

فعالية لعبة *JMATCH* في تطبيق *HOT POTATOES* لترقية مفردات لدى الطلاب الصف السابع
بمدرسة المتوسطة الإسلامية نهضة الوطن الدينية الإسلامية تمنج فوتيك

Widya Watul Fitri

IAI Hamzanwadi NW Pancor

widyaaldiva01@gmail.com

Nurul Aini

IAI Hamzanwadi NW Pancor

nurulaini@iaihnwpancor.ac.id

ABSTRACT

Vocabulary is the first thing that influences the way humans speak, when humans know a lot of vocabulary it can support their language skills. Based on observations made by researchers at MTs NWDI Tembung Putik regarding the problems of learning Arabic, lack of mastery of vocabulary, so learning techniques are needed that can increase students' vocabulary. The aims of this research are: To find out how to apply the jmatch game on the hot potatoes application to increase the vocabulary of class VII students at MTs NWDI Tembung Putik and To find out the effectiveness of the jmatch game on the hot potatoes application to increase the vocabulary of class VII students at MTs NWDI Tembung Putik. In this research the author uses a quantitative approach with an experimental type of research. The data collection techniques used are observation, tests and documentation. The results of this research are : 1) the application of the jmatch game in the hot potatoes application to increase vocabulary begins by asking students questions according to the learning theme, and students answer these questions directly in the hot potatoes application by matching arabic vocabulary with its meaning and arabic vocabulary with arabic in the form of answers to arabic conversations in the applicarion. 2) the effectiveness of the jmatch game on the hot potatoes application to increase students vocabulary is known from the result of the t-test which shows that the results of t-count $>$ t-table $4,471 > 1,686$. Then H_a is accepted and H_o is rejected. This means that the jmatch game on the hot potatoes application is effective in increasing vocabulary.

Keywords : Jmatch Game, Hot Potatoes Application, Vocabulary

المقدمة

المفردات هي أول ما يؤثر على لغة الإنسان، لو يعرف كثير من المفردات يمكن أن تدعم قدرتهم على الكلام. الحقيقة، المفردات هي أهم شيء يجب تعلمه. لأن المفردات التي سيتم ترتيبها في جملة سيستخدمها الإنسان في الحياة اليومية.¹

بناءً على نتائج ملاحظة الباحثة في مدرسة المتوسطة الإسلامية نهضة الوطن الدينية الإسلامية تمبنج فوتيك في الصف السابع. تتأثر الصعوبات التي يواجهها الطلاب في تعلم إتقان اللغة العربية بعدم استخدام المرافق التي يمكن أن تساعد في إتقان المفردات العربية مثل استخدام أساليب التعلم الأقل إبداعًا. عملية التدريس والتعلم التي لا يزال فيها المعلم يستخدم طريقة المحاضرة عند تقديم المادة الدراسية ولا يستخدم وسائط مثيرة للاهتمام لزيادة مفردات الطلاب بحيث يفتقر الطلاب إلى المفردات العربية. تتأثر فعالية تعلم اللغة العربية بالطرق والأساليب المختلفة المستخدمة في نقل المواد الدراسية للطلاب حسب الاحتياجات. تعتبر الألعاب اللغوية أداة تعليمية جديدة في تدريس اللغة العربية، ضع في اعتبارك أن الألعاب اللغوية لا تهدف إلى قياس أو تقييم نتائج تعلم الطلاب، ولكنها تستخدم لنهج في التعلم. هناك العديد من المرافق التي يمكن استخدامها لدعم عملية تعلم اللغة العربية خاصة في العصر الحديث مثل اليوم. أحدها هو استخدام تطبيق الكمبيوتر، والذي يوفر مجموعة متنوعة من الميزات الشيقة ليتم تطبيقها في تعلم اللغة العربية.

¹Hunaida dan Mahlani Sabae, "Pengaruh Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Terhadap Kemampuan Berbahasa Arab Siswa Pondok Darul Arqam Muhammadiyah Punni Pirang, 77.

Hot Potatoes أحد البرمجة التي يمكن للمدرس استخدامها لإجراء تمارين تفاعلية. تم إنشاء هذه البرمجة بواسطة جامعة فيكتوريا في كندا. يمكن استخدام *Hot Potatoes* بحرية من قبل المؤسسات التعليمية. يتكون البرمجة *Potatoes Hot* من ستة البرمجة يمكن استخدامها لإنشاء مواد تعليمية تفاعلية على شبكة الإنترنت. البرمجة الستة هي *J Cloze* و *J Match* و *J Quiz* و *J Cross* و *J Mix* و *J Masher*.²

أحد البرمجة الستة هو *J Match* (مطابقة أو طلب تمرين). يتم استخدام البرمجة *Jmatch* لإنشاء أسئلة مطابقة عن طريق إدخال الكلمات للجانب الأيسر والزوج للجانب الأيمن. سيقوم هذه البرمجة تلقائياً بترتيب الترتيب عشوائياً عند الضغط على أمر إنشاء صفحة ويب. هذه المطابقة على شكل مناسبة جداً للتطبيق باستخدام المفردات كمادة أساسية لصنع مواد تعلم اللغة العربية.

هذا البحث هو : لمعرفة تطبيق لعبة *jmatch* على تطبيق *hot potatoes* لترقية مفردات لدى طلاب الصف السابع بمدرسة نخضة الوطن الدينية الإسلامية المتوسطة الإسلامية تمبنج فوتيك. و لمعرفة مدى فعالية لعبة *jmatch* على تطبيق *hot potatoes* لترقية مفردات لدى طلاب الصف السابع بمدرسة نخضة الوطن الدينية الإسلامية المتوسطة الإسلامية تمبنج فوتيك.

الإطار النظري

١. لعبة اللغة

الألعاب اللغوية هي طريقة لتعلم اللغة من خلال اللعب. ألعاب اللغة ليست نشاطاً إضافياً للمتعة فقط، ولكن يمكن تصنيف هذه الألعاب في التدريس والتعلم والتي تهدف إلى توفير الفرص للطلاب لتطبيق

²Buku Panduan Hot Potatoes, http://exelsa2012.usd.ac.id/HIBAH/Panduan/Buku%20Panduan%20Hotpot_revisi.pdf, diakses tanggal 14 Mei 2023

المهارات اللغوية التي تعلموها. لعبة اللغة هي أنشطة مصممة للتدريس، وتتعلق بمحتوى محتوى الدرس بشكل مباشر أو غير مباشر.^٣

بشكل عام، هناك نوعان من مجموعات الألعاب في تعلم اللغة العربية.^٤

أ. لعبة تعليمية في العناصر العربية

يمكن تقسيم الألعاب التعليمية في عناصر اللغة العربية إلى فئتين هما:

(١) المفردات العربية والجمل الألعاب التعليمية

(٢) لعبة قواعد اللغة العربية التعليمية.

ب. لعبة تعليمية في مهارات اللغة العربية

يتم تجميع الألعاب بناءً على أنواع المهارات اللغوية الشائعة، وهي:

(١) لعبة تعليمية في مهارة الاستماع

(٢) لعبة تعليمية في مهارة الكلام

(٣) لعبة تعليمية في مهارة القراءة

(٤) لعبة تعليمية في مهارة الكتابة

٢. Jmatch

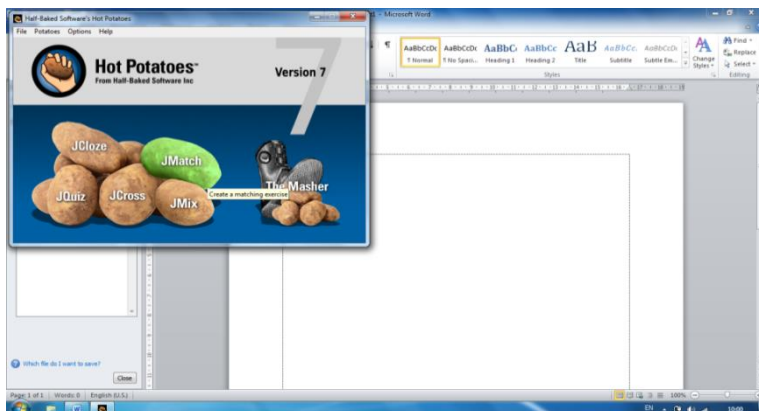
JMatch (مطابقة أو ترتيب التمارين) هو برمجة لعمل تمارين التوفيق. لذلك مثل الأسئلة التي واجهناها غالبًا عندما كنا في المدرسة الابتدائية، تم طرح هذا سؤال الممارسة عن طريق المطابقة من اللوحة A إلى اللوحة B، مع اللوحة A باعتبارها السؤال واللوحة B كخيارات للإجابة. ثم من اللوحة A المتطابقة عن طريق توصيل الأسئلة بالإجابات الصحيحة في اللوحة B.

³Syamsuddin asyrofi, *model, strategi & permainan edukatif dalam pembelajaran bahasa arab*, cetakan 1 (Yogyakarta): Aura Pustaka, (2014), 161.

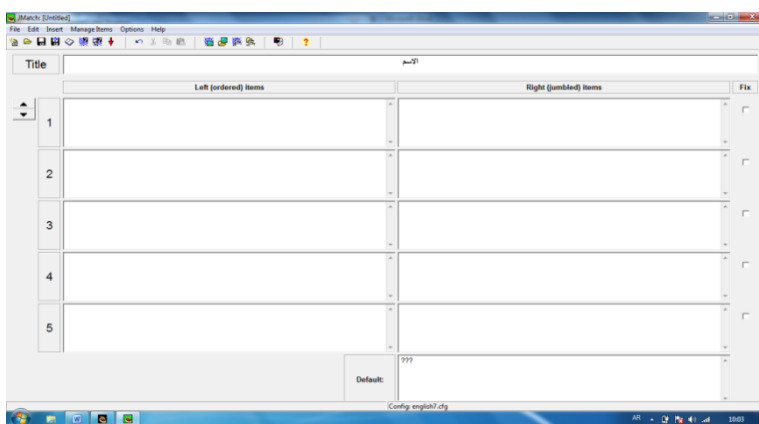
⁴Syamsuddin asyrofi, *model, strategi & permainan edukatif*, 170-190.

كيفية صنع مواد ممارسة التوفيق.

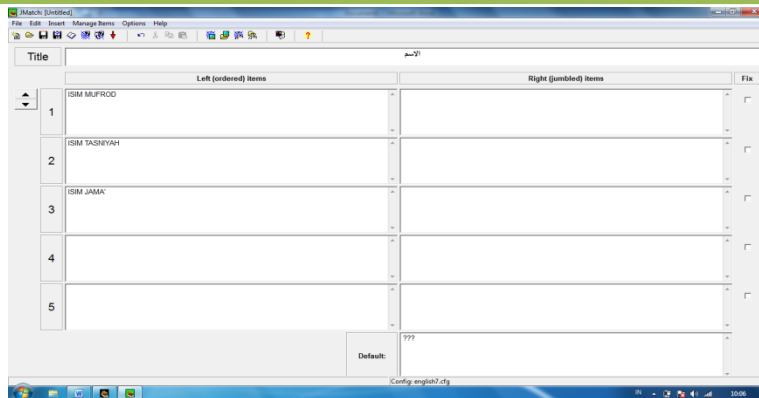
١. قم بتنفيذ برجة *Hot Potatoes* واضغط على *Jmatch*.



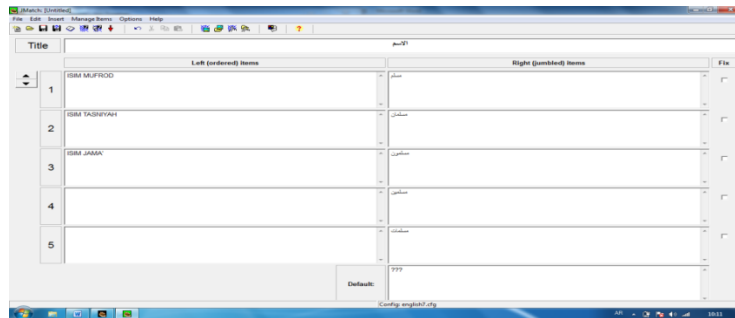
٢. انقر في مربع العنوان ثم كتابة التمرين.



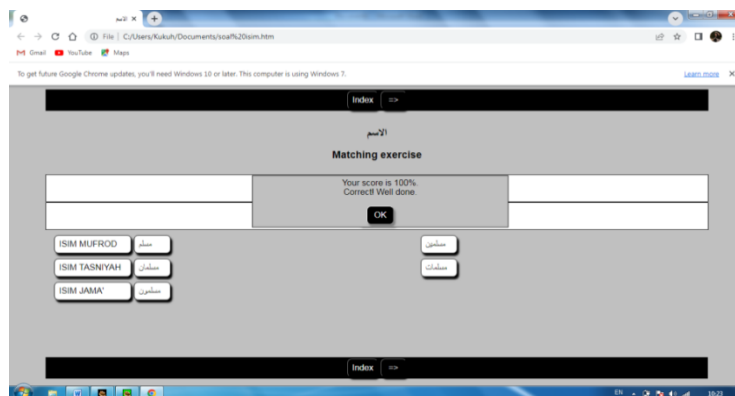
١. في العمود الأيمن، أدخل سؤالاً أو كائناً أو جملة سيتم استخدامها كمعيار أو إجابة.



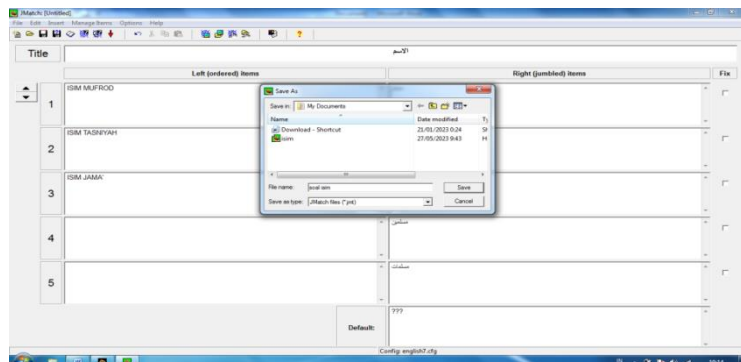
٢. في العمود الأيمن، أدخل الإجابة الصحيحة.



٣. تكوين هذه البيانات أو الملف في الاختيار من متعدد.



٤. احفظ الملف الذي قمت به. يمكن حفظ هذا الملف بتنسيق الويب من خلال النقر على أيقونة الويب على شريط الأدوات.^٥



٣. Hot Potatoes

potatoes Hot عبارة عن برنامج يتكون من ست ميزات مختلفة يمكن استخدامها لإنشاء تمارين تفاعلية قائمة على الويب. تم إنشاء هذا البرنامج من قبل فريق البحث والتطوير في مركز الحوسبة والوسائط بجامعة فيكتوريا للعلوم الإنسانية. التدريبات التي تم إنشاؤها باستخدام نص جافا للتفاعل، ويمكن استخدام هذه التمارين مع متصفح *Navigator Netscaoe* و *Internet Explorer* الإصدار ٤ وما بعده. يمكن استخدامه على أنظمة تشغيل *Windows* وكذلك *Machintos*

⁵Dita Belajar Kognitif Pembelajaran Kimia Redoks Siswa Kelas X SMAN 12 Semarang,” *Skripsi*, Semarang : Universitas Negeri Semarang Novia Sari, “Aplikasi Hot Potatoes Berbasis Multimedia Sebagai Alat Evaluasi Hasil, 2016). 36.



يمكن لهذا البرامج إنتاج عدة أنواع من ملفات الإخراج، ويمكنه تنسيق الإخراج في شكل صفحات ويب (.htm)، أو ملفات مضغوطة (.Zip)، أو ملفات حزمة (.Zip) (SCORM 1.2) أو يمكن أيضاً طباعتها مباشرة إلى الطابعة أو إرسالها إلى الخادم (تحميل) إلى المنظمات غير الحكومية التي تدعم معايير محتوى تطبيقات التعلم الإلكتروني مع SCORM.⁶

البرامج الستة الموجودة في هذه البرمجة هي:

١. JQuiz، وهو برامج لتجميع المواد التدريبية يتكون من ٤ أنواع، بما في ذلك: الاختيار من متعدد، والإجابة القصيرة، والمهجين (مزيج من أسئلة الاختيار من متعدد والإجابة القصيرة) و Mul-Select.
٢. JMix (تمارين الحس المختلط) برامج لعمل تمارين بناء الجملة
٣. JCross (الألغاز المتقاطعة) برامج لتجميع المواد في شكل ألغاز الكلمات المتقاطعة
٤. JMatch (مطابقة أو ترتيب التمارين) برامج لعمل تمارين التوفيق.

⁶Buku Panduan Hot Potatoes, http://exelsa2012.usd.ac.id/HIBAH/Panduan/Buku%20Panduan%20Hotpot_revisi.pdf, diakses tanggal 14 Mei 2023

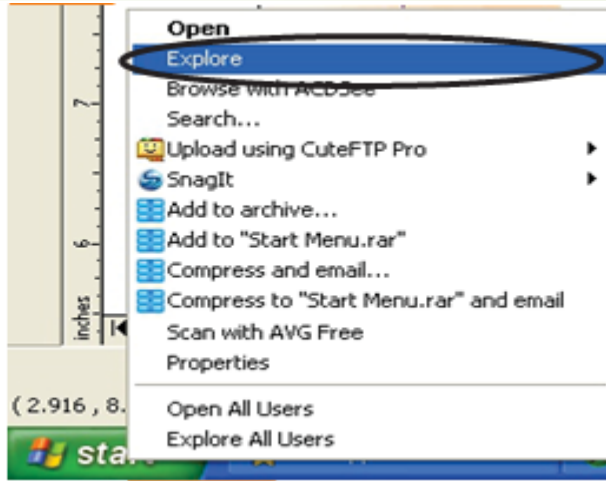
٥. *JCloze* (تمارين ملء الفراغات) برامج لترتيب التمارين على شكل "مقالات بلا أسنان" (تمارين ملء الفراغات).

٦. *Masher*، وهو برامج مصمم لإدارة عدة مجالات / أسئلة من ٥ أنواع من البرامج أعلاه من خلال تجميع عدة أنواع من الأراضي في *Hot Potatoes*. لا يزال برنامج *Masher* مدفوع الأجر. في هذا البرنامج ، يمكنك أيضاً معالجة محتوى الأرض ومراقبته مباشرة إلى الخادم من *Hot Potatoes*.



١. خطوات تركيب *hot potatoes*.

أ. انقر بزر الماوس الأيمن على زر ابدأ < *Explorer*



ب. أشر بالماؤشر حيث يتم تخزين برنامج *Hot Potatoes*، حتى يظهر كما هو موضح أدناه، ثم انقر فوق

ملف *setup_hotpot_6303.exe*



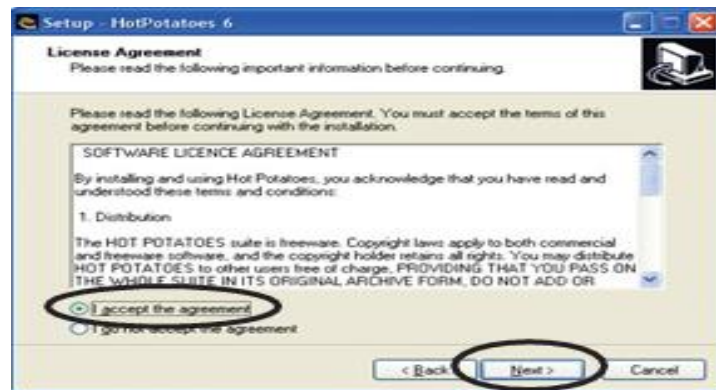
ج. يظهر تحديد اللغة، واللغة الافتراضية المستخدمة هي الإنجليزية. عندما يظهر انقر فوق موافق.



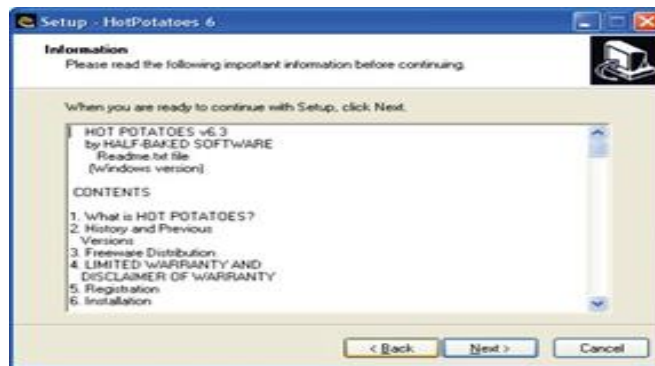
د. مرحبًا بكم في شاشة 6 *hot potatoes* ... انقر فوق التالي



هـ. في قسم اتفاقية الترخيص، حدد قسم أوافق على الاتفاقية، ثم انقر فوق التالي

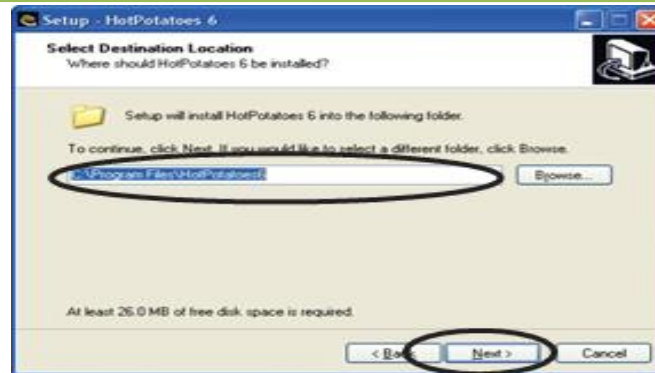


و. التالي هو معلومات حول الأدوات التي سيتم تثبيتها على كمبيوتر المستخدم. انقر فوق الزر التالي

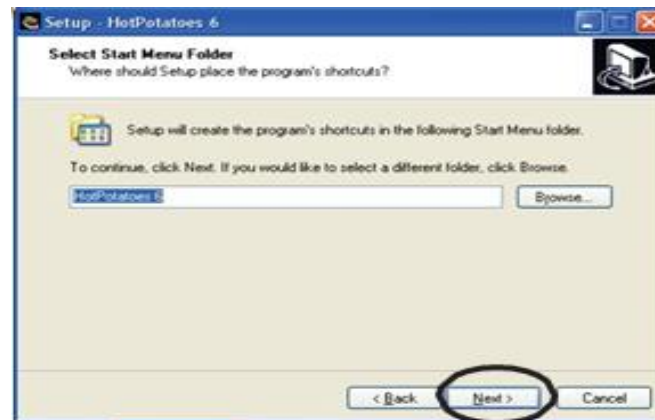


ز. ثم معلومات عن مكان تثبيت برنامج البطاطا الساخنة. العنوان الافتراضي للتثبيت هو C: \ Program

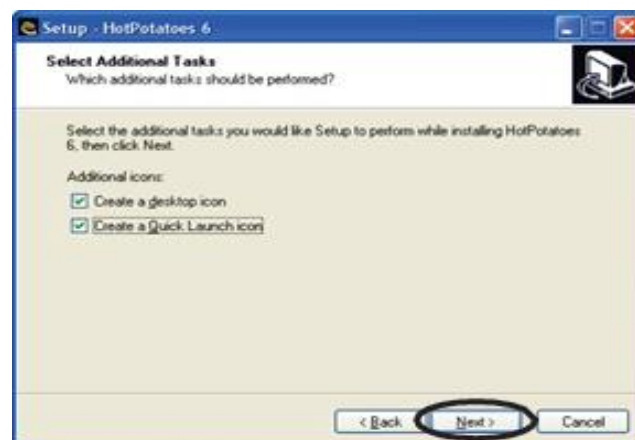
Files \ Hot Potatoes6. انقر فوق {التالي}.



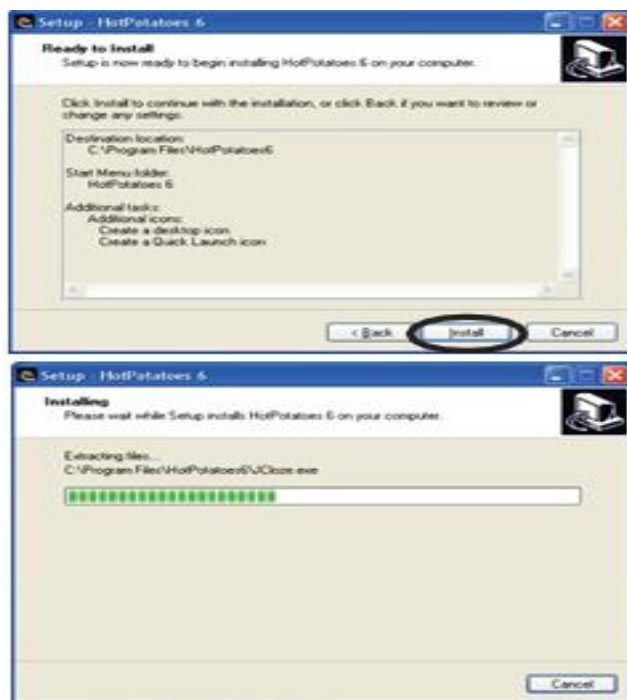
ح. في الشاشة التالية، انقر فوق "التالي" (حدد مجلد قائمة ابدأ)



ط. في قسم تحديد المهام الإضافية ، يمكن للمستخدمين إضافة اختصارات على سطح المكتب. ضع علامة في كلا القسمين. بعد ذلك انقر فوق التالي.



هـ. الخطوة الأخيرة، انقر فوق تثبيت. انتظر حتى تكتمل العملية.

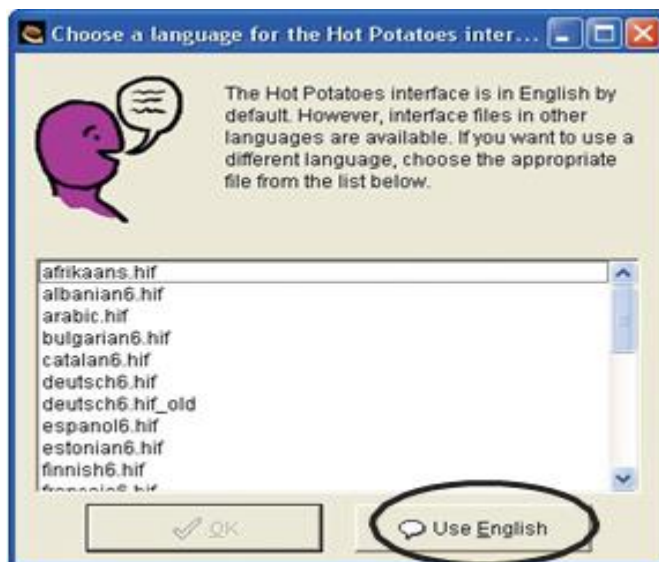


ك. سيظهر مربع حوار يؤكد اكتمال التثبيت. انقر فوق إنهاء



ل. العرض الأولي بعد عملية التثبيت هو اختيار اللغة. إعداد اللغة الافتراضي هو اللغة الإنجليزية. انقر فوق

قسم استخدام اللغة الإنجليزية



م. العرض النهائي على النحو التالي



٢. مزايا و عيوب hot potatoes

أ. مزايا hot potatoes

(١) أكثر كفاءة في الطاقة أو الوقت. هذا لأن المعلم لا يحتاج إلى طرح الأسئلة مرة أخرى في نفس الاختبار لفصول مختلفة.

(٢) إنها فعالة من حيث التكلفة لأنه ليس من الضروري طباعة الأسئلة عند تقييم نتائج التعلم بحيث يمكن تخصيص تكاليف الطباعة لأنشطة التعلم الأخرى.

(٣) الأسئلة التي يتم العمل عليها بين طالب وآخر لها ترتيب مختلف، لأنه عادةً ما يتم اختيار الأسئلة عشوائيًا بواسطة البرمجة الذي يقوم بإجراء الاختبار

(٤) بالنسبة لنوع أسئلة الاختيار من متعدد، يمكن تقييم الصواب أو الخطأ مباشرة بواسطة برمجة

(٥) يسمح بدمج الصور والصوت والفيديو في أسئلة التقييم، بحيث يُتوقع منه مساعدة الطلاب على استيعاب معنى الأسئلة

ب. عيوب *hot potatoes*

(١) مظهره أقل جاذبية

ليس مجانيًا تمامًا إذا كنت تريد أن تكون غير محدود في الجمع بين الأسئلة.

٤. مفردات

المفردات هي أحد عناصر اللغة التي يجب أن يمتلكها متعلمي اللغة الأجنبية بما في ذلك اللغة العربية. يمكن للمفردات العربية الملائمة أن تدعم شخصًا ما في التواصل والكتابة بتلك اللغة. وبالتالي، يمكن القول أن الكلام والكتابة مهارات لغوية لا يمكن إلا أن تدعمها المعرفة وإتقان مفردات غنية ومثمرة وفعالية.

وفقًا لهورن، فإن المفردات هي مجموعة من الكلمات التي تتكون منها اللغة. إن دور المفردات في إتقان المهارات اللغوية الأربع ضروري للغاية كما ذكر *Vallet* هو القدرة على الفهم. تعتمد المهارات اللغوية الأربع بشكل كبير على إتقان الفرد للمفردات.^٧

⁷Junaidi dan Asriandi, *Bahasa Arab (Asal Usul, Perkembangan, Materi dan Kosakata)*, (Mataram: CV Pustaka Madani, 2020), 60-61.

منهجية البحث

يصنف هذا البحث على أنه بحث كمي. و نوع البحث المستخدم في هذا البحث هو بحث تجريبي. نوع البحث التجريبي في هذا البحث تصميم تجريبي حقيقي. يقال إنه تصميم تجريبي حقيقي لأنه في هذا التصميم، يمكن للباحثة التحكم في جميع المتغيرات الخارجية التي تؤثر على مسار التجربة. وبالتالي فإن الصلاحية الداخلية (جودة تنفيذ تصميم البحث) يمكن أن تكون عالية. السمة الرئيسية للتجربة الحقيقية هي أن العينة المستخدمة للتجربة وكذلك المجموعة الضابطة مأخوذة عشوائيًا من مجموعة سكانية معينة. لذا فإن السمة هي أن هناك مجموعة تحكم ويتم اختيار العينة بشكل عشوائي.

شكل التصميم التجريبي الحقيقي المستخدم في هذا البحث هو تصميم التحكم بعد الاختبار فقط. يوجد في هذا التصميم مجموعتان، يتم اختيار كل منهما عشوائيًا (R). المجموعة الأولى عولجت (X) والمجموعة الأخرى لم تعالج. سميت المجموعة التي تلقت العلاج بالمجموعة التجريبية، والمجموعة التي لم تعط العلاج كانت تسمى المجموعة الضابطة. تأثير العلاج (العلاج) هو (O1: O2). في البحث الفعلي، يتم تحليل تأثير العلاج من خلال اختبارات مختلفة، باستخدام اختبار t الإحصائي على سبيل المثال.⁸

ص	X	O2
ص		O4

⁸Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta CV, 2017), 75-76.

مناقشة نتائج البحث

١. تطبيق لعبة *jmatch* في تطبيق *hot potatoes* لترقية مفردات لدى الطلاب الصف السابع بمدرسة نهضة الوطن الدينية الإسلامية المتوسطة الإسلامية تمبنج فوتيك

في تطبيق لعبة *jmatch* في تطبيق *hot potatoes* لترقية مفردات لدى الطلاب الصف السابع بمدرسة نهضة الوطن الدينية الإسلامية المتوسطة الإسلامية تمبنج فوتيك، استخدم الباحثة عدة طرق على النحو التالي:

- أ. يقوم الباحثة بإعداد المواد والوسائل للتعلم في الفصل الدراسية في هذه الحالة، تكون المادة المقدمة من الباحثة مادة عنها التعارف وفقاً للمواد الموجودة في الكتاب المدرسي المستخدم في الصف السابع بمدرسة نهضة الوطن الدينية الإسلامية المتوسطة الإسلامية تمبنج فوتيك. والوسيلة التي يستخدمها الباحثة هي تطبيق *hot potatoes*. يتطلب هذا التطبيق الإنترنت للوصول إليه، لذلك يجب على الباحثة إعداد الإنترنت الكافي حتى يمكن إجراء البحث باستخدام هذه الوسائل بسلاسة.
 - ب. القيام بالأنشطة الافتتاح مثل الصلاة قبل الدراسة والسؤال عن الأخبار وملء قائمة حضور الطلاب.
 - ج. تنفيذ أنشطة التعلم الأساسية
- الخطوة الأولى هي أن يقوم الباحثة بتقديم مواد تعليمية عنها التعارف باستخدام لعبة *jmatch* مع الشرح للطلاب كيفية استخدام لعبة *jmatch*، اللعبة عبارة عن مطابقة المفردات العربية مع معانها ومطابقة المفردات العربية مع العربية على شكل إجابات للمحادثات العربية في تطبيق *hot potatoes*. ثم قام الباحثة بإعطاء أسئلة مطابقة موضوع التعلم للطلاب، وأجاب الطلاب على أسئلتها في تطبيق *hot potatoes*، هذه لعبة

جوا فصل مختلفا عن السابق، وحظيت باستجابة من الطلاب، كما يتضح من كيف كان الطلاب أكثر حماسا لفهم لعبة *jmatch* وتجربتها.

د. تنفيذ الأنشطة الختامية

وفي هذه الحالة يختتم الباحثة المادة التي وردت له، ثم يختتم الدرس بالصلاة. وفي اللقاء الأخير قامت الباحثة بإجراء اختبار بعدي لتحديد نتائج تعلم الطلاب في الفصل التجريبي والفصل الضابطي. تم إجراء الاختبار البعدي على شكل أسئلة مطابقة يبلغ مجموعها عشرة أسئلة لجميع الطلاب في الفصل وطلب من الطلاب الإجابة على الأسئلة وفقًا لقدراتهم.

٢. فعالية لعبة *jmatch* في تطبيق *hot potatoes* لترقية مفردات لدى الطلاب الصف السابع

بمدرسة نخضة الوطن الدينية الإسلامية المتوسطة الإسلامية تمنج فوتيك

أثناء التعلم في الفصل التجريبي باستخدام لعبة *jmatch* على تطبيق *hot potatoes*، لوحظ أن الطلاب كانوا أكثر حماسا للتعلم وفهم أفضل للمفردات التي قدمها الباحثة، لأنه المفردات في هذه اللعبة تم إنشاء مباشرة في التطبيق من الباحثة.

قبل تطبيق لعبة *jmatch* على تطبيق *hot potatoes*، أجرى الباحثة أولاً اختباراً قبلياً يهدف إلى تحديد القدرات الأولية للطلاب. ومن نتائج الاختبار القبلي في الفصل التجريبي، أي الصف السابع (أ)، تم الحصول على متوسط درجة ٥١,٥٠، بينما في الفصل الضابطي، وهو الصف السابع (ب)، تم الحصول على متوسط درجة ٦٢,٠٠.

وبعد إجراء الاختبار القبلي في اللقاء الأول، قامت الباحثة بعد ذلك بتقديم معالجات مختلفة في فصلي البحث. في الفصل التجريبي تم التعلم باستخدام لعبة *jmatch* على تطبيق *hot potatoes*، بينما في الصف الضابطي تم التعلم باستخدام طريقة المحاضرة.

بعد تنفيذ جميع سلسلة أنشطة التعلم، في الاجتماع الأخير، أجرى الباحثة اختباراً بعدياً يهدف إلى تحديد نتائج تعلم الطلاب. ومن نتائج الاختبار البعدي في الصف التجريبي وهو الصف السابع (أ) تم الحصول على القيمة المتوسطة ٥١,٥٠ بينما في الصف السيطرة وهي الصف السابع (ب) تم الحصول على القيمة المتوسطة ٦٢,٠٠. من هذا نتائج تعلم الطلاب ، يمكن ملاحظة أن الطلاب الذين يتعلمون باستخدام لعبة *jmatch* أفضل من الطلاب الذين لا يتعلمون باستخدام لعبة *jmatch*.

بناءً على نتائج الاختبارات المسبقة واختبارات الفرضيات التي تم تنفيذها بشكل تسلسلي ومنظم. وأظهرت نتائج تحليل البيانات وجود فروق ذات دلالة إحصائية في نتائج التعلم بين الصف التجريبي الذي درس باللعبة *jmatch* و الصف الضابط الذي درس بطريقة المحاضرة.

بناءً على نتائج اختبار العينة المقترنة، تم الحصول على قيمة sig (ثنائية الذيل) تبلغ ٠,٠٠٠ > ٠,٠٥ ، لذلك يمكن القول بأن H_0 مرفوض وتم قبول H_a . ومن ثم يمكن استنتاج أن هناك فرقاً دالاً إحصائياً في متوسط نتائج تعلم الطلاب في الاختبار القبلي والاختبار البعدي في الفصل التجريبي باللعبة *jmatch*. بناءً على نتائج اختبار t للعينة المستقلة أعلاه، يمكن ملاحظة أن قيمة sig هي ٠,٠٠٠ > ٠,٠٥ ، لذا يمكن القول بأن H_0 مرفوض و H_a مقبول. ومن هنا يمكن استنتاج أن هناك فرقاً دالاً إحصائياً بين نتائج تعلم الطلاب في المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة.

وبناءً على نتائج اختبار t ، وجد أن t حسوب $t < ٤,٤٧١$ أي $t < ١,٦٨٦$ وهو ما يعني الفرضية يتم قبول H_0 و H_a مرفوض. تنص الفرضية البديلة على أن لعبة *jmatch* في تطبيق *hot potatoes* لترقية مفردات لدى الطلاب الصف السابع بمدرسة نخضة الوطن الدينية الإسلامية المتوسطة الإسلامية تمبنج فوتيك.

بناءً على نتائج تحليل البيانات واختبار الفرضيات أعلاه، يمكن استنتاج أن تعلم اللغة العربية باستخدام لعبة *jmatch* فعال لترقية مفردات لدى الطلاب الصف السابع بمدرسة نهضة الوطن الدينية الإسلامية المتوسطة الإسلامية تمبنج فوتيك.

الخلاصة

بناءً على نتائج تحليل البيانات ومناقشتها يمكن استخلاص الاستنتاجات التالية:

١. يبدأ تطبيق لعبة *jmatch* في تطبيق *hot potatoes* أثناء التعلم الصفّي بإعداد المادة المناسبة لموضوع التعلم، ثم الخطوة الأولى هي أن يقوم الباحثة بتقديم مواد تعليمية عنها لتعارف باستخدام لعبة *jmatch* مع الشرح للطلاب كيفية استخدام لعبة *jmatch*، اللعبة عبارة عن مطابقة المفردات العربية مع معانها ومطابقة المفردات العربية مع العربية على شكل إجابات للمحادثات العربية في تطبيق *hot potatoes*. ثم قام الباحثة بإعطاء أسئلة مطابقة موضوع التعلم للطلاب، وأجاب الطلاب على أسئلتها في تطبيق *hot potatoes*، هذه لعبة جوا فصل مختلفا عن السابق، وحظيت باستجابة من الطلاب، كما يتضح من كيف كان الطلاب أكثر حماسا لفهم لعبة *jmatch* وتجربتها.

٢. بعد تنفيذ جميع سلاسل أنشطة التعلم، من نتائج الاختبار البعدي في الصف التجريبي، أي الصف السابع (أ)، تم الحصول على متوسط درجة ٦٢,٠٠، بينما في الصف الضابطي، أي الصف السابع (ب)، حصل على متوسط درجة تم الحصول على ٥١,٠٠. من هذه نتائج تعلم الطلاب هذه، يمكن ملاحظة أن الطلاب الذين يتعلمون باستخدام لعبة *jmatch* أفضل من الطلاب الذين لا يتعلمون باستخدام لعبة *jmatch*. وبصرف النظر عن ذلك، وبناء على نتائج تحليل البيانات باستخدام اختبار *t*، وجد أن *t* حساب $t < ٤,٤٧١$ وهي $١,٦٨٦ < t$ وهو ما يعني الفرضية يتم قبول H_a و H_o مرفوض. تنص الفرضية

البديلة على أن لعبة jmatch في تطبيق hot potatoes لترقية مفردات لدى الطلاب الصف السابع بمدرسة
نهضة الوطن الدينية الإسلامية المتوسطة الإسلامية تمبنج فوتيك .

المراجع

- Abdurrahman, Maman. *Dasar-Dasar Metode Statistika Untuk Penelitian*, Bandung: CV Pustaka Setia, 2011.
- Alivia, Anisa. “Hot Potatoes cara sederhana belajar dan bermain”,
<https://asadansalamkarya.wordpress.com/2018/12/25/hot-potatoes-cara-sederhana-belajar-dan-bermain/>.
- Arikunto, Suharsini. *Prosedur Penelitian*, Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006.
- Asyrofi, Syamsuddin. *model, strategi & permainan edukatif dalam pembelajaran bHaasa arab*, cetakan 1 Yogyakarta : Aura Pustaka, 2014.
- Buku Panduan Hot Potatoes,
http://exelsa2012.usd.ac.id/HIBHA/Panduan/Buku%20Panduan%20Hotpot_revisi.pdf.
- Dita. Belajar Kognitif Pembelajaran Kimia Redoks Siswa Kelas X SMAN 12 Semarang,”
Skripsi, Semarang : Universitas Negeri Semarang Novia Sari, “Aplikasi Hot Potatoes Berbasis Multimedia Sebagai Alat Evaluasi Hasil, 2016.
- Furchan, Arief. *Pengantar Penelitian Dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajara, 2011.
- Hunaida dan MHalani Sabae, “Pengaruh Penguasaan Kosakata BHaasa Arab Terhadp Kemampuan BerbHaasa Arab Siswa Pondok Darul Arqam MuhammadiyHa Punni Pirang,” *Jurnal Pendidikan BHaasa Arab*, 1 Juni, 2019.
- Junaidi dan Asriandi, *BHaasa Arab (Asal Usul, Perkembangan, Materi dan Kosakata)*, Mataram: CV Pustaka Madani, 2022.
- Putri Alfiani Athma.dkk, *Metode Penelitian Pendidikan*, Malang: UMM Press, 2016.
- RHamat, *Statistika Penelitian*, Bandung: Pustaka Setia, 2013.

Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta CV, 2017.

Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian*, Bandung, Alfabeta, 2014.

Sujarweni, V. Wiratna. *Metodologi Penelitian*, Yogyakarta: Pustaka Baru Press, 2014.

Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Jakarta: PT Bumi Aksara, 2012.

Widiasworo, Erwin. *MHair Penelitian Pendidikan Modern*, Yogyakarta: Araska, 2018