ملخص البحث

صبر جميل: استخدام تكنولوجيا الواقع الإفتراضي *Millealab* لترقية إتقان التلاميذ للمفردات العربية ومهارة القراءة "(البحث في المدرسة المتوسطة الأولى الإسلامية الحكومية فاعندارن)

التعلم هو جهد يُبذل بشكل واعٍ لاكتساب معرفة جديدة من خلال التفاعل بين المعلم والطلاب ومصادر التعلم باستخدام وسائل وتكنولوجيا التعليم. يدور هذا البحث حول نتائج الملاحظة في مدرسة المتوسطة الأولى الإسلامية الحكومية فاعندارن حول استخدام التكنولوجيا ووسائل تعليم اللغة العربية، حيث وُجد أن تعلم المفردات يواجه عدة تحديات، منها ضعف تركيز التلاميذ، وعدم تكرار استخدام المفردات، وبيئة استخدام المفردات المحدودة. كما وُجدت تحديات في تعلم مهارة القراءة، مثل ضعف الدافعية لقراءة النصوص العربية، مما يؤثر سلبًا على نتائج التعلم.

يهدف هذا البحث إلى معرفة مدى إتقان التلاميذ لمفردات لعربية ومهارة القراءة قبل وبعد استخدام تكنولوجيا الواقع الافتراضي "ميللاب"، وكذلك قياس فعاليتها في تحسين هذين الجانبين.

ستند هذا البحث إلى نظرية البنائية الاجتماعية لفيجوتسكي، التي تصف أهمية البناء المعرفي كمبدأ لاكتساب المعرفة من خلال أنشطة التعلم النشطة. هذا المفهوم هو نظرية تعلم تؤكد على أن المعرفة لا تأتي فقط من المعلمين، بل أيضًا من التلاميذ الذين يمكنهم اكتساب المعرفة من خلال الخبرة والتفاعل الاجتماعي عبر وسائل التكنولوجيا التفاعلية.

استخدم البحث المنهج الكمي بطريقة شبه تجريبية بتصميم غير متكافئ للمجموعتين (ضابطة وتجريبية). تم اختيار العينة بطريقة غير احتمالية (عينة غير عشوائية). جمعت البيانات من خلال الملاحظة والاختبارات (قبلية وبعدية). أما تحليل البيانات، فقد استخدم الاختبارات البارامترية، مثل الإحصاء الوصفي، واختبار normality، واختبار t المزدوج، واختبار homogeneity، واختبار t المستقل، واختبار N-gain.

أظهرت النتائج أن متوسط درجات التلاميذ في المجموعة التجريبية قبل استخدام تكنولوجيا الواقع الافتراضي "ميللاب" كان (٥٧,١١) في المفردات و(٥٦,١٤) في القراءة. أما بعد الاستخدام، فقد ارتفع المتوسط إلى (٨٣,٣٥) في المفردات و(٨٢,٣٧) في القراءة. وبالتالي، كان لتكنولوجيا الواقع الافتراضي تأثير كبير في تحسين المفردات بنسبة (٤٥,٩٥٪) والقراءة بنسبة (٤٦,٨٠٪). كما وُجد أن استخدام التكنولوجيا "فعال" في تحسين المفردات، حيث بلغت قيمة N-gain (٦٢,٢٦٢٠٪)، وهي أعلى من المجموعة الضابطة (٥٥,٥٢٥٨٪). كما كانت فعالة في تحسين القراءة بقيمة N-gain (٥٩,٥١١٥٪)، مقارنة بالمجموعة الضابطة (٤٣,٨٥٠٣٪). لهذا البحث آثار مهمة في تطوير استخدام التكنولوجيا في تعليم اللغة العربية.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

Abstract

Sobrun Jamil: The Use of Millealab Virtual Reality Technology to Improve Students' Arabic Vocabulary and Reading Skills (Research at MTsN 1 Pangandaran)

Learning is a conscious effort to acquire new knowledge through interaction between teachers, students, and learning resources using instructional media and technology. This research is based on observations at MTsN 1 Pangandaran regarding the use of technology and media in Arabic language learning. It was found that Arabic vocabulary acquisition faces several challenges, including students' lack of concentration, insufficient practice in vocabulary usage, and a limited environment for vocabulary application. Similarly, challenges in reading skills were identified, such as low motivation in reading Arabic texts, which negatively impacts student learning outcomes.

This study aims to determine students' mastery of Arabic vocabulary and reading skills before and after using Millealab Virtual Reality Technology, as well as to measure its effectiveness in enhancing Arabic vocabulary and reading proficiency.

This study is based on Vygotsky's social constructivism theory, which describes the importance of a learning construct as a principle for acquiring knowledge through active learning activities. This concept is a learning theory that emphasizes knowledge that does not only come from teachers, but students can also acquire knowledge through experience and social interaction through interactive technology media.

This research employs a quantitative approach using a quasi-experimental method with a non-equivalent control group design. The sampling technique used was non-probability sampling (non-random sampling). Data was collected through observation and tests, including pre-tests and post-tests. Data analysis techniques involved parametric tests, including descriptive statistics, normality tests, paired t-tests, homogeneity tests, independent t-tests, and N-Gain tests.

The results showed that the average scores of students in the experimental class before using Millealab Virtual Reality Technology were (57.11) for vocabulary mastery and (56.14) for reading skills. After using the technology, the average scores increased to (83.35) for vocabulary and (82.37) for reading. Therefore, the use of Millealab Virtual Reality Technology had a significant impact, improving vocabulary mastery by approximately (45.95%) and reading skills by (46.80%). The use of this technology was also deemed "effective" in Arabic language learning for vocabulary enhancement, with an N-Gain score of 62.2620%, higher than the control group's N-Gain of 55.5258%. Similarly, it was effective in improving reading skills, with an N-Gain of 59.5115%, compared to the control group's 43.8503%. This research has implications for the use of instructional technology in Arabic language learning.

Abstrak

Sobrun Jamil: Penggunaan Teknologi Virtual Reality Millealab untuk Meningkatkan Penguasaaan Kosakata Bahasa Arab dan Keterampilan Membaca siswa (Penelitian di MTsN 1 Pangandaran)

Pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan secara sadar untuk memperoleh pengetahuan baru melalui interaksi antara guru, peserta didik, dan sumber belajar melalui media dan teknologi pembelajaran. Penelitian ini dilatar belakangi berdasarkan hasil observasi di MTsN 1 Pangandaran mengenai penggunaan teknologi dan media pembelajaran bahasa Arab, diperoleh bahwa pembelajaran bahasa Arab pada aspek penguasaan kosakata memiliki beberapa kendala disebabkan oleh siswa yang kurang konsentrasi, pembiasaan penggunaan kosakata, serta lingkungan penggunaan kosakata yang masih terbatas. Begitupun kendala yang ditemukan pada pembelajaran Keterampilan membaca yaitu kurangnya motivasi dalam membaca teks berbahasa Arab yang mempengaruhi rendahnya hasil belajar siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penguasaan kosakata bahasa Arab dan ketarampilan membaca siswa sebelum dan sesudah menggunakan Teknologi Virtual Reality Millelab, serta mengukur efektitifasnya dalam penguasaan kosakata bahasa Arab dan keterampilan membaca.

Penelitian ini mendasar pada Teori Konstruksivisme sosial Vygotsky yang menggambarkan pada pentingnya suatu konstruk belajar sebagai prinsip untuk memperoleh suatu pengetahuan melalui aktivitas pembelajaran yang aktif, konsep ini merupakan teori belajar yang menekankan pengetahuan yang bukan saja berasal dari guru, akan tetapi siswa dapat memperoleh pengetahuan melalui pengalaman maupun interaksi sosial melalui media teknologi interaktif.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantiatif. Metode yang digunakan yaitu metode kuasi eksperimen dengan desain penelitian *non equivalent control group design*. Adapun sampel yang digunakan yaitu *non probability sampling* atau sampel tidak acak. teknik pengumpulan data melalui observasi dan tes yang meliputi pre-test dan post-test. Teknik Analisis data yang digunakan yaitu uji Parametrik yang meliputi Statistik deskriptif, Uji normalitas, Uji t berpasangan, uji Homogenitas, Uji t independen, dan Uji Ngain.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai siswa di kelas eksperimen sebelum menggunakan Teknologi Virtual Reality Millealab pada penguasaan kosakata mendapatkan rata-rata (57,11) dan keterampilan membaca rata-rata (56,14). Adapun setelah menggunakan teknologi virtual reality Millealab nilai rata-rata pada penguasaan kosakata yaitu (83,35) dan pada keterampilan membaca yaitu (82,37). Maka dari itu, penggunaan Teknologi Virtual Reality Millealab berpengaruh signifikan terhadap persentase peningkatan penguasaan kosakata sekitar (45,95%) dan keterampilan membaca sekitar (46,80%). Penggunaan teknologi virtual reality Millealab juga dinilai "efektif" dalam pembelajaran bahasa Arab untuk peningkatan penguasaan kosakata dengan hasil N-Gain sebesar 62,2620%, yang lebih tinggi dibandingkan hasil N-gain di kelas kontrol, yaitu 55,5258%.Penggunaan Teknologi Virtual Reality Millealab juga dinilai "efektif" dalam pembelajaran bahasa Arab untuk meningkatkan keterampilan membaca dengan nilai N-Gain sebesar 59,5115%, yang lebih tinggi dibandingkan hasil N-gain di kelas kontrol sebesar 43,8503%. Penelitian ini berimplikasi terhadap referensi dalam penggunaan Teknologi Pembelajaran pada Pembelajaran Bahasa Arab.