

تطبيق لعبة العجلة الدوارة على الأساس الرقمي لترقية تعليم المفردات (البحث التجريبي لطلاب الفصل السابع بالمدرسة الثانوية الإسلامية الأهلية الغزالية جومبانج)

أودي رحمن أرفان

جامعة هاشم أشعري تبوتنج جومبانج، إندونيسيا
البريد الإلكتروني: odearfana87@gmail.com

معاذ

جامعة هاشم أشعري تبوتنج جومبانج، إندونيسيا
البريد الإلكتروني: mu'ad@gemil.com

المستخلص

تعلم اللغة العربية على مدرسة الثانوية بعض الأحيان يجعل من الصعب على الطلاب تعلمها بسبب نقص الوسائط في عملية التعلم. ومن الأمثلة على ذلك دروس المفردات العربية التي تعتبر دروسًا مملّة. لذلك، أجرى الباحث بحثًا سابقًا تجريبيًا حول تطبيق ألعاب عجلة الدوارة الرقمية لتحسين تعلم المفردات لطلاب الصف السابع بالمدرسة الثانوية الغزالية. شارك في هذا البحث 30 طالبًا من الصف السابع. في هذا البحث، استخدم الباحث طريقة one group pretest posttest. في الاجتماع الأول أجرى الباحث اختبارًا أوليًّا، ثم أجرى الباحث العلاج بلعبة عجلة دوارة ثم أجرى الباحث اختبارًا الأجير. كانت النتائج التي حصل عليها الباحثون أن هناك زيادة كبيرة في نتائج التعلم قبل وبعد العلاج. في الاختبار الأولي، يحصل الطلاب على متوسط درجات 57.50، وفي الاختبار النهائي بعد العلاج، يحصل الطلاب على متوسط درجات 84.50. ولذلك فإن درجة الاختبار البعدي أفضل من درجة الاختبار القبلي مع اختلاف مستوى الأهمية بين القيمتين $0.05 > 0.000$. (قيمة العلامة 0.000 أقل من 0.05). وهذا يعني أن استخدام وسائط التعلم التي تلعب دور العجلة الدوارة في تعلم اللغة العربية له تأثير جيد على الطلاب. بمعنى آخر، يمكن أن تحسن لعبة العجلة الدوارة تعلم الطلاب للمفردات العربية.

الكلمات الدالة: لعبة العجلة الدوارة، ترقية تعليم المفردات

**USING DIGITAL-BASED SPINNING WHEEL GAMES TO IMPROVE
MUFRADAT LEARNING (PRE-EXPERIMENTAL RESEARCH FOR**

**SEVENTH GRADE STUDENTS AT MADRASAH ŞĀNAWIYYAH ISLAMIYA
AHLIYAH GHOZALIYAH JOMBANG)**

Ode Rahman Arfan

Universitas Hasyim Asy'ari Tebuireng Jombang, Indonesia
Email: odearfan87@gmail.com

Mu'ad

Universitas Hasyim Asy'ari Tebuireng Jombang, Indonesia
Email: mu'ad@gmail.com

Abstract

Learning Arabic at the Sanawiya madrasah level tends to be less popular due to the lack of media in the learning process. One example is Arabic vocabulary lessons, which are lessons that are considered boring. This research aims to provide variations in learning Arabic vocabulary by using a spinning wheel game, with the aim of increasing students' understanding of vocabulary. Therefore, researchers conducted pre-experimental research on the application of a digital-based spinning wheel game to improve vocabulary learning for class VII students at Madrasah Şānawīyyah Ghazaliyya Jombang. The subjects of this research were 30 class VII students. In this study, researchers used the one-group pretest-posttest method. At the initial meeting, the researcher conducted a pretest, then gave treatment with a spinning wheel game, and then conducted a posttest. The results obtained showed that there was a significant increase in learning outcomes before and after carrying out the treatment. In the initial test, students obtained an average score of 57.50, and in the final test after treatment, students obtained an average score of 84.50. So descriptively, the posttest value is better than the pretest value, with a significance level of difference between the two values of $0.000 < 0.05$ (a sig value of 0.000 is less than 0.05). This means that the use of learning media with spinning wheel games in learning Arabic has a good influence on students. In other words, the spinning wheel game can improve students' learning of Arabic vocabulary.

Keywords: spinning wheel games, increase in Arabic vocabulary learning

المقدمة

تُدْرَس اللغة العربية، كلغة أجنبية، على نطاق واسع لدى شعب إندونيسيا. ونظرًا لهذا الواقع، يتبين أهمية العمل على توفير أساليب فعّالة لتعلم هذه اللغة للأفراد الذين لا يجيدون التحدث بها. يُمكن تعلم اللغات الأجنبية، بما فيها اللغة العربية، من خلال مجموعة متنوعة من الطُرق والأساليب. على سبيل المثال، يُمكن تسهيل عملية تعلم المفردات (المفردات) من خلال تبني أساليب مُتنوعة وجذّابة. تشمل هذه الأساليب استخدام الألعاب التعليمية والتفاعلية، والمشاركة في محادثات ونصوص واقعية، واستخدام التقنيات الرقمية لتحسين الفهم والاستيعاب. تأخذ هذه الجهود في اعتبارها التحديات التي يمكن أن يواجهها الأفراد غير الناطقين بالعربية أثناء تعلمهم هذه اللغة. ويُعزز ذلك من فعالية عملية التعلم ويساهم في بناء أسس قوية لاكتساب

مهارات اللغة العربية بنجاح.¹ بالنظر إلى الأهمية البالغة لاكتساب اللغة العربية، يتجلى تعلم هذه اللغة في إندونيسيا كعملية تعليمية تُنفَّذ أيضاً في سياق التعليم الثانوي. يتناغم هذا النهج مع أهداف تعلم اللغة العربية على مستوى المدرسة الثانوية، حيث يُسعى لتحقيق ثلاثة أهداف رئيسية: التعرف على اللغة العربية واستيعابها من قِبَل الطلاب، وتشجيع تطوير قدراتهم وتوجيهها في تعلم هذه اللغة، وتعزيز الموقف الإيجابي تجاهها بما يشمل القبول والتفاعل. تلك هي النهج المتبعة أيضاً عند تعلم المفردات اللغوية في سياق التعليم الثانوي. فالهدف هو تعزيز فهم الطلاب لمفردات اللغة العربية وزيادة استيعابهم لها، مما يُمكنهم من التعبير والتفاعل بطريقة أكثر دقة وثراء. يعكس هذا النهج التفاعلي والتوجيهي الجهود المبذولة لتحقيق أهداف تعليم اللغة العربية في المدرسة الثانوية بشكل شامل ومتكامل.²

المصطلح "المفردات" يعبر عن نفس المفهوم الذي يُشابهه المصطلح "المفردات". ووفقاً لدراسة غريدالكسانا (1982)، يمكن تعريف المفردات بثلاثة معانٍ: الأولى، هي الوحدات اللغوية التي تشكل الكلمات وتشكل معانيها. الثانية، تمثل ثروة الكلمات التي يحملها المتحدث أو الكاتب في لغته، والثالثة، تعبّر عن قائمة مرتبة من الكلمات مع شروحات موجزة، تشبه بنية القاموس ولكن بأسلوب تطبيقي.

تعد المفردات جزءاً أساسياً من عناصر اللغة التي يجب أن يتقنها متعلمو اللغات الأجنبية، بما في ذلك اللغة العربية. إذ يمكن لمجموعة غنية من المفردات العربية أن تمد الفرد بقاعدة قوية للتواصل والكتابة بلغته. ومن هنا، يمكن الاستدلال على أن اللامانعة في النطق والكتابة تتطلب إتقاناً لغوياً يتجلى من خلال الاستماع والمعرفة الوفيرة والتوظيف الفعال والمهاري للمفردات. وعلى نحو مماثل، يتعين توظيف هذه المفردات في إطار تعليمي محسّن لتحقيق تجربة فعّالة ومثمرة للطلاب.³

بالمثل، تأتي عملية تعلم المعلم بدور أساسي في تحسين جودة التعليم من خلال العملية التعليمية ذاتها، والتي تُقدّم من خلال استخدام وسائط التعلم. تعد الوسائط أدواتٍ مادية تحتفظ بالمعلومات

¹ Zain, N. A. (2020). استخدام برمجية في تعلم المفردات في المدرسة المتوسطة الإسلامية هاشم اشعاري باتو.

² E. Mulyasa, Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan (Bandung: PT Rosda Karya, 2008) h. 51.

³ علي، أ. ر. م.، & أحمد رمضان محمد. (2015). استراتيجيات تعلم المفردات وعلاقتها بالذكاء الروحي والتحصيل الدراسي لدى متعلمي اللغة العربية كلغة ثانية. دراسات تربوية ونفسية. مجلة كلية التربية بالقاهرة، 30(88)، 13-72.

والرسائل، وقادرة على تحفيز الطلاب خلال عملية التعلم وتعزيز دافعيتهم لاكتساب المعرفة. من بين الوسائل المثيرة للاهتمام التي يلتفت إليها الطلاب تأتي الوسائل المستندة إلى الألعاب. إذ تعتبر هذه الوسائل سهلة التفهم وتثير اهتمام الطلاب، ولهذا يمكن أن تصبح معيارًا لنجاح تجربة التعلم. من بين الأمثلة على وسائل الألعاب التي يمكن تطبيقها في عملية التعلم هو استخدام "عجلة الدوارة الرقمية" أو "Spinning Wheel". تُعد هذه الوسيلة التعليمية أداة تعليمية تتخذ شكل دائرة تحتوي على محتوى متنوع مثل الصور والمصطلحات وأسماء الطلاب، وغيرها. يستخدم هذا النهج لتحسين عملية التعلم من خلال تسهيل فهم الطلاب وتعزيز دافعيتهم، محولين عملية التعلم إلى تجربة ممتعة ولا تُشعر بالملل.⁴

منهج البحث

في هذا البحث، اعتمد الباحثون منهجًا كميًا. تم استخدام نوعية البحث التجريبي، وتحديدًا اختبارًا قبليًا (قاعديًا) لمجموعة واحدة شبه تجريبية. هذا النوع من البحث هو تصميم تجريبي أجري على مجموعة واحدة فقط.

تم تنفيذ البحث عبر إجراء مرحلة الاختبار القبلي أولاً، حيث قام الطلاب بإجراء الاختبار قبل تطبيق العلاج. بعد ذلك، تم تقديم العلاج (استخدام ألعاب عجلة الغزل)، ومن ثم أُجري الاختبار البعدي لقياس التأثير الذي تركه العلاج على أداء الطلاب. تم اتخاذ هذه الخطوات لتقييم ما إذا كانت هناك زيادة في النتائج بعد تطبيق العلاج أم لا.

وبالتالي، يمكن اعتبار تقنية الاستخدام التجريبي المستخدمة في هذا البحث تقنية بحثية يمكن استخدامها للكشف عن النتائج المتعلقة بتأثير ألعاب عجلة الغزل على تعلم المفردات للطلاب.⁵ وبالتالي يمكن رؤية نتائج العلاج بدقة. يتم عرض مخطط تصميم مجموعة واحدة قبل الاختبار البعدي على النحو التالي:

الجدول 1 Skema one group pretest-posttest design

Pretest	Treatment	Posttest
T1	X	T2

⁴ Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, Metode Permainan-Permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab (Jogjakarta: Diva Press, 2011), h. 26

⁵ Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D (Bandung: Alfabeta, 2015), h. 110-111.

المأخذ: Sugiyono 2015

معلومات:

T1 : الاختبار الأول (pretest) الذي يتم إجراؤه قبل العلاج

X : العلاج (Treatment) المقدم للطلاب

T2 : الاختبار النهائي (posttest) بعد العلاج

أ. جمع البيانات

تقنيات جمع البيانات التي سيستخدمها الباحثون في هذه الدراسة هي الملاحظات والمقابلات والاختبارات وتقنيات التوثيق. أما الشرح فهو كالتالي:

1. اختبار

يتم إجراء الاختبار لاختبار تحسين تعلم المفردات في السابق، كان المفرد يقرأ فقط، لذا بهذه الطريقة يجب حفظ المفرد في شكل أسئلة ممارسة على المواد التي تم تدريسها من قبل المعلم. كان الاختبار في هذه الدراسة هو استخدام الاختبار القبلي والبعدي. يتم إجراء الاختبار القبلي أولاً قبل العلاج، وهذا معرفة تعلم المفردات قبل استخدام العلاج والاختبار البعدي لمعرفة مدى تحسن التعلم. نوع الاختبار المستخدم هو اختبار مكتوب. يستخدم هذا الاختبار الكتابي كأداة حكم على بيانات القدرات المقدمة للطلاب ليتم الرد عليها في شكل مكتوب.⁶

2. توثيق

التوثيق هو أداة يستخدمها الباحثون للحصول على البيانات في شكل أرشيفات أو سجلات موجودة بالفعل. يستخدم هذا الدليل للحصول على بيانات حول الموقف أو عدد المعلمين والطلاب والهيكلة التنظيمي وصور التعلم.⁷

ب. الدراسات السابقة

1. أحمد إقبال العليا (2019) بعنوان "تطوير وسائط تعلم العبة العجلة الدوارة نموذج 4D في مواد تعلم الحواس البشرية من الفئة الرابعة في تم تطوير المدرسة الابتدائية" باستخدام نموذج تطوير رباعي الأبعاد والتي تتكون من 4 مراحل وهي مرحلة تعريف (*define*) المرحلة التصميم (*design*) ، مرحلة التطوير

⁶ Nana Sudjana, Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1992), H. 35

⁷ Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, 23 ed. (Bandung: Alfabeta, 2016), H. 240.

(*develop*) والمرحلة انتشار (*disseminate*).⁸ هذا البحث لتعليم اللغة العربية و مدفوع بالعملية التعلم لا يزال يستخدم الأساليب التقليدية وأقل استخدام وسائط التعلم ، يشعر الطلاب بالملل أثناء التعلم مما يؤثر على نتائج تعلم الطلاب. عملية جمع البيانات، أن يتم تنفيذ المستندات المطلوبة في التصميم الإعلامي لمزيد من عملية تطوير وسائل الإعلام. بعد المتوسط تم تطويره ثم التحقق من صحته من قبل خبراء الإعلام وخبير المواد. بناءً على عملية التحقق من الصحة، تم إعلان أن الوسائط مجدية ويمكن استخدامها في عملية التعلم.⁹

2. نساء فهمي هدى (2020) "بعنوان استخدام وسائل التعلم ذات العجلة الدوارة في التعلم قواعد النحو" وسائط يتم استخدام العجلة الدوارة لدعم الأسئلة والتمارين للطلاب حتى يتمكن الطلاب لا تشعر بالملل. ويهدف هذا البحث إلى تحديد مدى فعالية الاستخدام وسائل الغزل في تعلم اللغة العربية وخاصة طريقة القواعد النحوية جمع البيانات هو الملاحظة، والمقابلات مع الطلاب والمعلمين، والاختبارات، و توثيق. النهج المستخدم هو الكمي. نتائج هذا البحث هي أن فعالية وسائط عجلة الغزل يمكن أن تزيد من القوة النحوية عملية التعلم في تدريب الصف السابع لطلاب دار القرآن والقرآن مدرسة داخلية إسلامية.¹⁰

البحث

الدراسة النظرية

لمحة موجزة عن تاريخ بالمدرسة الثانوية الغزالية سميرمادليو، جفروط، جومبانج

رقم	هوية مدرسة
1	اسم مدرسة المدرسة الثانوية الغزالية
2	حالة المدرسة خاص
3	معتمدة مدرسة معتمدة ب
4	قرية سميرمادليو
5	المنطقة جفروط

⁸ أحمد إقبال العليا، تطوير وسائط تعلم العجلة الدوارة نموذج 4D في مواد تعلم الحواس البشرية من الفئة الرابعة في تم تطوير المدرسة الابتدائية (2019)

⁹ <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/47572/39760>

¹⁰ <https://ojs.unsiq.ac.id/index.php/liar/article/download/1495/980>

6	المقاطعات	جومبانج
7	المحافظة	جاوى الشرقية
8	NSM	530071532121
9	عدد المعلمين	63
10	عدد الطلاب	344
11	اسم رئيس المدرسة	منويرة الامنة
12	سنة التأسيس	9891

المأخذ: إدارة المدرسة الثانوية الغزالية

المدرسة الثانوية الغزالية تحت رعاية مؤسسة غزالية في عام 9891 في قرية سميرمادليو، منطقة جغروط، المقاطعات جومبانج، مقاطعة جاوة الشرقية. بدأت خلفية إنشاء مؤسسة الغزالية للتربية الإسلامية مع الحاج كياي صليحين حمزة الذي أسس مدرسة الغزالية الإسلامية الداخلية، بدعم من جهات معينة. كان سبب إنشاء مؤسسة الغزالية للتربية الإسلامية في قرية سومبرموليو هو وجود اتفاق من القادة المحليين والمجتمع بشأن رغبتهم في إنشائها في قرية سومبرموليو ، وبالتحديد في سيدواراس هاملت. بالإضافة إلى ذلك ، هناك دعم مادي من الحاج كياي صليحين حمزة على شكل أرض في المنطقة المتبقية من مكان صنع الطوب. بالتعاون مع مختلف الجهات ، يمكن أن يمضي إنشاء مؤسسة الغزالية للتربية الإسلامية وفق الخطة الموضوعية.¹¹

أ. لعبة العجلة الدوارة

اللعبة هو نشاط يختاره الطفل بنفسه ، لأنه ممتع وليس لأنه سيحصل على مكافآت أو مدح. اللعبة هو أحد الأدوات الرئيسية التي تصبح تمرينا لنموها. اللعبة هو وسيلة ، يجرب فيها الطفل نفسه ، ليس فقط في تخيلاته ولكن أيضا في الواقع النشط. اللعبة له قيم وخصائص مهمة في تقدم نمو حياة الطفل اليومية.¹² و تأتي كلمة spinning wheel من كلمة spin التي تعني الدوران و wheel عبارة عن عجلة. لذلك يتم تعريف عجلة الغزل على أنها عجلة الغزل. هناك أيضا العديد من المصطلحات من spinning wheel ، بدءا من slot و fly spin وغيرها الكثير لمصطلح spinning wheel أو عجلة

¹¹ <https://www.laduni.id/post/read/46045/pesantren-al-ghozaliyah-jombang>

¹² Conny R. Semiawan, Landasan Pembelajaran dalam Perkembangan Manusia (Jakarta: CHDC, 2007), h. 10-20

الغزل. تم تعديل لعبة spinning wheel هذه لوسائط التعلم. على عجلتها الدوارة التي عادة ما تكون مليئة بالأرقام. وبالنسبة لوسائط التعلم هذه، فهي مليئة بالصور وعدد من المفردات التي تريد تعلمها والمواد التي تريد تقديمها¹³. تُعرف المفردات في اللغة الإنجليزية بأنها مفردات الذي يحتوي على نفس المعنى مثل المفردات أو كل الكلمات مستخدم¹⁴.

ب. نظرية عن المفردات

المفردات هو التفاعل بين المعلمين والطلبة الذين يتعلمون معاني الكلمات العربية بهدف التمكن من إتقان المفردات ليس فقط حفظ المفردات ولكن القدرة على استخدامها في التواصل والكتابة والترجمة¹⁵ ينص القاموس العربي الإندونيسي المعاصر على ذلك المفردات تأتي من اللغة العربية وتعني الكلمات و المصطلح¹⁶.

ج. زيادة في تعليم الطلاب

تأتي الزيادة من مستوى الكلمة الذي يعني طبقة أو طبقة من شيء يشكل بعد ذلك مصفوفة. يمكن أن يعني المستوى أيضا الرتبة والصف والفصل. في حين أن زيادة التعلم لدى الطلاب تعني التقدم، بشكل عام، فإن تحسين التعلم هو جهد لزيادة الدرجات والمستويات والجودة والكمية. زيادة التعلم تعني أيضا إضافة المهارات والقدرات لتكون أفضل. الزيادة التي تعني الرفع (الدرجة، المعدل)، الرفع، الشدة¹⁷ في حين أن التحسين المشار إليه هنا هو جهد أو طريقة لتحسين نتائج تعلم الطلاب لتكون أفضل من ذي قبل أو محاولة لجعل نتائج تعلم الطلاب أفضل من ذي قبل مع تغييرات في أنماط التفكير وطرق التعلم.

د. متغيرات البحث

متغير البحث هو سمة أو قيمة لشخص أو كائن أو نشاط له اختلافات معينة يحددها الباحث ليتم دراستها واستخلاص النتائج. في هذه الب تم استخدام متغيرين هما المتغير المستقل والمتغير

¹³ Paul Ginnis, *Trik dan Taktik Mengajar*, Jakarta, PT Indexs, 2008, h. 190, 2008 ed. (Jakarta, PT Index).

¹⁴ Atabik Ali, *Kamus Kontemporer Arab-Inggris-Indonesia*, Jakarta: Multi Karya Grafika, 2003, h. 107.

¹⁵ Bisri Musthofa, Hamid M. Abdul, *Metode & Stategi Pembelajaran Bahasa Arab*. (Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim Press, 2012). h. 68.

¹⁶ Atabik Ali dan Ashamd Zuhdi Muhdlor, *Kamus Kontemporer Arab-Indonesia*, Surabaya: Multi Karya Grafika, 1996, h.1781.

¹⁷ *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, 2007. h. 1060.

التابع. المتغير المستقل أو المتغير X هو المتغير الذي يُنظر إليه على أنه سبب ظهور المتغير التابع والذي يُعتقد أنه النتيجة. وفي الوقت نفسه ، فإن المتغير التابع أو المتغير Y هو المتغير (التأثير) المفترض ، والذي يختلف وفقاً للتغيرات في المتغيرات المستقلة. بشكل عام هو شرط نريد التعبير عنه وشرحه)

1. المتغيرات الحرة (Independent): وسائل لعبة (spinning wheel)

2. المتغيرات المرتبطة (Dependent): ترقية التعلم المفردات لطلاب

هـ. مجتمع البحث و عينته

وفقاً Babbie في كتاب منهجية البحث التربوي لسكاردي ، "السكان عنصر بحثي يعيش ويعيش معاً ويصبح نظرياً هدفاً لنتائج البحث".¹⁸ كان المجتمع في هذه الدراسة من طلاب الصف الأول في المدوسة الغزالية والذين شكلوا 30 طلاب لمصدراً أولياً للبيانات. بينما أخذت العينة في هذا البحث من فصل واحد فقط. من مجموع السكان المختارين عشوائياً. وهي تقنية تحديد العينة مع الاعتبارات التي تعتبر لتمثيل السكان في هذه الدراسة.

و. تحليل البيانات

بشكل عام ، يتم تصنيف البيانات إلى قسمين ، وهما البيانات النوعية والكمية ، أي البيانات التي يمكن قياسها مباشرة أو تقييمها بالأرقام مباشرة. بناءً على نوعي البيانات ، يتم تصنيف تقنيات تحليل البيانات إلى قسمين ، وهما تقنيات التحليل الكمي وتقنيات التحليل النوعي. نظرًا لأن البيانات التي تم الحصول عليها في هذه الدراسة هي بيانات كمية أو في شكل أرقام ، فإن التقنية التحليلية المستخدمة هي تقنيات التحليل الكمي أو التحليل الإحصائي.¹⁹

ستتم معالجة البيانات التي تم جمعها وتحليلها بعد ذلك. يتم تحليل وتفسير البيانات باستخدام أداة قياس قياسية في شكل اختبار إحصائي. تم إجراء التحليل بناءً على مشاكل البحث وأهداف البحث. سيتم تحليل البيانات الأولية في شكل درجات الاختبار القبلي والبعدي بشكل وصفي واستنتاجي.²⁰

1. تحليل استنتاجي

¹⁸ Sukardi Syahdi, Op.Cit., h. 53.

¹⁹ Sugiyono. Metode penelitian kualitatif dan kuantitatif & RND (Bandung: Alfabeta, 2010), h. 155

²⁰ Yasin, H. Salehuddin. 2012. Metode Belajar dan Pembelajaran yang Efektif. Yuningsih, h. 120

في الإجابة على صيغة المشكلة في هذه الدراسة ، من الضروري اختبار الفرضية ، وهي اختبار T واختبار regresi linear واختبار N-Gain. ومع ذلك ، قبل اختبار الفرضية ، يتم إجراء اختبار أساسي ، وهو اختبار الحالة الطبيعية.²¹
أ. اختبار الحالة الطبيعية (normalitas)

يتم اختبار اختبار الحالة الطبيعية للبيانات لتحديد ما إذا كانت البيانات التي تم جمعها يتم توزيعها بشكل طبيعي أم لا. في هذه الدراسة باستخدام تقنية Kolmogorov-Smirnov. تستخدم تقنية اختبار Kolmogorov-Smirnov التوافق التراكمي لعينات X مع توزيع احتمالي عادي. ثم تكون الصيغة كما تلي:²²

oH: التوزيع الاحتمالي X هو التوزيع الاحتمالي الطبيعي.

aH: التوزيع احتمالي X ليس التوزيع الاحتمالي الطبيعي.

بالمعايير التالية:

oH مرفوضة إذا كانت حسابية كبيرة $50,0 >$

oH مقبولة إذا كانت حسابية كبيرة $50,0 <$

ب. اختبار (Uji-t) Rerata

يتم إجراء هذا الاختبار لحساب المتوسطين. اختبار متوسط العينتين باستخدام اختبار t. يمكن استخدام اختبار t هذا إذا كانت البيانات المراد مقارنتها موزعة بشكل طبيعي في المتوسط. لإجراء هذا الاختبار ، استخدم الباحثون تطبيق SPSS.²³

ج. اختبار N-gain

اختبار N-gain تستخدم لتحليل مستوى نجاح الطالب بعد استخدام أنشطة عملية التدريس والتعلم للعثور على درجة مكاسب رمزية.²⁴

²¹ Lestari, K. E., & Yudhanegara, M. R. (2015). *Penelitian Pendidikan Matematika*, h. 54.

²² Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. h.103.

²³ Sugiyono. (2013). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta. h. 154.

²⁴ Hayatun Nopus., Pengembangan Bahan Ajar Buku Pendamping Tematik Terpadu Berbasis Kontekstual pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu* Vol 5No 5Tahun 2021 p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147. <https://jbasic.org/index.php/basicedu>

$$N-Gain = \text{درجة الاختبار الأول} - \text{درجة الاختبار الأخير}$$

النتيجة المثالية - درجة الاختبار الأخير

معايير Normalized Gain	نتيجة N-Gain
ناقص	$03,0 > N-gain > 00,0$
متوسط	$07,0 \geq N-gain \geq 03,0$
ممتاز	$07,0 < N-gain$

المأخذ: Wahab et al., 2021

عرض البيانات ونتائجها

لتعرف تطبيق لعبة العجلة الدوارة (spinning wheel) الرقمية مؤثر لترقية تعلم المفردات الطلاب الفصل السابع بالمدرسة الثانوية الغزالية فالباحث بإجراء الاختبار الأول قبل تنفيذ لعبة العجلة الدوارة والاختبار الأخير بعد تنفيذ لعبة العجلة الدوارة في تعليم المفردات الفصل السابع وكان النتائج كالتالي:

رقم	اسم	الاختبار الأول (pre-test)	الاختبار الأخير (post-test)
1	أديليا أميرة قطسيا	70	100
2	ادجونن سنت	65	90
3	أنس بوديونو	55	85
4	نورة الرياني	60	100
5	أول ستي خديجة	50	80
6	ديفا نور خفيضة	45	95
7	فاطمة تزهرة	60	85
8	ايدوتون نايلون نجاش	65	80
9	لنتان شافريزال مولانا	65	80
10	محمد اربيل أكبر عبد الله	50	85

95	75	محمد فريد	11
80	60	محمد احسان مسوري	12
95	60	محمد خير الغفرون	13
95	60	محمد علي ر	14
70	40	محمد شايف علي كريشنا	15
70	55	محمد شهاب الدين فهمي	16
70	45	محمد عينون نجيب	17
70	55	محمد فهري بن رمضان	18
80	60	محمد خير الدين	19
85	75	محمد خير الفضيلة	20
95	75	محمد سفيان حنفي المصاهد	21
90	70	نجوى أولياء خميروت العزيزة	22
80	50	نجوى قرط العيون	23
85	59	نيلندرا المبارك	24
80	65	نوال فريد أتول أولياء	25
70	45	نور الايمان	26
80	46	سيتي نور ساريفاتول	27
80	40	فيرا فاضلاتولا	28
95	65	ويلدا نور روها	29
90	70	زيلدا نخريرو	30
2535	1725	Jumlah	
84,50	57,50	Mean	

(المأخذ: نتائج الاختبار الأول و الاختبار الأخير فصل السابق المدرسة الثانوية الغزالية)

بناءً على الجدول أعلاه يمكن ملاحظة أن عدد الطلاب هو 30 شخصًا ، والعدد الإجمالي من نتائج الاختبار الأول 1725 و الاختبار الأخير 2535، بعد العلاج باستخدام وسائط العجلة

الدوارة (Spinning Wheel) والقيمة المتوسطة على درجة الاختبار الأولى هي 57,50 والقيمة المتوسطة الاختبار الأخير 84,50 نتائج حساب التحليل الإحصائي الوصفي لاستخدام بيانات الاختبار القبلي والبعدي Software Statistical Package For The Social Sciences (SPSS) 25 For Windows فيما يلي بيانات الاختبار القبلي والبعدي:

1. بيانات الاختبار الأول (pre-test)

يتم إجراء الاختبار الأول قبل تلقي الطلاب العلاج. يمكن رؤية نتائج حساب بيانات الاختبار الأولى في الجدول التالي:

الجدول 1,7 وصف بيانات الاختبار الأول

الاختبار الأول

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 30	3	10,0	10,0	10,0
45	4	13,3	13,3	23,0
50	4	13,0	13,0	36,7
55	3	10,0	10,0	46,7
60	5	16,7	16,7	63,3
65	5	16,7	16,7	80,0
70	3	10,7	10,7	90,0
75	3	10,7	10,7	100,0
Total	30	100,0	100,0	

المأخذ: IBM Statistics SPSS 25

بناءً على الجدول 1,7 أعلاه ، يُظهر أن تكرار نتائج الاختبارات الأولى هو أن الطلاب الذين حصلوا على درج 30 بلغ مجموعهم 3 أشخاص ، والطلاب الذين حصلوا على درجة 40 بلغ إجماليهم 4 أشخاص ، والطلاب الذين حصلوا على درجة 50 بلغ إجماليهم 4 أشخاص ، الطلاب الذين حصلوا على 55 درجة مجموعهم 3 أشخاص ، الطلاب الذين حصلوا على درجة 5 أشخاص

حصلوا على 60 درجة ، 5 طلاب حصلوا على 65 درجة ، 3 طلاب حصلوا على 70 درجة و 3 طلاب حصلوا على 75 درجة.

الجدول 1.8 توزيع ترددات بيانات الاختبار الأول

Statistics

		pretest
N	Valid	30
	Missing	0
Mean		57,50
Median		60,00
Mode		60
Minimum		40
Maximum		75
Sum		1725

المأخذ: IBM Statistics SPSS 25

واستناداً إلى الجدول 1.8 أعلاه ، يظهر أن نتائج الاختبار الأول تم الحصول عليها من 30 شخصاً بإجمالي 1725 بيانات ، وكان Mean القيمة التجريبية 57,50 Median قيمة 60,00 وقيمة Mode 60 Minimum لقيمة الاختبار القبلي كانت النتائج 40 وكانت القيمة Maximum 75

2. بيانات الاختبار الأخير (pos-test)

تم إجراء الاختبار الأخير بعد إعطاء العلاج. نتائج حساب الاختبار اللاحق موجودة في الجدول التالي:

الجدول 1,9 وصف بيانات الاختبار الأخير

الاختبار الأخير

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 70	5	16,7	16,7	16,7
80	9	30,0	30,0	46,7
85	5	16,7	16,7	63,3
90	3	10,0	10,0	73,3
95	5	20,0	20,0	93,9

100	3	6,7	6,7	100,0
Tota	30	100,0	100,0	

المأخذ: IBM Statistics SPSS 25

استناداً إلى الجدول 1,9 أعلاه ، يوضح أن تكرار نتائج الاختبار البعدي هو أن الطلاب الذين حصلوا على درجة 70 بلغ إجماليهم 5 أشخاص ، والطلاب الذين حصلوا على درجة 80 بلغ إجماليهم 9 أشخاص ، والطلاب الذين حصلوا على درجة 85 وبلغ إجماليهم 5 أشخاص ، والطلاب الذين حصلوا على درجة 90 بلغ مجموعهم 3 أشخاص ، والطلاب الذين حصلوا على درجة 95 بلغ مجموعهم 5 أشخاص والطلاب الذين حصلوا على درجة 100 بلغ إجماليهم شخصان.

الجدول 2.1 توزيع تردد بيانات الاختبار الأخير

Statistics

Post-test	Valid	N
30		
0	Missing	
84,50	Mean	
85,00	Median	
80	Mode	
70	Minimum	
100	Maximum	
2535	Sum	
Sumber: IBM Statistics SPSS 25		

المأخذ: IBM Statistics SPSS 25

واستناداً إلى الجدول 2.1 أعلاه ، يظهر أن نتائج الاختبار القبلي تم الحصول عليها من 30 شخصاً بإجمالي 2535 بيانات ، وكان Mean القيمة التجريبية 84,50 Median قيمة 85,00 وقيمة Mode 80 Minimum لقيمة الاختبار القبلي كانت النتائج 70 وكانت القيمة Maximum 100 أ. اختبار الحالة الطبيعية (normalitas)

تم إجراء اختبار الحالة الطبيعية من للبيانات الاختبار الأول و الاختبار الأخير باستخدام صيغة Shapiro Wilk , بمساعدة IBM Statistics SPSS 25. يمكن رؤية نتائج الاختبار القبلي والبعدي لاختبارات الحالة الطبيعية للبيانات في الجدول التالي:

الجدول 2.3 اختبار طبيعية البيانات (normalitas)

		Unstandardized Residual
N		30
Normal Parameters	Mean	0,000
	Std. Deviation	7,855
Most Extreme Differences	Absolute	0,129
	Positive	0,129
	Negative	073,-
Test Statistic		0,129
Asymp. Sig. (2-tailed)		0,200

المأخذ: IBM Statistics SPSS 25

بناءً على نتائج اختبار الحالة الطبيعية ، المعروف أن sig (signifkasi) $0,05 < 0,200$ (أكثر من 0,05) فاستنتاج أن قيم residual من الاختبار القبلي والبعدي هي التوزيع الطبيعي. Sugiyono. (2021).²⁵

ب. اختبار (Uji-t) Rerata

لمعرفة ما إذا كان تأثير وسائط تعلم لعبة العجلة الدوارة على نتائج تعلم مفردات الطلاب أم لا و معرفة ما إذا كان هناك أي فرق بين الاختبار القبلي والاختبار البعدي ، تم إجراء اختبار t على بيانات الاختبار القبلي والبعدي. إذا تم الحصول على قيمة sig من اختبار t (2 tailed) $0,05 >$ ف H_0 مرفوض و H_a مقبول. إذا تم الحصول على قيمة sig من اختبار t (2 tailed) $0,05 <$ ف H_a مرفوض و H_0 مقبول. سيتم حساب اختبار t باستخدام IBM SPSS 25 Statistics التي يمكن رؤيتها في الجدول التالي:

²⁵ Sugiyono. (2021). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. 204-206

الجدول 2,4 متوسط الاختبار الأول و الاختبار الأخير

Pair 1		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
		Pre-test	57,50	30	10,966
	Post-test	84,50	30	9,224	1,684

الجدول 2,5 اختبار t الاختبار الأول و الاختبار الأخير

Pair 1	Pretest – posttest	Paired Differences				t	df	Sig. (2- tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference Lower Upper			
		27,000	9,965	1,819	30,721 23,279	14,840	29	0,00

المأخذ: IBM Statistics SPSS 25

يوضح الجدول 2.4 أن متوسط قيم الاختبار الأول و الاختبار الأخير لهما فرق كبير في متوسط قيم الاختبار الأول 57,50 و الاختبار الأخير 84,50. لذلك ، من الناحية الوصفية ، تكون قيمة الاختبار الأخير أكثر من قيمة الاختبار الأول خيرا. وفي الجدول 2.5 هناك قيمة $\text{sig} > 0,00$ (قيمة $\text{sig} < 0,05$ أقل من 0,05) هذا يعني أن استخدام وسائل التعلم أثناء لعب لعبة العجلة في تعلم المفردات العربية له تأثير جيد على الطلاب. هذا كما قال (Sugiyono. (2013) اختبار t هذا هو الإجابة على العلاقة بين المتغيرين وفي نفس الوقت يستخدم تصميم اختبار الفرضية لتحديد الارتباط بين المتغيرين المدروسين.²⁶

بعد إجراء البحث باستخدام العجلة الدوارة (Spinning Wheel)، تم الحصول على البيانات التي يمكن القول بحدوث تغيير في مخرجات تعلم الطلاب ، خاصة في تعلم المفردات. حساب البيانات يستخدم التحليل الإحصائي الاستنتاجي في هذا القسم لاختبار الفرضية الوارة في الفصل الأول ، وتحديدًا في هذه الدراسة تم استخدام الفرضيات التالية وهي:

²⁶ Sugiyono. (2013). Statistika Untuk Penelitian. Bandung: Alfabet. h. 123-124.

الفروض البدلية (Ha) : هناك فرق معنوي في مخرجات تعلم المفردات بعد إجراء التجارب (باستخدام وسائل لعبة عجلة الدوران) و (عدم استخدام وسائل لعبة عجلة الدوران) في الصف السابع بمدرسة الثانوية الغزالية.

الفروض الصفرية (Ho) : لا يوجد فرق معنوي في نتائج تعلم المفردات بعد إجراء التجارب (باستخدام وسائل لعبة عجلة دوارة) مع (عدم استخدام وسائل لعبة عجلة دوارة) في الصف السابع بمدرسة الثانوية الغزالية.

بناءً على اختبار الفرضية السابق تكون قيمة الاختبار الأخير أكثر من قيمة الاختبار الأول. وفي الجدول 2.5 هناك قيمة $0,05 > 0,00$ sig (قيمة sig 0,00 أقل من 0,05) فHo مرفوض و Ha مقبول. هذا يعني أن استخدام وسائل التعلم أثناء لعب لعبة العجلة في تعلم المفردات العربية له تأثير جيد على الطلاب. هذا كما قال Sugiyono. (2013) اختبار t هذا هو الإجابة على العلاقة بين المتغيرين وفي نفس الوقت يستخدم تصميم اختبار الفرضية لتحديد الارتباط بين المتغيرين المدروسين.

ج. اختبار N-gain

لتعرف فاعلية تطبيق لعبة العجلة الدوارة (spinning wheel) الرقمية لترقية تعلم المفردات لطلاب الفصل السابع بالمدرسة الثانوية الغزالية يقوم الباحث بتحليل البيانات باستخدام الصيغة كما التالي:

$$N-Gain = \text{درجة الاختبار الأول} - \text{درجة الاختبار الأخير}$$

النتيجة المثالية - درجة الاختبار الأخير

تم إجراء اختبار N-gain لمعرفة مدى فاعلية

استخدام وسائل اللعبة في تعلم المفردات العربية. يمكن رؤية البيانات على النحو التالي:

رقم	اسم	pretest	Posttest	Posttest-pretest	score ideal -pretest	N gain score	N gain persen
1	أديليا أميرة قطسيا	70	100	30	30	1	100
2	ادجونن سنت	65	90	25	35	0,71	71,43
3	أنس بوديونو	55	85	30	45	0,67	66,67

100	1	40	40	100	60	نورة الرياني	4
60	0,6	50	30	80	50	أول ستي خديجة	5
90,91	0,91	55	50	95	45	ديفا نور خفيضة	6
73	0,75	60	45	85	60	فاطمة تزهره	7
42,86	0,43	35	15	80	65	ايدوتون نايلون نجاش	8
42,86	0,43	35	15	80	65	لنتان شافريزال مولانا	9
70	0,7	50	35	85	50	محمد اربيل اكبر	10
80	0,8	25	20	95	75	محمد فريد	11
50	0,5	40	20	80	60	محمد احسان مسوري	12
87,5	0,88	40	35	95	60	محمد خير الغفرون	13
87,5	0,88	40	35	95	60	محمد علي ر	14
50	0,5	60	30	70	40	محمد شايف علي	15
33,33	0,33	45	15	70	55	محمد شهاب الدين	16
45,45	0,45	55	25	70	45	محمد عينون نجيب	17
33,33	0,33	45	15	70	55	محمد فهري بن رمضان	18
50	0,5	40	20	80	60	محمد خير الدين	19
40	0,4	25	10	85	75	محمد خير الفضيلة	20
80	0,8	25	20	95	75	محمد سفيان حنفي	21
66,67	0,67	30	20	90	70	نجوى أولياء خميروت	22
60	0,6	50	30	80	50	نجوى قرط العيون	23

70	0,7	50	35	85	59	نيلندرا المبارك	24
42,86	0,43	35	15	80	65	نوال فريد أتول أولياء	25
45,45	0,45	55	25	70	45	نور الايمان	26
36,46	0,64	55	35	80	46	سي تي نور ساريفاتول	27
66,67	0,67	60	40	80	40	فيرا فاضلاتولا	28
85,71	0,86	35	30	95	65	ويلدا نور روها	29
66,67	0,67	30	20	90	70	زيلدا نخريرو	30
64,1501	6415	mean					

الجدول 2.9 تلخيص البيانات n gain

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
ngain_score	30	0,33	1,00	64,15	0,19286
ngain_persens	30	33,33	100,00	64,1501	19,28552
Valid N (listwise)	30				

يوجد في الجدول 8.2 حسابية بين درجات الاختبار القبلي ودرجات ما بعد الاختبار والتي تهدف إلى تحديد مستوى فاعلية استخدام وسائط لعبة عجلة الدوارة في تعلم المفردات العربية. ويمكننا أن نرى في الجدول 2.9 الذي يوضح القيمة mean من N gain score 64,15 معناه القيمة الوصفية $0,30 \leq N \text{ gain score} \leq 64,15$ (القيمة N gain score التي تم الحصول عليها بين 30 و 70) وخلص إلى أن مستوى فاعلية استخدام وسائط العجلة الدوارة في تعلم المفردات العربية متوسط. والقيمة N gain_persens 64,1501 معناه القيمة بين 57 و 75 ثم تعتبر النسبة المئوية لاستخدام وسائط لعبة spinning wheel في تعلم المفردات العربية أقل فاعلية.²⁷ Wahab et al., 2021

²⁷ Hayatun Nupus., Pengembangan Bahan Ajar Buku Pendamping Tematik Terpadu Berbasis Kontekstual pada Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu Vol 5No 5Tahun 2021 p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147. <https://jbasic.org/index.php/basicedu>

الخلاصة

بناءً على نتائج البحث والبيانات الموجودة، يمكن للباحث أن يستنتج أن استخدام اللعبة الإعلامية التي تحول الطريق لها تأثير إيجابي على نتائج تعلم الطلاب، خاصة في تعلم المفردات العربية في مدرسة السنوية الغوزالية. تطبيق لعبة العجلة الدوارة (spinning wheel) الرقمية مؤثر لترقية تعلم المفردات الطلاب الفصل السابع بالمدرسة الثانوية الغزالية، بناءً على اختبار t الذي أجراه الباحث، يمكن استنتاج أن استخدام لعبة عجلة الدوارة تأثير على تعلم المفردات. يعتمد على البيانات قيمة الاختبار الأخير أكثر من قيمة الاختبار الأخير. تطبيق لعبة العجلة الدوارة (spinning wheel) الرقمية مؤثر لترقية تعلم المفردات الطلاب الفصل السابع بالمدرسة الثانوية الغزالية، بناءً على اختبار t الذي أجراه الباحث، يمكن استنتاج أن استخدام لعبة عجلة الدوارة تأثير على تعلم المفردات. يعتمد على البيانات قيمة الاختبار الأخير أكثر من قيمة الاختبار الأخير. بناءً على اختبار $gain n$ الذي أجراه الباحث، يمكن استنتاج النتائج أن مستوى فاعلية استخدام وسائط العجلة الدوارة في تعلم المفردات العربية متواسط، ثم تعتبر النسبة المئوية لاستخدام وسائط لعبة spinning wheel في تعلم المفردات العربية أقل فاعلية. Wahab et al., 2021.

فهرس المصادر

- ‘Alī, wa Aḥmad Ramaḍān Muḥammad. *Istrātījiyyāt Ta’allum al-Mufradāt wa ‘Alaḡātuhā bi al-Ḥakā’ al-Rūḥī wa al-Taḡsīl al-Dirāsī ladā Muta’allim al-Luḡah al-‘Arabiyyah ka Luḡah Sāniyyah (Dirāsāt Tarbawīyyah wa Nafsiyyah)*. Majallah Kulliyyah al-Tarbawīyyah bi al-Zaqāzīq, 30 (80) 2015.
- Ali, Atabik dan Ashamd Zuhdi Muhdlor. *Kamus Kontemporer Arab-Indonesia* Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim Press, 2012
- Ali, Atabik. *Kamus Kontemporer Arab-Inggris-Indonesia*, Jakarta: Multi Karya
- Ginnis, Paul. *Trik dan Taktik Mengajar*, Jakarta: PT Indexs, 2008.
- Hamzah, H., Utami, L. S., & Zulkarnain Z. *Pengembangan Pembelajaran Hayatun Nupus*, 2019.
- Lestari, K. E., & Yudhanegara, M. R. *Penelitian Pendidikan Matematika. Menyenangkan*, Bandung: PT Rosda Karya, 2008.
- Mujib, Fathul. dan Nailur Rahmawati, *Metode Permainan-Permainan Edukatif dalam Grafika*, 2003.
- Musthofa, Bisri dan Hamid M. Abdul. “Metode & Stategi Pembelajaran Bahasa Arab. Buku Pendamping Tematik Terpadu Berbasis Kontekstual pada Siswa Sekolah Dasar”. *Jurnal Basicedu* Vol 5, No. 5, Tahun 2021 p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147. <https://jbasic.org/index.php/basiceduCHDC>, 2007.
- Sugiyono. *Metode penelitian kualitatif dan kuantitatif & RND*. Bandung: Alfabeta, 2021.
- Sugiyono. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta. 2013
- Team Penyusun Kamus Bahasa Indonesia, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Ulya, A. I. 2019.
- Zain, N. A. *Istikhdām Barmajah fī Ta’allum al-Mufradāt fī al-Madrasah al-Mutawassiṭah al-Islāmiyyah Hāsyim Asy’arī Bātū*, 2020.