ملخص البحث

خير النساء ١٢١٢٠٣٠٠٧٢: تطبيق نموذج *Game-Based Learning* باستخدام منصة *Interacty.me* في تعليم اللغة العربية لترقية استيعاب المفردات (دراسة شبه تجربة لطلاب الصف السابع بمدرسة مفتاح الفلاح المتوسطة الإسلامية باندونج)

تُعدّ المفردات عنصراً أساسياً في تعليم اللغة العربية، إذ تؤثر بشكل مباشر في تنمية المهارات اللغوية الأربع وفي تحقيق التواصل الفعّال. إن الواقع التعليمي في مدرسة مفتاح الفلاح المتوسطة الإسلامية باندونج ظهر مشكلات عديدة تعيق استيعاب الطلاب للمفردات، منها ضعف الدافعية، وصعوبة قراءة القرآن الكريم، وتفاوت الخلفيات التعليمية، واعتماد أساليب تقليدية مملة، وقصر مدة الحصص الدراسية. في ظل التحول الرقمي، برزت الحاجة إلى حلول تعليمية مبتكرة. ويقترح هذا البحث استخدام نموذج-*Game Based Learning* من خلال لعبة الذاكرة عبر منصة *Interacty.me* كوسيلة تفاعلية لتحفيز الطلاب ورفع مستوى استيعابهم للمفردات.

أغراض هذا البحث هي معرفة استيعاب المفردات لدى الطلاب في الصف التجريبي قبل تطبيق نموذج *Game-Based Learning* باستخدام منصة *Interacty.me* واستيعاب المفردات لدى الطلاب في الصف الضبطي، ومعرفة استيعاب المفردات لدى الطلاب في الصف التجريبي بعد تطبيق نموذج *Game-Based Learning* باستخدام منصة *Interacty.me* واستيعاب المفردات لدى الطلاب في الصف الضبطي، ومعرفة ارتقاء استيعاب المفردات لدى الطلاب في الصف التجريبي بعد تطبيق نموذج *Game-Based Learning* باستخدام منصة *Interacty.me* واستيعاب المفردات لدى الطلاب في الصف الضبطي.

يعتمد هذا البحث على فكرة أن نموذج *Game-Based Learning* باستخدام منصة *Interacty.me* يُعد من النماذج التفاعلية الحديثة التي يمكن أن تُسهم في ترقية استيعاب المفردات لدى الطلاب في مادة اللغة العربية. وبناءً على ذلك، تم اقتراح الفرضيتين التاليتين: الفرضية الصفرية *(H_0)* لا يوجد ارتقاء في استيعاب المفردات لدى الطلاب الذين يستخدمون نموذج-*Game Based Learning* في الصف التجريبي مقارنة بالطلاب الذين يستخدمون النموذج التقليدي *(Teacher Centered)* في الصف الضبطي. الفرضية البديلة *(H_1)* يوجد ارتقاء في استيعاب المفردات لدى الطلاب الذين يستخدمون نموذج *Game-Based Learning* في الصف التجريبي مقارنة بالطلاب الذين يستخدمون النموذج التقليدي *(Teacher Centered)* في الصف الضبطي.

استخدمت الباحثة منهج البحث الكمي، وتحديداً بأسلوب شبه تجربة *(Quasi Experiment)* مع تصميم مجموعة ضابطة غير مكافئة. تكونت عينة البحث من صفين: الصف التجريبي وعدد أفراده (٢٦) طالبًا من الصف السابع "ب"، والصف الضبطي وعدد أفراده (١٩) طالبًا من الصف السابع "د". وتم جمع البيانات باستخدام الملاحظة، والمقابلة، والاختبار، والتوثيق، والدراسة المكتبية. كما تم تحليل البيانات من خلال اختبار التوزيع الطبيعي، واختبار التجانس، واختبار مان-ويتني، واختبار الكسب المطبع *(N-Gain)* باستخدام برنامج *SPSS* .

أظهرت نتائج البحث أن متوسط الاختبار القبلي في الصف التجريبي كان (٣٨,٤٢) وهو ضمن الفئة "منخفضة جدا" بينما في الصف الضبطي بلغ (٦٩,٤٢) وهو ضمن الفئة "كافية". وبعد تطبيق النموذج، ارتفع متوسط الصف التجريبي إلى (٨٥,٥٤) وهو ضمن الفئة "جيدة جدا"، بينما بلغ متوسط الصف الضبطي (٥٥,٦٨) وهو ضمن الفئة "منخفضة". كما بلغ متوسط نسبة الكسب المطبع *(N-Gain)* في الصف التجريبي (٧٣,٣٦%) وهو ضمن الفئة "فعّال"، في حين سجّل الصف الضبطي متوسطًا سالبًا بلغ (-٩٢,٤٧%). وأثبت اختبار مان-ويتني وجود فرق دال إحصائيًا بين الصفين، حيث كانت القيمة الاحتمالية أقل من (٠,٠٥). مما يدل على أن استخدام منصة *Interacty.me* ضمن نموذج *Game-Based Learning* كان له تأثير إيجابي وفعّال في ترقية استيعاب المفردات لدى طلاب الصف السابع.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG