Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Kebahasaan

Vol. 3 No. 2 (2025) p. 46-64
eISSN: 2986-8483
: *https://doi.org/10.47766/almihwar.v3i2.6240*

تطبيق لعبة إيدوجاندي *(Educandy)* لإتقان المفردات

The Implementation of Educandy Game for Vocabulary Acquisition

Durratun Nafisah*, Abbas

Universitas Islam Negeri Sultanah Nahrasiyah, Lhokseumawe

✉ ***Corresponding author*:***
durratunnafisah70@gmail.com

Received: *24th March 2025*
Revised: *28th May 2025*
Accepted: *20th June 2025*
Published: *30th June 2025*

ABSTRACT

Vocabulary constitutes a fundamental component of language, as mastery of vocabulary enhances comprehension of both written and spoken texts. Achieving fluency in Arabic likewise depends greatly on the acquisition of an extensive vocabulary. Hence, the purpose of this study is to examine the effectiveness of employing the Educandy game in improving vocabulary mastery among first-grade students at the State Islamic Senior High School 2 of Lhokseumawe. The researcher adopted a quantitative approach through an experimental study, utilizing a quasi-experimental design with a nonequivalent control group and administering both pre-tests and post-tests. The research population comprised all first-grade students of the school (87 students), while the sample consisted of 59 students. Results of the Mann–Whitney test yielded a significance value of 0.000, which is lower than the threshold of 0.05, indicating rejection of the null hypothesis and acceptance of the alternative hypothesis. Furthermore, the N-Gain score for the experimental group reached 62%, reflecting a moderately effective category. Accordingly, the findings of this study suggest that the application of the Educandy game is effective in enhancing vocabulary mastery among first-grade students at the State Islamic Senior High School 2 of Lhokseumawe.

Keywords: Educandy Game, Vocabulary Acquisition, Arabic Language, Educational Technology, Quasi-Experimental Design.

: *https://doi.org/10.47766/almihwar.v3i2.6240*
© Durratun Nafisah & Abbas (2025)

ABSTRAK

Kosakata merupakan salah satu komponen fundamental dalam bahasa, karena penguasaan kosakata berperan penting dalam meningkatkan pemahaman terhadap teks, baik lisan maupun tulisan. Demikian pula, pencapaian kefasihan berbahasa Arab sangat bergantung pada penguasaan kosakata yang luas. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas penggunaan permainan Educandy dalam meningkatkan penguasaan kosakata pada siswa kelas X di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 2 Lhokseumawe. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen, menerapkan desain kuasi-eksperimen berupa kelompok kontrol nonekuivalen serta pemberian pre-test dan post-test. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas X di sekolah tersebut yang berjumlah 87 siswa, sedangkan sampel penelitian terdiri dari 59 siswa. Hasil uji Mann–Whitney menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05, sehingga hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternatif diterima. Selain itu, skor N-Gain pada kelompok eksperimen mencapai 62%, yang termasuk dalam kategori efektivitas sedang. Dengan demikian, hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan permainan Educandy efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata pada siswa kelas X di MAN 2 Lhokseumawe.

Keywords: Permainan Educandy, Penguasaan Kosa Kata, Bahasa Arab, Teknologi Pembelajaran, Desain Kuasi Eksperimen.

مقدمة

تعد المفردات أحد العناصر اللغوية في اللغة التي يجب على كل متعلم إتقانها، ولاسيما في حالة تعلم اللغة الأجنبية مثل اللغة العربية للإندونيسيين. فالمفردات تمثل الأداة الرئيسة لبناء ركيب الجمل المتنوعة التي يستخدمها الإنسان للتعبير عن مقاصده. والمفردات في اللغة العربية هي الكلمات التي تؤدي دورها في تكوين الجمل المفيدة. وتنقسم هذه المفردات إلى ثلاثة أقسام وهي فعل واسم وحرف (Rappe et al., 2021).

وفي تعليم المفردات، كثيرا ما، يعاني الطلاب عندما من التحديات، منها شعورهم بالملل والكسل. مما يؤدي إل تدني مستواهم في اللغة العربية. لذا يتطلب من استخدام الوسائط التعليمية للتغلب على هذه التحديات. فالوسائط التعليمية

تعد أدوات تطور لتلبية احتياجات المتعلمين، وهي أداة لنقل الرسائل التعليمية (Asrori & Ahsanuddin, 2014).

يمكن للوسائط التعليمية أن تساعد في الحد من شعور المتعلمين بالملل أثناء عملية التعلم. ومن أبرز هذه الوسائط لعبة إيدوجاندي التي تتضمن ثلاث ميزات رئيسية الكلمات، والأزواج المطابقة والأسئلة الاختبارية. كما يمكن للمعلمين توظيف هذه الميزات ضمن أشكال أخرى من الألعاب يعني البحث عن الكلمات، واللعبة اكس أو *(X-O)*، والتهجئة، والسكرابل، ولعبة المطابقة، ولعبة الذاكرة، والاختبارات متعددة الخيارات (Fadhilah, 2023).

تسهم الألعاب التعليمية التي تحفيز كل من الطلاب والمعلمين، وتساعد على إيجاد حلول عملية لمشكلة الملل داخل الصف. فتنويع الوسائط يجعل التعلم أكثر متعة، ويعزز إتقان المفردات. وفي هذا السياق، تُعَد لعبة إيدوجاندي مثالاً على وسيلة تعليمية تجمع بين الترفيه والتعليم، وتتيح للطلاب بناء أسلوب تعلم يتماشى مع أنماط تفكيرهم المختلفة مقارنة بالأجيال السابقة (Lubis & Harahap, 2023).

لذلك، بناء على نتائج المقابلات التي أجراها الباحثان في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ٢ لهؤسماوي مع الأستاذ زين الدين بصفته، مدرس اللغة العربية للصف الأول، تبين أن عملية تعلم اللغة العربية تواجه العديد من المشكلات، أبرزها عزوف الطلاب عن اللغة العربية، ضعف قدرتهم على القراءة العربية، فتورهم في حفظ المفردات، فضلا عن قلة الوسائط التعليمية، وعدم تنوع طرائق التدريس. وكل هذه العوامل تؤدي إلى غياب الحافز لديهم أثناء عملية التعلم والتعليم.

وتشير الدراسات السابقة (Fadhilah, 2023) إلى فاعلية استخدام وسائط التعليم الرقمية كوسيلة تقييم في تعلم اللغة العربية بالمرحلة الابتدائية. كما خلصت دراسة (Huda, 2021) إلى أن تطبيق لعبة إيدوجاندي فعال يساعد الطلاب في تحسين الحفظ ودقة الكتابة، إضافة إلى مرونتها في الاستخدام. وفي دراسة (Firmansyah, 2022)، تبين أن استخدام وسيطة إيدوجاندي لتعلم المفردات لدى طلاب في المدرسة الثانوية تابعة لجمعية نهضة العلماء فعال.

الإطار النظري

١. تعريف لعبة إيدوجاندي *(Educandy)*

لعبة إيدوجاندي *(Educandy)* هي وسيلة تعليمية قائمة على الألعاب، تقدم في شكل تطبيق يمكن استخدامه عبر شبكة الإنترنت سواء في التعليم الإلكتروني أو في الفصول الحضورية. وتحمل اللعبة شعار *Making Learning Sweeter* أو جعل التعلم أكثر متعة، حيث صممت بألوان متنوعة تجعلها هذه اللعبة محببة لدى الطلاب، وغالبا ما يلعبونها عندما يشعرون بالملل أو التوتر. ويعد إدماج الألعاب التعليمية في عملية التعلم يجعل التعلم أكثر تنوعاً وتشويقًا ومتعة بحيث يمكن أن يزيد من اهتمام الطلاب بإتقان المفردات العربية (Fadhilah, 2023).

تعد إيدوجاندي أداة مميزة لكل من المعلمين والطلاب، إذ تتيح للمعلمين تصميم أنشطة تعليمية من خلال إدخال كلمات أو أسئلة مع إجاباتها، لتُحوَّل تلقائيًا إلى ألعاب متنوعة يمكن للطلاب اختيارها. وتمتاز هذه الألعاب بكونها مسلية ومثالية لتعلّم المفردات، إضافةً إلى إمكانية تشغيلها على مختلف الأجهزة.

كما توفر المنصة للمعلمين خيارات متعددة تتيح لهم تنويع أساليب التدريس بما يتناسب مع أهداف الدرس ومستوى الطلاب.

وعلاوة على ذلك، يمكن توظيف اللعبة في أنشطة التقييم أو المراجعة؛ فعلى سبيل المثال، يستطيع المعلم أن يطلب من الطلاب توثيق مشاركتهم عبر تصوير نتائجهم ومشاركتها معه. وتُظهر نتائج بعض الدراسات أن هذه الاستراتيجية تجعل اللعبة التعليمية انعكاسًا عمليًا لعملية التعلم، وتُمكّن الطلاب من قياس مدى فهمهم للمادة بصورة فردية وفعّالة (Murniasih, 2021).

٢. إتقان المفردات

يشير مفهوم الإتقان إلى قدرة الفرد على فهم المواد أو المفاهيم التي يمكن تحقيقها نظريًا وعمليًا، بحيث يتمكن من توظيفه في مواقف جديدة أو في إطار مفاهيم مختلفة (Anggraini & Sunhaji, 2021). أما المفردات العربية فهي تمثل مجموعة الكلمات أو مخزونها التي يعرفها الفرد ويستطيع استخدامها في بناء تراكيب لغوية جديدة.

وبالإضافة إلى ذلك، المفردات هي مجموعة من الكلمات المحددة التي من شأنها أن تشكل لغة ما. وتعد الكلمة أصغر جزء من اللغة الحرة بطبيعتها. والغرض من تعلّم المفردات هو توظيف اللغة العربية نفسها كوسيلة للتفاهم والتواصل في سياق المهارات السلبية (الاستماع والتحدث) والمهارات الإيجابية (التحدث والكتابة) (Sulfikar & Nurul Fawzani, 2023).

والمفردات أحد أهم مكونات الكفاءة اللغوية، إذ يعتمد فهم النصوص المكتوبة والمنطوقة وكذلك الطلاقة في التحدث باللغة العربية بشكل كبير على مدى ثراء حصيلة الطالب من المفردات (Asrori, 2011). ومن هنا فإن إتقان المفردات يمثل ركيزة أساسية في تعلم أي لغة أجنبية، بما فيها اللغة العربي. ويُقسَّم معنى الكلمة إلى نوعين، هما: معنى دلالي (أصلي واصطلاحي).

فالمعنى الدلالي هو المعنى الموجود في القاموس. وهناك نوعان من المعنى الدلالي وهما المعنى الأصلي والمعنى المجازي، فمثلاً كلمة "الأم" المعنى الأصلي هو (الأم التي ولدت) بينما كلمة "الأم" في "أم الكتاب" تتضمن معنى مجازي. والمعنى الاصطلاحي هو المعنى الإضافي الذي يحتوي على فروق دقيقة أو انطباعات خاصة نتيجة لخبرة مستخدمي اللغة (Fuad, 2016).

بناء على ما سبق، إن إتقان المفردات في اللغة العربية لا يقتصر على حفظ الكلمات فحسب، بل يشمل القدرة على استخدامها بفعالية في التواصل الشفوي والكتابي. ويُعَدّ هذا الإتقان أمرًا جوهريًا لتطوير مهارات اللغة كافة، إذ يُمكّن المتعلم من الفهم الصحيح للنصوص، والتعبير بدقة، وتحقيق التواصل السليم. ويرى بعض الباحثين أن تعلم اللغة الأجنبية (ومنها العربية) يرتبط بشكل كبير بقدرة الطلاب على ترجمة المفردات إلى لغتهم الأم، غير أن الهدف الأسمى من ذلك هو تمكينهم من توظيف المفردات مباشرةً في التواصل والتفكير بالعربية (Nisa et al., 2020).

٣. تطبيق لعبة إيدوجاندي *(Educandy)*

تمر عملية توظيف لعبة إيدوجاندي في الصف بعدة خطوات عملية يمكن للمعلم تنفيذها على النحو الآتي:

١) تجهيز جهاز العرض (البروجكتور) وربطه الحاسوب.

٢) الدخول إلى اللعبة التي سبق للمعلم تصميمها كأداة تعليمية.

٣) تقديم إرشادات واضحة للطلاب حول طريقة استخدام اللعبة

٤) دعوة الطلاب للمشاركة التفاعلية في المسابقة التعليمية المبنية على منصة إيدوجاندي معًا.

٥) منح الطلاب فرصة لتجربة لعبة إيدوجاندي التي صممها المعلم بشكل مرتبًا (Miftakhul, 2024).

صورة ١. لعبة إيدوجاندي

تقدم صورة ١ أنواع اللعبة المتوفرة في تطبيق إيدوجاندي. وقد اختار الباحثان لعبة الأزواج المتطابقة *(Matching Pairs)*. وهي لعبة تهدف إلى تدريب الطلاب على مطابقة الكلمات ومعانيها أو رموزها المكافئة. وإلى جانب هذه اللعبة،

توفر المنصة أنماطًا أخرى مثل: لعبة *Nought & Crosses*، لعبة *Crosswords*، لعبة *Match-up*، لعبة *Memory*، ولعبة *Multiple Choice* (*Educandy*, n.d).

مناهج البحث

طريقة البحث المستخدمة هي طريقة البحث الكمي باستخدام النوع شبه التجريبي (*Quasi-Experimental Design*). وهو أحد مناهج البحث الكمي الذي يهدف إلى قياس أثر المتغير المستقل على المتغير التابع ضمن ظروف خاضعة للرقابة (Jaya, 2020). وقد تم اختيار تصميم المجموعة الضابطة غير المتكافئة (*Nonequivalent Control Group Design*) (Sugiyono, 2016). يتكون مجتمع الدراسة جميع طلاب الصف الأول بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ٢ (*MAN 2*) لهؤسماوي وعددهم ٨٧ طالبًا (Sugiyono, 2016). وأما عينة البحث فقد اقتصرت على فصلين، هما: الفصل الأول-١ وعددهم ٢٩ طالبا (فصل تجريبي) والفصل الأول -٢ وعددهم ٣٠ طالبا (فصل ضابط) وقد تم اختيار العينة باستخدام تقنية العينات الهادفة (*Purposive Sampling Technique*) (Riyanto & Hatmawan, 2020).

واعتمد الباحثان على الاختبارين أي الاختبار القبلي والاختبار البعدي كأداة جمع البيانات. الاختبار القبلي أُجري قبل استخدام لعبة إيدوجاندي لقياس مستوى أولي لإتقان المفردات لدى الطلاب. وأما الاختبار البعدي فأُجري بعد استخدام لعبة إيدوجاندي لقياس مدى التحسن ومقارنة النتائج مع الاختبار القبلي. وتم تحليل البيانات باستخدام برنامج *SPSS*. أجرى الباحثان اختبار التجانس لتأكد من تجانس التباين بين المجموعتين. كما اعتمدا على اختبار التوزيع الطبيعي لتحقق من طبيعة توزيع البيانات، وذلك باستخدام اختبار

(*Kolmogorov-Smirnov*)(Rosalina & Oktarina, 2023). في حال تبيّن أن البيانات متجانسة وذات توزيع طبيعي، استُخدم اختبار (*T-Test*) لاختبار الفرضيات. أما إذا كانت البيانات غير متجانسة أو غير طبيعية، فقد استُخدم الاختبار اللامعلمي (*Nonparametric Test*) كبديل مناسب. بالإضافة إلى ذلك، تم حساب معامل *N-Gain Score* لقياس مدى التحسن في مستوى إتقان الطلاب للمفردات قبل وبعد تطبيق اللعبة (Sobri et al., 2022).

نتائج البحث

١. نتائج الاختبار

قام الباحثان بإجراء الاختبار القبلي والبعدي لطلاب الصف الأول في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية (MAN 2) لهؤسماوي. وقد أظهرت النتائج ما يلي:

جدول ١: الاختبارين القبلي والبعدي للفصلين التجريبي والضابط

الفصل التجريبي			الفصل الضابط		
الرقم	اسم الطالب	الاختبار القبلي	الاختبار البعدي	اسم الطالب	الاختبار القبلي	الاختبار البعدي
١.	AKH	٦٥	٩٠	AS	٧٥	٨٠
٢.	AN	٧٥	٩٥	ANF	٤٠	٥٥
٣.	AA	٨٥	٩٠	AS	٦٥	٧٠
٤.	AK	٨٠	١٠٠	AZ	٩٠	١٠٠
٥.	AS	٦٠	٨٠	AGPD	٥٠	٦٥
٦.	FR	٥٥	٧٥	AH	٨٠	٩٠

٨٠	٦٥	AM	٨٥	٧٥	FH	.٧
٨٠	٧٥	A	١٠٠	٨٠	HB	.٨
٩٠	٧٠	AN	٨٠	٦٥	JA	.٩
٨٥	٨٠	AH	١٠٠	٩٠	MAM	.١٠
٩٠	٨٠	AA	٩٥	٨٥	MKN	.١١
٧٥	٧٠	AA	٩٠	٧٥	MKD	.١٢
٧٠	٦٠	AU	١٠٠	٨٠	MKA	.١٣
٨٠	٧٠	FM	٨٠	٥٠	MZ	.١٤
٨٥	٧٥	FA	١٠٠	٨٠	MA	.١٥
٩٥	٩٠	JR	١٠٠	٨٠	MFA	.١٦
٨٠	٧٥	LAN	٨٥	٧٠	MHM	.١٧
٦٥	٦٠	MU	٨٥	٧٥	MN	.١٨
٩٠	٨٠	MA	٩٠	٧٥	MRA	.١٩
٦٠	٤٥	MH	٨٥	٨٠	MZ	.٢٠
٦٠	٥٠	MY	٧٥	٧٠	NA	.٢١
٥٥	٥٠	NM	٩٥	٨٠	NK	.٢٢
٨٠	٦٠	N	١٠٠	٩٥	PN	.٢٣
٥٠	٣٠	RR	٩٠	٨٠	S	.٢٤
٦٠	٥٠	SAP	٨٥	٧٥	UN	.٢٥
٧٥	٧٥	SMA	٧٥	٦٠	YZ	.٢٦
٨٠	٧٥	TAR	٨٠	٦٠	ZS	.٢٧
٦٠	٥٠	US	٨٥	٧٥	ZU	.٢٨
٥٥	٤٥	ZF	٩٥	٨٥	ZM	.٢٩
٧٠	٧٠	ZS				٣٠

يبين جدول ١ الاختبارين القبلي والبعدي للفصلين التجريبي والضابط بعد أن وجد الباحثان البيانات، قامت بتحليل نتائج والمعدل والانحراف المعياري من الاختبار البعدي لمعرفة البيانات متجانسة أم لا باستخدام برنامج "SPSS 21" وتتضح نتيجته في الجدول التالي:

جدول ٢: الإحصاء الوصفي

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
نتيجة الاختبار القبلي للفصل التجريبية	٢٩	٥٠	٩٥	٧٤.٤٨	١٠.٤٦٦
نتيجة الاختبار البعدي للفصل التجريبية	٢٩	٧٥	١٠٠	٨٩.١٤	٨.٤٥٩
نتيجة الاختبار القبلي للفصل الضابط	٣٠	٣٠	٩٠	٦٥.٠٠	١٥.٢٠٠
نتيجة الاختبار البعدي للفصل الضابط	٣٠	٥٠	١٠٠	٧٥.٣٣	١٣.٥٠٢
Valid N (listwise)	٢٩				

يشير جدول ٢ إلى الإحصاء الوصفي وأظهرت نتائج التحليل الوصفي أن معدل الاختبار القبلي للفصل التجريبي هو ٧٤.٤٨، ومعدل الاختبار البعدي للفصل التجريبي هو ٨٩.١٤، ومعدل الاختبار القبلي للفصل الضابط هو ٦٣.٠٠، ومعدل الاختبار البعدي للفصل الضابط هو ٧٥.٣٣. وتم توضيح نتائج اختبار التجانس في الجدول التالي:

جدول ٣: اختبار التجانس

الأساس الإحصائي المستخدم		إحصائية ليفين	درجة الحرية (df1)١	درجة الحرية (df2)٢	الدلالة.Sig
نتائج تعلم الطلاب	استنادًا إلى المتوسط	٨.٠٨٥	١	٥٧	.٠٠٦
	استنادًا إلى الوسيط	٦.٦١٧	١	٥٧	.٠١٣
	استنادًا إلى الوسيط مع تعديل الدرجات	٦.٦١٧	١	٤٦.١٨٣	.٠١٣
	استنادًا إلى المتوسط المُشذَّب	٨.١٨٥	١	٥٧	.٠٠٦

جدول ٣ عن اختبار التجانس ودلت نتيجة الاختبار المتجانس من قيمة مستندة إلى المتوسط على مستوى الدلالة يعني ٠,٠٠٦ <٠,٠٥ وأن البيانات غير متجانسة. ولذلك لجأ الباحثان إلى إجراء اختبار *Non-parametric*.

جدول ٤: اختبار التوزيع الطبيعي

الفصل		كولموغوروف–سميرنوف			شابيرو–ويلك		
		القيمة الإحصائية	درجات الحرية	مستوى الدلالة	القيمة الإحصائية	درجات الحرية	مستوى الدلالة
نتائج التعلم الطلاب	الاختبار القبلي للمجموعة التجريبية	.٢٠٩	٢٩	.١٣٧	.٩٤٥	٢٩	.١٣٧

الاختبار البعدي للمجموعة التجريبية	.١٤٢	٢٩	.٠١٥	.٩٠٧	٢٩	.٠١٥
الاختبار القبلي للمجموعة الضابطة	.١٦٢	٣٠	.١٤٨	.٩٤٨	٣٠	.١٤٨
الاختبار القبلي للمجموعة الضابطة	.١٦٣	٣٠	.٢٤٠	.٩٥٦	٣٠	.٢٤٠

يوضح جدول ٤ اختبار التوزيع الطبيعي وأشارت نتيجة التوزيع الطبيعي إلى مستوى دلالة المجموعة التجريبية للاختبار القبلي: ٠.١٣٧ والاختبار البعدي: ٠.٠١٥، بينما الفصل الضابط بقيمة دلالة للاختبار القبلي: ٠.١٤٨ والاختبار البعدي: ٠.٢٤٠. أظهرت النتائج أن بيانات الاختبار البعدي للمجموعة التجريبية لم تكن موزعة طبيعية. وبناءً على هذه النتائج، كان من المناسب استخدام اختبار مان ويتني *(Mann-Whitney Test)* لمقارنة المجموعتين.

جدول ٤: اختبار مان ويتني *(Mann Whitney)*

	المجموعة	العدد	متوسط الرتب	مجموع الرتب
نتائج تعلم المفردات	المجموعة التجريبية	٢٩	٣٩.٢٩	١١٣٩.٥٠
	المجموعة الضابطة	٣٠	٢١.٠٢	٦٣٠.٥٠
	المجموع الكلي	٥٩		

إحصاءات الاختبار لنتائج تعلم المفردات

	القيمة
مان ويتني	١٦٥.٥٠٠
ويلكوكسون	٦٣٠.٥٠٠
قيمة Z	٤.١٢٠-
الدلالة الاحتمالية (ثنائية الطرف)	.٠٠٠

بناءً على نتائج العمليات الحسابية أعلاه باستخدام اختبار مان ويتني، فإن قيمة الدلالة الاحتمالية (ثنائية الطرف) هي ٠,٠٠٠ لأن الدلالة الاحتمالية (ثنائية الطرف)< α، أي ٠,٠٠٠ < ٠,٠٥، إذن $H0$ مرفوضة Ha مقبولة. ولذلك، يمكن القول إن هناك فرقًا ذا دلالة إحصائية بين نتائج الطلاب في المجموعتين، وهو ما يشير إلى أن استخدام لعبة إيدوجاندي كان له أثر إيجابي في تحسين إتقان المفردات.

جدول ٥ : اختبار N Gain Score

نتائج اختبار N Gain				
البيان	المجموعة الضابطة		البيان	المجموعة التجريبية
	N Gain Score (%)			N Gain Score (%)
المعدل	٣٠,١٧٧٨		المعدل	٦٢,٠٥٣٩
الحد الأدنى	٠,٠٠		الحد الأدنى	١٦,٦٧
أقصى	١٠٠,٠٠		أقصى	١٠٠,٠٠

جدول ٥ يتكلم عن نتائج اختبار N Gain، ومن هذا الجدول، تبين أن المعدل للمجموعة الضابطة هو ٣٠,١٧٧٨٪. وهذه النتيجة تشير إلى مستوى عدم فعالية. بينما بلغ المعدل للمجموعة التجريبية ٦٢,٠٥٣٩٪. هذه النتيجة تدل على فئة فعالية بما فيه الكفاية. وبالتالي يمكن القول إن تطبيق لعبة إيدوجاندي كان فعالًا بدرجة كافية في تحسين مستوى إتقان المفردات العربية لدى الطلاب.

مناقشة نتائج البحث

انطلقت فرضية هذه الدراسة من أن تطبيق لعبة إيدوجاندي يمكن أن يسهم في تحسين إتقان المفردات لدى طلاب المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ٢ لهوسماوي. وقد بينت النتائج بعد تطبيق اللعبة أن مستوى إتقان المفردات لدى الطلاب ارتفع بشكل ملحوظ مقارنة بما قبل التطبيق.

أظهرت نتائج اختبار *Mann Whitney* أن قيمة *Asymp.sig* بلغت ٠.٠٠٠، وهي أقل من ٠.٠٥. مما يدل على وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين نتائج الطلاب في الفصل التجريبي والفصل الضابط. كما بلغ متوسط نتيجة الاختبار البعدي للفصل التجريبي (المعدل = ٨٩.١٤) مقابل (المعدل = ٧٥.٣٣) للفصل الضابط. وهو ما يؤكد قبول فرضية البحث القائلة بفاعلية تطبيق لعبة إيدوجاندي في تحسين إتقان المفردات.

إضافة إلى ذلك، أظهرت نتائج حساب *N gain score* أن متوسط التحسن في المجموعة التجريبية بلغ (٦٢٪)، وهو مستوى يشير إلى فعالية متوسطة، في حين لم يتجاوز متوسط التحسن في المجموعة الضابطة (٣٠٪)، وهو مستوى ضعيف

الفعالية. ويؤكد ذلك أن استخدام اللعبة أسهم في رفع مستوى التعلم وتحسين النتائج بشكل ملموس.

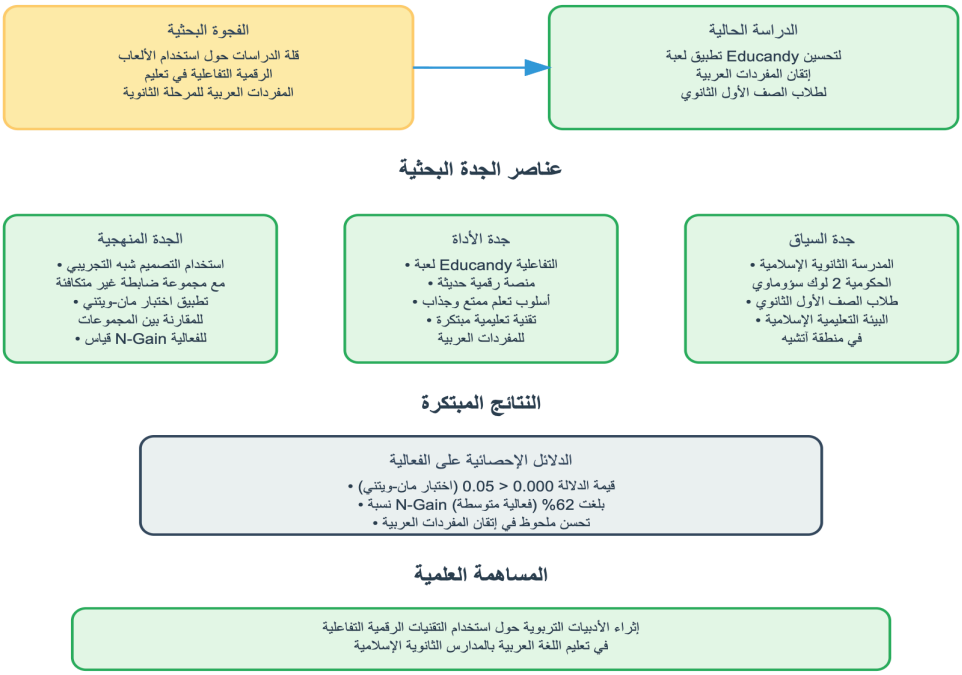
تقدم نتائج هذه الدراسة دليلًا تجريبيًا على تطبيق لعبة إيدوجاندي لإتقان المفردات في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ٢ لهؤسماوي. وتدعم هذه نتائج البحث الذي أجرته (Fadhilah, 2023) تشير نتائج هذه الدراسة إلى جدوى استخدام وسائط التعليم عن بُعد كوسيلة تقييم لتعلم اللغة العربية في المرحلة الابتدائية بنسبة ٩٢.٥٪، حيث أظهرت زيادة اهتمام الطلاب ودافعيتهم للتعلم، وبنسبة تصل إلى ٨٥٪ أظهرت زيادة إتقان الطلاب لمفردات اللغة العربية. كما تتفق نتائج هذه الدراسة مع رأي (Firmansyah, 2022) أن نتائج هذه الدراسة تشير إلى أن استخدام الوسائط إيدوجاندي لتعلم المفردات لدى طلاب في المدرسة الثانوية نهضة العلماء فعال.

خاتمة

هذه الدراسة هدفت إلى فحص تعلم الطلاب باستخدام لعبة إيدوجاندي لإتقان المفردات. وبناءً على ذلك، خلصت هذه الدراسة إلى أن استخدام لعبة إيدوجاندي يعد وسيلة تعليمية فعّالة في تحسين إتقان المفردات لدى طلاب الصف الأول في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ٢ لهوسماوي. فقد أظهرت نتائج الاختبارات أن الطلاب الذين تعلموا من خلال لعبة إيدوجاندي حققوا تحسنًا أكبر مقارنةً بالطلاب في المجموعة الضابطة. ويتضح ذلك من نتائج الاختبار غير البارامترية في شكل اختبار مان ويتني البالغ ٠.٠٠٠ وهو أصغر من نتيجة مستوى الدلالة ٠.٠٥، مما يشير إلى إمكانية قبول Ha ورفض H0.

و N gain score للمجموعة التجريبية تشير إلى ٦٢٪ ، هذه النتيجة تدل على فئة فعالية بما فيه الكفاية. والنتائج المحصولة في هذا البحث أن تطبيق لعبة إيدوجاندي فعال لإتقان المفردات للصف الأول في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ٢ لهؤسماوي.

صورة ٢: الصورة التوضيحية للبحث



يُبرز هذه الصورة جِدّة بحثٍ تهدف إلى توظيف لعبة ايدوجاندي في تحسين اكتساب المفردات العربية لدى طلاب الصف الأول الثانوي، مع معالجة نقص الدراسات حول الألعاب التعليمية.

المراجع

Anggraini, R., & Sunhaji, S. (2021). Pengaruh Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab Terhadap Keterampilan Membaca Kitab Kuning Siswa Kelas V MI Brawijaya I Trowulan (Studi Kasus Kelas V Di MI Brawijaya I Trowulan). *PROCEEDING: The Annual International Conference on Islamic Education*, *5*(1), 245–255. https://jurnal.stitnualhikmah.ac.id/index.php/proceedings/article/view/899/624

Asrori, I. (2011). Strategi Belajar Bahasa Arab Teori & Praktek. *Malang: Misykat*.

Asrori, I., & Ahsanuddin, M. (2014). *Media Pembelajaran Bahasa Arab: dari Kartu Sederhana sampai Web penjelajah Dunia*. Bintang Sejahtera Press. http://arab.sastra.um.ac.id/imam-asrori-3/

Educandy. (n.d.). Retrieved January 31, 2025, from https://www.educandy.com/

Fadhilah, F. N. (2023). Pengembangan Media Bahasa Arab Menggunakan Web Educandy. *Al-Ittijah : Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Bahasa Arab*, *14*(1), 51–62. https://doi.org/10.32678/al-ittijah.v14i1.5609

Firmansyah, S. I. (2022). *فعالية تعليم المفردات بوسيلة الألعاب التعليمية إيدوجاندي في مدرسة نهضة العلماء المتوسطة فاكس*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim. http://etheses.uin-malang.ac.id/37933/1/18150023.pdf

Fuad, A. (2016). *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab* (7th ed.). Misykat.

Huda, N. (2021). *تعليم المفردات بوسيلة إيدوكندي لتلاميذ المدرسة الثّانويّة الحكوميّة ٩ جومبانج*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim. http://etheses.uin-malang.ac.id/32787/1/18721021.pdf

Jaya, I. M. L. M. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif: Teori, Penerapan, dan Riset Nyata*. Anak Hebat Indonesia. https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=yz8KEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA167&dq=Merthan+Jaya,+I+Made+Laut,+2020,+"Metode+Penelitian+Kuantitatif+Dan+Kualitatif&ots=sozb4PDT6V&sig=whEff2DxPaC0Ir2yM0zTPIEFCIg&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false

Lubis, Z., & Harahap, Y. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Web Educandy untuk Siswa SMP Cerdas Murni Tembung. *Reslaj : Religion Education Social Laa Roiba Journal*, *6*(1), 657–673. https://doi.org/10.47467/reslaj.v6i1.4753

Miftakhul, M. (2024). *لترقية Educandy تطبيق وسائل التعلم التفاعلي على اساس لعبة المفردات لدى تلاميذ الصف الرابع في المدرسة الإبتدائية الإسلامية مشارق الأنوار ٧ لابوان راتو*

باندار لامبونج. UIN RADEN INTAN LAMPUNG.

Murniasih, W. (2021). *Teknologi Digital Ku* (1st ed.). CV. PUSTAKA EL QUEENA.

Nisa, I. K., Rahmi, N., & Fajri, W. (2020). Penerapan Metode Bernyanyi Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab Di MTs Ma'arif NU 07 Purbolinggo. *Arabia*, *12*(2), 43. https://doi.org/10.21043/arabia.v12i2.7878

Rappe, R., Syamsuri, S., & Djuaeni, M. N. (2021). المفردات العربية وطرق التعليم المناسبة بها. *LENTERA PENDIDIKAN: JURNAL ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN*, *24*(2), 264–275. https://doi.org/10.24252/lp.2021v24n2i9

Riyanto, S., & Hatmawan, A. A. (2020). *Metode Riset Penelitian Kuantitatif Penelitian Di Bidang Manajemen, Teknik, Pendidikan dan Eksperimen* (1st ed.). Deepublish. https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=kZVpEQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Slemet+Riyanto,+dan+Aglis+Andhita+Hatmawan,+2020,+"Metode+Riset+Penelitian+Kuantitatif+Penelitian+Di+Bidang+Manajemen,+Teknik,+Pendidikan+Dan+Eksperimen&ots=P_TvmaslfH&sig=pmmvOjF7sFNRZgT0Q3XitSFgOo0&redir_esc=y#v=onepage&q=Slemet Riyanto%2C dan Aglis Andhita Hatmawan%2C 2020%2C "Metode Riset Penelitian Kuantitatif Penelitian Di Bidang Manajemen%2C Teknik%2C Pendidikan Dan Eksperimen&f=false

Rosalina, L., & Oktarina, R. (2023). Buku Ajar STATISTIKA. *Febs Letters*, *185*(1), 4–8.

Sobri, M., Indraswati, D., Rahmatih, A. N., Fauzi, A., & Amrullah, L. W. Z. (2022). Pelatihan Pembuatan Worksheet Dengan Wizwer.me Untuk MengoptimalkanPembelajaran Di SD Negeri 26 Mataram. *Jurnal Warta Desa (JWD)*, *4*(2), 118–124. https://doi.org/10.29303/jwd.v4i2.189

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Alfabeta.

Sulfikar, S., & Nurul Fawzani. (2023). Pemanfaatan Instragram Dalam Meningkatkan Penguasaan Mufradat Mahasiswa. *Jurnal Tahsinia*, *4*(1), 19–27. https://doi.org/10.57171/jt.v4i1.337