



فعالية استخدام تطبيق *Fun Easy Learn* في إتقان المفردات في المدرسة  
المتوسطة الحكومية بباتو

EFFECTIVENESS OF USING FUN EASY LEARN APPLICATIONS  
IN ARABIC VOCABULARY MASTERING AT MADRASAH  
TSANAWIYAH NEGERI BATU

Abdul Wahhab, Amaliah Farhan, Najih Syahrul Ichwan, Danial Hilmi

UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, Indonesia

Corresponding Email: [abdulwahhab.allasimi@gmail.com](mailto:abdulwahhab.allasimi@gmail.com)

ABSTRACT

This study aims to describe the effectiveness of using a mobile learning-based *Fun Easy Learn* application on mastery of arabic vocabulary at Madrasah Tsanawiyah Negeri Batu. The *Fun Easy Learn* application is an educational game application to learn several languages, in this case Arabic. Learning a language by playing will certainly make it easier for students to understand the material, and students will not feel that they are learning. This application can be an alternative for educators in delivering material for their students with easy difficulty levels. This research is included in quantitative research and quasi-experimental research used is one group time series design, namely research that only uses one class, namely the experimental class. The population in this study were students of class VII I. and the number of samples in this study was 30 people. Data collection techniques with tests in the form of multiple choice questions. And the method of data collection was carried out using a pretest and posttest twice according to the given theme. This is done so that researchers can find out whether there are differences in students' mastery of understanding before and after being given treatment. While the data analysis technique in this study was carried out by using the t-test using the SPSS 26 application.

**Keywords:** effectiveness, *fun easy learn* application, arabic vocabulary

المقدمة

اللغة حاجة أساسية مهمة جدا للبشر، لأن اللغة وسيلة أو أداة في نقل أفكار وأفكار البشر، شفها وكتابيا حتى يمكن نقلها وفهمها من قبل الآخرين (Andriani, 2015). تم أيضا تطوير مجموعة متنوعة من اللغات بمرور الوقت، مما أدى إلى ظهور لغات مختلفة في هذا العالم، فهناك العربية والإنجليزية والمندرين واليابانية وغيرها الكثير. هذه اللغات هي لغات دولية يتم دراستها على نطاق واسع من قبل متحدثين أجانب لأغراض مختلفة، على سبيل

المثال لأغراض تجارية وسياسية وتعليمية وأغراض أخرى، بما في ذلك اللغة العربية، والتي أصبحت لغة مهمة للتعليم، خاصة بالنسبة للمسلمين. حيث اللغة العربية هي لغة عبادة المسلمين (Wekke, 2015).

المفردات من أهم العناصر التي يجب أن يتقنها متعلمي اللغة العربية. ومع ذلك، غالباً ما يواجه المتعلمون صعوبة في حفظ المفردات وحتى يشعرون بالملل عند تعلمها. هذا لأنهم يعتقدون أن اللغة العربية صعبة ومملة وليست لغة مثيرة للاهتمام. بالإضافة إلى قيود المتعلمين، هناك أيضاً عقبات أمام المعلمين أو المعلمين، بما في ذلك أولئك الذين هم أقل إبداعاً وابتكاراً في تنفيذ عملية التعلم (Zubaidillah & Hasan, 2019). لذلك، في إتقان المفردات العربية، يجب استخدام الوسائط التي تميل إلى أن تكون ممتعة لتسهيل تعلم الطلاب أو المتعلمين للمفردات.

الإتقان هو مهارة وفهم مجال العلم أو اللغة (Mustofa & Hamid, 2016). والمفردات هي مجموعة من المفردات التي يستخدمها الشخص شفها وكتابيا والتي لها بالفعل معنى ووصف الترجمة دون أن يتم ربطها مع كلمات أخرى وترتيبها أبجديا (Zulhannan, 2015). إتقان المفردات هو أحد المكونات الأساسية للقدرة على إتقان اللغة العربية كلغة أجنبية، في المستويات الأساسية والمتوسطة والمتقدمة. مع التمكن الجيد من المفردات، يمكن تفسير أن الطلاب لديهم القدرة على فهم واستخدام المفردات، وإتقان المفردات نفسه مرتبط بالكلمات والمعاني (Kurniawati, 2014).

يعد استخدام الهواتف الذكية كوسائط تعليمية أحد الأساليب التي تسمى التعلم المتنقل. تتمتع وسائل الإعلام بتوضيح طريقة عرض الرسالة بحيث لا تكون لفظية أكثر من اللازم (Sadiman, 2009). وسائل الإعلام بأنها جميع أشكال القنوات المستخدمة لنقل الرسائل أو المعلومات. تلعب وسائل الإعلام وظيفة مهمة جدا في عملية التدريس والتعلم. وظيفة الوسائط بشكل عام هي بمثابة موزع رسائل. يمكن لوسائل الإعلام التعليمية تغيير تركيز التعليم الرسمي (Arsyad, 2011).

*Fun Easy Learn* هو تطبيق على شكل لعبة تعليمية مفيدة لتعلم لغات أجنبية مختلفة، منها اللغة العربية. حيث تم تصميم الألعاب في هذا التطبيق لدعم تعلم المفردات العربية. تطبيق الألعاب المبني على نظام أندرويد *Fun Easy Learn* هو أحد التطبيقات المصممة

لتعلم اللغات. يستخدم هذا التطبيق نهجا مبنيا على اللعبة جذابا لجعل اكتساب اللغة أمرا ممتعا ومكافئا. يتكون هذا التطبيق من ١٥ موضوعا و ١٤٠ موضوعا فرعيا. ويقدم أبجدية مع قواعد قراءة تتكون من ٦٠٠٠ كلمة و ٥٠٠٠ جملة (Irfan, 2021). لذلك، من المهم تطبيق الوسائط التعليمية على شكل تطبيق *Fun Easy Learn* يعتمد على التعلم المتنقل للمساعدة في تحسين إتقان قدرات المفردات لطلاب الصف السابع السابع المدرسة المتوسطة الحكومية بباتو.

### طريقة البحث

#### نوع البحث

نوع البحث المستخدم في هذا البحث هو بحث ميداني ذو منهج كمي. يطلق عليه المنهج الكمي لأن تحليل البيانات يكون في شكل أرقام تتم معالجتها بالطرق الإحصائية. تستخدم هذه الدراسة تصميم بحث شبه تجريبي باستخدام تصميم بحث متسلسل زمني لمجموعة واحدة. استخدم الباحثون مجموعة واحدة فقط بدون مجموعة ضابطة.

#### السكان والعينات

بلغ عدد السكان في هذه الدراسة ١٨٤ طالبا. بالنسبة لتقنية أخذ العينات في هذه الدراسة، استخدم الباحثون تقنية منهجية لأخذ العينات العشوائية (أخذ العينات العشوائية المنهجية)، وهي أخذ العينات العشوائية أو أخذ العينات العشوائية. كانت العينات في هذه الدراسة ٣٠ من أصل ١٨٤ طالبا.

#### أداة البحث

تتكون الأداة المستخدمة في هذه الدراسة من أداتين، وهما أدوات بدون اختبار في و اختبار. تحتوي الأداة التي لا تخضع للاختبار على مفردات اللغة العربية التي يتم الحصول عليها من تطبيق *Fun Easy Learn* وفقا للمادة المراد دراستها. في حين أن أداة الاختبار، فإن شكل الاختبار المستخدم في هذه الدراسة هو اختبار موضوعي متعدد الخيارات. تم استخدام أداة تقنية الاختبار في شكل أسئلة الاختيار من متعدد لقياس فعالية استخدام تطبيقات *Fun Easy Learn* لإتقان المفردات. تكون أسئلة الاختبار في شكل اختيار من متعدد بإجمالي ١٥ عنصرا للموضوع الذي سيتم تقديمه.

## محصولات البحث ومناقشتها

### استخدام تطبيق *Fun Easy Learn* لطلاب الصف السابع في المدرسة المتوسطة الحكومية بباتو

في هذا البحث، توجد الخطوات التي طبقها الباحث في هذا التطبيق *Fun Easy Learn*. وهي الخطوة الاستعدادية والخطوة التنفيذية والخطوة الاستمرارية. عند الخطوة الاستعدادية، يبدأ الباحث ما طبق بتبيين قصد التعلم للطلاب المبحوثين. هذا لأن يعين الطلاب و الأستاذ عن قصد تعلمهم و بمعرفة ذلك يجمع الأستاذ و الطلاب بالمسؤولين ينفذون عملية التعليم إلى ما قصد. كذلك يعد ما يتعلق بتطبيق *Fun Easy Learn* مثلاً الوظيفة التي تأتي للطلاب بعد استخدام التطبيق و إلقاء المادة.

عند الخطوة التنفيذية، يصور الباحث عما يتعلم في التطبيق *Fun Easy Learn*. لأن هذا التطبيق يعطى بالهاتف فالباحث يبين كيف استخدامه للطلاب كي يعرفوا بهذا التطبيق. الطلاب يطلبون تحميل التطبيق في *play store*. للطلاب الذين ليسوا لهم الهاتف يشيرون لاستعار هاتف صديق واستخدام التطبيق به. بعد ما حمل التطبيق، يبين الباحث كيفية استخدامه من المواضيع المختارة ويختار فرع الموضوع ثم يشيرونهم إلى لعب الألعاب المختارة. يشير الباحث لفتح الموضوع وفتح فروع الموضوع. ثم المفردات فيها تطلب لحفظها. بعد تعلم المفردات الباحث يختار اللعبة اللاحقة بعد وفتح باب التساؤلات و المشاورة و زيادة المادة الأخرى قليلاً التي تتعلق بالمفردات المتعلمة. اللعبة في هذا التطبيق تستطيع أن تستخدم في آخر التعلم كذلك و له فائدة وهو يتقن المادة بدقة التي تعطى.

عند الخطوة للاستمرارية، يلقي الباحث الوظيفة المنزلية للطلاب وهي المفردات الجديدة التي لا بد فيها أن يحفظوها في البيت و يقوم و يقيم الباحث في اللقاء اللاحق.

### فعالية استخدام تطبيق *Fun Easy Learn* في إتقان المفردات لطلاب الصف السابع في المدرسة المتوسطة الحكومية بباتو

تم إجراء التحليل الوصفي لوصف بيانات البحث بما في ذلك كمية البيانات باستخدام *ibm spss 26*. استناداً إلى الإحصاء الوصفي، يمكن ملاحظة أن أقل قيمة في الاختبار القبلي هي ٢٣ وأعلى قيمة هي ٥٧. علاوة على ذلك، فإن أدنى درجة في الاختبار اللاحق هي ٥٧ وأعلى قيمة هي ١٠٠. وفي الوقت نفسه، متوسط قيمة الاختبار القبلي هي ٢٣، ٣٧ ومتوسط

قيمة الاختبار البعدي ٨١,٤٣. يوضح هذا أن متوسط قيمة الاختبار القبلي أقل من متوسط قيمة الاختبار اللاحق. لمعرفة ما إذا كانت بيانات البحث طبيعية أم لا، يتم إجراء اختبار الحالة الطبيعية. أساس اتخاذ القرار هو إذا كانت قيمة سيغ < ٠,٠٥، فإن البيانات طبيعية. التالي هو الإخراج باستخدام SPSS ٢٦. تكون القيمة (Sig.) في اختبار Kolmogorov-smirnov واختبار Shapiro-wilk < ٠,٠٥ في الختام، يتم توزيع بيانات البحث بشكل طبيعي.

تم إجراء اختبار T للعينات المزدوجة على بيانات الاختبار القبلي والبعدي للفئة التجريبية. القرار المتخذ هو، إذا كانت قيمة Sig. > ٠,٠٥ إذن هناك فرق في القدرة على إتقان المفردات العربية. إخراج نتائج اختبار T النموذجية المقترنة باستخدام IBM SPSS ٢٦. يتم الحصول على قيمة sig (٢-الذيل) من ٠,٠٠٠ > ٠,٠٥، يشير هذا الرقم إلى وجود اختلاف في متوسط نتائج إتقان الطلاب للفهم في بيانات الاختبار القبلي والبعدي للفصل التجريبي. في الختام، بناء على مناقشة المخرجات أعلاه، هناك اختلافات كبيرة في مهارات إتقان المفردات العربية قبل وبعد استخدام تطبيق Fun Easy Learn. ثم استخدام تطبيق التعلم السهل الممتع القائم على التعلم المتنقل فعال لإتقان المفردات في الصف السابع في المدرسة المتوسطة الحكومية بباتو..

لمعرفة مدى تأثير فعالية وسائط Fun Easy Learn على نتائج إتقان الطلاب للفهم، فإن ما يلي هو ناتج الإحصاء الوصفي باستخدام IBM SPSS ٢٦. تم إجراء اختبار التجانس لتحديد ما إذا كان تباين البيانات متجانساً أم لا. أساس اتخاذ القرار هو، إذا كانت قيمة الأهمية < ٠,٠٥، فإن البيانات متجانسة نفسها/نتائج/ باستخدام IBM SPSS ٢٦. بناء على اختبار تجانس الفروق، تم الحصول على قيمة (علامة) من ٠,٧٠٩ < ٠,٠٥، استنتج أن تباين البيانات متجانس.

تم إجراء اختبار T لعينة الاختبار المستقلة على بيانات ما بعد الاختبار. أساس اتخاذ القرار هو، إذا كانت قيمة sig. > ٠,٠٥، يمكن استنتاج أنه تمت الإجابة على صياغة المشكلة الثانية. في الجدول ٦، ناتج نتائج اختبار T للعينة المستقلة باستخدام IBM SPSS ٢٦. بناء على اختبار عينات مستقلة، فإن قيمة sig. (ذو طرفين) من ٠,٠٠٠ > ٠,٠٥، يوضح هذا الرقم أن هناك اختلافًا في نتائج إتقان الطلاب للفهم باستخدام وسائط Fun Easy Learn. لمعرفة الفروق في نتائج إتقان الطلاب للمخرجات الإحصائية الوصفية التالية باستخدام IBM SPSS ٢٦. بناء

على الناتج أعلاه، فإن متوسط القيمة التي تم الحصول عليها قبل العلاج هو ٣٧,٢٣ وفي حين أن متوسط القيمة بعد العلاج هو ٨١,٤٣.

تشير نتائج هذه الدراسة إلى أن استخدام *Fun Easy Learn* القائمة على تعلم اللغة العربية عبر الهاتف النقال فعال في إتقان المفردات. حيث من نتائج العلاج الذي تم إجراؤه للفصل التجريبي، كان هناك فرق كبير في إتقان المفردات من قبل استخدام تطبيق *Fun Easy Learn* وبعده. قبل إعطاء الفصل التجريبي العلاج، قام الباحثون بقياس القدرة الأولية من خلال إعطاء اختبار قبلي أدى إلى متوسط قيمة ٣٧,٢٣. بعد ذلك قدمت الباحثة مواد مفردات حول مواضيع صحية باستخدام تطبيق التعلم السهل الممتع. في هذه المادة، يُطلب من الطلاب أن يكونوا قادرين على إكمال التحديات في شكل ألعاب مثل مطابقة الكلمات والتخمين واختيار الكلمات وغيرها. عند الانتهاء اختبر الباحث القدرة على استيعاب المفردات للفصل التجريبي من خلال إجراء اختبار بعدي حصل على متوسط درجات ٨١,٤٣. هذا يعني أن متوسط إتقان المفردات للموضوعات الصحية قد ازداد بعد تلقي العلاج على شكل استخدام تطبيق *Fun Easy Learn*.

#### المزايا والعيوب من هذا التطبيق *Fun Easy Learn* في عملية التعليم

لهذا التطبيق *Fun Easy Learn* في عملية التعلم المزايا والعيوب. فأما المزايا منه فهي كما يلي.

- (١) هذا التطبيق سهلة ومرن في تعلم اللغة. في هذا الحال عملية التعلم لا تحدد بالمكان والزمان. الطلاب يستطيعون أن يستخدموا المواضيع المتنوعة المعدة.
  - (٢) التطبيق *Fun Easy Learn* قد استخدمت في أي مكان وزمان. لا يحدد في الفصول فقط وفي ساعة التعلم الفصلية. هذا التطبيق يجعل الطلاب يتعلمون منفردين في البيت أو مع صديقهم.
  - (٣) يعد هذا التطبيق العوامل في اللعبة التعليمية لتنمية مهارة الاستماع والكتابة والقراءة والكلام حتى لا يكون التعلم مملاً.
  - (٤) هذا التطبيق يعد خمسة عشر ألفاً مفردة في لغة العربية التي بها تنمية استيلاء المفردات العربية بحاصل التعلم الفعال.
- وأما العيوب منه فهي كما يلي.



١. لأن هذا التطبيق يمر في الهاتف ولذلك لابد للطلاب أن يملكوها الهواطف بأنفسهم. إذا قل الطلاب يملكون الهواطف في الفصل شق تنفيذ عملية التعلم بهذا التطبيق.
٢. هذا التطبيق يعد فروع الموضوع العولمة المجانية الكثيرة. ولكن فيه بعض فروع الموضوع المخصصة التي تفتح ببذل النقود أولا. هذا شاق للطلاب الا للطلاب المجنون الغني.
٣. المادة المستخدمة في هذا التطبيق لاتساوي بالمادة المستخدمة في منهاج المدرسة. وهذا يجعل الطلاب متحيرين في استسلام المادة المختلفة التي تتعلم من قبل.
٤. هذا التطبيق يخصص للطلاب بمرحلة المبتدئ.

### نتائج البحث

بناء على البحث الذي تم إجراؤه وتحليل البيانات من نتائج الاختبار القبلي والبعدي في الفصل التجريبي في الصف السابع المدرسة المتوسطة الحكومية بباتو، هناك زيادة في متوسط النتائج حيث ينتج الطلاب القبلي متوسط درجات ٢٣, ٣٧ وينتج عن الاختبار اللاحق ٨١, ٤٣ درجة. يشير هذا إلى وجود فرق كبير في القدرة على إتقان المفردات العربية بين قبل وبعد استخدام تطبيق *Fun Easy Learn*.

### المراجع

- Abdul, H. (2010). *Mengukur kemampuan bahasa arab*. Malang Uin Maliki Press.
- Albantani, A. M., Mubarak, M. R., Rozak, Abd., & Ardiansyah, A. A. (2021). Persepsi Mahasiswa Terhadap Perkuliahan Fiqh Lughah Melalui Google Classroom. *Arabi : Journal of Arabic Studies*, 6(1), 26. <https://doi.org/10.24865/ajas.v6i1.353>
- Andriani, A. (2015). Urgensi Pembelajaran Bahasa Arab dalam Pendidikan Islam. *Ta'allum: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(1), 39–56.
- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja grafindo persada.
- Irfan, F. H. (2021). *Efektivitas Penggunaan Aplikasi Fun Easy Learn Bahasa Arab Berbasis Mobile Learning Untuk Penguasaan Kosakata (Mufradat) Di UKM EASA LAIN Purwokerto*. IAIN Purwokerto.

- Kurniawati, D. (2014). Keefektifan pengajaran kosakata bahasa Inggris pada anak Sekolah Dasar dengan menggunakan Flash Card. *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 1(1), 57–64.
- Mustofa, B., & Hamid, M. A. (2016). *Metode dan Strategi Pembelajaran Bahasa Arab*. UIN-Maliki Press.
- Sadiman, A. S. (2009). *Media Pendidikan pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*.
- Wekke, I. S. (2015). *Model Pembelajaran Bahasa Arab*. Deepublish.
- Zubaidillah, M. H., & Hasan, H. (2019). Pengaruh Media Kartu Bergambar (Flash Card) Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Arab. *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban*, 2(1), 41–56.
- Zulhannan. (2015). *Teknik Pembelajaran Bahasa Arab Interaktif*. PT. Raja Grafindo Persada.