Vol 3 No 1
September
2025
Page : -----

Proceeding Of International Student Conference
On Arabic Language And Teaching 2025
Hosted By Student Association Of Arabic Literature Department
Faculty Of Letters Universitas Negeri Malang

تطبيق التعلم القائم على الألعاب بوسيلة التدريس "طلب المفردات (ToMuf)" : ألغاز الكلمات لتعزيز فهم المفردات لدي طلاب الصف العاشر في مدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ١ بمدينة مالانج

Dwi Ikhwaningrum[1], Elfanadia Ashila Bilqis[2], Muhammad Musyaffak Hadiqi[3], Moh. Khasairi[4], Yasin[5]

Universitas Negeri Malang, Indonesia

* dwi.ikhwaningrum.2202316@students.um.ac.id[1],

Abstract *This study aims to examine the effectiveness of the application of ToMuf (Tholabul Mufrodat) media, a word puzzle game based on Game-Based Learning (GBL), in improving the understanding of Arabic vocabulary of class X students of MAN 1 Malang City. Vocabulary is a basic element in Arabic language learning, but students often have difficulty in mastering it. Therefore, an innovative game-based approach is an alternative to increase students' interest and mastery of vocabulary. This study used quantitative method with data collection through questionnaire. The results showed that around 70% of students gave positive responses to ToMuf media, showing increased motivation, interest in learning, and ease in understanding vocabulary. The fun and interactive learning process makes ToMuf as an effective learning media and relevant to students' characteristics. Nevertheless, there are some obstacles such as class management, limited time, and uneven student participation. Overall, ToMuf proved to be feasible to use as an alternative media in learning Arabic vocabulary at the high school level*

Keywords *Game Based Learning, Tomuf, Arabic Vocabulary, High School Students*

ملخّص البحث تهدف هذه الدراسة إلى دراسة تطبيق وسيلة ToMuf (طلب المفردات)، وهي لعبة أحاجي كلمات قائمة على التعلم المبني على الألعاب (GBL) ، في تحسين فهم مفردات اللغة العربية لدى طلاب الصف العاشر في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ١ بمدينة مالانج. تُعد المفردات عنصراً أساسياً في تعلم اللغة العربية، إلا أن الطلاب غالباً ما يواجهون صعوبة في إتقانها. لذلك، تُعد الطرائق المبتكرة القائمة على الألعاب بديلاً لتعزيز اهتمام الطلاب وتحسين إتقانهم للمفردات. استخدمت الدراسة منهجية كمية وصفية مع جمع البيانات من خلال استبيان. أظهرت نتائج الدراسة أن حوالي ٧٠٪ من الطلاب قدَّموا ردود فعل إيجابية تجاه وسيلة ToMuf ، مما يشير إلى زيادة الدافعية، واهتمام التعلم، وسهولة فهم المفردات. جعلت عملية التعلم الممتعة والتفاعلية من ToMuf وسيلة تعليمية فعالة ومتوافقة مع خصائص الطلاب. ومع ذلك، توجد بعض التحديات مثل إدارة الصف، الوقت المحدود، وعدم تساوي مشاركة الطلاب. بشكل عام، ثبتت جدوى استخدام ToMuf كوسيلة بديلة في تعليم مفردات اللغة العربية على مستوى الثانوية أو ما يعادلها

كلمات أساسية المفردات العربية، طلاب المدارس الثانوية، Tomuf التعلم القائم على الألعاب،

إنَّ اللغة لا تنفصل عن المفردات، وكذلك الحال في اللغة العربية؛ فالمفردات تُعَدُّ أساسًا لمن أراد أن يتعلم اللغة العربية تعلُّمًا عميقًا. وهذا ما أشار إليه (H. N. Azizah, 2020) حيث ذكرت أن المرحلة الأولى في تعلم اللغة هي المفردات، وذلك لأن الفرد لا يمكنه أن يتقن لغةً ما دون أن يتعلم مفرداتها. غير أن كثيرًا من الناس يواجهون صعوبة في إتقان اللغة العربية بسبب قلّة حصيلتهم اللغوية، الأمر الذي يؤدي إلى انخفاض دافعيتهم ورغبتهم في تعلمها.

ومع تعدد المشكلات التي تواجه تعلم اللغة العربية، يتبين أن دور المعلّم في عملية التعليم بالغ الأهمية. فالمعلّم – بوصفه ميسِّرًا – ينبغي أن يكون قادرًا على تهيئة بيئة التعلم المناسبة للمتعلمين، وأن يوظّف أنماط التدريس المشوقة حتى تتكوّن أجواء تعليمية ديناميكية وتفاعلية. وإلى جانب النماذج التفاعلية للتعلم، فإن استخدام الوسائل التعليمية المناسبة يُعَدُّ عاملاً مساعدًا في نجاح تعليم اللغة العربية. وكما ذكر Musydad في (Sulfikar & Fawzani, 2023)أن توظيف الوسائل التعليمية يجعل عملية التعليم أكثر متعة وفاعلية وكفاءة، ويزيدها تشويقًا، ويبعد عنها الملل، فضلًا عن أنه يمنح المتعلمين نتائج أعمق وأكثر رسوخًا، ولا سيما المتعلمين في مجال اللغة. ومن ثَمّ، فإن تطبيق النموذج التعليمي المناسب مع الوسيلة التعليمية الملائمة يُسهم في تسهيل عملية إتقان المفردات وتوسيع الحصيلة اللغوية في اللغة العربية.

ويُعَد طلاب الصف العاشر في المرحلة الثانوية المبكرة من الفئات التي تحتاج إلى عناية خاصة في تعليم اللغة العربية، نظرًا لاختلاف خلفياتهم التعليمية السابقة وتباينها. ولمواجهة هذه التحديات، تبرز الحاجة إلى ابتكار وسائل جديدة في التعليم، سواء في النماذج أو في الوسائل. ويُعَد التعلم القائم على الألعاب (GBL)أحد الحلول البديلة لرفع مستوى دافعية الطلاب نحو تعلم اللغة العربية. فكلما ارتفعت دافعية الطلاب زاد أثرها على نتائجهم الدراسية، بما في ذلك ثراؤهم المفرداتي. ويقدّم التعلم القائم على الألعاب الدروس في قالب ممتع على هيئة لعبة، الأمر الذي يخلق تعلمًا ذا معنى لدى الطلاب. وقد أشار روفيانتي ويونيتا في AI) (Azmi et al., 2023إلى أنّ الأفراد المشاركين في هذا النوع من التعلم يُظهرون دافعية أكبر بكثير مما يُظهره المتعلمون في أساليب التعليم التقليدية.

هناك العديد من وسائل التعليم التي تعتمد على نموذج التعلم المبني على الألعاب والتي يمكن تطبيقها في تعليم اللغة العربية. إحدى الابتكارات في وسائل التعليم التي تستخدم نموذج التعلم المبني على الألعاب (GBL) هي وسيلة ToMuf (طلب المفردات)؛ لعبة أحاجي الكلمات. تم إعداد ToMuf بطريقة خاصة لإتقان وتوسيع مخزون الكلمات في اللغة العربية. صُممت ToMuf كوسيلة تعليمية تُعلِّم الطلاب تخمين المفردات الموجودة في مربعات الجدول. وبذلك، يُتوقع أن تسهم هذه اللعبة في تعزيز فهم المفردات.

لقد أُجريت عدة دراسات حول استخدام الوسائل التعليمية والنماذج التربوية لتنمية إتقان المفردات في تعليم اللغة العربية، حيث أظهرت دراسة (Mawarni & Yulia, 2023) أن توظيف وسيلة الكلمات المتقاطعة ترك أثرًا إيجابيًا على نتائج تعلم الطلاب من حيث زيادة الحماس والقدرة على التذكر مدة أطول مقارنة بالطريقة التقليدية، بينما بيّنت دراسة (R. Azizah, 2022) أن الألعاب التعليمية الرقمية تُسهم في رفع دافعية الطلاب وإثراء حصيلتهم من المفردات بطابعها التفاعلي والممتع، كما تناولت دراسة أخرى فاعلية نموذج التعلم القائم على الألعاب في المرحلة الثانوية وأظهرت أنه يُحفِّز الطلاب على المشاركة النشطة والإبداع والتعاون في فهم المفردات الجديدة. ويتضح أن المشترك بين هذه الدراسات هو اعتماد مقاربة قائمة على الألعاب في تعليم المفردات العربية، مع اختلاف الوسائل المستعملة مثل الكلمات المتقاطعة والألعاب الرقمية والنماذج التعاونية، أما هذا البحث فيركّز على استخدام وسيلة ToMuf (طلب المفردات) في صورة أحجية كلمات قائمة على التعلم بالألعاب صُمِّمت خصيصًا لتلبية احتياجات طلاب الصف العاشر، وبذلك يتميز بقيمة تجديدية تتمثل في دمج وسيلة بسيطة وسياقية في آن واحد بما يخدم متطلبات تعلم الطلاب في المرحلة الثانوية.

انطلاقاً من الخلفية الموضحة، تهدف هذه الدراسة إلى استكشاف تطبيق التعلم المبني على الألعاب من خلال لعبة أحاجي الكلمات في تعزيز مفردات اللغة العربية على مستوى التعليم الثانوي. وبذلك، تسعى الدراسة إلى تقديم إسهام في نماذج ووسائل تعليمية فعالة ومناسبة لطلاب الصف العاشر.انطلاقًا من الخلفية التي تم عرضها، تهدف هذه الدراسة إلى استكشاف تطبيق التعلم المبني على الألعاب باستخدام لعبة أحاجي الكلمات في تحسين مفردات اللغة العربية على مستوى التعليم الثانوي. وبذلك، تسعى الدراسة إلى تقديم إسهام فعّال في نماذج ووسائل التعليم التي تتناسب مع طلاب الصف العاشر.

منهج البحث

تستخدم هذه الدراسة منهجاً وصفياً كمياً بهدف تقديم صورة واقعية حول فعالية تطبيق وسيلة ToMuf في تحسين إتقان مفردات اللغة العربية. أُجريت الدراسة في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ١ بمدينة

مالانج، وكان موضوع الدراسة هم طلاب الصف العاشر بفصول١٠ ب، ١٠ ف، و١٠ ج بإجمالي ٩٠طالباً. يتركز البحث على قياس مدى قدرة هذه الوسيلة على تعزيز إتقان الطلاب للمفردات.

تم جمع البيانات من خلال الملاحظة المباشرة والاستبيان (الاستمارة). تم إعداد الاستبيان على شكل مقياس ليكرت مع عدد من المؤشرات المذكورة. تم توزيع الاستبيان على الطلاب لجمع معلومات حول ردود أفعالهم تجاه استخدام الوسيلة المعروفة باسم ToMuf أو ما يُعرف أيضاً بطلب المفردات في تدريس مفردات اللغة العربية. يتكون الاستبيان من عدة أسئلة تشمل أربعة مؤشرات، منها اهتمام الطلاب، الدافعية للتعلم، وزيادة الفهم والإتقان للمفردات. أما الملاحظة المباشرة فتمت لمراقبة حالة الطلاب أثناء درس اللغة العربية في الصف بهدف تقديم بيانات داعمة لنتائج الاستبيان.

تُحلل البيانات التي تم الحصول عليها من نتائج الملاحظة والاستبيان باستخدام تقنية الإحصاء الوصفي، التي تتضمن حساب القيمة المتوسطة (المتوسط الحسابي) ونسبة كل مؤشر. سيتيح هذا التحليل قياس تأثير استخدام وسيلة ToMuf على إتقان مفردات اللغة العربية

المناقشة

أ. خطوات تطبيق وسيلة ToMuf في الصف

تطبيق وسيلة ToMuf في الصف هو استراتيجية تعليمية تهدف إلى تعزيز مفردات اللغة العربية. تُعدّ وسيلة ToMuf جزءًا من التعلم المبني على الألعاب، لذا فهي تُقدّم في شكل تعليمي يجمع بين اللعب والتعلم. في هذا السياق، لا تُستخدم وسيلة ToMuf لتقديم المادة التعليمية، بل تُستخدم كأداة تقييمة تفاعلية وجذابة لعملية التعلم.
فيما يلي خطوات تطبيق وسيلة ToMuf في الصف، منها:

١. تقديم المادة التعليمية الأولية من قبل المعلم

في بداية الدرس، يقوم المعلم بتقديم مادة المفردات بموضوع "الطعام والشراب". يستخدم المعلم عرض تقديمي تفاعلي (PPT) للمساعدة في تقديم المادة. يتم تقديم المادة من قبل المعلم باستخدام طريقة السمعي الشفوي (طريقة السمع والنطق). يقوم المعلم بتعريف المفردات الجديدة بذكر كل مفردة باللغة العربية مع النطق الصحيح، ويطلب من الطلاب ترديد المفردات سوياً أو بالتناوب. تُستخدم هذه الطريقة لتسهيل حفظ الطلاب للمفردات المقدمة. بالإضافة إلى ذلك، يستخدم المعلم فيديو تعليمي يتضمن أغنية عن الخضروات باللغة العربية. يساعد استخدام الوسائل التعليمية هذه المعلم في تسهيل عملية تقديم المادة داخل الصف.

٢. شرح تعليمات لعبة "ToMuf"

بعد تقديم المادة من قبل المعلم، يقوم المعلم بإجراء تقييم لقياس مدى فهم الطلاب للمادة المقدمة. يعرّف المعلم وسيلة ToMuf (لعبة أحاجي الكلمات) كشكل من أشكال التقييم. يشرح المعلم كيفية حل الأحاجي، مثل كيفية ملء الكلمات في أعمدة الجدول المتوفرة. بالإضافة إلى ذلك، يقدم المعلم بعض التلميحات لمساعدة الطلاب في الحل، حيث تشمل هذه التلميحات مجموعة من الكلمات المحتملة التي قد تظهر في الأحاجي. يعود تقديم هذه التلميحات إلى كمية وتنوع مفردات موضوع "الطعام والشراب". كما يُعطى الطلاب تعليمات بكتابة المفردات التي حصلوا عليها في جدول ToMuf على ورقة منفصلة.

٣. تنفيذ التقييم باستخدام وسيلة "ToMuf"

يقوم المعلم بتقسيم الطلاب إلى عدة مجموعات. تشمل هذه العملية نشاط القراءة والدقة في مطابقة المفردات داخل مربعات الجدول. يتجول المعلم بين المجموعات لمتابعة تقدم كل مجموعة وتقديم الملاحظات أو التغذية الراجعة لكل منها. تم تصميم هذا النشاط لخلق جو تعلم غير رتيب، مما يحقق تأثيرًا إيجابيًا على نتائج تعلم الطلاب، ومن ضمنها إتقان المفردات.

٤. التقييم والتأمل

بعد الانتهاء من تنفيذ المهمة، يقوم المعلم بتصحيح نتائج الطلاب بشكل جماعي. كما يقدم المعلم تغذية راجعة ويسأل عن الصعوبات أو المشكلات التي واجهوها أثناء تنفيذ لعبة ToMuf. بالإضافة إلى ذلك، يمنح المعلم
تعزيزًا إيجابيًا من خلال الثناء على الطلاب لتفانيهم في أداء المهمة بشكل جيد.

ب. إجابات الطلاب على نتائج استبيان ToMuf

النتائج لكل مؤشر من مؤشرات

Indikator	SS	S	N	TS	STS	Mean
أشعرُ بالحماس في متابعة التعلم مع تطبيق وسيلة ToMuf.	٢٣	٢٠	١٣	-	١	٢٠.٤
وسيلة الأحجية اللغوية (تِكا تِكي كَتا) تجعلني أكثر نشاطًا في تعلم قواعد اللغة العربية.	١٨	١٩	١٥	٣	١	٨٩.٣
وسيلة الأحجية اللغوية تساعدني على فهم مفردات اللغة العربية.	١٩	١٨	١٤	٤	٢	٨٤.٣
أشارك بفاعلية في لعبة الأحجية اللغوية (تِكا تِكي كَتا).	١٨	٢٢	١٦	١	-	٠٠.٤

استنادًا إلى نتائج معالجة البيانات من الاستبيان الذي وُزّع على ٥٧ طالبًا مأخوذين من ثلاث شعب، وهي: الصف العاشر (ب)، الصف العاشر (و)، والصف العاشر (ز) في مدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية بمدينة مالانغ، تم الحصول على خريطة عامة تتعلق بخصائص المبحوثين وكذلك استجابتهم لتطبيق وسيلة "ToMuf" في عملية تعليم اللغة العربية. وقد صيغت الاستجابات على شكل استبيان باستخدام مقياس "ليكرت" الذي يضم أربعة مؤشرات تعكس آراء الطلاب تجاه هذه الوسيلة التعليمية. ثم حُلِّلت البيانات باستخدام الأسلوب الإحصائي الوصفي للتعرف على أنماط الاستجابة ومستوى مشاركة الطلاب بصورة كمية.

أما بالنسبة للمؤشر الأول الذي ينص على: «أشعر بالحماس في متابعة التعلم مع تطبيق وسيلة "ToMuf"» فقد بلغ متوسط الدرجة (٤،٢٠)، مما يدل على أنّ غالبية الطلاب متحمسون في متابعة تعلم اللغة العربية باستخدام هذه الوسيلة. إذ أبدى ٤٠٪منهم موافقة تامة، و٣٥٪ موافقة، والباقي كانوا بين المحايد وغير الموافق. ويشير هذا المؤشر إلى أنّ تنويع الوسائل التعليمية يترك أثرًا انفعاليًا ممتعًا لدى الطلاب، مما يحفزهم على التعلم.

وأما المؤشر الثاني: «وسيلة "ToMuf" تجعلني أكثر نشاطًا في تعلم قواعد اللغة العربية»، فقد حصل على متوسط (٣،٨٩) حيث صرّح ٣٠٪بالموافقة التامة و ٣٤٪بالموافقة، والبقية ما بين المحايد وغير الموافق. وهذا يدل على أنّ أغلبية الطلاب أصبحوا أكثر حماسة عند استخدام هذه الوسيلة. وتُعَد هذه الوسيلة إحدى صور تنويع طرق التقييم بالتعلم القائم على الألعاب (GBL)؛ إذ إن تقديم "ToMuf" بأسلوب الألعاب التعليمية يقلل من القلق الأكاديمي الذي غالبًا ما يسبق الاختبارات.

أما المؤشر الثالث: «وسيلة "ToMuf" تساعدني في فهم المفردات العربية»، فقد حصل على متوسط (٣،٨٤) مع تفاصيل: ٣٣٪موافقة تامة و ٣٢٪موافقة، والبقية محايدون أو غير موافقين. وهذا يدل على أنّ أكثر الطلاب يرون أنّ "ToMuf" تُسهل عليهم اكتساب مفردات اللغة العربية. ورغم أنّ "ToMuf" وسيلة

للتقييم، إلا أنها في التطبيق العملي لا تختبر الطلاب فقط، بل تعزز فهمهم باستدعاء المفردات التي تعلموها وتوظيفها. وهذا ينسجم مع ما ذكره (Komalasari et al., 2024)بأنّ التقييم لا يقتصر على النتيجة النهائية، بل يُعَد أيضًا نوعًا من التغذية الراجعة البنّاءة التي تدعم تنمية معرفة المتعلمين.

أما المؤشر الرابع: "أشارك بفاعلية في لعبة الأحجية اللغوية، طلب المفردات (ToMuf)" فقد صرّح ٣٢٪ بالموافقة التامة و٣٩٪ بالموافقة، والبقية بين المحايد وغير الموافق. وغالبية الطلاب يقرّون بأن الوسيلة تدفعهم للمشاركة النشطة داخل المجموعات. وفي التطبيق العملي تُنفذ هذه الوسيلة في مجموعات من ثلاثة أعضاء، مما يزيد من تفاعل الطلاب ويجعلهم أكثر تقبلاً للتواصل وتبادل المعرفة فيما بينهم. وهذا يتفق مع ما ذكره (Norlianti et al., 2024) بأن المشاركة الفاعلة للطلاب في التعلم تعزز بيئة تعليمية شاملة وتساعد على التطور اللغوي الشامل.

وعند تحليل المؤشرات مجتمعة، يظهر أن المتوسط العام لاستجابات الطلاب بلغ نحو (٤.٠) من أصل (٥)، أي ما يعادل نسبة مرتفعة، مما يدل على أنّ استخدام وسيلة "ToMuf" في التعلم أثّر إيجابًا في اكتساب الطلاب للمفردات. كما أنها أسهمت في رفع مستوى مشاركتهم النشطة أثناء المناقشات الصفية.

إن وسيلة الأحجية اللغوية "ToMuf" (طلب المفردات) تسهم بشكل إيجابي في تعليم مفردات اللغة العربية، إذ تجاوزت نسبة تقبّل الطلاب لبعض المؤشرات ٧٠٪، خاصة في جانبي الحماس والمشاركة. فهي لا تزيد فقط من فهم الطلاب وإتقانهم للمفردات، بل تعزز نشاطهم وتفاعلهم أثناء الدرس. ومن هنا، يمكن اعتبارها وسيلة بديلة فعالة وعملية وممتعة، إذا ما توافرت إدارة صفية جيدة ودعم كافٍ من المعلم. وهذا يبيّن أن نجاح العملية التعليمية يتأثر تأثرًا كبيرًا باختيار الوسيلة التعليمية الملائمة لخصائص المتعلمين.

وإذا قورنت بالوسائل الرقمية، فإن "ToMuf" تمتاز بسهولة الوصول إليها وإمكانية تطبيقها في الصفوف الدراسية. وقد أظهرت نتائج دراسات أخرى أن الوسائل التعليمية التفاعلية والجذابة مثل القصص المصورة الرقمية باللغة العربية ووسائل العرض في تعليم المفردات، قد نالت نسب استجابة عالية جدًا من الطلاب بلغت بين (٩٠-٩٧٪)، حيث عُدّت وسائط بالغة الفاعلية والصلاحية(Panjaitan & Al Rasyid, 2023). أما وسيلة "ToMuf" (طلب المفردات) فهي وسيلة تقليدية متاحة لجميع الطلاب ولا تعيقها مشكلات تقنية كالنقص في الأجهزة الرقمية، بل تكمن التحديات غالبًا في ضبط النظام الصفي وتخصيص الوقت الكافي للتعلم.

ج. التحديات التي تواجه تطبيق وسيلة ToMuf

أما التحديات التي تواجه تطبيق وسيلة ToMuf (طلب المفردات) أو لعبة أحاجي الكلمات فهي كما يلي:

1 .إدارة الصف

يمثل الحفاظ على جو الصف المناسب خلال فترة التدريب تحدياً في استخدام هذه الوسيلة أو اللعبة. يصبح جو الصف أكثر حيوية وديناميكية، وأحيانًا صاخباً بسبب طبيعة التعلم القائمة على اللعب التي تدمج أنشطة جماعية. للحفاظ على بيئة تعلم إيجابية دون تقليل حماس الطلاب، يجب على المعلم أن يمتلك خطة إدارة صف متينة ومحكمة.

٢. إدارة الوقت

يُعد تطبيق وسيلة ToMuf في ظل محدودية الوقت تحدياً آخر. فقد لا تكون مدة الحصة الدراسية التي تبلغ ساعة واحدة كافية لتغطية جميع مراحل النشاط، إذ تتطلب الوسيلة شرح قواعد اللعبة، تقسيم المجموعات، تنفيذ اللعبة، بالإضافة إلى التأمل والتقييم التعاوني. التنظيم غير الفعّال يمكن أن يؤدي إلى عملية تعلم متسرعة أو غير متأنية.

٣. محدودية التوجيهات والتعليمات

قد يواجه الطلاب صعوبة في فهم قواعد اللعبة أو قد لا يكونون مألوفين بما فيه الكفاية بالمفردات المستخدمة، على الرغم من أن المعلم قد قدم لهم بعض التوجيهات. هذا الأمر يُعتبر احتمالاً كبيرًا خاصة إذا كان موضوع المفردات الذي يُدرس واسعًا ومتنوعًا، مثل "الطعام والشراب". الطلاب الذين يعانون من صعوبة في اكتساب المفردات الجديدة قد يجدون أيضًا صعوبة في اتباع التوجيهات المحدودة المقدمة.

٤. تفاوت مشاركة الطلاب

قد لا يشارك جميع أعضاء المجموعة بشكل متساوٍ في هذا المشروع التعاوني. فبعض الطلاب يكونون نشيطين
جدًا ويميلون إلى تحمل معظم المهام وكأنهم يعملون بمفردهم.

الإستنتاج

تهدف هذه الدراسة إلى دراسة تطبيق وسيلة ToMuf (طلب المفردات)، وهي لعبة أحاجي كلمات قائمة على التعلم المبني على الألعاب (GBL)، في تعلم مفردات اللغة العربية في الصف العاشر بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية١ بمدينة مالانج. تم تصميم هذه الوسيلة لخلق جو تعليمي ممتع، تفاعلي، وذو معنى، مما يعزز اهتمام الطلاب وفهمهم للمفردات. استنادًا إلى نتائج الاستبيانات والتقييمات، أعربت الغالبية العظمى من الطلاب (حوالي٧٠٪) عن ردود فعل إيجابية تجاه هذه الوسيلة. شعروا بدافعية أكبر، وقدرة أسهل على تذكر المفردات، واستمتعوا بعملية التعلم. تم تطبيق ToMuf على عدة مراحل، بدءًا من تقديم المادة، وشرح التعليمات، وتنفيذ اللعبة، وصولاً إلى التقييم والتأمل مع المعلم.

ومع ذلك، يواجه تطبيق هذه الوسيلة عدة تحديات، منها صعوبة إدارة الصف بسبب الأجواء الديناميكية، وقصر وقت الحصة الدراسية لتنفيذ جميع الأنشطة، وقلة تعليمات اللعبة التي تسبب ارتباكًا لدى الطلاب، فضلاً عن تفاوت مشاركة الطلاب داخل المجموعات. بالرغم من ذلك، تُعتبر وسيلة ToMuf فعالة وجديرة بالتطبيق، خاصة كبديل عملي وممتع لتعليم المفردات يمكن تكييفه مع خصائص طلاب المرحلة الثانوية. ولهذا، يحتاج المعلم إلى تخطيط محكم في المستقبل من حيث إدارة الصف وتنظيم الوقت لتحقيق أفضل النتائج.ومع ذلك، يواجه تطبيق هذه الوسيلة عدة تحديات، منها صعوبة إدارة الصف بسبب الأجواء الديناميكية، وقصر وقت الحصة الدراسية لتنفيذ جميع الأنشطة، وقلة تعليمات اللعبة التي تسبب ارتباكًا لدى الطلاب، فضلاً عن تفاوت مشاركة الطلاب داخل المجموعات. بالرغم من ذلك، تُعتبر وسيلة ToMuf فعالة وجديرة بالتطبيق، خاصة كبديل عملي وممتع لتعليم المفردات يمكن تكييفه مع خصائص طلاب المرحلة الثانوية. ولهذا، يحتاج المعلم إلى تخطيط محكم في المستقبل من حيث إدارة الصف وتنظيم الوقت لتحقيق أفضل النتائج.

قائمة المراجع

Al Azmi, F., Adzimah, H., Aminullah, M. A., & Taufiqurrochman, R. (2023). Peranan Game Based Learning dengan Aplikasi Quizizz Dalam Meningkatkan Pembelajaran Bahasa Arab. *Al-Muyassar: Journal of Arabic Education*, *2*(1), 50–66.

Azizah, H. N. (2020). Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Melalui Penggunaan Media Word Wall. *ALSUNIYAT: Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra, Dan Budaya Arab*, *1*(1), 1–16.

Azizah, R. (2022). Permainan teka teki silang dalam pembelajaran bahasa Arab untuk meningkatkan maharah kitabab. *Tatsqifiy: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, *3*(2), 116–124.

Komalasari, S., Maulida, R., Nada, Q., Alfiyyah, R. A., Ariyanti, S., Firdaus, A. A., & Alindra, A. L. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Evaluasi Plickers Terhadap Peningkatan Antusiasme Siswa Kelas 4 Dalam Evaluasi Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *9*(04), 233–245.

Mawarni, Y., & Yulia, N. (2023). Efektivitas Media Teka-Teki Silang Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Siswa SMA. *Omiyage: Jurnal Bahasa Dan Pembelajaran Bahasa Jepang*, *6*(2), 362–372.

Norlianti, N., Riadi, A., Sapitri, E., & Aliyah, S. R. (2024). Pemanfaatan Media Kartu Kosakata untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Siswa Kelas IX A MTS Miftahul Ulum Anggana. *Jurnal Sosial Dan Sains*, *4*(11), 1084–1092.

Panjaitan, N. A. S., & Al Rasyid, H. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Bahasa Arab Berbasis Canva. *Journal Of Education Research*, *4*(2), 484–495.

Sulfikar, S., & Fawzani, N. (2023). Pemanfaatan Instagram Dalam Meningkatkan Penguasaan Mufradat Mahasiswa. *Jurnal Tahsinia*, *4*(1), 19–27.