Nun: Journal of Arabic Studies
Volume 5. Number 1, 2025, 16-32
e-ISSN: 2807-6869

Implementation of the Use of Smart Tree Game Media in Enhancing Vocabulary Mastery Among Seventh Grade Students at MTsN 1 Bengkalis

تطبيق استخدام وسيلة لعبة الشجرة الذكية لترقية استيعاب المفردات لدى تلاميذ في الصف السابع بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ١ بنغكاليس

Raja Putri Rahmadani[1]* Listi Hani[2]
[1]Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Bengkalis, Indonesia
[2]Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal, Indonesia

Article History
Received: 2024-10-5
Revised: 2025-06-28
Accepted: 2025-06-28
Published: 2025-06-30

Keyword:
smart tree game media, mastery of vocabulary

***Correspondence Email:**
rajaputrira@gmail.com
listihani31@gmail.com

Abstract:
This research aims to (1) determine how the implementation of the Smart Tree game media affects seventh-grade students at MTsN 1 Bengkalis and (2) assess whether the Smart Tree game media can improve vocabulary mastery among seventh-grade students at MTsN 1 Bengkalis. This research method is a quantitative method with an experimental approach using a one group pre-test post-test design. The data collection techniques used are observation and tests. The data is processed using statistical analysis. The research results show that the implementation of the Smart Tree game media for seventh-grade students at MTsN 1 Bengkalis received a very good score of 90%. Based on the statistical test using the Wilcoxon test, it was found that the Asymp.Sig. (2-tailed) value is 0.001. Since the value of 0.001 is less than 0.05, it means that Ha is accepted and Ho is rejected, thus concluding that "The Smart Tree game media can improve vocabulary mastery among seventh-grade students at MTsN 1 Bengkalis."

المقدمة

اللغة العربية هي إحدى من المواد التي تحتل مكانة هامة في عالم التعليم. في هذا الوقت، تعتبر اللغة العربية لغة دولية. ولذلك، فإن المستخدمين ليسوا فقط المدارس الداخلية الإسلامية، بل جميع المدارس والجامعات ذات الهوية الإسلامية تجعل من اللغة العربية مادة/مقررا.[1]

[1] Mustamin, Edy Murdani, and Ainun Salsabila, "Efektivitas Media Scramble Dalam Meningkatkan Penguasaan Mufrodat," *Borneo Journal of Islamic Education* 1, no. 2 (2021): 240.

© 2025
Arabic Language Education Department of STAIN Bengkalis

المفردات هي احدى من العناصر اللغوية المهمة لجميع العناصر اللغوية التي يجب على الطفل استيعابها.[٢] إن استيعاب المفردات بشكل صحيح سيسهل على التلاميذ تطبيق اللغة العربية. وبصرف النظر عن ذلك، فإن استيعاب المفردات يمكن أن يدعم نجاح التلاميذ في تحقيق أربع مهارات في اللغة العربية، وهي مهارات القراءة، ومهارات الكتابة، ومهارات الاستماع ومهارات الكلام.[٣]

يقول الخولي ومحمود علي في المصطفى أن المفردات هي مجموعة من الكلمات المعينة التي يمكن أن تشكل اللغة. ويقول تاريجان أن المفردات هي كلمات يمكن أن تتغير بسهولة من غير المرجح أن تكون مأخوذة من لغات أخرى. وبالتالي فإن تعلم المفردات لا يعني تعلم عدد الكلمات فقط، ولكن تذكرها واستخدامها أيضًا.[٤]

في تعلم المفردات، غالبًا ما يقوم المعلم بإرشاد التلاميذ إلى حفظ المفردات المكتوبة على السبورة، ثم يقوم المعلم بإرشاد أحد التلاميذ إلى ذكر المفردات التي يتذكرها، وكذلك الأمر بالنسبة التلاميذ الآخرين.

تلعب الوسائل التعليمية دورًا مهمًا كأداة لإنشاء عملية تعليمية فعالة.[٥] يقول مالك أن وسائل التعلم هي أي شيء يمكن استخدامه لتوجيه الرسائل (المواد التعليمية)، بحيث يمكنها تحفيز انتباه المتعلمين واهتمامهم وأفكارهم ومشاعرهم في أنشطة التعلم لتحقيق أهداف تعليمية معينة.[٦]

---

[2] Mohammad Fauziddin and Makhyatul Fikriya, "Mengenal Kosakata Bahasa Arab Melalui Permainan Kartu Huruf Hijaiyah Yang Dilengkapi Kosakata," *Journal of Education Research* 1, no. 1 (2020): 47.

[3] Amrina, Adam Mudinillah, and Defitri Nur Isnain, "Pemanfaatan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Penguasaan Mufradat Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Siswa Kelas III Madrasah Ibtidaiyah," *Jurnal Informatika Dan Teknologi Pendidikan* 1, no. 2 (2021): 57.

[4] Muh. Arif and Thityn Ayu Nengrum, "Efektivitas Media Pembelajaran dalam Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab," *`A Jamiy : Jurnal Bahasa dan Sastra Arab* 9, no. 1 (June 16, 2020): 5, https://doi.org/10.31314/ajamiy.9.1.1-15.2020.

[5] Zakariya Miftha, "Penggunaan Media Power Point Untuk Meningkatkan Penguasaan Mufrodat Bahasa Arab Siswa Kelas VIII," *Argopuro: Jurnal Multidisiplin Ilmu Bahasa* 1, no. 1 (2023): 2.

[6] Siti Faradilla, "Efektivitas Media Poster Dalam Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Arab," 2019, 3.

وفقا لمسيادد، فإن استخدام الوسائل التعليمية يجعل المواد التعليمية أكثر متعة وفعالية وكفاءة ومثيرة للاهتمام وغير مملة ويوفر نتائج تعليمية أعمق. ومع تطور التكنولوجيا، تتطلب عملية تعلم اللغة العربية أيضًا الابتكار في وسائل الإعلام من أجل تعظيم عملية تعلم اللغة العربية.[٧]

وفي هذه الحالة، وفقا لجمارة تنقسم وسائل التعلم إلى ثلاثة، وهي: الوسائل السمعية، والوسائل البصرية والوسائل السمعية والبصرية.

تركز هذه الدراسة على الوسائل البصرية. الوسائل البصرية هي الوسائل التي تعتمد فقط على حاسة البصر لأنها تعرض فقط الصور الثابتة مثل إطارات الأفلام أو الصور أو الرسومات أو اللوحات.[٨]

إحدى وسائل التعلم التي يمكن استخدامها في عملية استيعاب مفردات اللغة العربية هي لعبة الشجرة الذكية. شجرة الذكية هي وسائل تعليمية يمكن تطويرها. شجرة الذكية أيضًا وسائل تعليمية تفاعلية بين المعلمين مع التلاميذ والتلاميذ مع التلاميذ.

وسيلة لعبة الشجرة الذكية هي وسيلة مناسبة للتلاميذ الذين يريدون أن يلعبوا بالألوان والإبداع وفقًا لمواد الدرس. سيتم توجيه التلاميذ بكل ما لديهم من إبداع من قبل المعلم، وتصميم وإنشاء وسيلة شجرة المفردات الذكية كخطوة لبناء نشاط التلاميذ أثناء معالجة المعلومات الموجودة قبل أن يتم تقديمها لاحقًا أمام الفصل.[٩] سيقوم التلاميذ بتخطيط المفردات التي يحصلون عليها من المعلمين والكتب المرجعية في شكل أوراق الشجر والفاكهة بحيث يمكن تضمين المادة بأكملها في وسيلة لعبة الشجرة

---

[7] Sulfikar Sulfikar and Nurul Fawzani, "Pemanfaatan Instagram Dalam Meningkatkan Penguasaan Mufrodat Mahasiswa," *Jurnal Tahsinia* 4, no. 1 (2023): 20.

[8] Ani Cahyadi, *Pengembangan Media Dan Sumber Belajar: Teori Dan Prosedur*, 1st ed. (Serang: Laksita Indonesia, 2019), 46.

[9] Farid Rosidi and Abdul Ghafur, "Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Arab Peserta Didik Melalui Media Permainan Pohon Pintar" 12, no. 2 (2023): 61.

الذكية. بهذه الطريقة، سيتم تحفيز التلاميذ بحيث كلما زاد عدد المفردات التي يعرفونها، كلما كانت شجرة الذكاء لديهم أكثر سمكًا وأكبر.[١٠]

بناءً على الملاحظات الأولية بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ١ بنغكاليس، لم يتمكن التلاميذ لنطق المفردات بشكل صحيح، ولم يتمكن التلاميذ لترجمة المفردات بشكل جيدة، ولم يتمكن التلاميذ لكتابة المفردات دون أخطاء إملائية، ولم يتمكن التلاميذ لقراءة المفردات بشكل صحيح و لا يزال التلاميذ صعوبة في حفظ المفردات العربية بحيث يجد التلاميذ صعوبة في تجميع الكلمات أو الجملة البسيطة.

ولذلك يرى الباحثة أن وسيلة لعبة الشجرة الذكية تبدو كحل لهذه المشكلة. لأن وجود الصور والألوان والأشكال المختلفة سيزيد من القدرة على فهم المادة. سيعمل هذا النشاط على تحفيز التلاميذ على التفكير وتحريك أجزاء الجسم بحيث تتحرك جميع جوانب الجسم. سيكون هذا قادرًا على ترقية القدرة على فهم المادة لأنه مطلوب من التلاميذ التحرك والتفكير لإنشاء شجرة تحتوي على هذه المادة.[١١]

بناءً على الوصف العام للمشكلات الموجودة بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ١ بنغكاليس، تم تشجيع المؤلف على إجراء بحث بعنوان "تطبيق استخدام وسيلة لعبة الشجرة الذكية لترقية استيعاب المفردات لدى تلاميذ في الصف السابع بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ١ بنغكاليس

منهج البحث

المنهج المستخدم في هذا البحث هو المنهج الكمي مع نوع البحث التجريبي. البحث التجريبي هو طريقة بحث تتضمن العلاقات السببية (السبب والنتيجة). وبناء على ذلك يمكن القول أن البحث التجريبي هو طريقة بحث يتم عن التجربة لتحديد تأثير المتغير

[10] Rosidi and Ghafur, 56.
[11] Rosidi and Ghafur, 61–62.

المستقل (المعاملة) على المتغير التابع (النتيجة) في حال مضبوطة.[12] والتصميم المستخدم في هذا البحث هو تصميم المجموعة الواحدة قبل الاختبار البعدي. تم إجراء هذا البحث في المدرسة المتواسطة الإسلامية الحكومية ١ بنغكاليس. أهداف البحث في هذا البحث هو تطبيق وسيلة لعبة الشجرة الذكية لترقية استيعاب المفردات لدى تلاميذ في الصف السابع بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ١ بنغكاليس وموضوع هذا البحث من تلاميذ الصف السابع. كان مجتمع في هذا البحث من تلاميذ في الصف السابع وبلغ عددهم ٢٨٩ شخصًا. وعينة في هذا البحث هو تلاميذ في الصف السابع ز وعددهم ٣٢ شخصا. أما بالنسبة للحصول على المعلومات والبيانات في هذا البحث التجريبي، فإن تقنيات جمع البيانات المستخدمة هي الملاحظة والاختبار. وتقنيات تحليل البيانات المستخدمة في هذا البحث هي الإحصاء الوصفي والإحصاء الاستدلالي.

نتائج البحث ومناقشته

١) بالملاحظة

الجدوال ١. *قائمة حاصلة ملاحظة استخدام وسيلة لعبة الشجرة الذكية*

رقم	الملاحظة	F	P
	يوفر المعلم الدعائم أو الوسائل المستخدمة.		
١	• يلصق المعلم ورق مانيلا عليه صورة شجرة على الحائط أو سبورة الفصل.	٤	١٠٠٪
٢	يقوم المعلم بتعريف التلاميذ بلعبة الشجرة الذكية باستخدام طريقة السؤال والجواب.	٣	٧٥٪
٣	يشرح المعلم كيفية لعب اللعبة للتلاميذ من خلال عرضها	٤	١٠٠٪

[12] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2021), 110–111.

	ووضع قواعد اللعبة. • أولا، سمسمح التلاميذ لرؤية وسماع المفردات من المعلم. • بعد الفترة الزمنية المحددة، سمسمح التلاميذ لأخذ ورق نمط الأوراق والفواكه بناءً على تقسيمه.		
٤	يطلب المعلم من التلاميذ إلى الاستماع وكتابة مفردات على ورق نمط بعد طرح الأسئلة عليهم من قبل المعلم بالتناوب (مثلاً، يطلب المعلم من التلاميذ كتابة كلمة "كتاب" باللغة العربية.	٤	٪١٠٠
٥	يعطي المعلم التوجيه والجائزة للتلاميذ في تنفيذ اللعبة.	٣	٪٧٥
	المجموعة	١٨	٪٩٠

1. $\boldsymbol{P = \frac{F}{N} = \frac{4}{4} \times 100\% = 100\%}$
2. $\boldsymbol{P = \frac{F}{N} = \frac{3}{4} \times 100\% = 75\%}$
3. $\boldsymbol{P = \frac{F}{N} = \frac{4}{4} \times 100\% = 100\%}$
4. $\boldsymbol{P = \frac{F}{N} = \frac{4}{4} \times 100\% = 100\%}$
5. $\boldsymbol{P = \frac{F}{N} = \frac{3}{4} \times 100\% = 75\%}$

الحاصل الأخر من رموز ملاحظة

$$\boldsymbol{P = \frac{F}{N} = \frac{18}{20} \times 100\% = 90\%}$$

وبناء على نتائج التحليل أعلاه، فتمت الإجابة على أسئلة البحث في هذا البحث والمتعلق بكيف تطبيق وسيلة لعبة الشجرة الذكية تمكنت لترقية استيعاب المفردات لدى تلاميذ في الصف السابع بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ١بنغكاليس.

أما الحاصلة النهاءية على تطبيق وسيلة لعبة الشجرة الذكية لترقية استيعاب المفردات فهي ٩٠٪ في المائدة بدرجة "جيد جدا".

١) بالاختبار

بناء على جمع البيانات الذي تم إجراؤه في المدرسة المتوسطة الإسلامية ١ بنغكاليس، البيانات التي تم جمعها من نتائج اختبار الصف السابع من خلال الاختبار القبلي والبعدي. عندما يكون الاختبار الأولي هو الدرجة الأولية لتحديد الفهم الأولي للمستجيبين على العكس من ذلك، فإن الاختبار اللاحق هو النتيجة النهائية لتحديد مستوى فهم الوسيلة التي تم تطبيقها. فيما يلي نتائج البحث التي تم الحصول عليها من الصف السابع المدرسة المتوسطة الإسلامية ١ بنغكاليس.

الجدوال ٢. *نتائج التحليل قبل و بعد تطبيق الخطوات وسيلة لعبة الشجرة الذكية*

رقم	اسم	قيمة	
		الإختبارقبلي	الإختباربعدي
١	تلميذة ١	٦٥	٩٥
٢	تلميذ ٢	٧٠	١٠٠
٣	تلميذة ٣	٦٠	١٠٠
٤	تلميذة ٤	٧٠	١٠٠
٥	تلميذة ٥	٧٥	٩٠
٦	تلميذ ٦	٣٠	١٠٠
٧	تلميذة ٧	٤٥	١٠٠
٨	تلميذة ٨	٥٥	١٠٠
٩	تلميذة ٩	٤٥	٩٠

١٠	تلميذة ١٠	٧٠	١٠٠
١١	تلميذة ١١	٣٥	٧٥
١٢	تلميذة ١٢	٦٠	١٠٠
١٣	تلميذة ١٣	٧٠	٩٥
١٤	تلميذ ١٤	٢٥	١٠٠
١٥	تلميذ ١٥	٦٥	١٠٠
١٦	تلميذ ١٦	٢٥	٨٥
١٧	تلميذ ١٧	٤٠	١٠٠
١٨	تلميذ ١٨	٦٠	١٠٠
١٩	تلميذ ١٩	٢٠	٦٠
٢٠	تلميذ ٢٠	٥٥	١٠٠
٢١	تلميذ ٢١	٢٥	٩٠
٢٢	تلميذ ٢٢	٣٥	١٠٠
٢٣	تلميذة ٢٣	٦٠	٩٥
٢٤	تلميذة ٢٤	٦٠	١٠٠
٢٥	تلميذة ٢٥	٥٠	٩٥
٢٦	تلميذة ٢٦	٧٥	١٠٠
٢٧	تلميذ ٢٧	٢٥	٥٥
٢٨	تلميذ ٢٨	٤٥	١٠٠
٢٩	تلميذ ٢٩	١٥	٨٠
٣٠	تلميذة ٣٠	٧٠	١٠٠
٣١	تلميذة ٣١	٩٠	١٠٠

٣٢	تلميذة ٣٢	٦٠	١٠٠
	مجموعة	**١٦٥٠**	**٣٠٠٥**
	نسبة مئوية	**٥١,٥٦٪**	**٩٣,٨٤٪**

بناء على نتائج الاختبار القبلي والبعدي في الدراسة التجريبية أعلاه، يظهر أن نسبة مئوية الاختبار القبلي كان ٥١,٥٦٪ ونسبة مئوية الاختبار البعدي كان ٩٣,٨٤٪. هذا يعني أن هناك زيادة قدرها ٤٢,٢٨٪ مما يدل على تحسن في استيعاب التلاميذ للمفردات بعد تلقي العلاج. لذلك، يمكن استنتاج أن تطبيق وسيلة لعبة الشجرة الذكية قادر لترقية استيعاب المفردات لدى تلاميذ في الصف السابع بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ١بنغكاليس.

نتائج الحساب الحزمة الإحصائية للعلوم الإجتماعية(SPSS)

جدوال ٣. *نتائج اختبار صدق الإختبار القبلي*

Correlations

		P1	P2	P3	P4	Total
P1	Pearson Correlation	1	.308	.207	-.050	.457**
	Sig. (2-tailed)		.086	.257	.784	.009
	N	32	32	32	32	32
P2	Pearson Correlation	.308	1	.619**	.330	.832**
	Sig. (2-tailed)	.086		<,001	.065	<,001
	N	32	32	32	32	32
P3	Pearson Correlation	.207	.619**	1	.325	.796**
	Sig. (2-tailed)	.257	<,001		.070	<,001
	N	32	32	32	32	32
P4	Pearson Correlation	-.050	.330	.325	1	.636**
	Sig. (2-tailed)	.784	.065	.070		<,001
	N	32	32	32	32	32

Total	Pearson Correlation	.457**	.832**	.796**	.636**	1
	Sig. (2-tailed)	.009	<,001	<,001	<,001	
	N	32	32	32	32	32

معيار	r_{tabel}	r_{hitung}	رقم
صحيح	٠,٣٤٩	٠,٤٥٧	١
صحيح	٠,٣٤٩	٠,٨٣٢	٢
صحيح	٠,٣٤٩	٠,٧٩٦	٣
صحيح	٠,٣٤٩	٠,٦٣٦	٤

من الحساب الإجمالي، إن جميع الأسئلة صحيحة. تظهر نتائج اختبار الصدق أعلاه أن كل عنصر بيان يعلن أنه صحيح, لأن $r_{hitung} > r_{tabel}$.

جدوال ٤.*نتائج احتبار موثوقية الإختبار القبلي*

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.631	4

بناءً على نتائج اختبار الموثوقية أعلاه ، من المعروف أن رقم *Cronbach Alpha* هو ٠,٦٣١ لذا، فإن القيمة ٠,٦٣١أكبر من قيمة كرونباخ ألفا البالغة ٠.٦. فيمكن الاستنتاج أن عناصر الأسئلة المستخدمة موثوقية أو متسقة.

جدوال ٥.*نتائج اختبار صدق الإختبار البعدي*

Correlations					
	P1	P2	P3	P4	Total

P1	Pearson Correlation	1	.275	.324	.426*	.556**
	Sig. (2-tailed)		.127	.071	.015	<,001
	N	32	32	32	32	32
P2	Pearson Correlation	.275	1	.332	.241	.576**
	Sig. (2-tailed)	.127		.063	.184	<,001
	N	32	32	32	32	32
P3	Pearson Correlation	.324	.332	1	.887**	.915**
	Sig. (2-tailed)	.071	.063		<,001	<,001
	N	32	32	32	32	32
P4	Pearson Correlation	.426*	.241	.887**	1	.904**
	Sig. (2-tailed)	.015	.184	<,001		<,001
	N	32	32	32	32	32
Total	Pearson Correlation	.556**	.576**	.915**	.904**	1
	Sig. (2-tailed)	<,001	<,001	<,001	<,001	

رقم	r_{hitung}	r_{tabel}	معيار
١	٠,٥٥٦	٠,٣٤٩	صحيح
٢	٠,٥٧٦	٠,٣٤٩	صحيح
٣	٠,٩١٥	٠,٣٤٩	صحيح
٤	٠,٩٠٤	٠,٣٤٩	صحيح

من الحساب الإجمالي، إن جميع الأسئلة صحيحة. تظهر نتائج اختبار الصدق أعلاه أن كل عنصر بيان يعلن أنه صحيح, لأن $r_{hitung} > r_{tabel}$.

جدول ٦ *نتائج احتبار موثوقية الإختبار البعدي*

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items

.743	4

بناءً على نتائج اختبار الموثوقية أعلاه ، من المعروف أن رقم *Cronbach Alpha* هو ٠,٧٤٣ لذا، فإن القيمة ٠,٧٤٣ أكبر من قيمة كرونباخ ألفا البالغة *(Cronbach Alpha)* ٠,٦٠ فيمكن الاستنتاج أن عناصر الأسئلة المستخدمة موثوقية أو متسقة.

جدوال ٧. *إختبار حالة الطبيعية*

	Uji Normalitas	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar	Pre-Test	.169	32	.020	.947	32	.122
	Post-Test	.327	32	<,001	.606	32	<,001

قيمة الأهمية الإختبار القبلي في اختبار Shapiro-Wilk هي ٠,١٢٢(P>0,05) بحيث اختبار أن البيانات توزيعها الطبيعية. بينما قيمة الأهمية الإختبار البعدي في اختبار Shapiro-Wilk هي ٠,٠٠١ (P<0,05) بحيث اختبار Shapiro-Wilk أن البيانات توزيعها غير الطبيعية. وبذلك، لاختبار لاحق استخدمت الباحثة اختبار ويلكوكسون (Wilcoxon)

جدوال ٨. *إختبار ويلكوكس*

Ranks

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Post-Test – Pre-Test	Negative Ranks	0[a]	.00	.00
	Positive Ranks	32[b]	16.50	528.00

	Ties	0[c]
	Total	32
a. Post-Test < Pre-Test		
b. Post-Test > Pre-Test		
c. Post-Test = Pre-Test		

Negative Ranks أو الفرق (السالب) بين استيعاب المفردات لاختبار قبلي و اختبار بعدي هو ٠، سواء كان ذلك في قيمة N أو *Mean Rank* أو *Sum Of Ranks*. تشير هذه القيمة ٠ إلى عدم وجود انخفاض (طرح) من قيمة الاختبار القبلي إلى قيمة الاختبار البعدي.

أما *Positive Ranks* أو الفرق (الإيجابي) بين استيعاب المفردات لاختبار قبلي واختبار بعدي. هنا يوجد ٣٢ بيانات إيجابية (N) مما يعني أن ٣٢ تلاميذ قد شهدوا زيادة في استيعاب المفردات من قيمة اختبار قبلي إلى قيمة اختبار بعدي. *Mean Rank*أو معدل هذه الزيادة هو ١٦,٥٠ بينما مجموع الرتب الإيجابية أو *Sum Of Ranks*هو ٥٢٨,٠٠.

Ties هي المساوة بين قيمة الاختبار القبلي والبعدي، هنا قيمة التعادلات هي٠، لذلك يمكن القول أنه لا توجد قيمة متساوية بين قيمة الاختبار القبلي والبعدي.

جدول ٩. *إختبار ويلكوك*

Test Statistics[a]

	Post-Test - Pre-Test

Z	-4.948[b]
Asymp. Sig. (2-tailed)	<,001
a. Wilcoxon Signed Ranks Test	
b. Based on negative ranks.	

بناء على " الاختبار الإحصائي"، فمن المعروف أن Asymp.Sig. (٢-tailed) يساوي ٠,٠٠١. وبما أن القيمة ٠,٠٠١ أصغر من ٠,٠٥، فيمكن استنتاج أن "الفرضية مقبولة". وهذا يعني أن يوجد اختلاف في نتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدي على زيادة استيعاب المفردات لدى تلاميذ باستخدام وسيلة لعبة الشجرة الذكية، لذا يمكن الاستنتاج أيضاً أن "وسيلة لعبة الشجرة الذكية قادرة لترقية استيعاب لدى تلاميذ في الصف السابع بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ١ بنغكاليس" .

الخلاصة

بناء على نتائج البحث والمناقشة السابقة :

١. إن تطبيق استخدام وسيلة لعبة الشجرة الذكية لترقية استيعاب المفردات لدى تلاميذ في الصف السابع بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ١ بنغكاليس يسير بسلاسة. قد ثبت ذلك من خلال النسبة النهائية للملاحظة بدرجة جيد جدا فهي ٩٠%.

٢. إن يمكن وسيلة لعبة الشجرة الذكية قد ثبقت لترقية استيعاب المفردات لدى تلاميذ في الصف السابع بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ١بنغكاليس. هذا قد ثبت ذلك من خلال النسبة المئوية الاختبار القبلي كان ٥١,٥٦٪ ونسبة مئوية

الاختبار البعدي كان ٩٣,٨٤٪. هذا يعني أن هناك زيادة قدرها ٤٢,٢٨٪ مما يدل على تحسن في استيعاب التلاميذ للمفردات بعد تلقي العلاج. وجانب ذلك, بناء على " الاختبار الإحصائي"، في اختبار ويلكوكسون (Wilcoxon) فمن المعروف أن Asymp.Sig. (٢-tailed) يساوي ٠,٠٠١. وبما أن القيمة ٠,٠٠١ أصغر من ٠,٠٥، فيمكن استنتاج أن "الفرضية مقبولة". وهذا يعني أن يوجد اختلاف في نتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدي على زيادة استيعاب المفردات لدى تلاميذ باستخدام وسيلة لعبة الشجرة الذكية، لذا يمكن الاستنتاج أيضاً أن "وسيلة لعبة الشجرة الذكية قادرة لترقية استيعاب لدى تلاميذ في الصف السابع بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ١ بنغكاليس"

REFERENCES

الدين, سيف. "طرق في تعليم المفردات اللغة العربية". *التدريس* السابع, عدد الثاني (٢٠١٩): ٣١٠–٣٠

Abd. Manan. "Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Pohon Pintar PPKN Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa". *Jurnal Pendidikan Indonesia* 1, عدد ٣ (٢٥ نوفمبر، ٢٠٢٠): ٩٨–١٨٨. https://doi.org/10.36418/japendi.v1i3.34.

Abror, Saliqul, Wawan Arwani, و Khasan Aedi. "Pengaruh Penggunaan Metode Magic Story Terhadap Penguasaan Mufrodat Siswa Kelas VIIB MTs Darul Masholeh Cirebon". *El-Ibtikar: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 9, عدد ١ (٣٠ يونيو، ٢٠٢٠): ٦٨. https://doi.org/10.24235/ibtikar.v9i1.6465.

Ahmad, Mawardi, Ismail Akzam, و Yenni Yunita. "Pengaruh Program Kelas Bahasa Arab pada Lembaga CELAD terhadap Penguasaan Mufrodat (Kosa Kata) Mahasiswa". *Al-Hikmah: Jurnal Agama dan Ilmu Pengetahuan* 16, عدد ١ (٢٠١٩): ٥٨–٧٧.

Amrina, Adam Mudinillah, و Defitri Nur Isnain. "Pemanfaatan aplikasi canva untuk meningkatkan penguasaan mufradat dalam pembelajaran bahasa arab siswa

kelas III madrasah ibtidaiyah". *Jurnal Informatika dan Teknologi Pendidikan* 1, عدد ٢ (٢٠٢١): ٥٥–٦٥.

Arif, Muh., و Thityn Ayu Nengrum. "Efektivitas Media Pembelajaran dalam Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab". *`A Jamiy : Jurnal Bahasa dan Sastra Arab* 9, ١ (١٦ يونيو، ٢٠٢٠): عدد ١. https://doi.org/10.31314/ajamiy.9.1.1-15.2020.

Aulia, Rambu -, Nasrun Supardi, Iskandi Iskandi, و M.Thaib Rizki. "Peran Media Dalam Pembelajaran Mufrodat". *Al-Mu'arrib: Journal Of Arabic Education* 1, عدد ٢ (٦ ديسمبر، ٢٠٢١): ٣٩–٤٨. https://doi.org/10.32923/al-muarrib.v1i2.2051.

Cahyadi, Ani. *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur*. ط 1. Serang: Laksita Indonesia, 2019.

Faradilla, Siti. "Efektivitas Media Poster Dalam Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Arab", 2019.

Fauziddin, Mohammad, و Makhyatul Fikriya. "Mengenal Kosakata Bahasa Arab melalui Permainan Kartu Huruf Hijaiyah yang Dilengkapi Kosakata". *Journal of Education Research* 1, عدد ١ (٢٠٢٠): ٤٦–٥٤.

Fauzy, Ahmad, Baiatun Nisa, Darmawan Napitupulu, و Fitri Abdillah. *Metodologi Penelitian*. jawa Tengah: CV. Pena Persada, 2022.

Miftha, Zakariya. "Penggunaan Media Power Point Untuk Meningkatkan Penguasaan Mufrodat Bahasa Arab Siswa Kelas VIII". *Argopuro: Jurnal Multidisiplin Ilmu Bahasa* 1, عدد ١ (٢٠٢٣): ١–١٤.

Munip, Abdul. *Penilaian Pembelajaran Bahasa Arab*. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga, 2017.

Munir, Dede Rizal, و Siti Nurlatifah. "Efektivitas "Metode Tebak Kata "Untuk Meningkatkan Penguasaan Mufrodat Dalam Pembelajaran Bahasa Arab". *Jurnal Ilmiah Research Student* 1, عدد ٢ (٢٠٢٣): ٠١–١٣.

Mustamin, Edy Murdani, و Ainun Salsabila. "Efektivitas Media Scramble dalam Meningkatkan Penguasaan Mufrodat". *Borneo Journal of Islamic Education* 1, عدد ٢ (٢٠٢١): ٢٣٩–٤٩.

Muttaqin, M. Zainul و Muat. "استخدام الوسيلة التعليمية "Ludo " في ترقية مهارة الكتابة للطلاب الفصل السابع في المدرسة الثانوية 'مجاهدين' تومباغ سانغاي". *El-Fusha: Jurnal Bahasa Arab dan Pendidikan* 3, عدد ١ (٢٠٢٢): ٥٣–٦٤.

Pusat Penjaminan Mutu (P2M). *Pedoman Penulisan Skripsi Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Bengkalis*. Revisi 2022. Bengkalis, Riau: STAIN Bengkalis, 2022.

Robiansyah, Dodi, Ii Rahmanudin, و Muhammad Arifin Hanif. "Pengaruh Penggunaan Media Monopoli Bahasa Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas IV MI Salafiyah Kota Cirebon". *Al-Fakkaar* 4, عدد ١ (١٦ فبراير، ٢٠٢٣): ١٨–٣٤. https://doi.org/10.52166/alf.v4i1.3753.

Rosidi, Farid, و Abdul Ghafur. "Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Arab Peserta Didik Melalui Media Permainan Pohon Pintar" 12, ٦٥–٥٤ :(٢٠٢٣) عدد ٢.

Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2021.

Sulfikar, Sulfikar, و Nurul Fawzani. "Pemanfaatan Instagram Dalam Meningkatkan Penguasaan Mufrodat Mahasiswa". *Jurnal Tahsinia* 4, ٢٧–١٩ :(٢٠٢٣) عدد ١.

Wahyudi. " العلاقة بين استيعاب المفردات ومهارة الكلام باللغة العربية لدى طلاب الصف التاسع" أ" و" ب" بالمدرسة الثانوية معهد الزيتون". *JOEL: Journal of Educational and Language Research* 2, عدد ١ (٢٠٢٢): ١٦١–٦٨.

Zikri, M., Nur Hidayat, و Titin Anggraini. "ترقية اللغة العربية بستخدام وسائل التعلم Flash Card لطلاب فى المدرسة جاء الحق بنجكولو". *Imtiyaz: Jurnal Pendidikan Dan Bahasa Arab* 6, عدد ٢ (ديسمبر، ٢٠٢٢): ٩٤–١٠٦.