

الباب الأول

المقدمة

أ. خلفية البحث

بحسب إيسوانتو (Iswanto) ، فإن تكنولوجيا التعليم هي مادة دراسية تهدف أساسًا إلى حل المشكلات التعليمية أو تسهيل عملية التعليم وكذلك إلى تحسين الأداء. ويمكن أن تشمل مجال تكنولوجيا التعليم أنشطة تحليل وتصميم وتطوير واستخدام وإدارة وتنفيذ وتقييم العمليات والموارد التعليمية. وتعد تكنولوجيا التعليم عملية معقدة ومتكاملة تشمل الأشخاص والعمليات والأفكار والتجهيزات والتنظيمات من أجل تحليل المشكلات وتصميم وتنفيذ وتقييم وإدارة حلول المشكلات في جميع جوانب التعليم الإنساني.¹

اللغة العربية عملية تعليمية تشمل أربع مهارات لغوية: الإستماع، والكلام، والقراءة، والكتابة، ويتطلب تعليم هذه المهارات الأربع تقنية تعليمية فعالة.² ومن ذلك تعليم وحفظ مفردات اللغة العربية. فالمفردات تعد أحد العناصر اللغوية الثلاثة التي يجب إتقانها، وتستخدم في اللغة المكتوبة والمنطوقة، كما أنها وسيلة لتطوير مهارات اللغة العربية. ويبدأ تعليم اللغة العربية بتقديم أو تعليم المفردات العربية. وتهدف عملية تعليم المفردات العربية إلى ما يلي: تعريف الطلبة بالمفردات الجديدة من خلال القراءة وفهم المسموع، وتدريبهم على النطق الصحيح والدقيق للمفردات، لأن النطق الجيد والصحيح يؤدي إلى مهارة جيدة وصحيحة في الكلام والقراءة، وفهم معاني المفردات.³

¹ Rahmat Iswanto, "Pembelajaran Bahasa arab dengan pemanfaatan teknologi", *Arabiyatuna: Jurnal Bahasa Arab* 1, No. 2, (2017): 147

² Euis Sholihah, dkk., "Teknologi Media Pembelajaran Bahasa Arab", *Jurnal Keislaman dan Pendidikan* 3 No. 1, (2022): 34

³ Muhammad Lukman Hakim, dkk., "Pemanfaatan Media Pembelajaran Game Interaktif Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab", *Arabi: Journal of Arabic Studies* 2, No. 2, (2017): 158

في العصر الحاضر، شهد تطوير العلم والتكنولوجيا تقدماً سريعاً جداً. وقد أثر هذا التغيير تأثيرات متنوعة على الحياة، بما في ذلك في مجال التعليم، وخاصة على الطلبة. فإنّ التقدم التكنولوجي لا يقتصر على توفير السهولة في الوصول إلى المعلومات، بل يقدّم أيضاً تحديات جديدة قد تكون لها آثار إيجابية وسلبية على سلوك الطلبة وعملية تعليمهم.

ومن نتائج تطور التكنولوجيا ظهور أشكال متعددة من الألعاب الرقمية المعروفة بمصطلح الألعاب الإلكترونية. وتعدّ هذه الألعاب، من جهة، وسيلة للترفيه فقط، لكنها من جهة أخرى تمتلك إمكانات كبيرة إذا استُعملت بشكل مناسب في المجال التربوي. وفي سياق تعليم اللغة العربية، يمكن الاستفادة من الألعاب الإلكترونية كوسيلة بديلة مبتكرة لتقديم المادة التعليمية.

تعد هذه اللعبة الإلكترونية بديلاً لوسائل تعليم اللغة العربية التقليدية مما يسهل على الطلبة فهم المواد داخل الفصل وخارجه. وعلاوة على ذلك تسهم هذه اللعبة في تحفيز التفاعل الشفوي بين الطلبة وترفع من مستوى إتقانهم وثقتهم بأنفسهم وتوفر سياقاً ذا معنى للتعليم كما تساعد على تخفيف الملل وتعد وسيلة للتعاوي والتعزيز والاثراء في المواد الدراسية.⁴

من منظور الإسلام، تؤكد أهمية العلم والتعليم في القرآن الكريم. قال الله سبحانه وتعالى في سورة المجادلة الآية ١١: "يَأْتِيهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجْلِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَاَنْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ".^٥

في سورة المجادلة الآية ١١، يؤكد الله سبحانه وتعالى على رفعة مكانة الذين أوتوا العلم، والذين يداومون على طلب العلم وتعليمه. وتعدّ هذه الآية دليلاً قوياً على

⁴ Nurul Wahdah', "Pembelajaran Tata Bahasa Dengan Mudah dan Menyenangkan Melalui Permainan Bahasa," *Jurnal Tarbiyatuna pendidikan agama islam* 1 No. 1, (2011): 86-87.

⁵ Khairun Nisa, Rizki Nazlia, dan Icha Alfira Mahfi, "Mencapai Martabat Mulia Dengan Ilmu (Q.S. Al-Mujadilah Ayat 11)," *Al-Munir: Jurnal Studi Ilmu Al-Qur'an Dan Tafsir* 5, No. 1 (2023): 226.

أن طلب العلم يُعدُّ من الأنشطة الشريفة والمقدّسة في منظور الإسلام. ولذلك، فإنّ كلّ شكلٍ من أشكال الجهد والمساعي التي تُبذل من أجل تحسين جودة وفعالية عملية التعليم، بما في ذلك الاستفادة من التقدّم التكنولوجي الحديث كاستخدام الوسائط التعليمية القائمة على الألعاب التعليمية، يُعدّ في حقيقته جزءاً من تطبيق القيم الإسلامية في ميدان التربية والتعليم. إن هذا المدخل لا يقتصر على دعم تحقيق الأهداف التعليمية من الناحية الأكاديمية فحسب، بل يُجسّد كذلك روح الإسلام في حثّ أتباعه على مواصلة التعليم، والابتكار، والتطوّر بشكل مستمر.

استناداً إلى نتائج المقابلة التي أجراها الباحث مع أحد معلمي مادة اللغة العربية للصف السابع في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الثانية بينجرماسين، تبيّن أنّ الطلبة يواجهون عدة عوائق في أثناء تنفيذ عملية تعليم اللغة العربية داخل الصف، وخصوصاً في فهم المفردات العربية وحفظها. وغالباً ما يشعر بهذه الصعوبة الطلبة الذين قدموا من المرحلة التعليمية السابقة، وهي المدرسة الابتدائية، حيث إنهم في الغالب لا يملكون أساساً في تعليم اللغة العربية. وهذا ما يجعلهم يبدؤون التعليم من المستوى الأساسي بدون أية خلفية معرفية سابقة.

وعلاوة على ذلك، فإن الوسائل التعليمية المستخدمة في عملية التعليم والتعليم لا تزال تقليدية، مثل الكتب المدرسية للغة العربية، والوسائل السمعية كالتسجيلات الصوتية للمحادثات العربية، والوسائل البصرية كالملصقات والصور. كما أن بعض الطلبة يستخدمون الهواتف المحمولة بشكل مستقل للبحث عن معاني المفردات من اللغة العربية إلى اللغة الإندونيسية من خلال الإنترنت.^٦

بناءً على المشكلات التي وُجدت في عملية التعليم، شعر الباحث بضرورة البحث عن حل بديل ومبتكر من أجل تعزيز فعالية التعليم، وخاصةً في مجال إتقان المفردات في اللغة العربية. ومن الأساليب التي يُعتقد أنّها قادرة على مواجهة هذا

^٦ مقابلة السيدة إيدا هيراواقي (معلمة اللغة العربية للصف السابع في المدرسة المتوسطة الحكومية الثانية بينجرماسين) بتاريخ

التحدي استخدام الوسائل التعليمية المعتمدة على التكنولوجيا، وذلك من خلال الألعاب الإلكترونية المصممة بطريقة تعليمية. وفي هذا السياق، اختار الباحث استخدام منصة *Fun Easy Learn* ، وهي لعبة تفاعلية توفر مواد المفردات في اللغة العربية بشكل جذاب وممتع. ويُتوقع من هذه الوسيلة التعليمية أن تُسهم في زيادة رغبة الطلبة في التعليم ومشاركتهم الفاعلة أثناء سير عملية التعليم.

أما هذا البحث فقد أُجري في مدرسة المتوسطة الحكومية الثانية في بنجرماسين، وهي إحدى المؤسسات التعليمية الرسمية التابعة لوزارة الشؤون الدينية بجمهورية إندونيسيا، وتقع في مدينة بنجرماسين، كاليمنتان الجنوبية. وفي مدرسة المتوسطة الحكومية الثانية في بنجرماسين وحدتين من الحرم المدرسي، وكل واحدة منهما تعمل كوسيلة داعمة لأنشطة التعليم والتعليم. يقع الحرم الأول في شارع باتو بناوا رايا، حي تلوك دلام، بنجرماسين، بينما يقع الحرم الثاني في شارع كاتشا بيرينغ ٧، حي ماور، بانجرماسين. وقد تم اختيار هذه المؤسسة كموقع للبحث بناءً على توفر وسائل التكنولوجيا، واستعداد الطلبة لتلقي أساليب تعليمية جديدة، بالإضافة إلى دعم المدرسة لتطوير الابتكار التعليمي. ومن هذا المنطلق، اهتم الباحث باختيار هذا الموضوع ليكون عنواناً لبحثه. "فعالية استخدام لعبة التعلم السهل والمرح (*Fun Easy Learn*) في إتقان مفردات اللغة العربية لدى طلبة الصف السابع بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٢ بنجرماسين".

ب. التحديد الإجرائي

١. فعالية

فعالية هي مقياس لنجاح عملية التفاعل بين الطلبة بعضهم مع بعض أو بين الطلبة والمعلم في سياق تربوي لتحقيق أهداف التعليم. والفاعلية في هذا البحث تعني وجود فرق كبير في نتائج تعليم الطلبة بين الذين يستخدمون لعبة التعليم *Fun*

Easy Learn في تعليم مفردات اللغة العربية، وبين الذين يستخدمون طريقة القراءة

والحفظ في تعليم مفردات اللغة العربية.

٢. لعبة إلكترونية "*Fun Easy Learn*"

لعبة *Fun Easy Learn* هو أحد الألعاب التي يمكن استخدامها كبديل في تعليم

اللغة العربية. ويُعد *Fun Easy Learn* نشاطاً يُطلب فيه من الطلبة الإستماع إلى

الصوت ورؤية الصورة في سياق التعليم، وذلك من خلال اختيارات مختلفة من

الألعاب مثل: المفردات، اختيار الكلمة، الإستماع والاختيار، البحث عن الصورة،

مطابقة الكلمات، كتابة الكلمة، الإستماع والكتابة، ولعبة مختلطة.

٣. مفردات اللغة العربية

المفردات في هذا البحث هي مجموعة من الكلمات الخاصة التي تُكوّن اللغة.

وهدف تعليم المفردات في هذا البحث هو بناء ثروة لغوية جديدة في اللغة العربية،

ومساعدة الطلبة على نطق المفردات بطلاقة ومعرفة كيفية كتابتها.

٤. طلبة المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٢ بنجرماسين

طلبة المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الثانية في بنجرماسين هنا يتوجهون إلى

طلبة الصف السابع ح كمجموعة تجريبية، والصف السابع ي كمجموعة ضابطة

في العام الدراسي ٢٠٢٤-٢٠٢٥.

ج. أسئلة البحث

استدم الى الخلفية الموضحة استخدام لرقم ثالث الأسئلة البحث التالي:

١. كيف كانت نتائج تعليم المفردات قبل استخدام لعبة "*Fun Easy Learn*" على مادة

اللغة العربية في الصف السابع بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الثانية في

بنجرماسين؟

٢. كيف كانت نتائج تعليم المفردات بعد استخدام لعبة "Fun Easy Learn" على مادة اللغة العربية في الصف السابع بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الثانية في بنجرماسين؟

٣. هل استخدام لعبة "Fun Easy Learn" فعال في تحسين نتائج تعليم المفردات في اللغة العربية لدى طلبة الصف السابع بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الثانية في بنجرماسين؟

د. أهداف البحث

أما الأهداف التي يراد تحقيقها في هذا البحث فهي:

١. معرفة نتائج تعليم المفردات قبل استخدام لعبة "Fun Easy Learn" على مادة اللغة العربية في الصف السابع بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الثانية في بنجرماسين.

٢. معرفة نتائج تعليم المفردات بعد استخدام لعبة "Fun Easy Learn" على مادة اللغة العربية في الصف السابع بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الثانية في بنجرماسين.

٣. معرفة مدى فعالية استخدام لعبة "Fun Easy Learn" في تحسين نتائج تعليم المفردات في اللغة العربية لدى طلبة الصف السابع بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الثانية في بنجرماسين.

هـ. أهميات البحث

يأمل الباحث أن تسهم هذا البحث العلمي في زيادة المعرفة وإثراء الفهم لدى المؤسسة التعليمية وكذلك لدى الباحث نفسه. وأما التفصيل فهو كما يلي:

١. أهمية النظري

لهذا البحث أهمية نظرية مهمة في ميدان تعليم اللغة العربية، وتفصيل هذه الفائدة كما يأتي:

- أ. يمكن أن يُستفاد منه كمرجع أو مدخل أو إضافة خاصة للباحثين.
- ب. كمصدر معلومات للباحثين الآخرين في إجراء بحوث أعمق في الجوانب التي لم يشملها هذا البحث.
- ج. يُرجى أن تسهّل وسيلة اللعبة *Fun Easy Learn* عملية تعليم اللغة العربية لدى الطلبة، خاصة من ناحية المفردات.

٢. أهمية العملية

يتوقع أن تفيد هذا البحث بالفوائد الآتية:

- أ. للمعلم
- تصبح نتائج هذا البحث سببا في تحسين جودة تعليم اللغة العربية، وفي دمج التكنولوجيا في عملية التدريس بشكل أكثر فعالية وجذبا.
- ب. للطلبة
- تعتبر نتائج هذا البحث مرجعا للتفكير أو الترفيه في تعليم اللغة العربية، حتى يكون للطلبة ذاكرة عن المفردات التي تعلموها.
- ج. للمدرسة
- تصبح نتائج هذا البحث دليلا على تطبيق برامج التعليم المعتمدة على التكنولوجيا التي ثبت فعالها في ترقية التحصيل العلمي للطلبة، وخصوصا في تعليم اللغة العربية.

و. الدراسات السابقة

استنادًا إلى نتائج البحوث السابقة التي اعتمدت مرجعًا في البحث المتعلق، فهي كما يلي.

١. البحث الذي أجراه، محمد إنفطار الأحقاف (Muhammad Infithar Al Ahqaf) بحثًا بعنوان "فعالية استخدام تطبيقات "كاهوت" (Kahoot) في تقويم تعليم اللغة العربية لطلبة الصف الحادي عشر بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الأولى

تافين كاليمنتان الجنوبية". يهدف هذا البحث إلى معرفة فعالية استخدام تطبيق "كاهوت (Kahoot)" في تقييم تدريس اللغة العربية لرفع نتائج التعليم ومعرفة استجابة الطلبة بعد استخدام التطبيق. مدخل البحث المستخدم في هذه الدراسة هو البحث الميداني، من النوع الكمي باستخدام شبه التجريبي. وأوجه الشبه بين هذا البحث والبحث المزمع إجراؤه هي استخدام الفاعلية. وأما أوجه اختلاف، فإن هذا البحث يهدف إلى معرفة نتائج التعليم وردود فعل الطلبة عند استخدام وسيلة تطبيق Kahoot في تقويم تعليم اللغة العربية في الصف الحادي عشر بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الأولى بتافين، بينما يركّز هذا البحث على تنمية المفردات باستخدام تطبيق Fun Easy Learn من أجل تنمية المفردات في الصف السابع بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الثانية بينجارماسين.^٧

٢. البحث الذي أجرته بوتري أنيسا رستي (Putri Annisa Resti) بعنوان "فعالية وسيلة بطاقات التعليمية (Flash Card) في إتقان مفردات اللغة العربية لدى طلبة الصف الثالث في المدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية الثانية بندر لامبونج". يهدف هذا البحث إلى معرفة انخفاض إتقان المفردات العربية بسبب قلة دافع المتعلمين للدراسة وصعوبة تذكر المفردات. طريقة البحث المستخدمة هي البحث الكمي باستخدام اختبارات: اختبار ليلفورس (Liliefors) لتحديد الاعتيادية، واختبار فيشر (Fisher) لتحديد التجانس، واختبار T-المستقلة لتحديد الفرضيات. وجه الشبه في هذا البحث مع البحث السابق هو إتقان المفردات العربية. أما وجه اختلاف في هذا البحث فهو استخدام وسيلة البطاقات التعليمية (flash card) لترقية المفردات العربية لدى طلبة الصف الثالث بالمدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية الثانية بندر لامبونج، بينما يركز هذا البحث هو استخدام وسيلة التعليم

^٧ محمد إنفطار الأحقاف. فعالية استخدام تطبيقات كاهوت (Kahoot) في تقويم تعليم اللغة العربية لطلبة الصف الحادي عشر بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الأولى تافين كاليمنتان الجنوبية. جامعة أنتساري الإسلام الحكومية بنجرماسين، التربية والتعليم، ٢٠٢٠

المتع السهل (*Fun Easy Learn*) لترقية إتقان المفردات العربية لدى طلبة الصف السابع بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الثانية بنجرماسين.⁸

٣. البحث الذي أجرته أسرياني ديوي نورول (Asriani Dewi Nurul) بإجراء بحث بعنوان "فعالية استخدام وسيلة الرسوم المتحركة في إتقان المفردات لدى طلبة الصف السابع المدرسة المتوسطة معارف NU الثانية تشيلونغوك في السنة الدراسية ٢٠٢٠/٢٠٢١". "هذا البحث يهدف الى معرفة فعالية استخدام وسيلة الرسوم المتحركة في تحسين تحصيل الطلبة للمفردات. مدخل البحث المستخدم هو البحث الميداني بنوع المدخل الكمي باستخدام صيغة تارو ياماني. وجه الشبه في هذا البحث مع البحث السابق هو إتقان المفردات العربية في الصف السابع. اما وجه الاختلاف في هذا البحث فهو استخدام وسيلة الرسوم المتحركة لترقية إتقان المفردات العربية في المدرسة المتوسطة الإسلامية معارف NU الثانية سيلونغوك، بينما يركز هذا البحث هو استخدام وسيلة التعلم السهل المرح (*Fun Easy Learn*) لترقية إتقان المفردات العربية في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الثانية بنجرماسين.⁹

٤. البحث الذي أجرته جلفكار، ومحمد طاهر، ونور حياتي (Julfikar, Muh Tahir, dan Nurhayati) بعنوان "فعالية تطبيق طريقة التوافق (*Make a Match*) في تعليم المفردات في اللغة العربية لطلبة الصف السادس في مدرسة STQ-ASK PPS. BATAM". "يهدف هذا البحث إلى معرفة فعالية طريقة التوافق (*Make a Match*) في نتائج تعليم المفردات في اللغة العربية لدى طلبة الصف السادس بمدرسة PPS. STQ-ASK BATAM (معهد السلفية لتحفيظ القرآن للأطفال الصالحين في إقليم

⁸ Putri Annisa Resti. Efektifitas Media Flash Card Terhadap Penguasaan Mufradat Bahasa Arab Peserta Didik Kelas III MIN 2 Bandar Lampung. *Skripsi: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, Tarbiyah Dan Keguruan*, 2019.

⁹ Asriani Dewi Nurul. Efektivitas Penggunaan Media Animasi Terhadap Penguasaan Mufrodlat Siswa Kelas VII Mts Ma'arif NU 2 Cilongok Tahun Pelajaran 2020/2021. *Skripsi: Universitas Islam Negeri Prof K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto, Tarbiyah dan Keguruan*, 2021.

رياو - باتام). مدخل البحث المستخدمة هي المدخل الكمي الترابطي. وأوجه الشبه بين هذا البحث والبحث المزمع القيام به هو في موضوع إتقان مفردات اللغة العربية. بينما الاختلاف في أن البحث المذكور يستخدم طريقة التوافق (*Make a Match*) كوسيلة لحفظ وزيادة المفردات لدى طلبة الصف السادس بمدرسة PPS STQ-ASK BATAM، في حين يركز البحث المزمع القيام به على زيادة المفردات باستخدام تطبيق التعلم السهل المرح (*Fun Easy Learn*) لرفع مستوى إتقان المفردات العربية لدى طلبة الصف السابع في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الثانية بنجرماسين.¹⁰

٥. البحث الذي أجرته إمروعة المطهرة ومخير العابدين (Imroatul Muthoharoh, Munirul Abidin) بعنوان: "فعالية استخدام وسيلة كويزلت (*Quizlet*) في تنمية المفردات العربية لدى طلبة مدرسة المتوسطة الممتازة الفاطمة بوجونيجورو". يهدف هذا البحث إلى معرفة فعالية استخدام وسيلة كويزلت في تحسين إتقان المفردات العربية لدى طلبة الصف السابع. مدخل البحث المستخدمة في هذه الدراسة على شبه التجريب باستخدام المدخل الكمي. وجه الشبه في هذا البحث مع البحث المخطط له هو إتقان المفردات العربية في الصف السابع. أما وجه الاختلاف في هذا البحث فهو استخدام وسيلة كويزلت (*Quizlet*) لترقية المفردات العربية في المدرسة المتوسطة بلوس الفاطمة بوجونيجورو، بينما البحث المخطط له هو استخدام وسيلة التعلم السهل المرح (*Fun Easy Learn*) لترقية إتقان المفردات العربية في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الثانية بنجرماسين.¹¹

¹⁰ Julfikar, Muh Tahir, Nurhayati, "Efektivitas Penerapan Metode *Make a Match* Dalam Pembelajaran Mufrodad Bahasa Arab Pada Siswa Kelas VI PPS. STQ-ASK BATAM" *Jurnal AS-SAID* 2 No. 1, (2022): 176-188

¹¹ Imroatul Muthoharoh, Munirul Abidin, "Efektivitas Penggunaan Media Quizlet dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Arab pada Siswa SMP Plus Alfatimah Bojonegoro", *Lisanuna: Jurnal Ilmu Bahasa Arab dan Pembelajarannya* 13 No. 1, (2023): 99-113

٦. البحث الذي أجرته إرفان فائز الحق (Irfan Faizul Haq) بعنوان: "فعالية استخدام تطبيق *Fun Easy Learn* لتعليم اللغة العربية المعتمد على التعليم عبر الهاتف المحمول في إتقان المفردات في وحدة نشاط الطلبة EASA بجامعة الاسلامية الحكومية بوروكيرتو". يهدف هذا البحث إلى وصف مدى فعالية استخدام لعبة التعلم السهل والمرح (*Fun Easy Learn*) لتعليم اللغة العربية المعتمد على التعليم عبر الهاتف المحمول في إتقان المفردات. مدخل البحث المدخل الكمي بتصميم شبه تجريبي وتصميم السلاسل الزمنية لمجموعة واحدة مع استخدام فصل تجريبي واحد فقط دون فصل تحكم (*One Grup Time Series Design*). وجه الشبه في هذا البحث مع البحث المخطط له هو ترقية إتقان المفردات العربية باستخدام وسيلة التعلم السهل المرح (*Fun Easy Learn*). اما وجه الاختلاف في هذا البحث فهو اجراء البحث في وحدة النشاط الطلابي لجمعية الطلبة الانجليزية والعربية: (*EASA: English and Arabic Students Association*) بالجامعة الاسلامية الحكومية بوروكيرتو، بينما البحث المخطط له سيجرى في الصف السابع بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الثانية بنجرماسين.¹²

٧. البحث الذي أجرته قرّة العين (Qurratul Ain) بعنوان "فعالية استخدام وسيلة خمن الصور مع استراتيجيات مج ممارسة المزو في إتقان المفردات العربية للصف السابع بمدرسة شيخ خالد المتوسطة الإسلامية بنجران إلير منطقة بنجر". ويهدف هذا البحث إلى استخدام وسيلة تخمين الصور باستراتيجيات الأزواج في الممارسة والتكرار في إتقان المفردات في اللغة العربية لطلبة الصف السابع. وأوجه الشبه بين هذا البحث والبحث المزمع إجراؤه هو في موضوع إتقان المفردات في اللغة العربية في الصف السابع. مدخل البحث المستخدمة في هذه الدراسة هي البحث الميداني باستخدام المدخل الكمي بتصميم بحث تجريبي حقيقي. وأما أوجه الاختلاف،

¹² Irfan Faizul Haq, Efektivitas Penggunaan Aplikasi Fun Easy Learn Bahasa Arab Berbasis Mobile Learning Untuk Penguasaan Kosakata (Mufradat) Di UKM EASA IAIN Purwokerto. (Skripsi: IAIN Purwokerto, 2021).

فهذا البحث يستخدم وسيلة تخمين الصور لزيادة المفردات العربية، ويجري في متوسطة الشيخ خالد بنقران إلير بمحافظة بنجر، بينما البحث المزمع استخدام وسيلة التعلم السهل المرح (*Fun Easy Learn*) لزيادة إتقان المفردات العربية ويجري في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الثانية بنجرماسين.¹³

٨. البحث الذي أجراه نور عيني، مانتاسية، ستي مثمينه (Nur Aeni, Mantasiah, Siti Muthmainnah) بعنوان "فعالية وسيلة التعليم العجلة الدوارة في إتقان مفردات اللغة العربية لطلبة الصف الحادي عشر في المدرسة الثانوية الدينية (MA DDI) كامبالاجي بمحافظة ماروس". يهدف هذا البحث إلى استخدام وسيلة سبينينغ ويل في إتقان مفردات اللغة العربية لدى طلبة الصف الحادي عشر. مدخل البحث المستخدمة هي بحث كمي ذو تصميم شبه تجريبي. التشابه بين هذا البحث والبحث المخطط له هو إتقان مفردات اللغة العربية. أما الاختلاف، فإن هذا البحث يستخدم وسيلة العجلة الدوارة (*Spinning Whell*) لزيادة مفردات اللغة العربية في الصف الحادي عشر في المدرسة الثانوية الدينية (MA DDI (Darud (Da'wah wal Irsyad) كامبالاجي بمحافظة ماروس، بينما البحث المخطط له يستخدم وسيلة التعلم السهل المرح (*Fun Easy Learn*) لزيادة إتقان مفردات اللغة العربية في الصف السابع في المدرسة المتوسطة الحكومية الثانية بنجرماسين.¹⁴

أظهرت أبحاث سابقة مختلفة وجود فرق في استخدام وسائل التعليم مثل تطبيق كاهوت (*Kahoot*)، ووسيلة بطاقات التعليمية (*Flash Card*)، ووسيلة الرسوم المتحركة وطريقة المطابقة (*Make A Match*)، وتطبيق كويزلت (*Quizlet*)، ووسيلة

¹³ قرة العين، فعالية استخدام وسيلة تخمين الصور مع استراتيجية ج ممارسة المزو في إتقان المفردات العربية للصف السابع بمدرسة شيخ خالد المتوسطة الإسلامية بنجران إلير منطقة بنجر. الجامعة الإسلامية الحكومية أنتاساري بنجرماسين. كلية التربية والتعليم. ٢٠٢٢.

¹⁴ Nur Aeni, Mantasiah, Siti Muthmainnah, "Efektivitas media pembelajaran *Spinning wheel* dalam penguasaan kosakata bahasa Arab siswa kelas XI MA DDI CAMBALAGI KABUPATEN MAROS", *Al-Fashahah: Journal of Arabic Education, Linguistics, and Literature* 3 No. 1, 2023: 89-97

تخمين الصور باستخدام استراتيجية التمرين المتكرر وكذلك وسيلة العجلة الدوارة (*Spinning Whell*). وتشمل هذه الفروق أيضاً مستويات التعليم بدءاً من المدارس حتى الجامعات ومواقع مناطق البحث. ومع ذلك، لهذه الدراسة بعض التشابهات مع الدراسات السابقة، وهي: النوع الكمي، وإتقان المفردات في تعليم اللغة العربية، ووسيلة التعلم السهل المرح (*Fun Easy Learn*)

ز. فرضية البحث

بناءً على ذلك، فإن الفرضيات التي وُضعت هي كما يلي:

١. الفرضية الصفرية (H_0)

الفرضية الصفرية في هذا البحث هي: "لا يوجد فرق ذو دلالة إحصائية في إتقان مفردات اللغة العربية قبل وبعد استخدام وسيلة التعلم السهل المرح (*Fun Easy Learn*)".

٢. الفرضية البديلة (H_a)

الفرضية البديلة في هذا البحث هي: "يوجد فرق ذو دلالة إحصائية في إتقان مفردات اللغة العربية قبل وبعد استخدام وسيلة التعلم السهل المرح (*Fun Easy Learn*)".

ح. هيكل البحث

لكي يكون هذا البحث منظماً، قام الباحث بتقسيمه إلى خمسة أبواب، ولكل فصل مناقشات خاصة مترابطة مع بعضها البعض، كما يلي:

الباب الأول: المقدمة

يحتوي على خلفية البحث، التحديد الإجرائي، أسئلة البحث، أهداف البحث، أهميات البحث، الدراسات السابقة، فرضية البحث، هيكل البحث.

الباب الثاني: الإطار النظري والفكري

يحتوي على الإطار النظري، مفردات اللغة العربية، تعليم اللغة العربية، وسائل تعليم اللغة العربية، تعريف التكنولوجيا، تعليم اللغة العربية والألعاب، مفهوم تطبيق التعلم السهل المرح (*Fun Easy Learn*)، خطوات تطبيق التعلم السهل المرح (*Fun Easy Learn*)، مزايا وعيوب تطبيق التعلم السهل المرح (*Fun Easy Learn*)، الإطار الفكري.

الباب الثالث (منهجية البحث)

يحتوي على مدخل ونوع البحث، تصميم البحث، مجتمع البحث وعينته، البيانات ومصادرها، أساليب جمع البيانات، تصميم القياسات، أساليب تحليل البيانات.

الباب الرابع: تحليل البيانات ومناقشتها

يحتوي على لمحة عن ميدان البحث، عرض بيانات البحث، تحليل بيانات البحث، مناقشة البحث

الباب الخامس: الخاتمة

يحتوي على خلاصة البحث، اقتراحات البحث
قائمة المراجع

الملاحق

سير الذاتية للباحث