Kilmatuna : Journal of Arabic Education
P-ISSN 2775-829X E-ISSN: 2776-8775| Vol. 05 No. 01 (April, 2025) | p. 1-16
DOI: 10.55352/pba.v5i1.1611

فعالية استخدام لعبة *MiSK Arabic* في تعزيز استيعاب المفردات اللغوية لدى الطلاب في المدرسة المتوسطة الإسلامية

Akhfa Nadzifah Azkiyya[1], Muhammad Zaenuri[2], Saiful Islam[3]
[123] Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, UIN Raden Mas Said Surakarta, Indonesia
Email: akhfanadzifah04@gmail.com[1], Muhammad.zaenuri@staff-uinsaid.ac.id[2], assaifu24@gmail.com[3]

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas aplikasi MiSK Arabic terhadap penguasaan kosakata bahasa Arab siswa di MTs Negeri 1 Karanganyar. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan jenis eksperimen One Group Pretest-Posttest Design. Desain one group pretest posttest adalah eksperimen yang berfokus pada satu kelompok saja tanpa kelompok pembanding. Adapun yang di observasi dan diberi perlakuan adalah siswa kelas VII dengan jumlah 30 orang pada mata pembelajaran Bahasa Arab. Hasil data yang diperoleh setelah menggunakan aplikasi game MiSK Arabic menunjukkan bahwa siswa mengalami peningkatan dalam penguasaan kosakata Bahasa arab setelah menggunakan aplikasi game MiSK Arabic. Seperti yang ditunjukkan pada hasil analisis deskriptif, yaitu diperoleh nilai rata- rata pretest siswa = 66.33 dan pada postest = 91.00 maka Kesimpulan dari hasil tersebut menunjukkan terjadinya peningkatan nilai siswa setelah menggunakan aplikasi MiSK Arabic.
Kata Kunci: *Efektivitas, Game MiSK Arabic, Kosakata.*

Abstract: This research aims to evaluate the effectiveness of the MiSK Arabic application on students' mastery of Arabic vocabulary at MTs Negeri 1 Karanganyar. This research uses quantitative research methods with the experimental type One Group Pretest-Posttest Design. The one group pretest posttest design is an experiment that focuses on one group only without a comparison group. Those who were observed and treated were 30 class VII students studying Arabic. The data results obtained after using the MiSK Arabic game application showed that students experienced an increase in their mastery of Arabic vocabulary after using the MiSK Arabic game application. As shown in the results of the descriptive analysis, the average student score was obtained = 66.33 for the pretest and posttest = 91.00, so the conclusion from these results shows that there was an increase in student scores after using the MiSK Arabic application.
Keywords: *Effektiveness, MiSK Arabic Game, Vocabulary*

مقدمة

المفردات تُعدّ أحد العناصر الأساسية في اللغة، نظرًا لدورها كعنصر أساسي في تشكيل التعبيرات والجمل والنصوص. ومن العناصر المهمة في اللغة العربية التي يجب على الطلاب إتقانها لاكتساب مهارات التواصل وفهم معاني اللغة العربية هو تعلم المفردات[١] .إحدى المشكلات الشائعة التي يواجهها الطلاب في فهم اللغة العربية هي قلة عدد المفردات العربية المحفوظة لديهم بسبب كثرتها . [2]بينما تُعتبر المفردات عنصرًا أساسيًا في اكتساب مهارات التواصل لدى الطلاب.[٣] يمكن تعزيز إتقان الطلاب للمفردات إذا قُدِّمت بأسلوب جذاب. كما يُقال: "التنويع في التحفيز يزيد من اهتمام الطلاب بالتعلم، وعلى العكس، فإن الأساليب التقليدية المملة تُرهق الطلاب وتقلل من حماسهم ودوافعهم[4]." تُظهر فعالية عملية التعليم والتعلم، خاصة في اكتساب المفردات، من خلال

أشارت Nurul Hanilah إلى أن التلعيب (Gamification) أصبح أداة شائعة يستخدمها المعلمون في التعليم عبر الإنترنت، بما في ذلك تعليم اللغة العربية[5] .كما أن تعلم اللغات الأجنبية يتطلب نشاط الطلاب في الفصول الدراسية ونتائجهم. لتحقيق أفضل النتائج، يجب على الطلاب أن يكونوا على وعي ولديهم رغبة قوية للتعمق في جميع جوانب التعلم[6] .أحد العوامل المحفزة لطلاب على التعلم هو كيفية تقديم المعلم للمادة بطريقة جذابة، مثل استخدام الوسائط التفاعلية. يشير تطور أنظمة التشغيل مثل الأندرويد من الأجهزة اللوحية والهواتف الذكية إلى دعم كبير يمكن أن يقدمه

[1] Mantasiah Rivai and Fatkhul Ulum, "Efektivitas Media Audio-Visual Dalam Penguasaan Kosakata (Mufradat) Bahasa Arab Siswa Madrasah Tsanawiyah Di Kabupaten Bantaeng" 0 (n.d.): 135–52.

[2] M. Abdul Ghofur and Dina Ulya Islamiyyah, "Efektifitas Media Tebak Gambar Dalam Menghafal Mufrodat Di Kelas VII N MTS Assunniyyah," *As-Sunniyyah* 2, no. 02 (2022): 11–19, https://doi.org/10.62097/assunniyyah.v2i02.1190.

[3] Asni Furoidah and Masruroh Lailatal, "Peningkatan Penguasaan Mufrodat Bahasa Arab Dengan Media Gambar Pada Siswa Kelas XI I MA As-Sunniyyah Kencong Jember," *Journal of Research & Community Service* 2, no. 1 (2022): 1–7.

[4] Dede Rizal Munir and Siti Nurlatifah, "Efektivitas "Metode Tebak Kata " Untuk Meningkatkan Penguasaan Mufrodat Dalam Pembelajaran Bahasa Arab," *Jurnal Ilmiah Research Student* 1, no. 2 (2023): 01–13, https://doi.org/10.61722/jirs.v1i2.42.

[5] Nurul Hanilah et al., "THE EFFECTIVENESS OF GAMIFICATION IN LEARNING ARABIC COHESIVE DEVICES (Keberkesanan Gamifikasi Dalam Mempelajari Kata Penyambung Dalam Bahasa Arab) The Effectiveness of Gamification in Learning Arabic," *Cohesive Devices Attarbawiy: Malaysian Online Journal of Education,* vol. 6, 2022.

[6] Muh. Arif Thityn Ayu Nengrum, "Efektivitas Media Pembelajaran Dalam Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab," *'A Jamiy Jurnal Bahasa Dan Sastra Arab* 9, no. 1 (2020): 1–15.

للتعليم.[٧] تلعب وسائل التعليم دورًا مهمًا في إيصال المعلومات بكفاءة وفعالية، كما تُساهم في خلق بيئة تعليمية مشجعة وجاذبة لاهتمام الطلاب[8] .

بيئة تعليمية ممتعة[9] .التعليم الفعّال والممتع يتميز بالطبيعة التعاونية ويركز على المتعلم باعتباره محور العملية التعليمية.[١٠] بناءً على نتائج الملاحظة والمقابلة مع أحد معلمي اللغة العربية في المدرسة المتوسطة الحكومية ١ Karanganyar ، فإن أحد العوامل التي تؤثر على المشكلة المذكورة أعلاه هو اعتماد المعلم على نموذج التدريس التقليدي. حيث يقتصر التعليم على استماع الطلاب لمحاضرة المعلم دون إشراكهم في أنشطة تفاعلية أو استخدام وسائل تعليمية جذابة خلال العملية التعليمية.

هذا الأسلوب يؤدي إلى شعور الطلاب بالملل والرتابة، بل وقد يجعلهم يفقدون التركيز أثناء الدرس. ونتيجة لذلك، يصبح من الصعب على الطلاب حفظ المفردات باللغة العربية. وفي تعليم اللغة العربية، تُعدّ مهارة حفظ وإتقان المفردات أمرًا بالغ الأهمية.[١١] لذلك، لتعزيز اهتمام الطلاب وتمكينهم من إتقان المفردات، يجب على المعلم استخدام أساليب مبتكرة تجذب انتباه الطلاب وتشجعهم على متابعة الدرس من بدايته إلى نهايته .إحدى التطبيقات التي تحظى باهتمام كبير في الوقت الحالي هي تطبيق *MiSK Arabic*. يُعد هذا التطبيق أداة تعليمية لتعلم اللغة العربية، تم تصميمها وتطويرها من قبلBilal Suleiman Al-Dabsha، أحد الأساتذة في جامعة إسطنبول ٢٩ .Mayis تم تصميم التطبيق خصيصًا لتسهيل تعلم اللغة العربية وجعلها أكثر متعة[12] .

---

[7] Abrar Sulhadi et al., "MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB BERBASIS ANDROID DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI ARRUZ UNTUK PENGUASAAN NAHWU DI JURUSAN SASTRA ARAB UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA" 37, no. 1 (2020), http://lembing.com/data-pengguna-smartphone-dan-social-media-2015/.

[8] : Al-Mashadir, Akmal Kurniawan Fatoni, and Nur Ainiyah, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Platform Quizalize Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Siswa Di Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Bolaang Mongondow," n.d.

[9] Sutini Sutini et al., "Efektivitas Pembelajaran Daring Dengan Menggunakan E-Learning Madrasah Terhadap Optimalisasi Pemahaman Matematika Siswa," *JRPM (Jurnal Review Pembelajaran Matematika)* 5, no. 2 (2020): 124–36, https://doi.org/10.15642/jrpm.2020.5.2.124-136.

[10] : Al-Mashadir and Muhammad Alfath Qaaf, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA BERBASIS SAVI (SOMATIS, AUDITORI, VISUAL DAN INTELEKTUAL) Irmansyah," n.d.

[11] Ahmad Romadhon et al., "ا و مُ ن يْ م مْ د ن ا هُ ّ ل ع ْ ك َ ع َ لاَ َ ت" ١ْ, no. 2 (2023): 111–17.

[12] Muhammad Rizal, Syihabuddin Syihabuddin, and Mad'ali Mad'ali, "Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab Dengan Memanfaatkan Aplikasi MiSK," *Tsaqofiya : Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Arab* 3, no. 2 (July 31, 2021): 199–213, https://doi.org/10.21154/tsaqofiya.v3i2.77.

تُظهر الاتجاهات الحديثة في تعليم اللغات زيادة في استغلال التكنولوجيا لدعم عملية التعلم التفاعلي والشخصي عبر المنصات التعليمية[13] .أشار Muhammad Rizal في دراسته إلى أن هذا التطبيق يمكن استخدامه لقياس المهارات الأساسية الأربع في اللغة العربية. تتميز الأسئلة المدمجة في التطبيق بأنها غير رتيبة ومتنوعة، مما يجعل أنشطة التقييم التي قد تبدو مملة أو مخيفة أكثر جاذبية وسهولة في التنفيذ.

نتائج بحث Neneng Dewi Mughnia وآخرون بعنوان فعلية استخدام لعبة *MiSK Arabic* في تعزيز استيعاب المفردات اللغوية لدى الطلاب في المدرسة المتوسطة الإسلامية[14] استخدم هذا البحث المنهج الكمي التجريبي بهدف معرفة فعالية نموذج لعبة تخمين الكلمات في تحسين قدرة الطلاب على حفظ المفردات العربية لدى طلاب الصف السابع في المدرسة الإعدادية Al-Ashriyyah Nurul Iman أظهرت نتائج البحث أن استخدام لعبة تخمين الكلمات له تأثير إيجابي وكبير في تحسين قدرة طلاب الصف السابع في المدرسة الإعدادية Al-Ashriyyah Nurul Iman على حفظ المفردات.

الاختلاف بين هذا البحث والبحوث السابقة يكمن في الوسائل المستخدمة؛ حيث استخدم هذا البحث تطبيق الألعاب الإلكترونية *MiSK Arabic*، في حين اعتمدت البحوث السابقة على أسلوب الألعاب التقليدية المباشرة. أما أوجه التشابه فتتمثل في استخدام المنهج الكمي التجريبي، إضافة إلى الهدف المشترك وهو قياس فعالية الوسائل وتحسين اكتساب المفردات العربية لدى الطلاب أثناء التعلم.

نتائج بحث Imroatul وآخرون بعنوان فعلية استخدام لعبة *MiSK Arabic* في تعزيز استيعاب المفردات اللغوية لدى الطلاب في المدرسة المتوسطة الإسلامية

[13] Muallim Wijaya and Rifa Sabila Yunia Rismawati, "Pembelajaran Bahasa Arab Berbantuan Media Instagram Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Madrasah Tsanawiyah," *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 9, no. 2 (June 4, 2023): 817–25, https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.5080.

[14] Neneng Dewi. Mugnia, Subaiki. Ikhwan, and Laela. Fitriyani, "EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN TEBAK KATA TERHADAP SISWA DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGHAFAL MUFRODAT BAHASA ARAB KELAS VII SMP AL-ASHRIYYAH PENDAHULUAN Pendidikan Adalah Kebutuhan Pokok Manusia , Mereka Akan Berusaha Mencari Pengetahuan," *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Bahasa Arab Sekolah Tinggi Agama Islam Nurul Iman* 1, no. 1 (2024): 1–14.

استخدم هذا البحث تصميم شبه التجربة بمنهج كمي، بهدف معرفة فعالية استخدام وسيلة Quizletفي تحسين اكتساب المفردات العربية لدى طلاب الصف السابع في المدرسة الإعدادية Plus. Alfatimah Bojonegoro

أظهرت نتائج التحليل أن القيم المتجانسة للاختبار القبلي والاختبار البعدي في المجموعة التجريبية بلغت ٥٠,٢٣ و٧٨,١٨ على التوالي، في حين كانت القيم المتجانسة للاختبار القبلي والاختبار البعدي في المجموعة الضابطة ٥٠,٢٣ و٥٨,٤١ على التوالي. بناءً على ذلك، يتبين أن استخدام وسيلة Quizlet فعال في تحسين اكتساب المفردات العربية لدى طلاب الصف السابع في المدرسة الإعدادية Plus Alfatimah Bojonegoro.

الاختلاف بين هذا البحث والبحوث السابقة يكمن في التطبيق المستخدم؛ حيث استخدم هذا البحث تطبيق MiSK Arabic، بينما استخدم البحث السابق تطبيق .Quizlet أما أوجه التشابه فتتمثل في دراسة تحسين اكتساب المفردات لدى الطلاب.

على الرغم من وجود العديد من الدراسات حول استخدام التكنولوجيا في التعليم، إلا أن هناك فجوة في الدراسات التي تقيم بشكل خاص فعالية تطبيق MiSK Arabic في سياق تعلم اللغة العربية.

يهدف هذا البحث إلى معرفة فعالية تطبيق MiSK Arabic في تعزيز دافعية الطلاب لتعلم اللغة العربية. بناءً على منهجية "المناهج المستقلة"، يتمتع المعلمون بالحرية في اختيار المواد التعليمية أو الوسائط التي تجعل العملية التعليمية متوافقة مع احتياجات واهتمامات الطلاب[15].من بين الأسباب التي تدعم استخدام التعليم القائم على الألعاب، أن هذا النوع من التعليم يمكن أن يحفز الطلاب ويجعل العملية التعليمية ممتعة.[١٦]

[15] Indah Rahmayanti and Munirul Abidin, "Efektivitas Penggunaan Wordwall Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab Di MAN Kota Batu," *Sustainable Jurnal Kajian Mutu Pendidikan* 6, no. 2 (December 11, 2023): 349–58, https://doi.org/10.32923/kjmp.v6i2.3413.

[16] Fadilah Al Azmi et al., "Al-Muyassar: Journal of Arabic Education Peranan Game Based Learning Dengan Aplikasi Quizizz Dalam Meningkatkan Pembelajaran Bahasa Arab" 2, no. 1 (2023), https://doi.org/10.31000/al-muyassar.v1i1.6678.

يهدف هذا البحث إلى وصف تحسين اكتساب المفردات لدى الطلاب في تعلم اللغة العربية في المدرسة المتوسطة الحكومية ١ Karanganyar أما عن الإسهامات المتوقعة من هذا البحث فهي: من الناحية النظرية الأكاديمية: من المتوقع أن يثري هذا البحث الخزانة العلمية ويساهم بشكل كبير في تطوير تعلم اللغة العربية من خلال التطبيق الذي يقدمه الباحث. من الناحية العملية والتجريبية: يقدم هذا البحث توصيات للمؤسسة التعليمية بحيث يمكن أن تكون نتائج هذا البحث بمثابة اعتبار في تقييم منهج اللغة العربية في المدرسة المتوسطة الحكومية ١ Karanganyar.

منهج البحث

يعتمد هذا البحث على منهج البحث الكمي باستخدام النوع التجريبي One Group Pretest-Posttest Design. يشير هذا التصميم، وفقًا لـ[17] ، إلى تجربة تُجرى على مجموعة واحدة فقط دون وجود مجموعة مقارنة. يتكون مجتمع الدراسة من طلاب الصف السابع في المدرسة المتوسطة الحكومية 1 Karanganyar ، مع عينة مكونة من ٣٠ طالبًا من برنامج PK في الصف السابع. وفقًا للعنوان الذي حدده الباحث، يتضمن هذا البحث متغيرين:المتغير المستقل :(X) لعبة .MiSK Arabic, المتغير التابع :(Y) إتقان المفردات في اللغة العربية.

الجدول ١. تصميم البحث

المعالجة	الاختبار القبلي الاختبار البعدي
X	Y1 Y2

[17] Rukminingsih, Gunawan Adnan, and Mohammad Adnan Latief, *Metode Penelitian Pendidikan. Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas, Journal of Chemical Information and Modeling*, vol. 53, 2020.

البيان:

Y1 : القدرة على إتقان المفردات قبل استخدام تطبيق MiSK Arabic

X : تطبيق المعالجة

Y2 : القدرة على إتقان المفردات بعد استخدام تطبيقMiSK Arabic

الأداة المستخدمة لجمع البيانات في هذا البحث هي أسئلة اختيار من متعدد، حيث يُطلب من المستجيبين وضع علامة (X) كإجابة على الأسئلة التي تحتوي على ٤ خيارات (a, b, c, d) .يعتمد البحث على نموذج التحليل المقارن لتحليل البيانات .اختبار موثوقية الأداة :باستخدام اختبار شابيرو–ويلك (Shapiro-Wilk) للتحقق من الطبيعية، واختبار التماثل باستخدام اختبار.T تحليل البيانات :يتم إجراء الحسابات باستخدام برنامج SPSS الإصدار ٢٦.

نتائج البحث ومناقشتها

لعبة MiSK Arabic في تحسين إتقان المفردات

تلعب الوسائل التعليمية دورًا مهمًا في عملية التعلم، خاصةً في تعلم اللغة العربية. ومع ذلك، توجد مشكلات وعقبات في عملية تعليم اللغة العربية، من أبرزها استخدام وسائل تعليمية غير جذابة وغير متنوعة، مما يؤدي إلى شعور الطلاب بالملل، وضعف الحماس، واعتبار تعلم اللغة أمرًا غير مهم.

استنادًا إلى نتائج الملاحظة والمقابلة في المدرسة المتوسطة الحكومية 1 Karanganyar ، تبين أن من أبرز الصعوبات التي يواجهها الطلاب هو ضعف إتقانهم لمفردات اللغة العربية، إلى جانب طريقة التدريس التقليدية التي يعتمدها بعض المعلمين والتي تتميز بالرتابة. لذلك، يهدف هذا البحث إلى تطبيق وسيلة تعليمية جديدة متمثلة في لعبة MiSK Arabic لتحسين إتقان الطلاب لمفردات اللغة العربية في هذه المدرسة، مما يسهم في جعل عملية التعلم أكثر فعالية وجاذبية.

وفقًا لدراسة Muhammad Rizal وآخرين، فإن MiSK Arabic هو تطبيق لتعلم اللغة العربية تم تصميمه وتطويره بواسطةBilal Suleiman Al-Dabsha، وهو أحد

الأساتذة في Istanbul 29 Mayis University[18] تم تصميم هذا التطبيق خصيصًا لتعليم اللغة العربية بهدف جعل التعلم أكثر سهولة ومتعة. يحتوي تطبيق MiSK Arabic على شخصيتين تمثلان التميمة الرئيسية، وهما طفلان يُدعيان Anas و Anas. Busyra هو شخصية طفل ذكر، بينما Busyra تمثل شخصية فتاة.يتضمن التطبيق مستويات متعددة، وفي كل مستوى يتم سرد قصة تدور حول Anasو Busyraيحتوي التطبيق على أكثر من ١٠٠٠ مرحلة، تبدأ من حرف الألف وتنتهي بحرف الياء، مما يجعله وسيلة شاملة لتعلم اللغة العربية.

الصورة ١ . التصميم الأمامي للتطبيق

في تعلم اللغة العربية، يُطلب من الطلاب إتقان أربع مهارات أساسية، وهي: الاستماع، والتحدث، والقراءة، والكتابة. ومن هنا، يُعد استخدام تطبيق "MiSK Arabic" وسيلةً مناسبةً، حيث يقدم هذا التطبيق المهارات الأربع المذكورة في تطبيق واحد فقط. وأهم جانب في هذه اللعبة هو التمرين على المفردات، الذي تم تصميمه بأنواع متعددة من الأسئلة التي تهدف إلى قياس وتقييم المهارات الأربع الأساسية في اللغة العربية. من بين هذه الأنواع: أسئلة الاختيار، أسئلة الصواب

[18] Rizal, Syihabuddin, and Mad'ali, "Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab Dengan Memanfaatkan Aplikasi MiSK."

والخطأ، أسئلة المطابقة، أسئلة إكمال الكلمة أو الجملة، ترتيب الكلمات والجمل، إكمال الكتابة، وكتابة الكلمات التي تتناسب مع الصورة. كما يتم تخصيص وقت محدود لكل سؤال، بحيث لا يتجاوز ثلاث دقائق لكل جزئية من الأسئلة.

(Quiz) الصورة ٢. قائمة الاختبار

تعرض الصورة هذه فكرة عن لعبة ."MiSK Arabic" هو تطبيق لعبة باللغة العربية يقدم شكلًا من أشكال الاختبارات المتعددة في نماذج ومستويات مختلفة. في الجزء العلوي يوجد وقت مخصص للإجابة على الأسئلة، وفي الجزء السفلي يوجد زر أصفر. يمكن للطلاب الضغط على هذا الزر بعد إتمام الإجابة، لتظهر نتيجة اللعبة فورًا. يحتوي تطبيق لعبة "MiSK Arabic" على مستويات تتزايد تدريجيًا، وكلما ارتفع المستوى، تزداد صعوبة المحتوى في اللعبة. في هذه الدراسة، أظهر الطلاب حماسة كبيرة في متابعة تعلم اللغة العربية باستخدام لعبة."MiSK Arabic"

أثناء إجراء البحث، اتبع الطلاب قواعد اللعبة بشكل جيد. إذا تمكن الطالب من الإجابة بشكل صحيح على 60% من عدد الأسئلة المتاحة في مرحلة واحدة، فسيُسمح له بالانتقال إلى المرحلة التالية. أما إذا أكمل الطالب المرحلة الأولى بنجاح، فستُفتح المرحلة التالية تلقائيًا. وإذا كانت الإجابات الصحيحة أقل من 60%، فلن يُسمح للطالب بالانتقال إلى الأسئلة التالية.

يتألف تطبيق التعلم MiSK Arabic من أربعة أقسام تدريبية، وهي: تدريبات على مستوى الحروف و تدريبات على مستوى الكلمات و تدريبات على مستوى الجمل و تدريبات على مستوى الفقرات.

يُعد هذا التطبيق تطبيقًا تدريجيًا، حيث يجب على الطالب إتقان المرحلة السابقة بنسبة لا تقل عن 60% من المهارة للتمكن من الانتقال إلى المرحلة التالية. تم إجراء هذا البحث في الفترة من 21 أكتوبر إلى ٤ نوفمبر ٢٠٢٤، حيث تكونت عينته من طلاب الصف السابع في المدرسة المتوسطة الحكومية 1 Karanganyar واشتملت العينة على 30 طالبًا من الصف السابع H.

ركزت هذه الدراسة على فاعلية لعبة MiSK Arabic في تحسين إتقان المفردات (المفردات اللغوية) .أما نتائج جمع البيانات فتم تقديمها على النحو التالي .الاختبار القبلي و البعدي تم حساب نتائج التعلم في هذه الدراسة باستخدام اختبار Paired T-Test .تم تطبيق الاختبار المسبق لمعرفة مدى فهم الطلاب قبل الحصول على المادة المقدمة من الباحث والاختبار في اللغة العربية قبل تقديم تطبيق MiSK Arabic.

بعد ذلك، أجرى الباحث اختبارًا لاحقًا (Posttest) باستخدام نفس الأسئلة أو الاختبار، بهدف معرفة مدى فهم الطلاب وتأثير النتائج أو درجاتهم بالإضافة إلى مدى جاذبيتهم واهتمامهم بالمشاركة في تعلم اللغة العربية بعد استخدام تطبيق MiSK Arabic. استخدمت هذه الدراسة برنامج SPSS Statistics 29لحساب متوسط النتائج في الاختبار المسبق والاختبار اللاحق للطلاب في الصف السابع بالمدرسة المتوسطة الحكومية 1 Karanganyar ، وكانت النتائج كما يلي:

الجدول ٢. إحصائيات العينات المزدوجة

		المتوسط الحسابي (Mean)	N	الانحراف المعياري (Std. Deviation)	خطأ المتوسط المعياري (Std. Error Mean)
Pair 1	درجات الاختبار القبلي	63.33	30	14.223	2.597
	درجات الاختبار البعدي	91.00	30	13.222	2.414

في الاختبار القبلي ، تم الحصول على متوسط الدرجات (Mean) بمقدار .63.33 بينما في الاختبار البعدي ، تم الحصول على متوسط الدرجات (Mean) بمقدار .91.00 وهذا يُظهر وجود تحسن في متوسط درجات الطلاب قبل وبعد المعالجة.

اختبار T للعينات المزدوجة (Paired Sample T-Test)

بعد معرفة نتائج المتوسط في الاختبار القبلي والاختبار البعدي للطلاب، أجرى الباحث اختبار Paired Sample T-Test الذي يهدف إلى معرفة الفرق بين متوسط درجات الطلاب في الاختبارين.

استخدم الباحث برنامج SPSS Statistics 29 لحساب نتائج اختبار T-Test للطلاب في الصف السابع بالمدرسة المتوسطة الحكومية 1 Karanganyar ، وكانت النتائج كما يلي

:

الجدول ٣. اختبار العينات الفردية لاختبار العينات المزدوجة

	الفروقات المزدوجة					t	df	القيمة الإحصائية ثنائية الطرف Sig. (2-tailed)
	المتوسط الحسابي (Mean)	الانحراف المعياري (Std. Deviation)	خطأ المتوسط المعياري (Std. Error Mean)	فاصل الثقة بنسبة ٩٥٪ للفروق				
				القيمة الدنيا (Lower)	القيمة العليا (Upper)			
Pair 1 درجات الاختبار القبلي — درجات الاختبار البعدي	-27.667	11.351	2.072	-31.905	-23.428	-13.350	29	.000

لتحديد الفرق بين نتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدي استخدم الباحث اختبار Paired Sample T-Test. إذا كانت قيمة الدلالة (Significance) أقل من ٠,٠٥، فهذا يعني وجود فرق دال إحصائيًا بين متوسط نتائج الطلاب قبل وبعد المعالجة. أما إذا كانت قيمة الدلالة أكبر من ٠,٠٥، فهذا يعني عدم وجود فرق دال إحصائيًا بين المتوسطين.

استنادًا إلى الجدول أعلاه، ومن مخرجات Pair 1، تم الحصول على قيمة Sig. (2-tailed) بمقدار 0.000 وهي أقل من 0.05. ومن هنا يمكن الاستنتاج بأن هناك فرقًا دالًا إحصائيًا بين متوسط نتائج إتقان الطلاب للمفردات في الصف السابع بالمدرسة المتوسطة الحكومية 1 Karanganyar قبل وبعد المعالجة.

H0 : لا يوجد فرق في درجات الطلاب قبل وبعد استخدام تطبيق MiSK Arabic

H1 : يوجد فرق في درجات الطلاب قبل وبعد استخدام تطبيق MiSK Arabic

استنادًا إلى الجدول رقم ٦ ونتائج اختبار t، تم الحصول على قيمة الدلالة sig = 0.000، وهي أقل من .0.05 بناءً على ذلك، يتم رفض الفرضية الصفرية H0 وقبول الفرضية البديلة H1

من خلال التحليل الكمي، تبين أن متوسط درجات الاختبار القبلي للطلاب بلغ 66.33، بينما بلغ متوسط درجات الاختبار البعدي 91.00، مما يشير إلى وجود زيادة ملحوظة في درجات الطلاب بعد استخدام تطبيق MiSK Arabic.

وعليه، يمكن الاستنتاج بأن استخدام تطبيق MiSK Arabic له تأثير إيجابي كبير على تحسين درجات الطلاب.

الاختبار الإحصائي غير المعلمي – اختبار Wilcoxon

استخدم الباحث اختبار ويلكوكسون، وهو أحد أنواع الأساليب الإحصائية غير المعلمية، نظرًا لأن البحث قد أجري على عدد قليل نسبيًا من المشاركين. يتم استخدام هذا النوع من الاختبار الإحصائي عندما يكون حجم العينة صغيرًا ($N \leq 30$) ، مما يجعله مناسبًا للظروف التي يكون فيها تطبيق الإحصاء المعلمي محدودًا. فيما يلي جدول نتائج اختبار ويلكوكسون المستخدم لتقييم مدى اختلاف درجات الطلاب قبل وبعد استخدام تطبيق MiSK Arabic.

الجدول ٤. إحصائيات الاختبار

	درجات الاختبار البعدي – درجات الاختبار القبلي
Z	-4.824[b]
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

أ.	**اختبار الرتب الموقعة لويلكوكسون**
ب.	**بناءً على الرتب السالبة**

استنادًا إلى نتائج البحث، يظهر من جدول مخرجات اختبار Wilcoxon أن قيمة الدلالة الإحصائية (Sig) بلغت 0.000، وهي أقل من .0.05 وبالتالي، يتم رفض الفرضية الصفرية (H0) وقبول الفرضية البديلة (H1)

يمكن استخلاص استنتاج مفاده أن استخدام وسيلة التعليم المتمثلة في لعبة MiSK Arabic قد أسهم في تحسين متوسط النتائج من 66.33 في الاختبار القبلي إلى 91.00 في الاختبار البعدي تشير الدلالة الإحصائية للاختلاف بين نتائج ما قبل وما بعد التدخل إلى أن الطلاب، الذين كانوا في البداية يحفظون عدداً قليلاً فقط من المفردات المتعلقة بموضوع "العائلة" التي قدمها المعلم، تمكنوا بعد استخدام لعبة MiSK Arabic من حفظ غالبية المفردات المرتبطة بالموضوع. ونظراً لوجود فرق دال إحصائياً، فإن فرضية البحث قد تم إثباتها، والتي تنص على" :**وجود تحسين في اكتساب المفردات باللغة العربية لدى طلاب الصف السابع في المدرسة المتوسطة الحكومية Karanganyar 1 للعام الدراسي ٢٠٢٤/٢٠٢٥ ."**

الخلاصة

تطبيق لعبة MiSK Arabic يظهر أنه يُساهم بشكل فعّال في تحسين اكتساب المفردات باللغة العربية. وقد تم تأكيد ذلك من خلال استبيان اهتمام الطلاب باستخدام اللعبة، بالإضافة إلى النتائج الإحصائية التي أظهرت تأثيراً ذا دلالة معنوية على كل من المتغيرات المدروسة. وفقًا للجدول، حيث بلغت قيمة Sig. 0.000، يمكن استنتاج أن هناك تأثيراً إيجابياً واضحاً وتحسناً في اكتساب الطلاب للمفردات.

كما يتضح من نتائج الاختبار القبلي ومتوسط درجات الطلاب الذي بلغ 66.33، بينما ارتفع إلى 91.00 في الاختبار البعدي، مما يدل على تحسن كبير في درجات الطلاب بعد استخدام تطبيق MiSK Arabicبناءً على هذه النتائج، تم اعتبار البحث ناجحًا.

يُوصي الباحث بأن يتم تطوير تطبيق لعبة MiSK Arabicبشكل أكبر في الدراسات المستقبلية من خلال تحسين الميزات والمحتوى. يمكن تحسين التطبيق ليُقدم أهدافاً أوسع وأشمل لا تقتصر فقط على تحسين اكتساب المفردات وأداء الطلاب في التعلم، ولكن أيضاً لدعم جوانب تعليمية أخرى.

المراجع

Al-Mashadir, :, Akmal Kurniawan Fatoni, and Nur Ainiyah. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Platform Quizalize Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Siswa Di Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Bolaang Mongondow," n.d.

Al-Mashadir, :, and Muhammad Alfath Qaaf. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA BERBASIS SAVI (SOMATIS, AUDITORI, VISUAL DAN INTELEKTUAL) Irmansyah," n.d.

Azmi, Fadilah Al, Himmatul Adzimah, Muhammad Afiq Aminullah, and R Taufiqurrochman. "Al-Muyassar: Journal of Arabic Education Peranan Game Based Learning Dengan Aplikasi Quizizz Dalam Meningkatkan Pembelajaran Bahasa Arab" 2, no. 1 (2023). https://doi.org/10.31000/al-muyassar.v1i1.6678.

Dede Rizal Munir, and Siti Nurlatifah. "Efektivitas "Metode Tebak Kata " Untuk Meningkatkan Penguasaan Mufrodat Dalam Pembelajaran Bahasa Arab." *Jurnal Ilmiah Research Student* 1, no. 2 (2023): 01–13. https://doi.org/10.61722/jirs.v1i2.42.

Furoidah, Asni, and Masruroh Lailatal. "Peningkatan Penguasaan Mufrodat Bahasa Arab Dengan Media Gambar Pada Siswa Kelas XI I MA As-Sunniyyah Kencong Jember." *Journal of Research & Community Service* 2, no. 1 (2022): 1–7.

Ghofur, M. Abdul, and Dina Ulya Islamiyyah. "Efektifitas Media Tebak Gambar Dalam Menghafal Mufrodat Di Kelas VII N MTS Assunniyyah." *As-Sunniyyah* 2, no. 02 (2022): 11–19. https://doi.org/10.62097/assunniyyah.v2i02.1190.

Hanilah, Nurul, Mohd Ismath, Siti Zubaidah Jalil, Tg Ainul, Farha Tg, and Abdul Rahman. "THE EFFECTIVENESS OF GAMIFICATION IN LEARNING ARABIC COHESIVE DEVICES (Keberkesanan Gamifikasi Dalam Mempelajari Kata Penyambung Dalam Bahasa Arab) The Effectiveness of Gamification in Learning Arabic." *Cohesive Devices Attarbawiy: Malaysian Online Journal of Education*. Vol. 6, 2022.

Mugnia, Neneng Dewi., Subaiki. Ikhwan, and Laela. Fitriyani. "EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN TEBAK KATA TERHADAP SISWA DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGHAFAL MUFRODAT BAHASA ARAB KELAS VII SMP AL-ASHRIYYAH PENDAHULUAN Pendidikan Adalah Kebutuhan Pokok Manusia , Mereka Akan Berusaha Mencari Pengetahuan." *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Bahasa Arab*

Sekolah Tinggi Agama Islam Nurul Iman 1, no. 1 (2024): 1–14.

Rahmayanti, Indah, and Munirul Abidin. "Efektivitas Penggunaan Wordwall Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab Di MAN Kota Batu." *Sustainable Jurnal Kajian Mutu Pendidikan* 6, no. 2 (December 11, 2023): 349–58. https://doi.org/10.32923/kjmp.v6i2.3413.

Rivai, Mantasiah, and Fatkhul Ulum. "Efektivitas Media Audio-Visual Dalam Penguasaan Kosakata (Mufradat) Bahasa Arab Siswa Madrasah Tsanawiyah Di Kabupaten Bantaeng" 0 (n.d.): 135–52.

Rizal, Muhammad, Syihabuddin Syihabuddin, and Mad'ali Mad'ali. "Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab Dengan Memanfaatkan Aplikasi MiSK." *Tsaqofiya : Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Arab* 3, no. 2 (July 31, 2021): 199–213. https://doi.org/10.21154/tsaqofiya.v3i2.77.

Romadhon, Ahmad, Khairy Abusyairi, Edy Murdani, and Taufik Hidayat. "او مُ ِن ي ْ م م ْ د ِن ا ه ُ ّ ْ ل ع ْ ك َ ع َ لا َ ت" ١, no. 2 (2023): 111–17.

Rukminingsih, Gunawan Adnan, and Mohammad Adnan Latief. *Metode Penelitian Pendidikan. Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas*. *Journal of Chemical Information and Modeling*. Vol. 53, 2020.

Sulhadi, Abrar, Universitas Islam, Negeri Sunan, and Kalijaga Yogyakarta. "MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB BERBASIS ANDROID DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI ARRUZ UNTUK PENGUASAAN NAHWU DI JURUSAN SASTRA ARAB UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA" 37, no. 1 (2020). http://lembing.com/data-pengguna-smartphone-dan-social-media-2015/.

Sutini, Sutini, Mohammad Mushofan, Aizza Ilmia, Anisa Dwi Yanti, Annisa Nur Rizky, and Siti Lailiyah. "Efektivitas Pembelajaran Daring Dengan Menggunakan E-Learning Madrasah Terhadap Optimalisasi Pemahaman Matematika Siswa." *JRPM (Jurnal Review Pembelajaran Matematika)* 5, no. 2 (2020): 124–36. https://doi.org/10.15642/jrpm.2020.5.2.124-136.

Thityn Ayu Nengrum, Muh. Arif. "Efektivitas Media Pembelajaran Dalam Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab." *'A Jamiy Jurnal Bahasa Dan Sastra Arab* 9, no. 1 (2020): 1–15.

Wijaya, Muallim, and Rifa Sabila Yunia Rismawati. "Pembelajaran Bahasa Arab Berbantuan Media Instagram Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Madrasah Tsanawiyah." *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 9, no. 2 (June 4, 2023): 817–25. https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.5080.