

الملخص

محمد نور إحسان. ٢٠١٠. ١٠. ٢٠٥٨٣. فعالية استخدام لعبة التعلم السهل والمرح (Fun Easy Learn) في إتقان مفردات اللغة العربية لدى طلبة الصف السابع بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٢ بنجرماسين. الدكتوراة إنّا مطمئنة الماجستير. البحث العلمي. قسم تعليم اللغة العربية، كلية التربية والتعليم. ٢٠٢٥.

الكلمة الرئيسية : فعالية، Fun Easy Learn ، مفردات

يهدف هذا البحث إلى معرفة مدى فعالية استخدام لعبة التعلم السهل والمرح (Fun Easy Learn) في إتقان مفردات اللغة العربية لدى طلبة الصف السابع بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٢ بنجرماسين. خلفية هذا البحث صعوبة الطلبة في فهم مفردات اللغة العربية، خاصة الذين جاءوا من المدرسة الابتدائية بدون أساس لتعليم اللغة العربية. يجب عليهم أن يبدؤوا من الصفر بدون تجهيزات أولية. بالإضافة إلى ذلك، وسائل التعليم المستخدمة فيها مثل الكتب الدراسية، التسجيلات الصوتية للحوار، والصور. المدخل المستخدم هو المدخل الكمي ذو التجربة الحقيقية، ويشمل على مجموعتين: مجموعة تجريبية تستخدم لعبة التعلم السهل والمرح (Fun Easy Learn) مجموعة ضابطة تستخدم الطريقة التقليدية. الاختبار المستخدم هو اختبار قبلي وبعدي لقياس مدى فعالية الألعاب عبر الإنترنت في زيادة مفردات اللغة العربية. تم تحليل البيانات باستخدام اختبار U مان- ويتني بواسطة برنامج SPSS الإصدار ٢٥.

نتائج هذا البحث العلمي أن استخدام لعبة التعلم السهل والمرح (Fun Easy Learn) في إتقان مفردات العربية فعال. بناءً على متوسط نتائج الاختبار القبلي للصف السابع "ح" كمجموعة تجريبية وهو ٦٧,٥٩ ومتوسط نتائج الصف السابع "ي" كمجموعة ضابطة وهو ٦٠,٣٤. ثم متوسط نتائج الاختبار البعدي للصف السابع "ح" وهو ٨٩,٦٦ ومتوسط نتائج الصف السابع "ي" وهو ٦٨,٤٥. وبالتالي، كانت قيمة اختبار U مان- ويتني بمقدار ٠,٠٠٠ أصغر من ٠,٠٥، فتم قبول H_a ورفض H_o .

ABSTRAK

Muhammad Noor Ihsan. 210101020583. *Efektivitas bermain game online (Fun Easy Learn) dalam meningkatkan kosakata bahasa Arab pada siswa MTsN 2 di kelas tujuh Banjarmasin.* Dosen Pembimbing Dr. Inna Muthmainnah, MA, Ph.D. Skripsi. Jurusan Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Antasari Banjarmasin. 2025.

Kata Kunci: Efektivitas, *Fun Easy Learn*, Kosakata.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas bermain game online (*Fun Easy Learn*) dalam meningkatkan kosakata bahasa Arab pada MTsN 2 di kelas tujuh Banjarmasin. Latar belakang ini Siswa kesulitan memahami kosakata bahasa Arab, terutama berasal dari Sekolah Dasar tanpa dasar pembelajaran bahasa Arab. Mereka harus memulai dari nol tanpa bekal awal. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan seperti buku teks, audio percakapan, dan gambar.

Pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif dengan eksperimen murni (*true experimental design*) yang melibatkan dua kelompok: kelompok eksperimen yang menggunakan game online *fun easy learn* dan kelompok kontrol yang menggunakan konvensional. Tes yang digunakan berupa *pretest* dan *posttest* untuk mengukur sejauh mana efektivitas bermain game online dalam meningkatkan kosakata bahasa Arab. Analisis data dilakukan dengan uji U menggunakan program SPSS versi 25.

Hasil dalam penelitian ini adalah bermain game online *fun easy learn* dalam meningkatkan kosakata bahasa Arab adalah efektif. Berdasarkan hasil rata-rata *pretest* kelas tujuh H sebagai kelompok eksperimen adalah 67,59 dan kelas tujuh J sebagai kelompok kontrol adalah 60,34 dan hasil rata-rata *posttest* kelas tujuh H adalah 89,66 dan kelas tujuh J adalah 68,45. Kemudian, nilai uji U sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05 maka H_a diterima dan H_o ditolak.