ملخص البحث

محمد رفيع فلاح: ٢٢٠١٠١٠٢٠٥٩٦. *فعالية استخدام وسيلة اللعبة الرقمية Fun Easy Learn Arabic في تعليم مهارة الكلام في الصف السابع بمدرسة محمدية المتوسطة ٣ بنجرماسين*. المشرف: الدكتور توفيق الرحمن، الماجستير. قسم تعليم اللغة العربية، كلية التربية والتعليم، جامعة أنتساري الإسلامية الحكومية بنجرماسين. ٢٠٢٦ م

الكلمات المفتاحية: *"Fun Easy Learn Arabic"*، مهارة الكلام، تعليم اللغة العربية.

خلفية هذا البحث هي ضعف مهارة الكلام لدى الطلبة في تعلم اللغة العربية. ومن الوسائل التعليمية التي يُتوقع أن تسهم في تنمية هذه المهارة استخدام وسيلة اللعبة الرقمية" *Fun Easy Learn Arabic"* ويهدف هذا البحث إلى معرفة فعالية استخدام وسيلة اللعبة الرقمية " *Fun Easy Learn Arabic"*، في تنمية مهارة الكلام لدى طلبة الصف السابع بالمدرسة المتوسطة المحمدية الثالثة بنجرماسين. استخدم الباحث المدخل الكمي بمنهج شبه تجريبي (*Quasi Experimental Design*) بتصميم المجموعة الضابطة غير المتكافئة .(*Nonequivalent Control Group Design*) وتكون مجتمع البحث من طلبة الصف السابع بالمدرسة المتوسطة المحمدية الثالثة بنجرماسين. أما عينة البحث فتكونت من ٢٧ طالبة من الصف السابع (الفصل التجريبي) و ٣٠ طالبًا من الصف السابع (الفصل الضابط). وجُمعت البيانات باستخدام الاختبار القبلي والاختبار البعدي، ثم حُللت البيانات باختبار ويلكوكسون واختبار مان–ويتني. وأظهرت نتائج البحث أن معدل درجات الاختبار القبلي للمجموعة التجريبية بلغ ٤١,٣٠، ثم ارتفع إلى ٦٨,٧٠ في الاختبار البعدي. أما المجموعة الضابطة فقد بلغ معدل درجات الاختبار القبلي والاختبار البعدي ٤٦,٥٠. كما أظهرت نتائج اختبار ويلكوكسون أن قيمة الدلالة الإحصائية للمجموعة التجريبية بلغت ٠,٠٠٠ >٠,٠٥، مما يدل على وجود تحسن دال إحصائيًا في مهارة الكلام، بينما بلغت قيمة الدلالة الإحصائية للمجموعة الضابطة ٠,٧٧٤ > ٠,٠٥، مما يدل على عدم وجود تحسن دال إحصائيًا. وأظهرت نتائج اختبار مان–ويتني أن قيمة الدلالة الإحصائية بلغت ٠,٠٠١ >٠,٠٥، مما يشير إلى وجود فرق دال إحصائيًا بين المجموعتين التجريبية والضابطة. وبناءً على ذلك، فإن استخدام وسيلة اللعبة الرقمية *"Fun Easy Learn Arabic"* فعّال في تنمية مهارة الكلام لدى طلبة الصف السابع بالمدرسة المتوسطة المحمدية ٣ بنجرماسين..

ABSTRAK

Muhammad Rofi Falah: 220101020596. *Efektifitas penggunaan media game digital "Fun Easy Learn Arabic" pada pembelajaran maharah kalam di kelas 7 SMP Muhammadiyah 3 Banjarmasin*. Dosen Pembimbing Dr. Taufiqurrahman, S. Ag, M. Ed. Pada Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Antasari Banjarmasin, 2026.

Kata kunci: *Fun Easy Learn Arabic, Maharah Kalam, Pembelajaran Bahasa Arab.*

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keterampilan berbicara (maharah kalam) peserta didik dalam pembelajaran bahasa Arab. Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan berbicara adalah penggunaan media game digital *Fun Easy Learn Arabic*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media game digital *Fun Easy Learn Arabic* terhadap keterampilan berbicara peserta didik kelas VII SMP Muhammadiyah 3 Banjarmasin. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi experimental design*) menggunakan desain *nonequivalent control group design*. Populasi penelitian adalah peserta didik kelas VII SMP Muhammadiyah 3 Banjarmasin. Sampel penelitian terdiri dari kelas VII Puteri sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 27 peserta didik dan kelas VII Putera sebagai kelas kontrol yang berjumlah 30 peserta didik. Teknik pengumpulan data menggunakan tes pretest dan posttest keterampilan berbicara. Data dianalisis menggunakan uji Wilcoxon dan Mann-Whitney. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest kelas eksperimen sebesar 41,30 dan meningkat menjadi 68,70 pada posttest. Sementara itu, nilai rata-rata pretest dan posttest kelas kontrol sama-sama sebesar 46,50. Hasil uji Wilcoxon pada kelas eksperimen memperoleh nilai signifikansi 0,000 < 0,05 yang menunjukkan adanya peningkatan keterampilan berbicara yang signifikan. Adapun pada kelas kontrol diperoleh nilai signifikansi 0,774 > 0,05 yang menunjukkan tidak adanya peningkatan yang signifikan. Hasil uji Mann-Whitney memperoleh nilai signifikansi 0,001 < 0,05 sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, penggunaan media game digital *Fun Easy Learn Arabic* efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara (maharah kalam) peserta didik kelas VII SMP Muhammadiyah 3 Banjarmasin.