وخاصة في المدارس العامة، من ضعف في سيطرة المفردات (Sulfikar & Fawzani, 2023). ويتأثر ذلك بعدة عوامل، منها: قلة دافعية التلاميذ لتعلم اللغة العربية (Pudjianto et al., 2021) ، واعتماد المعلمين فقط على الكتب الدراسية دون استخدام وسائل تعليمية جذابة، خاصة في مواد المفردات العربية، مما يؤدي إلى شعور التلاميذ بالملل وعدم إتقان عدد كبير من المفردات (Dede Rizal Munir et al., 2023). في حين أن التعليم في العصر الحديث يتطلب من المعلمين تنفيذ عملية تعليمية بطريقة إبداعية ومبتكرة وتفاعلية لتعزيز كفاءة التلاميذ (Fanani et al., 2022). كشفت الدراسات السابقة أن المشكلة الرئيسية في تعلم اللغة العربية تكمن في انخفاض إتقان التلاميذ للمفردات بسبب قلة تنوع الوسائل التعليمية (Hak, 2024).

لقد أحدثت التطورات التكنولوجية الحالية تحولات كبيرة في مجال التعليم، خاصة في استخدام وسائل التعليم (Melati et al., 2023). يمكن أن يجعل استخدام التكنولوجي مثل أجهزة الكمبيوتر، والإنترنت، أو

Creative Commons Attribution 4.0 International License.

التطبيقات التعليمية المعتمدة على التكنولوجي التعلم أكثر إثارة ومتعة للتلاميذ (Maisaroh & Wathon, 2018). باستخدام هذه التكنولوجي ، يمكن للتلاميذ التعلم بشكل مستقل وتفاعلي، مما يزيد من دافعهم للتعلم (Qodir et al., 2024). وجدت الدراسات السابقة أن استخدام الألعاب المعتمدة على التكنولوجي ، مثل *Fun Easy*، يمكن أن يساعد التلاميذ في سيطرة المفردات العربية بسهولة أكبر (Hayatunnisa & Hanafi, 2024). كما اقترحت دراسة أخرى أجراها (Mardhiyah et al., 2024) أن الألعاب السحب والإفلات يمكن أن تحسن نتائج تعلم التلاميذ.

في التعلم المفردات، هناك العديد من الوسائل التي يمكن استخدامها في عملية التعليم، ومن بينها وسيلة *E-Mufradat Game* وجد (Ghani et al., 2019) أن الألعاب التي تستخدم التكنولوجي ، مثل *E-Mufradat Game* ، يمكن أن تزيد من دافعية المتعلمين. يمكن استخدام هذه الوسيلة من خلال متابعة القوائم الموجودة في *E-Mufradat Game* والمشاركة في الإجابة على الاختبارات المتعلقة بالمواد الدراسية. فوائد هذه الوسيلة في عملية التعليم تشمل؛ (1) الألعاب المستخدمة تجعل عملية التعلم ممتعة، مما يسهل على المتعلمين فهم المفردات المقدمة لهم. (2) باستخدام هذه الوسيلة، يمكن للمتعلمين معالجة أفكارهم لتذكر المفردات التي تعلموها، وتوقع معانيها، والتخمين أثناء الإجابة على الاختبارات. (3) هذه الوسيلة تجعل أجواء الفصل الدراسي أكثر نشاطًا، حيث لا يقتصر النشاط على المعلم فقط، بل يشارك التلاميذ أيضًا بنشاط كبير (Farhan et al., 2023).

يهدف استخدام *E-Mufradat Game* إلى تحسين جودة تعلم مفردات اللغة العربية من خلال نهج معتمد على التكنولوجي الفعالة والممتعة والمتوافقة مع احتياجات التلاميذ في العصر الرقمي (Ghani et al., 2019). يتضمن التطبيق ميزات الألعاب مثل أنظمة النقاط، والمستويات، والتحديات، والرسوم المتحركة التفاعلية المثيرة. تم تصميم هذا التطبيق لتوفير تجربة تعلم لا تركز فقط على اكتساب المفردات بشكل سلبي، بل أيضاً على تطبيق المفردات في مواقف الحياة الواقعية (Aulina, 2012).

Creative Commons Attribution 4.0 International License.

في الدراسات السابقة، تم تناول فعالية استخدام وسائل التعليم القائمة على التكنولوجي بشكل واسع، ولكن لم تتناول الدراسات السابقة استخدام *E-Mufradat Game* في تحسين قدرة التلاميذ على إتقان المفردات. لذلك، تحاول هذه الدراسة استخدام *E-Mufradat Game* كوسيلة تعليمية لتحسين إتقان مفردات اللغة العربية لدى التلاميذ. وبناءً على ذلك، تهدف هذه الدراسة إلى تقديم ابتكار جديد في تعليم اللغة العربية باستخدام وسيلة تعليمية قائمة على التكنولوجي ، وهي *E-Mufradat Game* ، ومعرفة تأثير استخدامها على قدرة تلاميذ مدرسة إسلام القرآن الابتدائية في باندا آتشيه على إتقان المفردات.

مناهج البحث

تستخدم هذه الدراسة منهجًا كميًا مع نوع من التجارب شبه التجريبية (تصميم مجموعة تحكم غير متكافئة). يُعرف التجريب شبه التجريبي أيضًا بـ "التجربة الزائفة"، وهو تطور من التصميم التجريبي الأصلي. يشمل هذا التصميم مجموعة تحكم ومجموعة تجريبية، مع تطبيق اختبار قبلي واختبار بعدي على كلا المجموعتين.

تستخدم هذه الدراسة تصميم التجربة شبه التجريبية (تصميم مجموعة تحكم غير مكافئة)، هذا التصميم يشبه إلى حد كبير تصميم مجموعة تحكم مع اختبار قبلي (Pre-test) واختبار بعدي (Post-test)، ولكن لا يتم اختيار مجموعتي التجربة والتحكم عشوائيًا. (Prof. Dr. Sugiyono, 2013)

الجدول 1. تصميم البحث شبه التجريبي

Kelompok	Tes Awal	Perlakuan	Tes Akhir
X1	O1	x1	O2
X2	O1	-	O2

التفسير :

Creative Commons Attribution 4.0 International License.

X1 = الفصل الذي يُستخدم كفصل تجريبي

X2 = الفصل الذي يُستخدم كفصل تحكم

X = تقديم وسيلة *E-Mufradat Game* إلى الفصل التجريبي

O1 = الملاحظة الأولى قبل إعطاء المعاملة

O2 = الملاحظة الثانية بعد إعطاء المعاملة

نوع هذه الدراسة هو لمعرفة مدى تأثير بين متغيرين أو أكثر. المتغيرات المستخدمة في هذه الدراسة هي المتغير التابع والمتغير المستقل. المتغير التابع في هذه الدراسة هو المفردات. أما المتغير المستقل فهو *E-Mufradat Game*.

الموضوع الذي تم استخدامه في هذه الدراسة هو تلاميذ الصف السادس في مدرسة إسلام قرآني في بندا آتشيه. تم اختيار الصف السادس (أ) كصف تجريبي، والصف السادس (ب) كصف ضابط مع كل صف يتألف من 15 طالبًا.

تقنية جمع البيانات المستخدمة في هذه الدراسة هي اختبار ما قبل وما بعد، والذي يتكون من 10 أسئلة اختيارية و 10 أسئلة إملائية. أما تقنيات تحليل البيانات المستخدمة في هذه الدراسة فتتمثل في معالجة نتائج الاختبارات السابقة واللاحقة باستخدام تطبيق SPSS 21. نظرًا لأن عدد العينة أقل من 50، تم استخدام اختبار التجانس واختبار التوزيع الطبيعي باستخدام طريقة شابيرو-ويلك لتحليل بيانات البحث. بعد ذلك، تم إجراء اختبار الفرضيات باستخدام اختبار t ، والمعروف باختبار العينات المستقلة.

Creative Commons Attribution 4.0 International License.

نتائج البحث والمناقشة

نتائج البحث تحلل وتناقش الاختبار القبلي والبعدي، واختبار التماثل، واختبار الفرضيات، لاكتشاف الفروقات في مستوى إتقان المفردات بين فصول الاختبار القبلي والبعدي، بحيث تظهر بوضوح فعالية *E-Mufradat Game*.

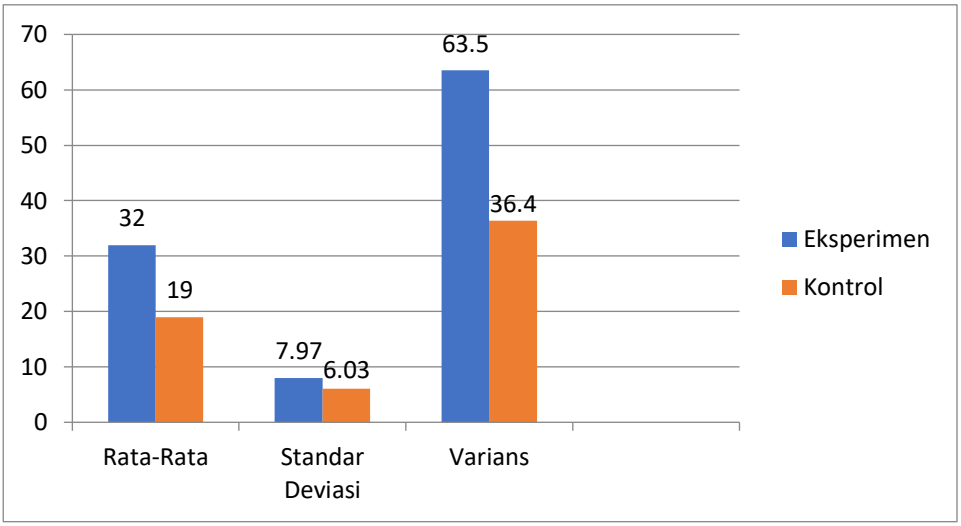
أ. نتائج الاختبار القبلي والبعدي.

تم إجراء الاختبار القبلي قبل بدء جلسة المعالجة في البحث لتحديد مهارات التلاميذ الأولية، بينما تم إجراء الاختبار البعدي بعد جلسة التعلم لقياس مدى إتقان التلاميذ للمفردات. ومن نتائج الاختبار القبلي والبعدي تم الحصول على متوسط القيم، والانحراف المعياري، والتباين لكل من الفصل التجريبي والفصل الضابط.

نتائج الاختبار القبلي

امتلكت المجموعة التجريبية متوسطًا قدره 32، وهو أعلى من متوسط المجموعة الضابطة الذي بلغ 19. وهذا يدل على أن المجموعة التجريبية كانت تتمتع بمستوى مبدئي أفضل في اكتساب المفردات مقارنة بالمجموعة الضابطة قبل التدخل *E-Mufradat Game* أما الانحراف المعياري للمجموعة التجريبية فقد بلغ 7.97، بينما بلغ الانحراف المعياري للمجموعة الضابطة 6.03. يُشير الانحراف المعياري الأكبر في المجموعة التجريبية إلى أن توزيع القيم في هذه المجموعة كان أكثر تنوعًا مقارنة بالمجموعة الضابطة. وكانت التباين في المجموعة التجريبية 63.5، وهو أعلى من التباين في المجموعة الضابطة الذي بلغ 36.4. وهذا يُظهر أن البيانات في المجموعة التجريبية كانت أكثر انتشارًا (تباين أكبر) مقارنة بالمجموعة الضابطة.

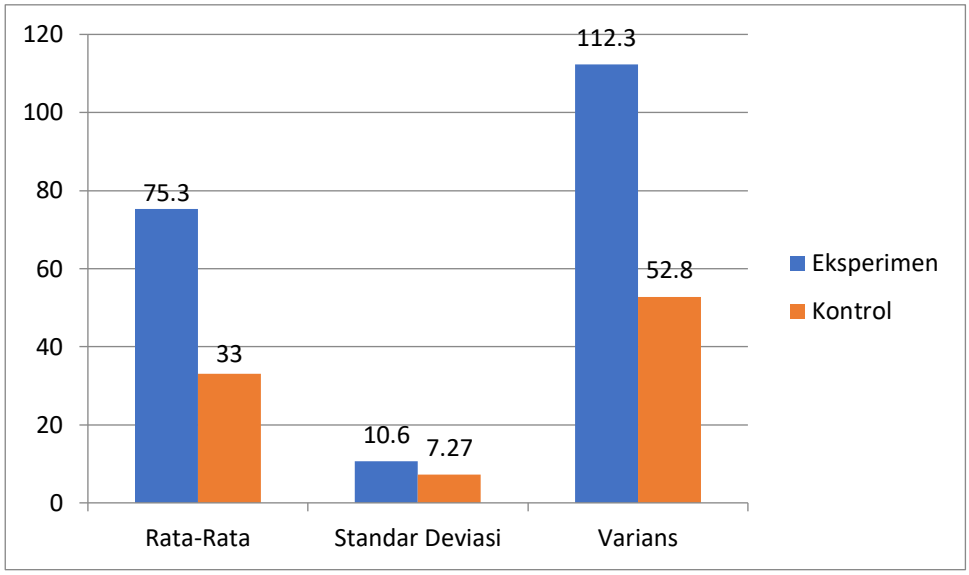
Creative Commons Attribution 4.0 International License.



نتائج الاختبار البعدي

بلغ متوسط المجموعة التجريبية 75.3، وهو أعلى بكثير مقارنة بمتوسط المجموعة الضابطة الذي بلغ 33. وهذا يدل على وجود تحسن في قدرة التلاميذ على إتقان المفردات في المجموعة التجريبية بعد استخدام "إي-مفردات"، مقارنة بالمجموعة الضابطة التي لم تستخدم هذه الوسيلة. بلغ الانحراف المعياري للمجموعة التجريبية 10.6، بينما بلغ الانحراف المعياري للمجموعة الضابطة 7.27. يشير الانحراف المعياري الأكبر في المجموعة التجريبية إلى أن توزيع البيانات في هذه المجموعة أكثر تنوعًا مقارنة بالمجموعة الضابطة. بلغ التباين في المجموعة التجريبية 112.3، وهو أعلى مقارنة بتباين المجموعة الضابطة الذي بلغ 52.8. وهذا يشير إلى أن نتائج المجموعة التجريبية تتمتع بدرجة أعلى من التنوع مقارنة بالمجموعة الضابطة.

Creative Commons Attribution 4.0 International License.



ب. اختبار التوزيع الطبيعي

في هذا الاختبار للتوزيع الطبيعي، يتم اعتبار البيانات ذات توزيع طبيعي إذا كانت قيمة الدلالة أكبر من 0.05، وتُعتبر غير طبيعية إذا كانت قيمة الدلالة أقل من 0.05. البيانات الناتجة عن اختبار التوزيع الطبيعي في هذه الدراسة كالتالي:

	kelas	Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.
Hasil kemampuan siswa menguasai mufradat	Eksperimen Pretest	.933	15	.304
	Kontrol Pretest	.847	15	.129
	Eksperimen Postest	.903	15	.107
	Kontrol Postest	.945	15	.446

Creative Commons Attribution 4.0 International License.

بناءً على نتائج اختبار التوزيع الطبيعي (**Tests of Normality**) الموضحة أعلاه، يمكن ملاحظة أن نتائج اختبار التوزيع الطبيعي باستخدام اختبار Shapiro-Wilk على بيانات قدرة التلاميذ في إتقان المفردات تُظهر أن جميع مجموعات الاختبار تمتلك توزيعاً طبيعياً للبيانات.

بالنسبة لمجموعة التجربة في اختبار *Pretest*، تم الحصول على قيمة p بمقدار 0.304، وهي أكبر من 0.05، مما يشير إلى أن البيانات في هذه المجموعة موزعة بشكل طبيعي. وينطبق الأمر نفسه على مجموعة الضبط في اختبار *Pretest*، حيث تم الحصول على قيمة p بمقدار 0.129، وهي أيضاً أكبر من 0.05، مما يشير إلى توزيع طبيعي.

وبالمثل، في مجموعة التجربة لاختبار *Posttest*، تم الحصول على قيمة p بمقدار 0.107، وهي أكبر من 0.05، مما يشير إلى أن توزيع البيانات طبيعي أيضاً.

وبناءً على ذلك، يمكن الاستنتاج أن جميع البيانات في هذه الدراسة موزعة بشكل طبيعي، مما يتيح استخدام التحليل الإحصائي البارامتري للمزيد من البحث.

ت. اختبار التجانس

يهدف اختبار التجانس إلى تحديد ما إذا كانت بعض المجموعات السكانية تحتوي على تباين متساوٍ. يتم إجراء اختبار التساوي بين التباينين لتقييم ما إذا كانت توزيعات البيانات متجانسة، أي من خلال مقارنة التباين بين المجموعتين(Sianturi, 2022) . تم اختبار قيم الاختبار القبلي والبعدي للمجموعات التجريبية والضابطة للتجانس. تم إجراء التحليل باستخدام برنامج SPSS. 26 أما بالنسبة لاتخاذ القرارات حول اختبار التجانس، فيتم كالآتي.

Ha = البيانات متجانسة

H0 = البيانات غير متجانسة

Creative Commons Attribution 4.0 International License.

إذا كانت قيمة الصِّغَر ≤ 0.05، فإن البيانات Ha تُقبل، بينما إذا كانت قيمة الصِّغَر 0.05 >، يتم رفض H0. النتائج التي تم الحصول عليها في هذه الدراسة كما يلي:

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.003	1	48	.960

الجدول أعلاه يظهر نتائج اختبار اختبار تجانس التباين بين المجموعتين (التجريبية والضابطة) في هذه الدراسة، حيث تكون البيانات متجانسة. قيمة إحصائية ليفين التي تم الحصول عليها هي 0.003 مع قيمة p تبلغ 0.960. بما أن قيمة p أكبر من 0.05، فهذا يعني أنه لا يوجد فرق ذو دلالة إحصائية في التباين بين المجموعتين. بمعنى آخر، يتم الوفاء بافتراض تجانس التباين، مما يتيح استخدام الاختبارات الإحصائية المعلمية مثل اختبار t دون القلق بشأن التباين غير المتجانس. وبالتالي، يمكن تحليل هذه البيانات بشكل أكبر باستخدام الأساليب التي تتطلب افتراض تجانس التباين.

ث. اختبار الفرضية

الفرضية هي بيان أو افتراض مؤقت لم يتم تأكيد صحته بعد أو لا يزال مشكوكًا فيه، ولذلك يحتاج إلى إثبات إضافي. بالإضافة إلى ذلك، يعد اختبار الفرضية طريقة تُستخدم لتقييم ادعاء أو تخمين يتعلق بمعاملات في مجموعة سكانية استنادًا إلى البيانات التي تم الحصول عليها من عينة معينة (Anuraga Gangga et al., 2021).

استنادًا إلى نتائج اختبار العادية التي تُظهر توزيعًا عاديًا، تم إجراء اختبار الفرضية باستخدام اختبار t. اختبار t هو طريقة إحصائية تهدف إلى تحديد ما إذا كان هناك فرق كبير بين متوسطات مجموعتين من البيانات أو

Creative Commons Attribution 4.0 International License.

لاختبار ما إذا كان متوسط عينة معينة يختلف بشكل كبير عن قيمة معينة. يُستخدم هذا الاختبار بشكل شائع في الأبحاث التجريبية لمقارنة متوسط مجموعة التحكم مع مجموعة العلاج.

بعد الحصول على بيانات موزعة بشكل عادي ومتجانسة، سيتم إجراء اختبار العينة المستقلة أو اختبار tلاختبار الفرضية للبيانات. الأساس لاتخاذ القرار في هذا الاختبار هو أنه إذا كانت قيمة الدلالة (sig2.tailed) >0.05، يتم قبول H0 ورفضHa ، وإذا كانت قيمة الدلالة 0.05 > (sig.2-tailed)، يتم قبول Ha ورفض H0. تم إجراء الاختبار باستخدام برنامج SPSS 26. وكانت النتائج كما يلي:

تم الحصول على قيمةt = 4.113 ، مع درجات الحرية 24 = (df)، وقيمة = Sig. (2-tailed) (0.05 >) 0.000، مما يشير إلى وجود فرق كبير بين متوسط مجموعة التجربة ومجموعة التحكم في اختبار ما قبل التجربة .(pretest) فرق المتوسط12.560 :(Mean Difference)، مما يعني أن متوسط مجموعة التجربة كان أعلى بمقدار 12.560 مقارنة بمجموعة التحكم. فاصل الثقة 95%: يقع الفاصل بين 6.257 و 18.862، مما يضمن أن الفرق في المتوسط يقع ضمن هذا النطاق. توجد اختلافات كبيرة بين القدرات الأولية لمجموعة التجربة ومجموعة التحكم، على الرغم من أن الفارق ليس كبيرًا جدًا.

الجدول 4 .اختبار الفرضية

Independent Samples Test									
	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
								95% Confidence Interval of the Difference	
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper

Creative Commons Attribution 4.0 International License.

Eksperimen_ Kontrol_Pre	Equal variances assumed	.489	.491	4.113	24	.000	12.560	3.054	6.257	18.862
	Equal variances not assumed			4.086	22.660	.000	12.560	3.074	6.195	18.924
Eksperimen_Kontrol_ Post	Equal variances assumed	.003	.960	7.560	24	.000	39.405	5.212	28.647	50.162
	Equal variances not assumed			7.706	23.841	.000	39.405	5.114	28.847	49.963

استنادًا إلى الجدول أعلاه، يظهر اختبار العينات المستقلة مقارنة هامة بين قدرة التلاميذ في المجموعتين التجريبية والضابطة، سواء في اختبار ما قبل أو ما بعد. في اختبار ما قبل، أظهرت نتائج اختبار t وجود فرق في المتوسطات بين المجموعتين التجريبية والضابطة مع قيمة p تساوي 0.000(0.05 >)، مما يعني وجود فرق دال إحصائيًا. ومع ذلك، أصبح هذا الفرق أكثر وضوحًا في اختبار ما بعد، حيث بقيت قيمة p كما هي 0.000، مع زيادة الفرق في المتوسط إلى 39.405. وهذا يشير إلى أنه بعد تطبيق طريقة E-Mufradat Game، أظهرت المجموعة التجريبية تحسنًا كبيرًا في قدرتها على إتقان المفردات مقارنةً بالمجموعة الضابطة. علاوة على ذلك، أظهرت نتائج اختبار تجانس التباين من خلال اختبار Levene أن قيمة p كانت أكبر من 0.05 في كلا الحالتين (ما قبل الاختبار وما بعده)، مما يعني أن فرضية تجانس التباين تم الوفاء بها، مما يضمن صحة التحليل الإحصائي.

تدعم هذه النتائج فرضية البحث بأن استخدام E-Mufradat Game فعال في تحسين قدرة التلاميذ على إتقان المفردات. إن التحسن الكبير في المجموعة التجريبية بعد تطبيق هذه الطريقة يظهر أن التعلم المعتمد على الألعاب التفاعلية يمكن أن يكون استراتيجية فعالة لزيادة تفاعل التلاميذ وتعميق إتقان المفردات العربية.

Creative Commons Attribution 4.0 International License.

استنادًا إلى نتائج البحث، تبين أن الوسائل تعمل كوسيط ولها دور مهم في دعم عملية التعلم. وبالتالي، تتناسب E-Mufradat Game مع العديد من الدراسات السابقة التي وجدت أن الوسائل المعتمدة على التكنولوجي تساعد المتعلمين في إتقان المواد الدراسية. على سبيل المثال، الوسائل التفاعلية PPT تؤثر على قدرة التلاميذ في مهارة الكتابة (Semayang & Hayati, 2024) ، والوسائل الإلكترونية مثل E-Komik يمكن أن تجذب اهتمام التلاميذ في تعلم القراءة (Fardiyah Handini et al., 2024) ، والوسائل مثل الواقع الافتراضي يمكن أن تحسن إتقان المفردات لدى التلاميذ (Yasmin Hijja Niswah et al., 2024)

تم إجراء بحث تجريبي حول تأثير استخدام *E-Mufradat Game* على إتقان المفردات لدى طلاب المرحلة الابتدائية وكانت النتائج ذات تأثير كبير ومهم. ومع ذلك، فإن هذه الدراسة تحتوي على بعض القيود من حيث المنهجية والمتغيرات البحثية. ولذلك، يُوصى في الدراسات المستقبلية بأن يقوم الباحثون بالبحث بشكل نوعي للحصول على معلومات أعمق حول تنفيذ تعليم اللغة العربية في المؤسسات التعليمية.

الخاتمة

تهدف هذه الدراسة إلى قياس فعالية استخدام الوسائل المعتمدة على التكنولوجي ، وخاصةً "إي-مفردات"، في تحسين إتقان مفردات اللغة العربية لدى طلاب مدرسة إسلامية قرآنية في بندا آتشيه. استخدمت الدراسة المنهج الكمي مع تصميم شبه تجريبي من نوع "المجموعة الضابطة غير المكافئة". شملت الدراسة فئتين من التلاميذ، الأولى هي الفئة التجريبية التي استخدمت "إي-مفردات" كوسيلة تعليمية، بينما لم تتلقَ الفئة الضابطة نفس المعاملة، حيث يتكون كل فصل من 15 طالبًا. تم جمع البيانات من خلال اختبارات ما قبل وما بعد، وأُجريت التحليلات باستخدام برنامج SPSS 21 مع اختبارات المعيارية، والاختبارات المتجانسة، واختبار "ت" للعينات المستقلة.

أظهرت نتائج الدراسة أن البيانات تتبع التوزيع الطبيعي والمتماثل، وبالتالي تم إجراء اختبار الفرضيات باستخدام اختبار "ت" بمساعدة برنامج SPSS 26. وفقًا لنتائج اختبار العينات المستقلة، تم الحصول على قيمة "ت" =

Creative Commons Attribution 4.0 International License.

4.113 مع درجات حرية (df) = 24 وقيمة "سيغ .(2-tailed) = 0.000 (< 0.05) "وهذا يشير إلى وجود فرق معنوي بين المتوسطات بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في اختبار ما قبل. كان متوسط المجموعة التجريبية أعلى بـ 12.560 مقارنةً بالمجموعة الضابطة، مع نطاق ثقة 95% يقع بين 6.257 و 18.862. على الرغم من وجود فرق معنوي، إلا أن الفارق في القدرة الأولية بين المجموعتين لم يكن كبيرًا. وبالتالي، يمكن اعتبار "إي-مفردات" وسيلة فعّالة لمواجهة التحديات في تعلم المفردات وتحسين جودة التعليم في اللغة العربية في عصر الرقمنة.

المراجع

Abrar, Muhammad. (2020) "Fa'āliyyah Tathbīq Tharīqah Puzzle fī Tachsīn Qudrah Takallum at-Talāmīdz di Madrasah Sabīl at-Taqwa ats-Tsānawiyyah Margomulyo Luwu Timur." *Arabia* 12.1.

Abrar, M. (2024). Pemberdayaan Lingkungan Berbahasa Arab dengan Menggunakan Metode Silent Way dan Mim-Miem Di SMA Cahaya Qur'an Desa Cimanggu II Cibungbulang Bogor. *Risalah: Jurnal Pendidikan dan Studi Islam*, 10(1), 119-129.

Andana, E. B., Marmoah, S., & Sularmi, D. (2022). *Analisis peran guru dalam memotivasi belajar peserta didik kelas iv sekolah dasar*.

Anuraga Gangga, Indrasetianingsih Artanti, & Athoillah Muhammad. (2021). Pelatihan Pengujian Hipotesis Statistika Dasar Dengan Software R. *Jurnal BUDIMAS*, *3*(2), 327–334.

Aulina, C. N. (2012). *Pengaruh Dan Penguasaan Kosakata Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun* (Vol. 1, Issue 2).

Dede Rizal Munir, Taufik Luthfi, & Ruswandaeni Eka Junita. (2023). The Use Of Flash Card MediaTo Increasing Arabic Vocabulary Masteri. *Jurnal Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, *2*(3), 16–35. https://doi.org/10.55606/inovasi.v2i3.1981

Fahmi, N., & Latuf, L. H. (2025). *Using Multimodal Learning in Arabic Vocabulary Instruction at Islamic Elementary School*.

Creative Commons Attribution 4.0 International License.

Falah, S., Rizal Mz, S., Fahmi, N., & Ahmad Riva'i, F. (2024). Learning Assistance Program through puzzles to Improve Students' Arabic Language Skills. Rayah Al-Islam, 8(4), 1835–1845. https://doi.org/10.37274/rais.v8i4.1126

Fanani, A., Tur Rosidah, C., Juniarso, T., Ailina Roys, G., & Salsabila Putri, E. (2022). Bahan Ajar Digital Berbasis Multiaplikasi Mata Pelajaran IPAS SD. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, *2*(12), 1175–1183. https://doi.org/10.17977/um065v2i122022p1175-1183

Fardiyah Handini, Hayati Salma, & Fajriah. (2024). Pengaruh Penggunaan Media E-Komik Untuk Menarik Minat Siswa Dalam Pembelajaran Qira'ah. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, *7*(2), 159–169. https://doi.org/10.21009/biosferjpb.8-2.5

Farhan, A., Umi Mahmudah, & Slamet Daroini. (2023). Penggunaan Media Domino untuk Meningkatkan Kemampuan Mufrodat Siswa MTSN 2 Kota Malang. *Shaut al Arabiyyah*, *11*(2), 278–286. https://doi.org/10.24252/saa.v11i2.33035

Fatati, A., & Sutarjo, J. (2021). Implementasi Metode Mimicry Memorization (Mim-Mem) Dalam Pembelajaran Mufrodat. *An Nabighoh*, *23*(1), 127. https://doi.org/10.32332/an-nabighoh.v23i1.2317

Ghani, M. T. A., Hamzah, M., Romli, T. R. M., Eltigani, M. A. M. A., & Daud, W. A. A. W. (2019). E-Mufradat: A Digital Game Application for Learning Arabic Vocabulary among Non-native Arabic Speakers. *International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development*, *8*(3). https://doi.org/10.6007/ijarped/v8-i3/6261

Hak, M. F. D. S. (2024). Implementasi Al Thoriqoh Al Mubasyarah dalam pembelajaran bahasa Arab untuk memperkaya Mufrodat santri MBS Zam Zam. *Jurnal Pendidikan Islam*, *17*(3), 543–562. https://doi.org/10.32832/tawazun.v17i3.16851

Hayatunnisa, S., & Hanafi. (2024). Penerapan Media Aplikasi Fun Easy Learning Terhadap Penguasaan Kosakata Peserta Didik Di Mts Darul Jalal. *Journal on Education*, *06*(02), 1319–13205.

Inayah, N., Mariah, E., & Ulum, D. F. (2019). *Peningkatan Penguasaan Kosakata (Mufrodat) untuk Memahami Wacana Bahasa Arab melalui Media Kartu Bergambar (Bithoqotu Ash-Shuroh) pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 2 Gowa.*

Creative Commons Attribution 4.0 International License.

Mahmud, H., Isnanto, I., & Sugeha, J. (2022). Pengaruh Kreativitas Guru Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar di Kota Gorontalo. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, *8*(2), 779–784. https://doi.org/10.37905/aksara.8.2.779-784.2022

Maisaroh, A., & Wathon, A. (2018). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran. *OJS (Open Jurnal Systems)*, *1*(1), 64–82.

Mardhiyah, A., Nur Ambami Zahire, I., Lathivatuz Zahroh, T., Srigati, W., Taufik, & Soleh. (2024). Implementasi Drag and Drop Games dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Arab Implementation of Drag and Drop Games in Improving Arabic Learning Outcomes. *ARJI (Action Research Journal Indonesia)*, *6*(4), 332–343. https://doi.org/10.61227

Melati, E., Dara Fayola, A., Putu Agus Dharma Hita, I., Muh Akbar Saputra, A., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal on Education*, *06*(01), 732–741.

Mufidah, N., & Izha, I. (2020). Pengajaran Kosa Kata Untuk Mahasiswa Kelas Intensif Bahasa Arab (Vocabulary Teaching For Arabic Intensive Class). In *Uniqbu Journal Of Social Sciences (UJSS)* (Vol. 1, Issue 1).

Prof. Dr. Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif*.

Pudjianto, U., Saurina, N., Hadi, F., & Adisusilo, A. K. (2021). Meningkatkan Motivasi Belajar Menggunakan Metode PembelajaranFliffed Classroom. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, *21*(1), 86–93. www.youtube.com/edu

Qodir, A., Mas, L., Hasan, U., Tinggi, S., Arab, I. B., Dakwah, D., Agung, M., Ampel, S., & Com, Q. (2024). Arabic Alphabet: Aplikasi Interaktif untuk Pembelajaran Bahasa Arab Anak Usia Dini. In *MUMTAZA : Journal of Arabic Teaching, Linguistic And Literature* (Vol. 3).

Rahmad Timor, A., Dakhi, O., Verawadina, U., Magdalena Zagoto, M., & Kesehatan SITEBA, P. (2021). *Effectiveness Of Problem-Based Model Learning On Learning Outcomes And Student Learning Motivation In Basic Electronic Subjects*.

Semayang, P., & Hayati, S. (2024). Pengaruh Model Numbered Head Together Berbantukan PPT Interaktif terhadap Kemampuan Siswa dalam Maharah Kitabah. *Intelektualita*, *13*(02), 171–184. https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/intel/

Creative Commons Attribution 4.0 International License.

Sholihah, E., Supardi, A., & Hilmi, I. (2022). Teknologi Media Pembelajaran Bahasa Arab. *Stit-Alhidayah.Ac.Id*, *3*(1). https://www.arrafibandung.com/

Sianturi, R. (2022). Uji homogenitas sebagai syarat pengujian analisis. *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, Dan Agama*, *8*(1), 386–397. https://doi.org/10.53565/pssa.v8i1.507

Sulfikar, & Fawzani, N. (2023). *Pemanfaatan Instagram Dalam Meningkatkan Penguasaan Mufradat Mahasiswa* (Vol. 4, Issue 1).

Yasmin Hijja Niswah, Hayati Salma, Fithriani, & Fajriah. (2024). The Development of Virtual Reality Media to Enhance Vocabulary Learning for Madrasah Ibtidaiyyah Students. *Jurnal Al-Fikrah*, *13*(2), 248–264.

Creative Commons Attribution 4.0 International License.