

تأثير وسائل التعلم القائمة على الألعاب لزيادة المفردات اللغة العربية لدى طلاب بمعهد إنسان موليا بونجور لامبونج

Salma Roidah¹, Muhammad Syaifullah², Jauharotun Nafisah³

¹²³Arabic Education Study Program Universitas Ma'arif Lampung, Indonesia

Email: salmaroidah2608@gmail.com¹, muhammadsyaifullah121285@gmail.com²,
nafisahafiz7@gmail.com³

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perubahan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis permainan dengan aplikasi RPG Maker MV. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh perlunya media pembelajaran yang lebih interaktif dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab, khususnya pada materi bertema hobi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pra-eksperimental, yaitu *One-Group Pretest-Posttest Design*. Penelitian dilaksanakan di Pondok Pesantren Insan Mulia Punggur, Lampung Tengah, pada April 2025. Populasi penelitian berjumlah 51 santri, sedangkan sampel terdiri atas 17 siswa kelas VIII yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Instrumen penelitian berupa tes penguasaan kosakata bahasa Arab yang telah melalui uji validitas dan reliabilitas. Dari 20 butir soal yang diuji, diperoleh 8 butir soal yang dinyatakan valid, sedangkan reliabilitas instrumen menggunakan rumus Kuder-Richardson (KR-21) menghasilkan koefisien sebesar 0,79. Analisis data dilakukan menggunakan statistik deskriptif dan inferensial dengan bantuan Microsoft Excel. Sebelum pengujian hipotesis, dilakukan uji normalitas Lilliefors terhadap data selisih skor *posttest* dan *pretest*. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dengan nilai Lhitung sebesar 0,1764, lebih kecil daripada Ltabel sebesar 0,206 pada taraf signifikansi 0,05. Selanjutnya, hasil uji *paired-samples t-test* menunjukkan bahwa rata-rata skor *pretest* sebesar 35,58 meningkat menjadi 68,23 pada *posttest*. Nilai t sebesar -7,535 dengan derajat kebebasan (df) 16 dan nilai *p-value* dua arah sebesar 0,00000119, yang lebih kecil dari 0,05. Hasil tersebut menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan secara statistik antara skor *pretest* dan *posttest* setelah penerapan media pembelajaran berbasis permainan menggunakan RPG Maker MV. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran berbasis permainan menggunakan RPG Maker MV menunjukkan potensi sebagai salah satu alternatif media interaktif dalam mendukung pembelajaran kosakata bahasa Arab. Namun, karena penelitian ini tidak menggunakan kelompok kontrol dan melibatkan sampel yang relatif kecil, hasil penelitian perlu ditafsirkan secara hati-hati dan tidak dapat sepenuhnya mengatribusikan perubahan skor hanya pada penggunaan media tersebut.

Kata kunci: Pembelajaran berbasis Permainan; RPG Maker MV; Kosakata Bahasa Arab.

Abstract: This study aimed to examine changes in students' Arabic vocabulary mastery after using game-based learning media developed with RPG Maker MV.

The study was motivated by the need for more interactive learning media in Arabic vocabulary instruction, particularly for vocabulary related to hobbies. This study employed a quantitative approach with a pre-experimental design, specifically a One-Group Pretest-Posttest Design. The study was conducted at Pondok Pesantren Insan Mulia Punggur, Central Lampung, in April 2025. The population consisted of 51 students, while the sample comprised 17 eighth-grade students selected using purposive sampling. The research instrument was an Arabic vocabulary mastery test that had undergone validity and reliability testing. Of the 20 items tested, 8 items were declared valid, while the reliability test using the Kuder-Richardson (KR-21) formula produced a reliability coefficient of 0.79. Data were analyzed using descriptive and inferential statistics with the assistance of Microsoft Excel. Before hypothesis testing, the Lilliefors normality test was conducted on the difference scores between the posttest and pretest. The results showed that the data were normally distributed, with an observed L value of 0.1764, which was lower than the critical L value of 0.206 at a significance level of 0.05. Subsequently, the results of the paired-samples t-test showed that the mean pretest score of 35.58 increased to 68.23 on the posttest. The t-value was -7.535 with 16 degrees of freedom (df), and the two-tailed p-value was 0.00000119, which was lower than 0.05. These results indicate a statistically significant difference between the pretest and posttest scores following the implementation of game-based learning media using RPG Maker MV. Therefore, the use of game-based learning media using RPG Maker MV shows potential as an interactive alternative for supporting Arabic vocabulary learning. However, since this study did not employ a control group and involved a relatively small sample, the findings should be interpreted cautiously and cannot fully attribute the observed change in scores solely to the use of the media.

Keywords: *Game-based Learning; RPG Maker MV; Arabic Vocabulary.*

المقدمة

في العصر الرقمي، يزداد استخدام الأطفال للأجهزة الإلكترونية، كما تنتشر الألعاب الرقمية بشكل متزايد في الحياة اليومية.¹ وقد جعل هذا الواقع الألعاب جزءًا مألوفًا من البيئة الرقمية التي يتفاعل معها الأطفال.² ويفتح هذا الواقع المجال للاستفادة من بعض خصائص الألعاب، مثل التفاعل والتحديات والتغذية الراجعة والمشاركة الفعالة، في مجال التعليم من خلال وسائل التعلم القائمة على الألعاب.³ ولذلك، تُعدُّ

¹ Siti Khoiriyah, "Digitalisasi Permainan: Dampak Dan Tren Pergeseran Dari Permainan Tradisional Ke Dunia Digital," *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Ilmu Pendidikan* 3, no. 4 (2024): 320–33, <https://doi.org/10.58192/sidu.v3i4.2801>.

² Saipullah Saipullah et al., "Komprehensif Tentang Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Kognitif Sosial Dan Emosional Anak-Anak Di Era Digital," *Mestaka: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 4, no. 4 (2025): 434–43, <https://doi.org/10.58184/mestaka.v4i4.738>.

³ Dian Oktary et al., "Pemanfaatan Game Edukasi WordWall Sebagai Media Pembelajaran Guru Sekolah Dasar (SD)," *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat* 4, no. (2024): 43–49, <https://doi.org/10.52188/psnpm.v4i-.921>.

وسائل التعلّم القائمة على الألعاب أحد البدائل التي يمكن أن تسهم في توفير بيئة تعليمية أكثر تفاعلية، وأكثر توافقًا مع اهتمامات الطلاب وأنماط تعلّمهم.

ومع ذلك، لا يزال توظيف هذه الوسائل في تعليم اللغة العربية في بيئة المعاهد الإسلامية الداخلية بحاجة إلى مزيد من الدراسة، ولا سيما في مجال إتقان المفردات العربية.⁴ واستنادًا إلى نتائج الملاحظة الأولية في معهد إنسان موليا بونجور، لا يزال استخدام وسائل التعلّم القائمة على الألعاب في تعليم المفردات العربية محدودًا. وقد شكّل هذا الوضع أساسًا لإجراء هذه الدراسة حول استخدام وسائل التعلّم القائمة على الألعاب في دعم تنمية إتقان الطلاب للمفردات العربية في معهد إنسان موليا بونجور.

تُعَدُّ وسائل التعلّم القائمة على الألعاب نهجًا تعليميًا يدمج عناصر الألعاب في عملية التعلّم.⁵ وفي سياق تعليم اللغات، يمكن للتعلّم القائم على الألعاب أن يوفر بيئة تعليمية تتوافق مع أنماط تعلّم الطلاب في العصر الرقمي.⁶ ومن خلال استخدام الألعاب، يمكن للطلاب التعلّم بطريقة أكثر تشويقًا وحيوية، مما يسهم في تعزيز فهم المعلومات المتعلّمة والاحتفاظ بها في الذاكرة.⁷ كما يمكن أن يصبح تعليم اللغة العربية في المعاهد الإسلامية الداخلية أكثر حيوية وتشويقًا، مع إمكانية الإسهام في تعزيز دافعية الطلاب ومهاراتهم التواصلية بفاعلية.⁸

تُعرَّفُ المفرداتُ العربيةُ بأنّها مجموعةٌ من الكلمات والتعبيرات التي يستخدمها متعلّمو اللغة لفهم اللغة العربية، والتعبير عن المعاني، والتواصل بها.⁹ ويُعَدُّ إتقانُ المفردات أحدَ الجوانب المهمة في تعلّم اللغة العربية.¹⁰ فكلما اتّسعت الثروة اللغوية لدى الطلاب، ازدادت قدرتهم على فهم المواد التعليمية والتعبير عن المعاني بصورة

⁴ Yusuf Mustofa and Ema Puspitasari, "Santri Salaf Dan Teks Arab Kontemporer: Tantangan Dan Pemahaman Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Institut Agama Islam Darul A ' Mal Lampung Institut Agama Islam Darul A ' Mal Lampung," *Quantum Edukatif* 02, no. 02 (2025): 67–76.

⁵ Febrianto Hakeu, Idan I. Pakaya, and Mutmain Tangkudung, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran Di MIS Terpadu Al-Azhfar," *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 6, no. 2 (2023): 154–66, <https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v6i2.1930>.

⁶ Ramlah H.A. Gani et al., "Integrasi Teknologi Gamifikasi Dalam Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Di Era Digital Di SMP NWDI, Suralaga," *Jnanaloka*, 2024, 63–74, <https://doi.org/10.36802/jnanaloka.2024.v5-no2-63-74>.

⁷ Anggun Aprilia et al., "Analisis Peran Pengalaman Belajar Dalam Membangun Memori Jangka Panjang Pada Siswa Tingkat Sekolah Dasar," *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan* 3, no. 4 (2025): 1750–58.

⁸ Pembelajaran Bahasa et al., "Mohammad Makinuddin Universitas Kiai Abdullah Faqih Gresik" 20 (2024): 421–40.

⁹ Muhammad Syaifullah and Nailul Izzah, "Kajian Teoritis Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Arab," *Arabiyatuna : Jurnal Bahasa Arab* 3, no. 1 (2019): 127, <https://doi.org/10.29240/jba.v3i1.764>.

¹⁰ Umi Hijriyah, *ANALISIS PEMBELAJARAN MUFRODAT DAN STRUKTUR BAHASA ARAB DI MADRASAH IBTIDAIYAH (Sebuah Analisis Isi Penerapan Kurikulum Di Madrasah Ibtidaiyah Untuk Menghasilkan Bahan Ajar)*, Analisis Pembelajaran Mufrodat Dan Struktur Bahasa Arab Di Madrasah Ibtidaiyah, 2017.

أفضل.¹¹ ولذلك، يمكن أن يسهم توفير أساليب تعليمية تفاعلية وممتعة في دعم عملية اكتساب المفردات وتعزيزها لدى الطلاب.¹² ومن هذه الأساليب التعلّم القائم على الألعاب، الذي يوظّف عناصر الألعاب في عملية التعلّم، مما يساعد الطلاب على تذكّر المفردات الجديدة واستخدامها بصورة أكثر فاعلية.¹³ ومن خلال توظيف وسائل التعلّم المناسبة، يمكن دعم عملية اكتساب المفردات العربية وتعزيز فهم الطلاب لها بما يتوافق مع أهداف تعليم اللغة العربية.

تناولت بعض الدراسات ذات الصلة استخدام ألعاب تقمّص الأدوار (RPG) بوصفها وسيلة تعليمية. فقد قام Subakti وآخرون (٢٠٢٤) بتطوير لعبة تقمّص الأدوار The English Kingdom بوصفها وسيلة لتعليم اللغة الإنجليزية باستخدام نموذج (ADDIE).¹⁴ وأظهرت نتائج الدراسة أن المنتج حصل على درجة عالية من الصلاحية، بلغت ٩٥,٤٥٪ وفق تقييم الخبراء ٨٤,٤٧٪ وفق تقييم الطلاب. ومع ذلك، ركزت الدراسة على تعليم اللغة الإنجليزية. كما قام Sibarani & Hutabri (٢٠٢٣) بتطوير لعبة تعليمية للغة الإنجليزية قائمة على برنامج (RPG Maker MV) وقد أُجري اختبار اللعبة باستخدام اختبار الصندوق الأسود (Black-box Testing)،¹⁵ وأظهرت النتائج أن اللعبة تدعم اهتمام الطلاب ودافعيتهم للتعلم. إلا أن التقييم اقتصر على الاختبار الوظيفي (Black-box Testing)، دون قياس أثر استخدام اللعبة في إتقان المفردات. و في دراسة أخرى، قام Fathurohman & Kusuma (٢٠٢٣) بتطوير لعبة تعليمية قائمة على المغامرة لتعليم موضوع الفيزياء باستخدام نموذج (Rowntree) وتقييم (Tessmer)،¹⁶ وأظهرت النتائج أن اللعبة حققت مستوى صلاحية بلغ ٩٥٪، بينما تراوحت استجابات الطلاب بين ٩٠٪ و ١٠٠٪. ومع ذلك، لم تختبر الدراسة فاعلية اللعبة في تحسين نتائج التعلم.

¹¹ Abdul Malik Aluwi and Mohammad Taufiq Abdul Ghani, "Penguasaan Kosa Kata Terhadap Penulisan Bahasa Arab Dalam Kalangan Pelajar Sekolah Menengah Agama Khairiah: Kajian Daripada Perspektif Guru," *Sains Insani* 8, no. 2 (2023): 294–303, <https://doi.org/10.33102/sainsinsani.vol8no2.573>.

¹² Ika Tazkiah, Nurlatifah Nurlatifah, and Rini Purbayani, "Pengaruh Permainan Mencocokkan Kata Terhadap Penguasaan Kosakata Siswa Sekolah Dasar Pada Materi Bahasa Indonesia," *Journal of Elementary Education: Strategies, Innovations, Curriculum, and Assesment* 2, no. 1 (2025): 67–79, <https://doi.org/10.61580/jeesica.v2i1.108>.

¹³ Thoha Elfaiz, "Meningkatkan Pemerolehan Kosakata Bahasa Arab Melalui Pembelajaran Berbasis Photo Story: Penelitian Tindakan Kelas Di MTsN 4 Kulon Progo," *Indonesian Journal of Action Research* 2, no. 2 (2023): 202–9, <https://doi.org/10.14421/ijar.2023.22-07>.

¹⁴ Ketut Priadnyana Subakti Subakti, I Made Tegeh, and I Gde Wawan Sudatha, "RPG Game 'The English Kingdom' in English Learning," *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran* 8, no. 3 (2024): 557–66, <https://doi.org/10.23887/jipp.v8i3.78795>.

¹⁵ Yeremia Abednego Sibarani and Ellbert Hutabri, "Perancangan Game Edukasi Bahasa Inggris Dengan Rpg Maker Mv Menggunakan Algoritma Rule Based," *Computer and Science Industrial Engineering (COMASIE)* 9, no. 1 (2023), <https://doi.org/10.33884/comasiejournal.v9i1.7416>.

¹⁶ Apit Fathurohman and Alfarizi Ade Karlin Kusuma, "Development of Adventure-Based Learning Game on the Topic of Temperature and Heat," *Journal of Educational Science and Technology (EST)* 9, no. 1 (2023): 53, <https://doi.org/10.26858/est.v9i1.36885>.

وتعد دراسة ريجان وآخرين (٢٠٢٦) الأقرب إلى البحث الحالي، إذ طوّرت لعبة (RPG) باستخدام RPG Maker MV لتعليم المفردات العربية لدى طلاب المدرسة الدينية. وباستخدام تصميم الاختبار القبلي والبعدي مع مجموعة ضابطة وبمشاركة ١٠ طلاب،^{١٧} بلغ الكسب ٣٢,٠ نقطة في المجموعة التجريبية و٢٢,٨ نقطة في المجموعة الضابطة، إلا أن الفرق لم يكن ذا دلالة إحصائية ($p = ٠,٤٣٤$). وبناءً على ذلك، تتمثل الفجوة البحثية في محدودية الدراسات التي تبحث في استخدام RPG Maker MV لتعليم المفردات العربية في سياق المعاهد الإسلامية الداخلية. وتختلف الدراسة الحالية من حيث المشاركين، وهم طلاب معهد إنسان موليا بونجور، ومن حيث التركيز على المفردات العربية، وكذلك استخدام التصميم التجريبي القبلي (pre-experimental) ذي المجموعة الواحدة (One-Group Pre-test–Post-test) لقياس التغير في درجات الطلاب قبل استخدام الوسيلة وبعده.

المنهج

هذه الدراسة دراسة كمية ذات تصميم ما قبل تجريبي (pre-experimental) باستخدام تصميم المجموعة الواحدة ذي الاختبار القبلي والاختبار البعدي.^{١٨} (One-Group Pretest-Posttest Design) وقد أجريت الدراسة في معهد إنسان موليا بونجور، لامبونج الوسطى، في أبريل ٢٠٢٥. وتكون مجتمع الدراسة من جميع طلاب معهد إنسان موليا، والبالغ عددهم ٥١ طالبًا. أما عينة الدراسة فتكوّنت من ١٧ طالبًا من الصف الثامن، وقد اختيروا باستخدام أسلوب أخذ العينات غير الاحتمالية (Non-Probability Sampling)، وبالتحديد أسلوب أخذ العينات الهادفة (Purposive Sampling)، وذلك استنادًا إلى المعايير التي حددها الباحث.

استند اختيار طلاب الصف الثامن إلى اعتبار أنهم يتمتعون بخصائص تتوافق مع أهداف الدراسة، وأنهم يشاركون في تعلّم اللغة العربية، ولا سيما في مادة المفردات ذات موضوع الهوايات. وقد شملت معايير اختيار العينة ما يأتي: (١) أن يكون أفراد العينة من طلاب الصف الثامن؛ (٢) أن يشاركون بانتظام في تعلّم اللغة العربية؛ (٣) أن يشاركون في تعلّم المفردات العربية ذات موضوع الهوايات؛ (٤) ألا يكونوا قد تلقوا من قبل تعلّمًا باستخدام وسيلة الألعاب التعليمية القائمة على تطبيق RPG Maker MV في المادة نفسها؛ و(٥) أن يشاركون في جميع مراحل الدراسة، بدءًا من الاختبار القبلي (pretest)، مرورًا بتقديم المعالجة، وانتهاءً بالاختبار البعدي (posttest).

¹⁷ Mirza Zarqani Rayhan, M Shulhan Khairy, and Irsyad Arif Mashudi, "RANCANG BANGUN GAME EDUKASI KOSAKATA BAHASA ARAB BERGENRE RPG BERBASIS 2D UNTUK SISWA MADRASAH DINIYAH" 5, no. 3 (2026): 450–68.

¹⁸ Tambulani C. Nyirenda Nayunda A. Wamunyima, "SAGE Research Methods Cases Part 1 Pre-Experimental Design in Project Evaluation : The," 2023, 1–21.

تتكوّن هذه الدراسة من متغيرين، هما وسيلة التعلّم القائمة على الألعاب باستخدام RPG Maker MV بوصفها المتغير المستقل (X) وإتقان المفردات العربية ذات موضوع الهوايات بوصفه المتغير التابع (Y). وقد بدأت إجراءات الدراسة بإجراء الاختبار القبلي (pretest) بهدف معرفة القدرة الأولية لدى الطلاب على إتقان المفردات العربية قبل تقديم المعالجة. وبعد ذلك، خضع الطلاب للمعالجة المتمثلة في التعلّم باستخدام لعبة تعليمية قائمة على لعبة تقمّص الأدوار، طُوّرت باستخدام برنامج RPG Maker MV. وبعد انتهاء المعالجة، أُجري الاختبار البعدي (posttest) للطلاب بهدف معرفة التغيّر في مستوى إتقان المفردات العربية بعد استخدام وسيلة التعلّم المذكورة.

أداة البحث واختبار جودة الأداة

قبل استخدام الأداة في البحث، تم إجراء اختبار تجريبي للأداة على ١٣ مستجيبًا من خارج عينة البحث. وتتكوّن الأداة من ٢٠ فقرة بموضوع الهواية وتركيب الجملة الفعلية. تم اختبار الصدق من خلال حساب معامل ارتباط بيرسون بين درجة كل فقرة والدرجة الكلية. وبما أن عدد المستجيبين ١٣ ودرجات الحرية ١١ عند مستوى الدلالة ٥٪، فإن $I_{جدولية} = ٠,٥٥٣$. وأظهرت النتائج أن من بين ٢٠ فقرة، كانت ٨ فقرات ($I_{المحسوبة} < ٠,٥٥٣$)، و ١٢ فقرات غير صالحة ($I_{المحسوبة} > ٠,٥٥٣$). و الفقرات الصالحة هي أرقام ١، ٥، ١٢، ١٣، ١٤، ١٦، ١٨، ١٩. أما الفقرات غير الصالحة فقد تم تصحيحها وإعادة اختبارها.

أُجري اختبار ثبات الأداة على الفقرات الثماني التي ثبتت صلاحيتها باستخدام معادلة كودر-ريتشاردسون (KR-21). وأظهرت نتائج الحساب أن متوسط الدرجات بلغ ٥,٢٣، وأن تباين الدرجات الكلية بلغ ٥,٨٦، في حين بلغ معامل الثبات ٠,٧٩. واستنادًا إلى معايير تفسير الثبات المعتمدة في الدراسة، تندرج هذه القيمة ضمن فئة الثبات المرتفع. وبناءً على ذلك، تبين أن الأداة المكوّنة من ٨ فقرات تتمتع بدرجة كافية من الاتساق الداخلي، ومن ثم استُخدمت في قياس مستوى إتقان المفردات العربية من خلال الاختبار القبلي (pretest) والاختبار البعدي (posttest).

وقبل إجراء اختبار الفرضيات، أُجري اختبار التوزيع الطبيعي للتحقق من استيفاء البيانات لافتراض التوزيع الطبيعي اللازم لإجراء اختبار (t) للعينات المرتبطة.^{١٩} (Paired-Samples t-test) ونظرًا إلى أن المقارنة في هذه الدراسة أُجريت بين درجات الطلاب قبل المعالجة وبعدها، فقد أُجري اختبار التوزيع الطبيعي على

¹⁹ Ayu Diah Rahmani, Risnawati, and Fikri Muhammad Hamdani, "Uji T-Student Dua Sampel Saling Berpasangan/Dependend (Paired Sample t-Test)," *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia* 4, no. 2 (2025): 568–76, <https://jpion.org/index.php/jpi568> Situswebjurnal: <https://jpion.org/index.php/jpi>.

درجات الفروق بين الاختبار البعدي (posttest) والاختبار القبلي^{٢٠} (pretest) واستخدمت الدراسة اختبار ليليفورز (Lilliefors) عند مستوى دلالة قدره ٠,٠٥ ($\alpha = 0,05$). وتُعدّ بيانات الفروق موزعة توزيعاً طبيعياً إذا كانت قيمة (Lhitung) أقل من قيمة (Ltabel).

وبعد التأكد من تحقق افتراض التوزيع الطبيعي، أُجري اختبار الفرضيات باستخدام اختبار (t) للعينات المرتبطة^{٢١}. واتخذ قرار الاختبار عند مستوى دلالة قدره ٠,٠٥ ($\alpha = 0,05$). فإذا كانت قيمة الاحتمالية (p-value) أقل من ٠,٠٥، تُرفض الفرضية الصفرية (H_0) ويُستنتج وجود فرق ذي دلالة إحصائية بين درجات الاختبار القبلي والاختبار البعدي^{٢٢}. كما يمكن دعم هذا القرار بمقارنة القيمة المطلقة لإحصاء بالقيمة الحرجة، بحيث تُرفض الفرضية الصفرية إذا كانت $|t_{hitung}| > t_{tabel}$ ^{٢٣}. أما إذا كانت قيمة (p-value) أكبر من أو تساوي ٠,٠٥، فلا تُرفض الفرضية الصفرية^{٢٤}.

بعد التأكد من أن البيانات تتبع التوزيع الطبيعي، أُجري اختبار الفرضيات باستخدام اختبار (t) للعينات المرتبطة (Paired-Samples t-test). يُستخدم هذا الاختبار لمعرفة ما إذا كان هناك فرق ذو دلالة إحصائية بين درجات الاختبار القبلي والاختبار البعدي بعد أن تلقى الطلاب المعالجة باستخدام وسيلة التعلّم القائمة على الألعاب RPG Maker MV واتخذ قرار الاختبار عند مستوى دلالة قدره ٠,٠٥ ($\alpha = 0,05$). وأُجري تحليل البيانات باستخدام برنامج Microsoft Excel.

نتائج البحث ومناقشتها

تمثّلت وسيلة التعلّم المستخدمة في هذه الدراسة في لعبة تعليمية قائمة على لعبة تقمّص الأدوار (RPG)، باستخدام تطبيق RPG Maker MV. وقد صُمّمت اللعبة لدعم تعلّم المفردات العربية ذات موضوع الهوايات من خلال تقديم المواد التعليمية، ومقاطع الفيديو التعليمية، والحوارات، والمهام، وأنشطة اللعب التي تتطلّب من اللاعب التفاعل مع شخصيات مختلفة وإكمال المهام الموكلة إليه. وفي المرحلة الأولى، يُوجّه اللاعب إلى صفحة القائمة الرئيسية التي تتيح له اختيار بدء اللعبة. وبعد اختيار قائمة اللعبة الجديدة،

²⁰ Yulia Utami, "Uji Validitas Dan Uji Reliabilitas Instrument Penilaian Kinerja Dosen," *Jurnal Sains Dan Teknologi* 4, no. 2 (2023): 21–24, <https://doi.org/10.55338/saintek.v4i2.730>.

²¹ Hasny Delaila Siregar et al., "Al Itihadu Jurnal Pendidikan" 3, no. 1 (2024): 13–23.

²² Nur Wulan Ramadhanti, Syams Kusumaningrum, and Raisa Anakotta, "Pengaruh Media Flash Card Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas III SD Inpres 109 Perumnas Kota Sorong," *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar* 4, no. 1 (2022): 89–94, <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v4i1.2081>.

²³ Siti Fatimah Sihotang, "Implementasi Augmented Reality (Ar) Di Perguruan Tinggi Menggunakan Uji-T Berpasangan," *Jurnal Lebesgue: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika* 5, no. 2 (2024): 1115–25, <https://doi.org/10.46306/lb.v5i2.656>.

²⁴ A Nasar et al., "Uji Prasyarat Analisis," *JEBI: Jurnal Ekonomi Dan Bisnis* 2, no. 6 (2024): 786–99.

ينتقل اللاعب إلى المرحلة الأولى من اللعبة، التي تتضمن إرشادات حول مسار اللعبة، والتعريف بالشخصيات، والمهام الأولية التي ينبغي إكمالها.



الشكل ١. صفحة القائمة الرئيسية

في بداية فتح التطبيق، سيواجه اللاعب صفحة قائمة، حيث يكون لديه خيار تحديد زر البدء للبدء. بعد الضغط على زر "لعبة جديدة"، سيدخل اللاعبون اللعبة على الفور.



الشكل ٢. عرض اللعبة المبكر

في بداية اللعبة، سيظهر لك خطاب ترحيبي وتعليمات حول نظرة عامة وبرنامج تعليمي موجز حول ميكانيكا اللعبة. ثم يمكن للاعبين اختيار اسم للشخصية الرئيسية في اللعبة. بعد ذلك ستكون هناك بعض المقدمات حول الشخصيات الرئيسية. في نهاية المقدمة، سيتم تكليف اللاعبين بمهام أولية.



الشكل ٣. أمثلة على مقاطع الفيديو التعليمية المتاحة

سيتم عرض مقاطع فيديو تعليمية باللغة العربية حول موضوع الهوايات عندما يُكمل اللاعبون المهام السابقة. وتشتمل هذه اللعبة على ثلاثة مقاطع فيديو، الأول هو فيديو مفردات الهوايات، والثاني هو فيديو محادثة حول الهواية ١، والثالث هو فيديو محادثة حول الهواية ٢. وسيتمكن اللاعبون من تشغيل مقاطع الفيديو التعليمية بعد الانتهاء من المهام الموكلة إليهم.



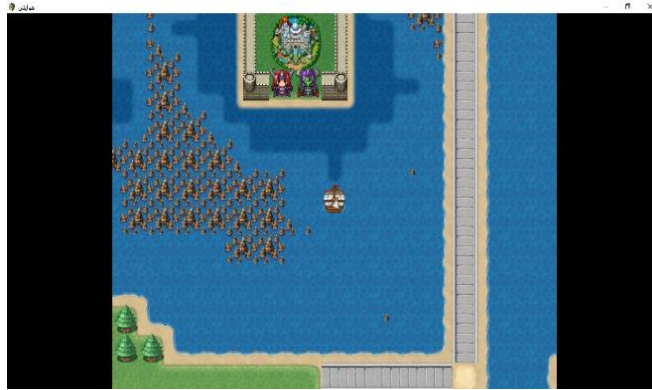
الشكل ٤. محادثات مع الشخصيات غير القابلة للعب

يدور سرد اللعبة حول إكمال المهام بالتسلسل حتى يتم تحقيق جميع الأهداف. يمكن للاعبين استكشاف العالم بأسره بدقة والتفاعل مع الشخصيات غير القابلة للعب (NPC) لبدء المهام وإكمالها. هناك مهام متسلسلة يجب إكمالها بترتيب معين، بينما يمكن إكمال مهام أخرى بطريقة غير متسلسلة.



الشكل ٥. معركة مع وحش المختبر

يتمتع اللاعبون بقيمة حياة يجب الحفاظ عليها، إذا استنفدت قيمة الحياة، فسوف تهلك الشخصية وستتم إعادة تشغيل اللعبة. سيجمع اللاعبون نقاط الخبرة من خلال إكمال المهام بنجاح. خلال الرحلة، ستكون هناك وحوش تختبر فهم اللاعب للمواد التي تم الحصول عليها. بالإضافة إلى ذلك، تحتوي اللعبة على عناصر مثل العناصر والمهارات. تتكون العناصر من مجموعة متنوعة من المعدات التي يمكن للاعبين استخدامها لتحقيق الأهداف، بالإضافة إلى الجرعات التي يمكن هضمها لزيادة قيمتها الصحية عند استهلاكها.



الشكل ٦. رحلة نهاية اللعبة

بعد هزيمة جميع الوحوش بنجاح وإكمال المهام في المدرسة. سينتقل اللاعبون إلى المرحلة النهائية، وهي البحث عن المملكة. هذا هو السيناريو النهائي حيث سيواجه اللاعبون الخردل على التوالي والشخصية القوية للرئيس النهائي، وحش الحارس الملكي. بمجرد وصولك إلى المملكة، ستنتهي اللعبة وسيعود اللاعبون إلى القائمة الأصلية.

وبوجه عام، تدمج وسيلة التعلم باستخدام RPG Maker MV مواد المفردات العربية مع عناصر الألعاب، مثل القصة، والشخصيات، والحوارات، ومقاطع الفيديو، والمهام، والتحديات. وقد صُمِّم هذا التكامل بحيث تجري عملية التعلم بصورة تفاعلية، وتتيح للطلاب فرصة التعرف على المفردات العربية واستخدامها في سياقات مقدّمة من خلال اللعبة.

قبل تطبيق تعلم اللغة العربية باستخدام وسائل التعلم القائمة على الألعاب باستخدام تطبيق RPG Maker MV لزيادة المفردات العربية لدى طلاب الصف الثامن في مدرسة إنسان موليا، أجرى الباحث أولاً اختباراً على الطلاب لتحديد قدراتهم في تعلم المفردات العربية التي أتقنوها حتى الآن. تم الحصول على بيانات الاختبار الأولى هذه من اختبار تم إجراؤه على ١٧ طالباً قبل أن يتلقى الطلاب تطبيق التعلم القائم على اللعبة. ومن خلال نتائج الاختبار القبلي قام الباحث بإجراء العمليات الحسابية من خلال الاختبارات الإحصائية باستخدام برنامج Microsoft Excel على النحو التالي:

الجدول ١ . اختبار إحصائي لبيانات ما قبل الاختبار

لطلاب

الصف الثامن في مدرسة إنسان موليا بنجور

N	Valid	١٧
	Missing	-
Mean		٣٥,٥٨
Median		٣٠
Mode		٢٥
Range		٨٠
Minimum		١٠
Maximum		٩٠

بناءً على الجدول أعلاه، يتضح أن عدد أفراد العينة (N) بلغ ١٧ طالباً، وكانت جميع البيانات صالحة (Valid)، ولم توجد أي بيانات مفقودة (Missing). وبلغ متوسط درجات الطلاب (Mean) ٣٥,٥٨، في حين بلغ الوسيط (Median) ٣٠، والمنوال (Mode) ٢٥. أما المدى (Range) فقد بلغ ٨٠ درجة، مما يدل على وجود فرق قدره ٨٠ درجة بين أعلى درجة وأدنى درجة. وبلغت أدنى درجة (Minimum) ١٠، في حين بلغت أعلى درجة (Maximum) ٩٠. وتشير هذه النتائج إلى أن متوسط درجات الطلاب في الاختبار القبلي بلغ ٣٥,٥٨، مع تراوح درجات الطلاب بين ١٠ و ٩٠.

الجدول ٢ . اختبار إحصائي لبيانات ما بعد الاختبار

لطلاب

الصف الثامن في مدرسة إنسان موليا بنجور

N	Valid	١٧
	Missing	-

Mean	٦٨,٢٣
Median	٦٥
Mode	٦٥
Range	٦٠
Minimum	٤٠
Maximum	١٠٠

بناءً على الجدول أعلاه، يتضح أن عدد أفراد العينة (N) بلغ ١٧ طالباً، وجميع البيانات كانت صالحة (Valid) دون وجود بيانات مفقودة. (Missing) وبلغ متوسط درجات الطلاب (Mean) ٦٨,٢٣، في حين بلغ الوسيط (Median) ٦٥، والمنوال (Mode) ٦٥. أما المدى (Range) فقد بلغ ٦٠، مما يدل على وجود فرق قدره ٦٠ درجة بين أعلى درجة وأدنى درجة. وبلغت أدنى درجة (Minimum) ٤٠، في حين بلغت أعلى درجة (Maximum) ١٠٠. وتشير هذه النتائج إلى أن متوسط درجات الطلاب في الاختبار البعدي بلغ ٦٨,٢٣، مع تراوح الدرجات بين ٤٠ و ١٠٠.

ولتحديد أثر التعلم القائم على الألعاب (Game-Based Learning) باستخدام تطبيق RPG Maker MV في تنمية مفردات اللغة العربية لدى طلاب الصف الثامن في معهد إنسان موليا بونجور، سيقارن الباحث بين درجات الاختبار القبلي (Pretest) والاختبار البعدي (Posttest) باستخدام الحسابات الإحصائية بالاستعانة ببرنامج Microsoft Excel.

الجدول ٣. التوزيع التكراري لدرجات الاختبارات التمهيدية لطلاب الصف الثامن في مدرسة

إنسان موليا بونجور

النسبة التراكمية	النسبة المئوية الصالحة	النسبة المئوية	التكرار	قيمة الدرجات
%٤١,٢	%٤١,٢	%٤١,٢	٧	٢٥-١٠
%٧٠,٦	%٢٩,٤	%٢٩,٤	٥	٤٠-٣٠
%٨٨,٢	%١٧,٦	%١٧,٦	٣	٥٥-٤٥
%٩٤,١	%٥,٩	%٥,٩	١	٧٠-٦٠
%٩٤,١	%٠,٠	%٠,٠	٠	٨٥-٧٥
%١٠٠,٠	%٥,٩	%٥,٩	١	١٠٠-٩٠
	%١٠٠,٠	%١٠٠,٠	١٧	المجموع

ومن الجدول رقم ٣ أعلاه، يتضح أن توزيع درجات الطلاب في الاختبار القبلي (Pretest) جاء على النحو الآتي: حصل ٧ طلاب بنسبة ٤١,٢٪ على درجات تتراوح بين ١٠ و ٢٥، وحصل ٥ طلاب بنسبة ٢٩,٤٪ على درجات تتراوح بين ٣٠ و ٤٠، وحصل ٣ طلاب بنسبة ١٧,٦٪ على درجات تتراوح بين ٤٥ و ٥٥، وحصل طالب واحد بنسبة ٥,٩٪، على درجة تتراوح بين ٦٠ و ٧٠، في حين لم يحصل أي طالب على درجة تتراوح بين ٧٥ و ٨٥. كما حصل طالب واحد بنسبة ٥,٩٪، على درجة تتراوح بين ٩٠ و ١٠٠. وبذلك بلغ مجموع الطلاب ١٧ طالبًا، وبلغ مجموع النسبة المئوية ١٠٠,٠٪.

الجدول ٤. التوزيع التكراري لدرجات ما بعد الاختبار لطلاب

الصف الثامن في مدرسة إنسان موليا بنجور

النسبة التراكمية	النسبة المئوية الصالحة	النسبة المئوية	التكرار	قيمة الدرجات
٠,٠٪	٠,٠٪	٠,٠٪	٠	١٠-٢٥
٥,٩٪	٥,٩٪	٥,٩٪	١	٣٠-٤٠
٢٩,٤٪	٢٣,٥٪	٢٣,٥٪	٤	٤٥-٥٥
٥٨,٨٪	٢٩,٤٪	٢٩,٤٪	٥	٦٠-٧٠
٨٢,٤٪	٢٣,٥٪	٢٣,٥٪	٤	٧٥-٨٥
١٠٠,٠٪	١٧,٦٪	١٧,٦٪	٣	٩٠-١٠٠
	١٠٠,٠٪	١٠٠,٠٪	١٧	مجموع

ومن الجدول رقم ٤ أعلاه، يتضح أن توزيع درجات الطلاب في الاختبار البعدي (Posttest) جاء على النحو الآتي: لم يحصل أي طالب على درجة تتراوح بين ١٠ و ٢٥، حصل طالب واحد بنسبة ٥,٩٪ على درجة تتراوح بين ٣٠ و ٤٠، وحصل ٤ طلاب بنسبة ٢٣,٥٪ على درجات تتراوح بين ٤٥ و ٥٥، وحصل ٥ طلاب بنسبة ٢٩,٤٪، على درجات تتراوح بين ٦٠ و ٧٠، وحصل ٤ طلاب بنسبة ٢٣,٥٪ على درجات تتراوح بين ٥ و ٨٥، وحصل ٣ طلاب بنسبة ١٧,٦٪ على درجات تتراوح بين ٩٠ و ١٠٠. وبذلك بلغ مجموع الطلاب ١٧ طالبًا، وبلغ مجموع النسبة المئوية ١٠٠,٠٪.

للتحقق مما إذا كانت البيانات تستوفي باستخدام اختبار (t) للعينات المرتبطة (Paired-Samples t-test)، أُجري أولاً اختبار التوزيع الطبيعي (Normality Test) للتحقق مما إذا كانت البيانات تستوفي الافتراضات اللازمة للتحليل. ونظرًا إلى أن هذه الدراسة تستخدم اختبار (t) للعينات المرتبطة (Paired-Samples t-test)، فقد أُجري اختبار التوزيع الطبيعي وقد استُخدمت طريقة ليلىفورس (Lilliefors) بين

الاختبار البعدي (Posttest) والاختبار القبلي (Pretest) لدى ١٧ طالبًا. وقد استخدمت طريقة ليليفورس (Lilliefors) لاختبار التوزيع الطبيعي.

أظهرت نتائج اختبار ليليفورس (Lilliefors Test) أن قيمة (L-hitung) بلغت ٠,١٧٦٤، في حين بلغت قيمة (L-tabel) ٠,٢٠٦ عند مستوى الدلالة $(\alpha) = ٠,٠٥$ وبمجموع عينة $(n) = ١٧$ بلغت قيمة (L-tabel) ٠,٢٠٦. ونظرًا إلى أن $(L-hitung) = ٠,١٧٦٤ < (L-tabel) = ٠,٢٠٦$ ، فإن الفرضية الصفرية (H_0) لا تُرفض. وهذا يعني أن بيانات الفروق بين درجات الاختبار القبلي (Pretest) والاختبار البعدي (Posttest) تتبع التوزيع الطبيعي. وبناءً على ذلك، فإن افتراض التوزيع الطبيعي قد تحقق، ويمكن متابعة اختبار الفرضية باستخدام اختبار (t) للعينات المرتبطة (Paired-Samples t-test).

في هذه الدراسة تم إجراء حساب اختبار (t) باستخدام برنامج Microsoft Excel. يستخدم اختبار (t) هذا لاختبار ما إذا كان هناك فرق كبير بين متوسط درجات الاختبار الأولي (قبل العلاج) ودرجات الاختبار اللاحق (بعد العلاج) المقدمة للطلاب بعد تلقيهم التعلم باستخدام وسائل التعلم القائمة على الألعاب. يمكنك رؤية نتائج إخراج الحسابات باستخدام Microsoft Excel في الجدول التالي:

الجدول ٥. اختبار (t) باستخدام برنامج Microsoft Excel

t-Test: Paired Two Sample for Means		
	Pretest	Posttest
Mean	٣٥,٥٨٨٢٣٥٢٩	٦٨,٢٣٥٢٩
Variance	٣٥٢,٧٥٧٣٥٢٩	٣٢٤,٨١٦٢
Observations	١٧	١٧
Pearson Correlation	٠,٥٢٩٤٧٩١٣٩	
Hypothesized Mean Difference	٠	
df	١٦	
t Stat	-٧,٥٣٥١٧٠٩٩	
P(T<=t) one-tail	٠,٠٠٠٠٠٠٦٠	
t Critical one-tail	١,٧٤٥٨٨٣٦٨	
P(T<=t) two-tail	٠,٠٠٠٠٠١١٩	
t Critical two-tail	٢,١١٩٩٠٥٣٠	

فرضية اختبار الفروق :

$H_0 =$ لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات الاختبار القبلي (Pretest) والاختبار البعدي (Posttest) في إتقان المفردات العربية لدى طلاب الصف الثامن في معهد إنسان موليا بونجور.

H_1 = توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات الاختبار القبلي (Pretest) والاختبار البعدي (Posttest) في إتقان المفردات العربية لدى طلاب الصف الثامن في معهد إنسان موليا بونجور. أساس اتخاذ القرار:

إذا كانت قيمة (p-value) أكبر من أو تساوي ٠,٠٥، فلا تُرفض الفرضية الصفرية (H_0)، مما يعني عدم وجود فرق ذي دلالة إحصائية بين درجات الاختبار القبلي (Pretest) والاختبار البعدي (Posttest). أما إذا كانت قيمة (p-value) أصغر من ٠,٠٥، فترفض الفرضية الصفرية (H_0)، مما يعني وجود فرق ذي دلالة إحصائية بين درجات الاختبار القبلي (Pretest) والاختبار البعدي (Posttest).

بناءً على نتائج الحساب باستخدام برنامج Microsoft Excel، بلغ متوسط درجات الاختبار القبلي (Pretest) ٣٥,٥٨، في حين بلغ متوسط درجات الاختبار البعدي (Posttest) ٦٨,٢٣. وأظهرت نتائج اختبار (t) للعينات المرتبطة (Paired-Samples t-test) أن قيمة (t) بلغت -٧,٥٣٥، بدرجات حرية (df) بلغت ١٦، في حين بلغت قيمة الاحتمالية ذات الطرفين (p-value two-tailed) ٠,٠٠٠٠٠٠١١٩. وتُعدّ هذه القيمة أصغر من مستوى الدلالة البالغ ٠,٠٥ (٠,٠٥ > ٠,٠٠٠٠٠٠١١٩). وبناءً على ذلك، تُرفض الفرضية الصفرية (H_0) وتُقبل الفرضية البديلة (H_1). مما يدل على وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات الاختبار القبلي (Pretest) والاختبار البعدي (Posttest) في إتقان المفردات العربية لدى طلاب الصف الثامن في معهد إنسان موليا بونجور. وتشير هذه النتيجة إلى وجود تحسن ذي دلالة إحصائية في درجات الطلاب بعد مشاركتهم في عملية التعلّم باستخدام وسيلة التعلّم القائم على الألعاب (Game-Based Learning) المعتمدة على تطبيق RPG Maker MV.

يمكن تفسير هذا التحسّن في ضوء خصائص وسيلة التعلّم المستخدمة. فوسيلة RPG Maker MV لا تقتصر على تقديم المفردات في صورة نصوص، بل تدمج المواد التعليمية في عناصر متعددة، مثل القصة، والشخصيات، والحوارات، ومقاطع الفيديو، والمهام، والتحديات داخل اللعبة. وبذلك، لا يتلقّى الطلاب المفردات بصورة سلبية فحسب، بل يتفاعلون معها من خلال سلسلة من الأنشطة المتضمنة في اللعبة. كما يتيح تقديم المواد التعليمية من خلال أنماط متعددة للطلاب فرصة التعرّف على المفردات واستخدامها في سياقات أكثر تنوعًا.

كما يتيح استخدام القصة والحوارات في اللعبة وضع المفردات العربية في سياقٍ تواصلٍ. فالمفردات المتعلقة بموضوع الهوايات لا تُقدّم بوصفها مجرد قائمة من الكلمات التي ينبغي حفظها، بل تُعرض من خلال المحادثات والتفاعل مع الشخصيات داخل اللعبة. ويمكن أن يساعد ذلك الطلاب على الربط بين شكل الكلمة ومعناها والسياق الذي تُستخدم فيه. وفي تعلّم المفردات، يُعدّ الترابط بين الكلمة والمعنى والسياق

جانبًا مهمًا؛ لأن إتقان المفردات لا يقتصر على القدرة على التعرف على شكل الكلمة، بل يشمل أيضًا فهم معناها واستخدامها في سياقها اللغوي.

إضافةً إلى ذلك، يوفّر وجود مقاطع الفيديو التعليمية، والمهام، والتفاعل مع الشخصيات غير القابلة للعب (NPC) والمهام المرحلية داخل اللعبة تنوعًا في الأنشطة أثناء عملية التعلم. ويمكن أن يسهم هذا التنوع في الحدّ من الاعتماد على أسلوب التعلّم الذي يقتصر على تقديم المادة التعليمية بصورة مباشرة. ويحصل الطلاب على فرص لمشاهدة المواد التعليمية، ومتابعة الحوارات، وإنجاز المهام، ومواصلة مراحل اللعبة بناءً على الأنشطة التي أُنجزت. وبذلك، تتسم الوسيلة المستخدمة بطابع تفاعلي يتيح للطلاب المشاركة بصورة أكثر فاعلية أثناء عملية التعلّم.

ومع ذلك، نظرًا إلى أن هذه الدراسة تستخدم تصميم الاختبار القبلي والبعدي لمجموعة واحدة (One-Group Pretest-Posttest Design) دون وجود مجموعة ضابطة، فلا يمكن تفسير الزيادة في الدرجات المحصّلة بصورة كاملة على أنها دليل على أن هذا التغير ناتج فقط عن استخدام RPG Maker MV. وبناءً على ذلك، تُظهر نتائج الدراسة وجود تحسن في إتقان مفردات اللغة العربية بعد تطبيق هذه الوسيلة التعليمية، إلا أن التفسير السببي لهذه النتائج لا يزال محدودًا. ويوصى في الدراسات المستقبلية باستخدام مجموعة ضابطة أو اعتماد تصميم شبه تجريبي (Quasi-Experimental Design) مع حجم عينة أكبر، حتى يمكن اختبار فاعلية وسيلة RPG Maker MV بصورة أكثر قوة وشمولًا.

الختام

تناولت هذه الدراسة استخدام وسيلة التعلم القائمة على الألعاب (Game-Based Learning) باستخدام تطبيق RPG Maker MV في تعليم مفردات اللغة العربية لدى طلاب الصف الثامن في معهد إنسان موليا بونجور. وقد أظهرت نتائج التحليل الإحصائي باستخدام اختبار (t) للعينات المرتبطة (Paired-Samples t-test) وجود فرق ذي دلالة إحصائية بين درجات الاختبار القبلي (Pretest) والاختبار البعدي (Posttest). فقد بلغ متوسط درجات الاختبار القبلي ٣٥,٥٨، في حين بلغ متوسط درجات الاختبار البعدي ٦٨,٢٣. كما بلغت قيمة (t) المحسوبة -٧,٥٣٥ بدرجات حرية (df) قدرها ١٦، وبلغت قيمة الاحتمالية ثنائية الطرف (Two-tailed p-value) ٠,٠٠٠٠٠١١٩، وهي أقل من مستوى الدلالة ٠,٠٥. وتشير هذه النتائج إلى وجود زيادة ذات دلالة إحصائية في درجات الطلاب وتشير هذه النتائج إلى وجود زيادة ذات دلالة إحصائية في درجات الطلاب بين الاختبار القبلي والاختبار البعدي بعد تطبيق المعالجة التعليمية. وإلى وجود فرق بين نتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدي. وبناءً على ذلك، يمكن اعتبار استخدام الوسيلة التعليمية القائمة على الألعاب باستخدام RPG Maker MV خيارًا تعليميًا يمكن توظيفه

في دعم تعلم المفردات العربية. ومع ذلك، ينبغي تفسير هذه النتيجة بحذر، إذ التصميم المستخدم هو التصميم ما قبل التجريبي ذي المجموعة الواحدة مع الاختبار القبلي والبعدي (One-Group Pretest–Posttest Design) ولم تتضمن الدراسة مجموعة ضابطة، ولذلك لا يمكن الجزم بأن التغير في درجات الطلاب يعود إلى استخدام الوسيلة التعليمية وحدها.

وتتمثل إحدى أهم قيود هذه الدراسة في استخدام مجموعة واحدة دون مجموعة ضابطة، مما يحدّ من إمكانية تحديد مدى ارتباط التغير في درجات الطلاب باستخدام الوسيلة التعليمية بصورة مستقلة عن العوامل الأخرى التي قد تكون أسهمت في تغير درجات الطلاب. كما أن حجم العينة اقتصر على ١٧ طالبًا، وهو ما يحدّ من إمكانية تعميم النتائج على طلاب آخرين أو بيئات تعليمية مختلفة. لذلك، يُوصى في الدراسات المستقبلية باستخدام عينة أكبر، وإشراك مجموعة ضابطة، أو اعتماد تصميم شبه تجريبي (Quasi-Experimental Design) أو تصميم تجريبي أكثر قوة؛ وذلك للحصول على أدلة أكثر قوة حول أثر استخدام وسيلة RPG Maker MV في تعلم المفردات العربية. كما يمكن للمعلمين توظيف الوسائط التعليمية القائمة على الألعاب (Game-Based Learning) بوصفها أحد البدائل التفاعلية في تعليم المفردات العربية، مع مراعاة ملاءمتها لأهداف التعلم وخصائص الطلاب.

المراجع

- Aluwi, Abdul Malik, and Mohammad 'Taufiq Abdul Ghani. "Penguasaan Kosa Kata Terhadap Penulisan Bahasa Arab Dalam Kalangan Pelajar Sekolah Menengah Agama Khairiah: Kajian Daripada Perspektif Guru." *Sains Insani* 8, no. 2 (2023): 294–303. <https://doi.org/10.33102/sainsinsani.vol8no2.573>.
- Aprilia, Anggun, Nadhila Nurahlina, Dendodi Dendodi, and Qonitah Qonitah. "Analisis Peran Pengalaman Belajar Dalam Membangun Memori Jangka Panjang Pada Siswa Tingkat Sekolah Dasar." *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan* 3, no. 4 (2025): 1750–58.
- Bahasa, Pembelajaran, Arab Dan, Dampaknya Terhadap, and Motivasi Siswa. "Mohammad Makinuddin Universitas Kiai Abdullah Faqih Gresik" 20 (2024): 421–40.
- Elfaiz, Thoha. "Meningkatkan Pemerolehan Kosakata Bahasa Arab Melalui Pembelajaran Berbasis Photo Story: Penelitian Tindakan Kelas Di MTsN 4 Kulon Progo." *Indonesian Journal of Action Research* 2, no. 2 (2023): 202–9. <https://doi.org/10.14421/ijar.2023.22-07>.
- Fathurohman, Apit, and Alfarizi Ade Karlin Kusuma. "Development of Adventure-Based Learning Game on the Topic of Temperature and Heat." *Journal of Educational Science and Technology (EST)* 9, no. 1 (2023): 53. <https://doi.org/10.26858/est.v9i1.36885>.
- Gani, Ramlah H.A., Nunung Supratmi, Herman Wijaya, and Titin Ernawati. "Integrasi Teknologi Gamifikasi Dalam Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Di Era Digital Di SMP NWDI, Suralaga." *Jnanaloka*, 2024, 63–74. <https://doi.org/10.36802/jnanaloka.2024.v5-no2-63-74>.
- Hakeu, Febrianto, Idan I. Pakaya, and Mutmain Tangkudung. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran Di MIS Terpadu Al-

- Azhfar.” *Anwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 6, no. 2 (2023): 154–66. <https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v6i2.1930>.
- Hijriyah, Umi. *ANALISIS PEMBELAJARAN MUFRODAT DAN STRUKTUR BAHASA ARAB DI MADRASAH IBTIDAIYAH (Sebuah Analisis Isi Penerapan Kurikulum Di Madrasah Ibtidaiyah Untuk Menghasilkan Bahan Ajar). Analisis Pembelajaran Mufrodat Dan Struktur Bahasa Arab Di Madrasah Ibtidaiyah*, 2017.
- Khoiriyah, Siti. “Digitalisasi Permainan: Dampak Dan Tren Pergeseran Dari Permainan Tradisional Ke Dunia Digital.” *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Ilmu Pendidikan* 3, no. 4 (2024): 320–33. <https://doi.org/10.58192/sidu.v3i4.2801>.
- Mustofa, Yusuf, and Ema Puspitasari. “Santri Salaf Dan Teks Arab Kontemporer : Tantangan Dan Pemahaman Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Institut Agama Islam Darul A ’ Mal Lampung Institut Agama Islam Darul A ’ Mal Lampung.” *Quantum Edukatif* 02, no. 02 (2025): 67–76.
- Nasar, A, D. H Saputra, M. R Arkaan, M. B Ferlyando, M. T Andriansyah, and P. D Pangestu. “Uji Prasyarat Analisis.” *JEBI: Jurnal Ekonomi Dan Bisnis* 2, no. 6 (2024): 786–99.
- Nayunda A. Wamunyima, Tambulani C. Nyirenda. “SAGE Research Methods Cases Part 1 Pre-Experimental Design in Project Evaluation : The,” 2023, 1–21.
- Oktary, Dian, Khairiyah Khairiya, Kiki Mariah, Siska Mardes, Elni Yakub, and Mahdum. “Pemanfaatan Game Edukasi WordWall Sebagai Media Pembelajaran Guru Sekolah Dasar (SD).” *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat* 4, no. (2024): 43–49. <https://doi.org/10.52188/psnpm.v4i-.921>.
- Rahmani, Ayu Diah, Risnawati, and Fikri Muhammad Hamdani. “Uji T-Student Dua Sampel Saling Berpasangan/Dependend (Paired Sample t-Test).” *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia* 4, no. 2 (2025): 568–76. <https://jpion.org/index.php/jpi568Situswebjurnal:https://jpion.org/index.php/jpi>.
- Ramadhanti, Nur Wulan, Syams Kusumaningrum, and Raisa Anakotta. “Pengaruh Media Flash Card Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas III SD Inpres 109 Perumnas Kota Sorong.” *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar* 4, no. 1 (2022): 89–94. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v4i1.2081>.
- Rayhan, Mirza Zarqani, M Shulhan Khairy, and Irsyad Arif Mashudi. “RANCANG BANGUN GAME EDUKASI KOSAKATA BAHASA ARAB BERGENRE RPG BERBASIS 2D UNTUK SISWA MADRASAH DINIYAH” 5, no. 3 (2026): 450–68.
- Saipullah, Saipullah, Ferdiansyah Putra, Febra Dwi Bahwana, Abel Andre Pratama, Dwi Wahyu Widodo, and Fitriah Fitriah. “Komprehensif Tentang Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Kognitif Sosial Dan Emosional Anak-Anak Di Era Digital.” *Mestaka: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 4, no. 4 (2025): 434–43. <https://doi.org/10.58184/mestaka.v4i4.738>.
- Sibarani, Yeremia Abednego, and Ellbert Hutabri. “Perancangan Game Edukasi Bahasa Inggris Dengan Rpg Maker Mv Menggunakan Algoritma Rule Based.” *Computer and Science Industrial Engineering (COMASIE)* 9, no. 1 (2023). <https://doi.org/10.33884/comasiejournal.v9i1.7416>.
- Sihotang, Siti Fatimah. “Implementasi Augmented Reality (Ar) Di Perguruan Tinggi Menggunakan Uji-T Berpasangan.” *Jurnal Lebesgue : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika* 5, no. 2 (2024): 1115–25. <https://doi.org/10.46306/lb.v5i2.656>.
- Siregar, Hasny Delaila, Manna Wassalwa, Khairina Janani, Irma Sari Harahap, I Gusti, and Ayu Ari. “Al Itihadu Jurnal Pendidikan” 3, no. 1 (2024): 13–23.
- Subakti, Ketut Priadnyana Subakti, I Made Tegeh, and I Gde Wawan Sudatha. “RPG Game ‘The English Kingdom’ in English Learning.” *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*

- 8, no. 3 (2024): 557–66. <https://doi.org/10.23887/jipp.v8i3.78795>.
- Syaifullah, Muhammad, and Nailul Izzah. “Kajian Teoritis Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Arab.” *Arabiyatuna: Jurnal Bahasa Arab* 3, no. 1 (2019): 127. <https://doi.org/10.29240/jba.v3i1.764>.
- Tazkiah, Ika, Nurlatifah Nurlatifah, and Rini Purbayani. “Pengaruh Permainan Mencocokkan Kata Terhadap Penguasaan Kosakata Siswa Sekolah Dasar Pada Materi Bahasa Indonesia.” *Journal of Elementary Education: Strategies, Innovations, Curriculum, and Assesment* 2, no. 1 (2025): 67–79. <https://doi.org/10.61580/jeesica.v2i1.108>.
- Utami, Yulia. “Uji Validitas Dan Uji Reliabilitas Instrument Penilaian Kinerja Dosen.” *Jurnal Sains Dan Teknologi* 4, no. 2 (2023): 21–24. <https://doi.org/10.55338/saintek.v4i2.730>.