

ملخص البحث

الفية النفسية، ١٨١٠٢١٠١٠٥، تأثير استخدام الوسائل التعليمية على أساس اللعبة التربوية ووردوال (Wordwall) على ميول تعلم اللغة العربية لطلاب الفصل السابع في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الثانية بقدس للسنة الدراسية ٢٠٢٢/٢٠٢١، البحث العلمي، قسم تعليم اللغة العربية في كلية التربية في الجامعة الإسلامية الحكومية بقدس ٢٠٢٢.

الكلمات الأساسية: الوسائل التعليمية، ألعاب التربية ووردوال، ميول تعلم اللغة العربية

يهدف هذا البحث هي: (١) لمعرفة تأثير استخدام الوسائل التعليمية على أساس اللعبة التربوية ووردوال على ميول تعلم اللغة العربية لطلاب الفصل السابع في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الثانية بقدس. يستخدم هذا البحث بالمدخل الكمي بنوع تصميم التجربة دراسة شبه التجريبي. مجتمع البحث في هذا البحث يعني جميع الطلاب في الفصل السابع في المدرسة السابقة للسنة الدراسية ٢٠٢٢/٢٠٢١. من خلال تقنية أخذ العينات الهادفة وعلى بناء من نصيحة مدرس اللغة العربية في الفصل السابع في المدرسة السابقة حتى كعينة البحث يعني فصل السابع "أ" بجملة ثلاثون طالبا. طريقة جمع البيانات عن استخدام الوسائل التعليمية على أساس اللعبة التربوية ووردوال وميول تعلم اللغة العربية لطلاب بطريقة الاستبيان والتوثيق ثم تحليل باستخدام تقنية تحليل الإنحدار باختبار t واختبار أهمية باختبار (F).

نتائج البحث في هذا البحث هي: (١) يوجد تأثير استخدام الوسائل التعليمية على أساس اللعبة التربوية ووردوال على ميول تعلم اللغة العربية لطلاب. ومن ذلك اظهرت من قيمة عدد t (t_{hitung}) ٣,١١٤ اكبر من قيمة جدول t (t_{tabel}) ٢,٠٤٨. اما تأثير يعني الوضعية وأهمية من استخدام الوسائل التعليمية على أساس اللعبة التربوية ووردوال على ميول تعلم اللغة العربية لدى طلاب. ومن ذلك اظهرت معامل الإنحدار قيمة ٠,٥٣٨ الذي بقيمة الوضعية و قيمة عدد F ٩,٦٩٦ بقيمة جدول F ٤,١٩٥ حتى عدد F $F_{\text{جدول}}$ وبعبارة اخرى H_a قبول و H_o غير قبول بمعنى يوجد تأثير الوضعية وأهمية. أما تأثير الذي يعطي من الوسائل التعليمية على أساس اللعبة التربوية ووردوال على ميول تعلم اللغة العربية لطلاب الفصل السابع

في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الثانية بقدس يعني ٢٥,٧٪ وقيمة ٧٤,٣٪ يتأثر من متغير آخر الذي غير مشمول في هذا البحث.



ABSTRAK

Alfiyatun Nafisyah, 1810210105, *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Wordwall Terhadap Minat Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas VII MTs Negeri 2 Kudus*, Skripsi, Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Kudus, 2022.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis game edukasi *Wordwall* terhadap minat belajar bahasa Arab siswa kelas VII MTs Negeri 2 Kudus. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *pre-experimental design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VII MTs Negeri 2 Kudus Tahun Ajaran 2021/2022. Melalui teknik *purposive sampling* berdasarkan saran dari guru bahasa Arab kelas VII MTs Negeri 2 Kudus yang menjadi sampel adalah kelas VII A dengan jumlah 30 siswa. Data tentang penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi *Wordwall* dan minat belajar bahasa Arab siswa dikumpulkan dengan teknik kuesioner (angket) dan dokumentasi. Data-data yang telah terkumpul dianalisis dengan menggunakan teknik analisis regresi dengan uji *t* dan uji signifikansi menggunakan uji *F*.

Adapun hasil penelitian yang diperoleh yaitu: 1) Terdapat pengaruh dari penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi *Wordwall* terhadap minat belajar bahasa Arab siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai *t* hitung 3,114 lebih besar dari nilai *t* tabel 2,048. Adapun pengaruh yang ditimbulkan yaitu positif dan signifikan dari penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi *Wordwall* terhadap minat belajar bahasa Arab siswa. Hal ini bisa dilihat dari nilai koefisien regresi sebesar 0,538 yang bernilai positif dan perolehan nilai *F*_{hitung} sebesar 9,696 dengan nilai *F*_{tabel} 4,195 sehingga *F*_{hitung} > *F*_{tabel} maka hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternatif diterima yang artinya terdapat pengaruh yang positif dan signifikan. Sedangkan pengaruh yang diberikan media pembelajaran berbasis game edukasi *Wordwall* terhadap minat belajar bahasa Arab siswa kelas VII MTs Negeri 2 Kudus adalah sebesar 25,7% dan sisanya 74,3% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Game Edukasi Wordwall, Minat Belajar Bahasa Arab.*