

تأثير استخدام وسيلة التعليم لغز الأخطبوط الرقمي القائم على *Scratch* في ترقية
فهم التلاميذ لمادة ضمير أنا بفعل الماضي في الفصل الثالث بالمدرسة الابتدائية
الإسلامية منار العلم الفجر بتانجونج بينانج



البحث التكميلي

مقدم إلى جامعة السلطان عبد الرحمن الإسلامية الحكومية بكفلوان رياو

مقدم لنيل درجة البكالوريوس

إعداد:

ردت إلينا فرحة

رقم القيد: ٢٢٨٨٢٠٤٢٢٠٧

قسم تدريس اللغة العربية

جامعة السلطان عبد الرحمن الحكومية الإسلامية كفلوان رياو



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI
SULTAN ABDURRAHMAN KEPULAUAN RIAU
Kampus: Jl. Lintas Barat KM. 19 Ceruk Ijuk Kelurahan Toapaya Asri - Bintan
Telp: 0771-4442607 Fax: 0771-4442610
Website: www.stainkepri.ac.id Email: stainkepri@kemenag.go.id

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Ruddat Ilaina Farkhatun
NIM : 22882042207
Prodi : Pendidikan Bahasa Arab

Menyatakan bahwa naskah skripsi ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri dan bukan plagiasi dari hasil karya orang lain. Jika di kemudian hari terbukti bahwa skripsi ini terdapat plagiasi, baik isi, logika, maupun datanya, secara keseluruhan atau sebagian, maka skripsi dan gelar sarjana yang diperoleh karenanya secara otomatis batal demi hukum.

Bintan, 24 Mei 2026
Yang menyatakan



Ruddat Ilaina Farkhatun
NIM. 22882042207



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI
SULTAN ABDURRAHMAN KEPULAUAN RIAU
Kampus : Jl. Lintas Barat KM. 19 CerukljukKelurahanToapayaAsri - Bintan
Telp : 0771-4442607 Fax : 0771-4442610
Website : www.stainkepri.ac.id Email : stain.kepri@kemenag.go.id

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul : تأثير استخدام وسيلة التعليم لغز الأخطبوط الرقمي القائم على Scratch في
ترقية فهم التلاميذ لمادة ضمير أنا بفعل الماضي في الفصل الثالث بالمدرسة
الإبتدائية الإسلامية منار العلم الفجر بتانجونج بينانج

Nama : Ruddat Ilaina Farkhatun
NIM : 22882042207
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab
Telah dimuqasyahkan pada : Selasa, 30 Juni 2026

Sehingga dapat diterima oleh Program Studi Pendidikan Bahasa Arab sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

TIM MUNAQASYAH

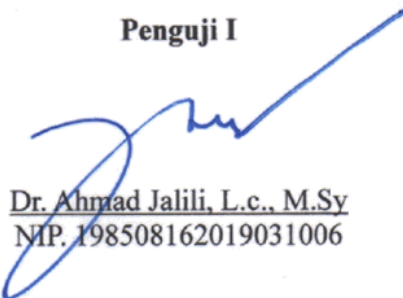
Ketua Sidang


Dr. Amrul Luhfi, M.Pd.I
NIP. 19860129201981001

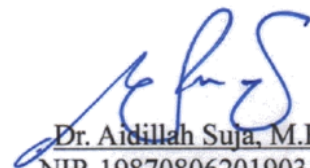
Sekretaris


Putri Halimatusa'diah, M.A.
NIP. 199408112025052004

Penguji I


Dr. Ahmad Jalili, L.c., M.Sy
NIP. 198508162019031006

Penguji II


Dr. Aidillah Suja, M.Pd.I
NIP. 198708062019031008

Bintan, 10 Juli 2026

Ketua
STAIN Sultan Abdurrahman Kepulauan Riau


Dr. H. Muhammad Faisal, M.Ag
NIP. 197503242006041005



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI
SULTAN ABDURRAHMAN KEPULAUAN RIAU
Kampus: Jl. Lintas Barat KM. 19 Ceruk Ijuk Kelurahan Toapaya Asri - Bintan
Telp: 0771-4442607 Fax: 0771-4442610
Website: www.stainkepri.ac.id Email: stainkepri@kemenag.go.id

SURAT PERSETUJUAN PEMBIMBING

Yang bertanda tangan di bawah ini;

Nama : Ruddat Ilaina Farkhatun
NIM : 22882042207
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab
Judul Skripsi : تأثير استخدام وسيلة التعليم لغز الأخطبوط الرقمي القائم على Scratch في ترقية فهم التلاميذ لمادة ضمير أنا بفعل الماضي في الفصل الثالث بالمدرسة الابتدائية الإسلامية منار العلم الفجر بتانجونج بينانج

Menyatakan bahwa skripsi ini sudah layak untuk dilanjutkan pada sidang munaqasyah.
Diharapkan semoga skripsi tersebut dapat diterima dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya

Pembimbing I

Fajar Tresna Utama, MA
NIDN. 2001089001

Bintan, 3 Juni 2026
Pembimbing II

Dr. Amrul Luhfi, M.Pd.I
NIDN. 2129018603



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI
SULTAN ABDURRAHMAN KEPULAUAN RIAU
Kampus: Jl. Lintas Barat KM. 19 Ceruk Ijuk Kelurahan Toapaya Asri - Bintan
Telp: 0771-4442607 Fax: 0771-4442610
Website: www.stainkepri.ac.id Email: stainkepri@kemenag.go.id

NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth,

Program Studi Pendidikan Bahasa Arab

STAIN Sultan Abdurrahman Kepulauan Riau

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Setelah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi terhadap penulisan skripsi yang berjudul,

تأثير استخدام وسيلة التعليم لغز الأخطبوط الرقمي القائم على Scratch في ترقية فهم التلاميذ لمادة ضمير
أنا بفعل الماضي في الفصل الثالث بالمدرسة الابتدائية الإسلامية منار العلم الفجر بتانجونج بينانج

Yang ditulis oleh:

Nama : Ruddat Ilaina Farkhatun

NIM : 22882042207

Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

Saya berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada program studi Pendidikan Bahasa Arab STAIN Sultan Abdurrahman Kepulauan Riau untuk diujikan dalam rangka untuk memperoleh Gelar Sarjana

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Pembimbing I

Fajar Tresna Utama, MA
NIDN. 2001089001

Bintan, 3 Juni 2026

Pembimbing II

Dr. Amrul Luhfi, M.Pd.I
NIDN. 2129018603

الملخص

ردت إلينا فرحة، ٢٠٢٦، ٢٢٨٨٢٠٤٢٢٠٧. تأثير استخدام وسيلة التعليم لغز الأخطبوط الرقمي القائم على *Scratch* في ترقية فهم التلاميذ لمادة ضمير أنا بفعل الماضي في الفصل الثالث بالمدرسة الابتدائية الإسلامية منار العلم الفجر بتانجونج بينانج. قسم تدريس اللغة العربية، جامعة السلطان عبد الرحمن الحكومية الإسلامية كقولوان رياو.

خلفية هذا البحث هي انخفاض مستوى فهم التلاميذ لمادة ضمير أنا بفعل الماضي لدى تلاميذ الفصل الثالث في المدرسة الابتدائية الإسلامية منار العلم الفجر تانجونج بينانج. وتتطلب عملية التعليم وسائل تعليمية جذابة لترقية فهم التلاميذ لهذه المادة. استخدمت هذه الدراسة المنهج الكمي بطريقة التصميم شبه التجريبي باستخدام تصميم المجموعة الواحدة بالاختبار القبلي والاختبار البعدي. وكان أفراد البحث ١٧ تلميذا من تلاميذ الفصل الثالث في المدرسة الابتدائية الإسلامية منار العلم الفجر تانجونج بينانج. وشملت تقنيات جمع البيانات الملاحظة واختبارات فهم مادة ضمير أنا بفعل الماضي. وتم تحليل

البيانات باستخدام اختبار *Wilcoxon Signed-Rank*.

أظهرت نتائج البحث أن متوسط درجات الاختبار القبلي بلغ ٦٩,٤١ وارتفع إلى ٩٣,٨٢ في الاختبار البعدي، مما يدل على زيادة بنسبة ٢٤,٤١٪. وأظهر اختبار *Wilcoxon Signed-Rank* الالامعلمي قيمة $0,001 < 0,005$ ، مما يعني وجود فرق دال إحصائيا بين نتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدي. وبعد إجراء الاختبار الالامعلمي باستخدام اختبار *Wilcoxon Signed-Rank*، تم إجراء اختبار حجم التأثير باستخدام معادلة *Cohen's d*. وأظهرت النتيجة ١,٤٩ $> 0,80$ ، مما يثبت أن المعالجة المطبقة كان لها تأثير كبير جدا.

الكلمات الأساسية : وسائل التعليم، *Scratch*، فهم الفعل الماضي، الفعل الماضي مع ضمير أنا، اللغة العربية.

ABSTRACT

Ruddat Ilaina Farkhatun, 2026, 22882042207. *The Effect of Using Digital-Based Octopus Puzzle Learning Media: Scratch in Improving Students' Understanding of Dhamir Ana in the Fi'il Madhi Material in Grade III at SDI Manarul Ilmi Al-Fajr Tanjungpinang*. Education of Arabic Language Study Program, STAIN Sultan Abdurrahman Kepulauan Riau.

This research was motivated by the low level of students' understanding of *dhamir ana in the fi'il madhi* material in Grade III at SDI Manarul Ilmi Al-Fajr Tanjungpinang. The learning process requires attractive learning media to improve students' understanding of this material. This study used a quantitative approach with a pre-experimental design method employing a one-group pretest-posttest design. The research subjects were 17 third-grade students of SDI Manarul Ilmi Al-Fajr Tanjungpinang. Data collection techniques included observation and tests of understanding *fi'il madhi dhamir ana* material. Data analysis was conducted using the Non-Parametric *Wilcoxon Signed-Rank*.

The results showed that the average pre-test score was 69.41 and increased to 93.82 in the post-test, indicating an improvement of 24.41%. The Non-Parametric *Wilcoxon Signed-Rank* showed a value of $< 0.001 < 0.05$, meaning that there was a significant difference between the pre-test and post-test results. After conducting the non-parametric test using the *Wilcoxon Signed-Rank*, an effect size test was carried out using Cohen's d formula. The result obtained was $1.49 > 0.80$, proving that the treatment administered had a very large effect category.

Keywords: *Learning Media, Scratch, Fi'il Madhi Understanding, Fi'il Madhi Dhamir Ana, Arabic Language.*

ABSTRAK

Ruddat Ilaina Farkhatun, 2026, 22882042207. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Puzzle Gurita Berbasis Digital: *Scratch* dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Materi *Dhamir Ana* dalam *Fi'il Madhi* di Kelas III SDI Manarul Ilmi Al-Fajr Tanjungpinang. Program Studi Bahasa Arab, STAIN Sultan Abdurrahman Kepulauan Riau.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemahaman siswa pada materi *dhamir ana* dalam *fi'il madhi* di kelas III SDI Manarul Ilmi Al-Fajr Tanjungpinang. Proses belajar mengharuskan media pembelajaran menarik untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi ini. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *pre-experimental design* dengan desain *one group pretest-posttest*. Subjek penelitian adalah siswa kelas III SDI Manarul Ilmi Al-Fajr Tanjungpinang yang berjumlah 17 orang. Teknik pengumpulan data meliputi observasi dan tes pemahaman *dhamir ana* dalam *fi'il madhi*. Analisis data dilakukan dengan Uji Non Parametrik *Wilcoxon Signed-Rank*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pre-test* adalah 69,41 dan meningkat menjadi 93,82 pada *post-test*, data mengalami peningkatan sebesar 24,41%. Uji Non Parametrik *Wilcoxon Signed-Rank* menunjukkan nilai $< 0,001 < 0,05$ yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara *pre-test* dan *post-test*. Setelah dilakukan uji Non Parametrik menggunakan *Wilcoxon Signed-Rank*, selanjutnya dilakukan uji *effect size* dengan menggunakan rumus *Cohen's d*. Dari uji tersebut didapatkan hasil sebesar $1,49 > 0,80$ yang membuktikan perlakuan (*treatment*) yang dilakukan menghasilkan pengaruh yang termasuk kategori sangat besar.

Kata kunci: Media Pembelajaran, *Scratch*, Pemahaman *Fi'il Madhi*, *Fi'il Madhi Dhamir Ana*, Bahasa Arab.

كلمة الشكر والتقدير

الحمد لله، يحمد الباحثة الله سبحانه وتعالى، لأنه بفضل رحمته وهدايته استطاع الباحثة أخيراً أن يتم كتابة البحث التي بعنوان "تأثير استخدام وسيلة التعليم لغز الأخطبوط الرقمي القائم على Scratch في ترقية فهم التلاميذ لمادة الفعل الماضي ضمير أنا في الفصل الثالث بمدرسة الابتدائية الإسلامية منار العلم الفجر بتانجونج بينانج". والصلاة والسلام عسى أن تبقى متوجهة إلى سيدنا النبي العظيم محمد صلى الله عليه وسلم، وعلى آله واصحابه والمسلمين الذين اتبعوا تعاليمه إلى آخر الزمان.

في إعداد هذا البحث، واجهت الباحثة كثيراً من العقبات، ولكن بفضل الله تعالى، ثم بفضل المساعدة والتوجيه والتعاون من مختلف الأطراف، استطاعت الباحثة إتمام هذا البحث على أحسن وجه. ولذلك، بكل تواضع واحترام، تتقدم الباحثة بخالص الشكر والتقدير إلى:

١. السيد الفاضل الدكتور الحج، Muhammad Faisal, M.Ag (الماجستير)، رئيس جامعة السلطان عبد الرحمن الحكومية الإسلامية كقولوان رياو.
٢. السيد الفاضل Fajar Tresna Utama, MA (الماجستير)، بفصلته رئيس قسم تدريس اللغة العربية والمشرف الاول.
٣. السيد الفاضل Amrul Luhfi, M.Pd.I (الماجستير)، بفصلته المشرف الثاني.
٤. المحاضرون وجميع أفراد المجتمع الأكاديمي في جامعة السلطان عبد الرحمن الحكومية الإسلامية كقولوان رياو.
٥. السيدة الفاضلة Annisa Musyarofah, M.Pd (الماجستير)، مديرة بالمدرسة الابتدائية الإسلامية منار العلم الفجر تانجونج بينانج، وجميع المعلمين والعاملين والتلاميذ الذين سهلوا لي إجراء البحث واستقبلي بكرم.

٦. صديقتي المحبوبة Salsa و Kak Tanding و Ais و Septi، شكرا لكنّ على الدعاء والوجود الذي لا يقدر.

٧. Kak Laye، شكرا لك على وقوفك معي منذ بداية الدراسة في الجامعة، وعلى إعارة الكتب حتى إتمام كتابة هذا البحث. أسأل الله أن يجزيك خير الجزاء، وأن يبارك فيك ويزيدك من فضله.

٨. زملاء في دفعة ٢٠٢٢ بقسم تدريس اللغة العربية فشكرا لكم على التعاون والذكرى الطيبة.

٩. جميع الأطراف الذين لم يتسن للباحثة ذكر أسمائهم واحدا فواحدا، والذين قدموا بإخلاص الدعاء والدعم والتحفيز حتى استطاعت الباحثة إتمام هذا البحث. في كتابة هذا البحث، لا تزال فيه بعض أوجه النقص والأخطاء. لذلك، ترحب الباحثة بجميع النقد والاقتراحات البناءة من أجل تحسين هذا البحث وتطويره، راجية أن يكون هذا البحث نافعا للباحثة وللقرءاء.

بينتان، ٢٢ مايو ٢٠٢٦

الباحثة


ردت إلينا فرحة

رقم القيد : ٢٢٨٨٢٠٤٢٢٠٧

محتويات البحث

أ.....	صفحة العنوان
ب.....	إقرار الباحثة
ج.....	صفحة التصديق
د.....	مواقف المشرف
ه.....	مذكرة المشرف
ح.....	الملخص
ي.....	كلمة الشكر والتقدير
ك.....	الإستهلال
ل.....	الإهداء
ن.....	محتويات البحث
ف.....	قائمة الجداول
Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.	قائمة الصور
ق.....	قائمة الملاحق
١.....	الفصل الأول: مقدمة
١٤	أ. خلفية البحث
١٩	ب. أسئلة البحث
٢٠	ج. أهداف البحث وأهميته
٢١	د. فرضية البحث

هـ. افتراض البحث..... ٢١

و. حدود البحث..... ٢٢

ز. تحديد المصطلحات..... ٢٣

ح. الدراسة السابقة..... ٢٣

الفصل الثاني: الإطار النظري..... Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.

أ. وسائل التعليم..... Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.

ب. فهم التلاميذ..... Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.

ج. مادة فعل الماضي ضمير أنا..... Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.

د. هيكلية التفكير..... Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.

الفصل الثالث: منهجية البحث..... Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.

أ. نوع ومنهج البحث..... Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.

ب. مكان البحث وزمانه..... Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.

ج. متغيرات البحث..... Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.

د. مجتمع البحث وعينته..... Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.

هـ. تقنيات جمع البيانات..... Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.

و. أدوات البحث..... Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.

ز. اختبار صدق الأدوات وثباتها..... Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.

ح. تقنيات تحليل البيانات..... Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.

الفصل الرابع: عرض البيانات وتحليلها..... Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.

أ. بذة عامة عن موقع البحث..... Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.

ب. تطبيق استخدام وسيلة التعليم لغز الاخطبوط القائمة على Scratch

Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.

ج. تأثير استخدام وسيلة التعليم لغز الاخطبوط القائمة على Scratch ..

Bookmark tidak ditentukan.

د. التحليل **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

الفصل الخامس: خاتمة **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

أ. الاستنتاج **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

ب. التوصيات **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

المراجع ٢٨.....

الملاحق **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

الفصل الأول

مقدمة

أ. خلفية البحث

يؤدي التعليم وظيفة تنمية القدرات، وتشكيل الأخلاق الكريمة، وبناء الحضارة الراقية للأمم، في سبيل الارتقاء بحياة الشعب. ويهدف إلى تنمية قدرات المتعلمين ليصبحوا أفراداً مؤمنين ومتقين بالله سبحانه وتعالى، ذوي أخلاق كريمة، وأصحاب علم، وذوي كفاءة، ومبدعين، ومستقلين، ومواطنين ديمقراطيين يتحملون المسؤولية.^١ وقد ورد بيان التعليم في القرآن الكريم في سورة العلق الايات ٥-١، وهي:

إِقرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ﴿١﴾ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ﴿٢﴾ إقرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ﴿٣﴾ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ﴿٤﴾ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ﴿٥﴾^٢

في هذه الآيات، يبين الله سبحانه وتعالى كيفية خلق الإنسان، ويؤكد أهمية العلم والمعرفة. وإلى جانب ذلك، أمر الله سبحانه وتعالى جميع عباده ألا يتوقفوا عن طلب العلم. فمن خلال العلم يستطيع الإنسان أن يدرك عظمة الله سبحانه وتعالى وقدرته، ويزداد إيماناً بعظيم خلقه.

تعد اللغة جزءاً من الثقافة التي أوجدها الإنسان للتفاعل فيما بينهم، وهي أحد العناصر الثقافية الأساسية التي تؤدي دوراً مهماً جداً في حياة البشر. فبدون اللغة، تتعطل الأنظمة الأساسية في حياة الإنسان، مثل نظام المعرفة، والتكنولوجيا، والمعلومات، وسبل المعيشة، والمعتقدات السائدة في المجتمع. ولذلك، لا يمكن اعتبار اهتمام علماء اللغة بتطور اللغة أمراً بسيطاً، بل يعد مفتاحاً أساسياً لتطور الثقافة في

^١ Anggoro, B. S., Pengembangan Modul Matematika Dengan Strategi Problem Solving untuk Mengukur Tingkat Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, (٢٠١٥).

^٢ Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Jakarta; Kemenag RI, ٢٠١٩), Al-'Alaqaq ١-٥

المجتمع. ويحتاج الإنسان إلى التفاعل مع غيره من المخلوقات، لأنه مخلوق اجتماعي بطبعه. كما أن عملية تبادل المعلومات والتفاعل بين أفراد المجتمع تحتاج إلى اللغة بوصفها وسيلة اتصال فعالة يستطيع جميع الناس فهمها بسهولة.^٢

ومن بين اللغات الكثيرة المنتشرة في العالم تبرز اللغة العربية بوصفها إحدى اللغات العالمية. فقد نشأت اللغة العربية في منطقة الشرق الأوسط، ثم تطورت تدريجياً حتى أصبح لها تأثير واسع في العلاقات الدولية. وفي عام ١٩٧٣، اعتمدت اللغة العربية لغة رسمية في منظمة الأمم المتحدة، وأصبحت إحدى اللغات الرسمية المستخدمة في التواصل داخل المنظمة. ويرجع ذلك إلى أن اللغة العربية تعد اللغة الرسمية في عدد كبير من الدول، ويتحدث بها ملايين الناس في مختلف أنحاء العالم. ففي الماضي، كان عدد الناطقين بها يقدر بنحو ٢٥٠ مليون نسمة، أما اليوم فقد تجاوز عدد مستخدميها ١,٥ مليار نسمة، سواء كانوا من الناطقين بها لغة أم، أو من المسلمين الذين يتعلمونها لأغراض دينية، أو من غير المسلمين الذين يدرسونها لأغراض علمية وثقافية. ومنذ اعتمادها لغة رسمية في منظمة الأمم المتحدة، ازداد انتشار اللغة العربية واتسع نطاق استخدامها بين شعوب العالم.^٣

شهدت إندونيسيا دراسة اللغة العربية منذ قرون عديدة، أي قبل فترة طويلة من الاستعمار، عندما كانت أرخبيلات نوسانتارا لا تزال تتكون من ممالك صغيرة. وقد يتساءل بعضهم: متى بدأت دراسة اللغة العربية في إندونيسيا؟ ولا توجد إجابة قاطعة عن هذا السؤال، إلا أن المؤكد أن دراسة اللغة العربية بدأت مع دخول الإسلام إلى نوسانتارا. ومن الواضح أن هذا الأمر يرتبط ارتباطاً وثيقاً بانتشار الدعوة الإسلامية وعملية أسلمة نوسانتارا.^٤ ومنذ دخول الإسلام إلى إندونيسيا، واصل المسلمون تعليم

^٢ Syaiful Mustofadan Suci Ramadhanti, *BAHASA ARAB & WORLD CLASS UNIVERSITY* (Malang, ٢٠٢١).

^٣ *Ibid.*

^٤ Laffan Michel, *Sejarah Perkembangan Islam di Nusantara* (Sleman: PT. Bentang Pustaka, ٢٠١٥).

اللغة العربية حتى يومنا هذا. ويتجلى ذلك في كثرة المعاهد الإسلامية والمدارس الإسلامية التي لا تزال تدرّس اللغة العربية لطلابها.

ولا ينفصل تعليم اللغة العربية عن علم النحو، إذ يعد من أهم العلوم التي تساعد على فهم اللغة العربية واستعمالها استعمالاً صحيحاً. ووفقاً لما ذكره محمد علوم، فإن علم النحو هو العلم الذي يدرس وظيفة الكلمة في الجملة، وحركة آخرها، سواء أكانت متغيرة أم ثابتة. ومن خلاله يمكن معرفة أحكام أواخر الكلمات في اللغة العربية على نحو منظم، كما يبين كيفية تركيب الاسم والفعل والحرف في بناء الجملة، ويحدد الحالة الإعرابية للحرف الأخير من الكلمة.^٦

ومن بين الموضوعات الأساسية في تعليم اللغة العربية، المرتبطة بعلم النحو في المرحلة الابتدائية، تعليم الفعل الماضي. ففي هذه المرحلة، يركز تعليم الفعل الماضي على تعريف التلاميذ بصيغته الأساسية، وتمييزه من الفعل المضارع، وتدريبهم على استخدامه في الجمل البسيطة، حتى يتمكنوا من القراءة، وفهم دلالة الزمن الماضي، وتكوين الجمل التي تلبي احتياجاتهم في الحياة اليومية.

ويعد تعليم لغة أجنبية لا تستخدم في الحياة اليومية تحدياً يواجه المعلم، مما يتطلب منه ابتكار وسائل تعليمية تساعد التلاميذ على فهم المادة الدراسية واستيعابها. ولا تقاس كفاءة المعلم بمدى إتقانه للمادة العلمية فحسب، بل أيضاً بقدرته على اختيار الطريقة، والوسيلة، والاستراتيجية التعليمية المناسبة التي تتوافق مع احتياجات التلاميذ وأهداف التعليم.^٧

ووفقاً لشرام في Syarifuddin (٢٠٢٢)، فإن الوسيلة تعد تقنية حاملة للرسائل يمكن الاستفادة منها لأغراض التعليم في نقل الرسائل التعليمية من المعلم إلى المتعلمين.

^٦ Mohammad Ulum, "Implementasi Kitab Nubdzatul Bayan Dalam Pembelajaran Nahwu dan Shorrof Bagi Pemula" *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, Vol. ٩, No. ٢ (٢٠٢٣): <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.5215>

^٧ Aryobimo, *Pengembangan Kamus Arab Tematik Validitas, Kelayakan, dan Efektivitas*.

ويعرف مفهوم الوسيلة بأنها أداة أو ما يشابهها يمكن استخدامها وسيطا لنقل الرسائل في عملية التعليم. والمقصود بالرسائل هنا هو المادة الدراسية، حيث إن وجود الوسيلة يجعل الرسالة أسهل فهما واستيعابا لدى التلاميذ. وإذا كانت الوسيلة تعد مصدرا للتعليم، فإنه يمكن تفسيرها تفسيراً واسعاً لتشمل الإنسان، أو الأشياء، أو الأحداث التي تمكن التلاميذ من اكتساب المعرفة والمهارات.^٨

يمكن أن تكون وسائل التعليم بصرية، أو سمعية، أو سمعية بصرية. فالوسائل البصرية هي وسائل تعليمية لا تدرك إلا عن طريق حاسة البصر، مثل الصور والرسوم. أما الوسائل السمعية فهي وسائل تعليمية تعتمد على حاسة السمع فقط، مثل التسجيلات الصوتية. في حين أن الوسائل السمعية البصرية هي وسائل تعليمية تجمع بين الصوت والصورة، ويمكن مشاهدتها والاستماع إليها، مثل مقاطع الفيديو. وتعد هذه الأنواع من الوسائل التعليمية من الوسائل الحديثة؛ لأنها تعتمد على الأجهزة الإلكترونية في عرض المحتوى التعليمي. ويختلف ذلك عن الوسائل التعليمية التقليدية، التي لا يتطلب استخدامها أجهزة إلكترونية أو اتصالاً بالإنترنت.

ومن إحدى الوسائل التعليمية الرقمية التي يمكن استخدامها لترقية فهم التلاميذ وسيلة الألباز الرقمية المعتمدة على Scratch. و Scratch التفكير في صحة أو خطأ كتابة الأوامر البرمجية. ومن خلال خاصية السحب والإفلات لكتل البرمجة، يستطيع المستخدم تعليم البرمجة بطريقة ممتعة، وإنجاز مشروعات متنوعة، مثل القصص، والألعاب، والرسوم المتحركة، والموسيقى، والفنون، والعروض التقديمية. وتتميز كتل البرمجة بألوان مختلفة بحسب وظائفها، كما يمكن ترتيبها وربطها بسهولة إذا كانت المفاهيم البرمجية متوافقة، مما يتيح للمستخدم التركيز على تعليم منطق البرمجة دون مواجهة أخطاء في كتابة الأوامر البرمجية. وقد تم تطوير Scratch من قبل MIT Media Lab

^٨ Syarifuddin, MP, & Utari, *Media pembelajaran (dari masa konvensional hingga masa digital)*, ٢٠٢٢

Massachusetts Institute of Technology ويمكن استخدامه عبر الإنترنت.^٩ وتعد وسيلة الألغاز من أشكال الألعاب التعليمية التي تسهم في تنمية القدرات المعرفية لدى التلاميذ، وتدريبهم على التركيز، وتنمية قدرتهم على التفكير النقدي والإبداعي.^{١٠} وفي سياق تعليم اللغة العربية، ولا سيما في تعليم الفعل الماضي، يمكن أن يكون استخدام وسيلة لغز الأخطبوط الرقمي القائمة على Scratch حلاً تعليمياً فعالاً. وقد صممت هذه الوسيلة بطريقة تمكن التلاميذ من التعرف على صيغ الفعل الماضي، وترتيبها، وفهمها بأسلوب ممتع وتفاعلي. ومن خلال نشاط ترتيب الألغاز، لا يقتصر تعليم التلاميذ على الجانبين البصري والحركي فحسب، بل يشاركون أيضاً مشاركة فعالة في عملية التعليم، مما يسهم في زيادة فهمهم لمادة الفعل الماضي بصورة ملحوظة.

بناء على نتائج الملاحظة الأولية في الفصل الثالث بمدرسة منار العلم الفجر الابتدائية الإسلامية في تانجونج بينانج، ولا سيما في تعليم اللغة العربية، تبين أن المعلم قد سعى إلى استخدام وسائل تعليمية متنوعة وجذابة لدعم فهم التلاميذ. كما تطبق هذه المدرسة مبدأ التعليم النشط في جميع المواد الدراسية، ولذلك يطلب من المعلمين أن يكونوا مبدعين في تقديم المادة التعليمية. ومع ذلك، فإن استخدام وسيلة لغز الأخطبوط الرقمي القائمة على Scratch لم يطبق بعد في تعليم اللغة العربية، ولا سيما في تدريس الفعل الماضي مع ضمير المتكلم المفرد (أنا).

وفي التطبيق العملي، لا يزال التلاميذ يواجهون صعوبة في فهم تغير صيغ الفعل الماضي، كما يشعرون بالملل بسرعة عند استخدام الطرق التقليدية في التعليم. ولذلك، يتوقع أن يكون استخدام وسيلة لغز الأخطبوط الرقمي القائمة على Scratch ابتكاراً تعليمياً مناسباً وحلاً فعالاً لهذه المشكلة. فمن خلال هذه الوسيلة التفاعلية، لا يقتصر

^٩ Indah Lestari, dkk, Mari Belajar Scratch: Untuk Pemula, Politeknik Caltex Riau: Pekanbaru, ٢٠٢١.

^{١٠} Suparno, "Media Pembelajaran Inovatif" Jurnal Pendidikan, ٢٠١٠.

دور التلاميذ على ترتيب قطع الألباز بصريا فحسب، بل يتفاعلون مباشرة مع المادة التعليمية، ويتلقون تغذية راجعة فورية، ويتعلمون من خلال تجربة تعليمية ممتعة ومحفزة.

وقبل تنفيذ البحث، ستعرض هذه الوسيلة التعليمية أولا على معلم الفصل الثالث، بوصفه المعلم الذي ستجرى في فصله الدراسة. ويهدف هذا العرض إلى تعريفه بطريقة استخدام الوسيلة، وآلية تنفيذ التعليم، والخصائص التي تتميز بها الوسيلة القائمة على Scratch، حتى يكون على دراية كاملة بكيفية تشغيلها وتطبيقها في الفصل الدراسي. وبعد الانتهاء من مرحلة العرض والتنسيق، ستستخدم هذه الوسيلة في عملية التعليم قبل بدء تنفيذ البحث رسميا، لضمان سير إجراءات البحث بصورة منظمة ووفقا للخطة المعدة مسبقا.

وتتيح هذه الوسيلة للتلاميذ التعليم بصورة فردية أو جماعية، والمناقشة، واكتشاف المفاهيم الأساسية المتعلقة بالفعل الماضي مع ضمير المتكلم المفرد (أنا) من خلال أنشطة رقمية منظمة. وإلى جانب ذلك، تمثل هذه الوسيلة بالنسبة إلى المعلم بديلا تعليميا أكثر تنوعا وإبداعا، وأكثر مواكبة للتطورات في مجال تكنولوجيا التعليم. وبذلك تصبح بيئة التعليم أكثر حيوية وتفاعلا، وأبعد عن الملل. ويتوافق ذلك مع مبدأ التعليم النشط، الذي يركز على المشاركة الفاعلة للتلاميذ في جميع مراحل عملية التعليم. ومن المتوقع أن يسهم استخدام هذه الوسيلة في ترقية فهم التلاميذ لمادة الفعل الماضي مع ضمير المتكلم المفرد (أنا)، بما يتوافق مع عنوان هذا البحث.

أسئلة البحث

١. كيف يتم استخدام وسيلة التعليم لغز الأخطبوط Scratch في ترقية فهم التلاميذ لمادة ضمير أنا بفعل الماضي في الفصل الثالث بمدرسة الابتدائية الإسلامية منار العلم الفجر بتانجونج بينانج؟
٢. هل هناك أثر استخدام وسيلة التعليم لغز الأخطبوط Scratch في ترقية فهم التلاميذ لمادة ضمير أنا بفعل الماضي؟

أهداف البحث وأهميته

أما اهداف هذا البحث فهي:

١. لمعرفة كيفية استخدام وسيلة التعليم لغز الأخطبوط الرقمية: *Scratch* في ترقية فهم التلاميذ لمادة ضمير أنا بفعل الماضي في الفصل الثالث بمدرسة الابتدائية الإسلامية منار العلم الفجر بتانجونج بينانج.

٢. لاختبار ومعرفة تأثير استخدام وسيلة التعليم لغز الأخطبوط الرقمية: *Scratch* في ترقية فهم التلاميذ لمادة ضمير أنا بفعل الماضي في الفصل الثالث بمدرسة الابتدائية الإسلامية منار العلم الفجر بتانجونج بينانج.

وأما فوائد هذا البحث يعني:

١. الفائدة النظرية

يرجى أن يسهم هذا البحث في تقديم إسهام ابتكاري في تطوير تعليم اللغة العربية، ولا سيما في مجال استخدام الوسائل التعليمية الرقمية القائمة على *Scratch*، والمطورة في صورة لغز الأخطبوط الرقمي، بوصفها محاولة لترقية فهم التلاميذ لمادة ضمير أنا بفعل الماضي في الفصل الثالث بمدرسة منار العلم الفجر الابتدائية الإسلامية في تانجونج بينانج.

٢. الفائدة التطبيقية

ومن الناحية التطبيقية، يرجى أن يقدم هذا البحث الفوائد الآتية: (١) للمعلمين، من خلال الاستفادة منه مرجعا في تطوير واستخدام الوسائل التعليمية الرقمية القائمة على *Scratch* بصورة مبتكرة، والتعرف إلى مدى فاعليتها في تعليم اللغة العربية؛ (٢) وللتلاميذ، من خلال الإسهام في ترقية فهمهم وإتقانهم لمادة الفعل الماضي مع ضمير المتكلم المفرد (أنا) عن طريق التعليم التفاعلي؛ و(٣) وللمدرسة، من خلال الاستفادة منه مرجعا في دعم دمج التكنولوجيا الرقمية في عملية التعليم وتطويرها.

فرضية البحث

١. الفرضية الصفرية

لا يوجد تأثير لاستخدام وسيلة التعليم لغز الأخطبوط الرقمية: *Scratch* في ترقية فهم التلاميذ لمادة ضمير أنا بفعل الماضي لدى تلاميذ الفصل الثالث بمدرسة الابتدائية الإسلامية منار العلم الفجر بتانجونج بينانج.

٢. الفرضية البديلة

يوجد تأثير دال لاستخدام وسيلة التعليم لغز الأخطبوط الرقمية: *Scratch* في ترقية فهم التلاميذ لمادة ضمير أنا بفعل الماضي لدى تلاميذ الفصل الثالث بمدرسة الابتدائية الإسلامية منار العلم الفجر بتانجونج بينانج.

افتراض البحث

إن الفرضيات في هذا البحث تمثل افتراضات أساسية يعتقد بصحتها، وتعد أساسا في تنفيذ البحث. وقد صيغت هذه الفرضيات على النحو الآتي:

١. أن تلاميذ الفصل الثالث بمدرسة الابتدائية الإسلامية منار العلم الفجر بتانجونج بينانج قد تلقوا تعليما أساسيا في اللغة العربية، بحيث يمتلكون قدرة أولية على فهم مادة الفعل الماضي مع ضمير أنا.

٢. أن المعلم ينفذ عملية التعليم وفقا للخطة التعليمية المعدة مسبقا، ويطبق وسيلة التعليم لغز الأخطبوط *Scratch* بصورة منتظمة أثناء فترة التجربة.

٣. أن وسيلة لغز الأخطبوط الرقمي القائمة على *Scratch* تستخدم بوصفها المتغير التجريبي الرئيس في هذا البحث، ويفترض أنها قادرة على جذب انتباه التلاميذ، وزيادة مشاركتهم الفاعلة في تعلم اللغة العربية.

٤. أن أدوات البحث المستخدمة، سواء الإختبار القبلي أو الإختبار البعدي، قد أعدت وفقا لمؤشرات فهم مادة الفعل الماضي مع ضمير أنا، وقادرة على قياس مستوى فهم التلاميذ بصورة موضوعية.

٥. أن العوامل الخارجية التي قد تؤثر في فهم التلاميذ للتعليم، مثل ظروف البيئة التعليمية ووقت التعليم وكفاءة المعلم، تعد متقاربة نسبيا طوال مدة البحث.
٦. أن التلاميذ يشاركون في جميع مراحل البحث، ابتداء من الإختبار القبلي، ثم تنفيذ التعليم باستخدام وسيلة لغز الأخطبوط *Scratch*، وحتى الإختبار البعدي، في حالة جسدية ونفسية طبيعية.

حدود البحث

ولكي يكون هذا البحث أكثر تركيزا وتحديدا، فقد وضعت حدود البحث على النحو الآتي:

١. يقتصر هذا البحث على استخدام وسيلة التعليم لغز الأخطبوط الرقمية المطورة من خلال تطبيق *Scratch* في تعليم اللغة العربية، دون إجراء مقارنة بوسائل تعليمية أخرى.
٢. تقتصر المادة التعليمية المدروسة على الفعل الماضي باستخدام ضمير أنا في تعليم اللغة العربية للفصل الثالث.
٣. يقتصر جانب القدرة المدروس في هذا البحث على فهم التلاميذ فقط، ولا يشمل مهارات اللغة العربية الأخرى، مثل الكلام والقراءة والكتابة والاستماع.
٤. يقتصر مجتمع البحث على تلاميذ الفصل الثالث بمدرسة الابتدائية الإسلامية منار العلم الفجر بتانجونج بينانج، وعددهم ١٧ تلميذا.
٥. يستخدم هذا البحث المنهج الكمي بطريقة التصميم شبه التجريبي، وبخاصة تصميم المجموعة الواحدة بالإختبار القبلي والإختبار البعدي، بحيث تفصل نتائج البحث أثر المعالجة قبلها وبعدها في مجموعة واحدة فقط.
٦. يقتصر وقت تنفيذ البحث على الفصل الدراسي الثاني من العام الدراسي ٢٠٢٥/٢٠٢٦، وفقا لجدول تعليم اللغة العربية في المدرسة.

تحديد المصطلحات

١. وسيلة التعليم لغز الأخطبوط

وسيلة التعليم لغز الأخطبوط الرقمية هي لعبة تعليمية تفاعلية طورت باستخدام تطبيق *Scratch*، وصممت على شكل لغز مصور للأخطبوط، وتستخدم أداة مساعدة في تعليم اللغة العربية بهدف ترقية فهم التلاميذ لمادة ضمير أنا بفعل الماضي.

٢. فهم التلاميذ

قدرة التلاميذ على استيعاب مفهوم الفعل الماضي مع ضمير أنا وتفسيره واستخدامه، ويقاس ذلك من خلال اختبارات نتائج التعليم.

٣. الفعل الماضي

هو الفعل في اللغة العربية الذي يدل على حدث وقع في الزمن الماضي.

٤. ضمير أنا

هو ضمير المتكلم المفرد في اللغة العربية، ويستخدم للدلالة على الفاعل "أنا".

الدراسة السابقة

١. بحث اعداد Rizka Hamidah و Supratman Zakir و Liza Efriyanti و Supriyadi

(٢٠٢٥)، بعنوان: Media Pembelajaran PIPAS Interaktif Berbasis *Scratch*:

Perancangan dan Evaluasi pada Siswa Kelas X SMKN ١ Bukittinggi.

يهدف هذا البحث إلى تصميم وتطوير وسيلة تعليم لمادة التربية في العلوم الطبيعية والاجتماعية للفصل العاشر بالاعتماد على منصة *Scratch*، بحيث يمكن استخدامها وسيلة لتقديم المادة التعليمية وكذلك لتقويم التعليم. كما يهدف هذا البحث إلى معرفة مستوى صلاحية الوسيلة التعليمية وعمليتها وفعاليتها. وتعود خلفية هذا البحث إلى واقع تعليم مادة التربية في العلوم الطبيعية والاجتماعية في المدرسة الثانوية المهنية الحكومية الأولى بوكيتنجي، الذي ما يزال يعتمد على الطرق

التقليدية، مثل المحاضرة واستخدام السبورة والكتاب المدرسي، إضافة إلى أن عملية التقويم لا تزال تقتصر على الإختبارات التحريرية والشفوية. وقد أدى هذا الوضع إلى جعل التلاميذ أكثر سلبية وأقل دافعية، وعدم حصولهم على خبرة تعليمية تفاعلية. كما أن محدودية الوسائل التعليمية المعتمدة على التكنولوجيا تعيق تقديم التغذية الراجعة السريعة والدقيقة للتلاميذ.

استخدم هذا البحث منهج البحث والتطوير باستخدام نموذج ADDIE الذي يتكون من خمس مراحل، وهي: التحليل، والتصميم، والتطوير، والتنفيذ، والتقييم. ويتشابه هذا البحث مع البحث الذي تجريه الباحثة في استخدام منصة *Scratch* وسيلة لإنشاء الوسائل التعليمية. إلا أن هناك فروقا جوهرية في محور البحث؛ إذ ركز بحث ريزكا حميدة وآخرين على مادة التربية في العلوم الطبيعية والاجتماعية، في حين يركز هذا البحث على مادة اللغة العربية، وبخاصة مادة الفعل الماضي مع ضمير أنا.

ويكمن الفرق الثاني في منهج البحث؛ حيث استخدم بحث ريزكا حميدة وآخرين منهج البحث والتطوير بنموذج ADDIE، بينما يستخدم البحث الذي ستجريه الباحثة المنهج الكمي بتصميم شبه تجريبي من نوع المجموعة الواحدة بالإختبار القبلي والإختبار البعدي.

كما يعد اختلاف موقع البحث من الفروق المهمة، إذ أجري البحث السابق في بوكيتنغي، بينما يجري هذا البحث في تانجونج بينانج.^{١١}

٢. بحث اعداد Fitriah Lutfiatul Aziza (٢٠٢٥) بعنوان Pengembangan Media

Interaktif Berbasis Computational Thinking Menggunakan Aplikasi *Scratch* pada Materi Trigonometri untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital. يهدف هذا البحث إلى تطوير وسيلة تعليمية تفاعلية قائمة على التفكير

^{١١} Rizka Hamidah, dkk., "Media Pembelajaran PIPAS Interaktif Berbasis *Scratch*: Perancangan dan Evaluasi pada Siswa Kelas X SMKN 1 Bukittinggi" Jurnal Intellect: Indonesian Journal of Innovation Learning and Technology, Vol. ٠٤, No. ٠٢ (٢٠٢٥).

الحاسوبي باستخدام تطبيق *Scratch* في مادة حساب المثلثات. وتعود خلفية هذا البحث إلى ضعف فهم التلاميذ عند شرح مادة الرياضيات من قبل المعلم، بسبب استخدام طرق تعليمية أقل كفاءة وأقل تنوعاً، مثل طريقة المحاضرة والمناقشة، مما يؤثر في تنمية فهم المفاهيم الرياضية لدى التلاميذ.

استخدم هذا البحث منهج البحث والتطوير باستخدام نموذج ADDIE الذي يتكون من خمس مراحل، وهي: التحليل، والتصميم، والتطوير، والتنفيذ، والتقييم. ويتشابه هذا البحث مع البحث الذي تجريه الباحثة في استخدام منصة *Scratch* وسيلة لتطوير الوسائل التعليمية. أما الاختلاف فيمكن في محور البحث؛ حيث يركز البحث المذكور على تنمية مهارات الثقافة الرقمية في مادة حساب المثلثات، بينما يركز هذا البحث على مادة اللغة العربية، وبخاصة مادة الفعل الماضي مع ضمير أنا.

كما يوجد اختلاف جوهري في عينة البحث؛ إذ شمل بحث Fitriia تلاميذ المرحلة الثانوية الإسلامية، وتحديدًا في مدرسة الحكمة كداتون الثانوية الإسلامية بمدينة بندر لامبونج، في حين يشمل هذا البحث تلاميذ المرحلة الابتدائية، وتحديدًا تلاميذ مدرسة صديق المنار العلمي الفجر تانجونج بينانج.^{١٢}

٣. بحث اعداد Syarah Aulia (٢٠٢١) بعنوان Pengembangan Media

Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan *Scratch* dengan Metode *Computational Thinking* pada Materi Trigonometri di Kelas X SMA Negeri ٧ Mandau. يهدف هذا البحث إلى معرفة عملية ونتائج تطوير وسيلة تعليمية قائمة على الوسائط المتعددة التفاعلية باستخدام *Scratch* بمنهج التفكير الحاسوبي في مادة حساب المثلثات. وتعود خلفية هذا البحث إلى ضعف فهم التلاميذ عند شرح مادة الرياضيات من قبل المعلم، بسبب استخدام طرق تعليمية

^{١٢} Fitriia Lutfiatul Aziza, "Pengembangan Media Interaktif Berbasis Computational Thinking Menggunakan Aplikasi Scratch pada Materi Trigonometri untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital", UIN Raden Intan Lampung (٢٠٢١).

أقل كفاءة وأقل تنوعاً، مثل طريقة المحاضرة والمناقشة، لتنمية فهم المفاهيم الرياضية لدى التلاميذ، مما جعل التلاميذ لا يزالون يشعرون بالحيرة في تطبيق القوانين الرياضية الموجودة.

كما استخدم هذا البحث منهج البحث والتطوير باستخدام نموذج ADDIE الذي يتكون من خمس مراحل، وهي: التحليل، والتصميم، والتطوير، والتنفيذ، والتقييم. أما الاختلاف فيمكن في محور البحث؛ حيث يركز البحث المذكور على تنمية مهارات الثقافة الرقمية في مادة حساب المثلثات، بينما يركز البحث الذي ستجريه الباحثة على مادة اللغة العربية، وبخاصة مادة الفعل الماضي مع ضمير أنا. ويكمن الاختلاف الأخير في عينة البحث؛ إذ تشمل بحث سارة تلاميذ المرحلة الثانوية في المدرسة الثانوية الحكومية السابعة مانداو، في حين يشمل هذا البحث تلاميذ المرحلة الابتدائية، وتحديدًا تلاميذ مدرسة صديق المنار العلمي الفجر تانجونج بينانج.^{١٣}

٤. بحث اعداد Citra Wulan Sari (٢٠٢١) بعنوان Pengembangan Media Crossword Puzzle Gambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Peserta Didik SD/MI. يهدف هذا البحث إلى معرفة مدى صلاحية وعملية وفعالية نموذج وسيلة التعليم الكلمات المتقاطعة المصورة في ترقية نتائج التعليم ودافعية التعليم لدى التلاميذ في المدرسة. وتعود خلفية هذا البحث إلى صعوبة فهم المادة التعليمية لدى التلاميذ بسبب استخدام المعلم لوسائل تعليمية تقليدية تميل إلى قلة الجاذبية، مما يؤدي إلى شعور التلاميذ بالملل بسرعة. استخدم هذا البحث منهج البحث والتطوير بإجراءات تطوير روبرت ماريب برانش، وهو ما يوضح اختلافًا واضحًا عن البحث الذي ستجريه الباحثة.

^{١٣} Syarah Aulia, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Scratch dengan Metode Computational Thinking pada Materi Trigonometri di Kelas X SMA Negeri 7 Mandau" Universitas Islam Riau, (٢٠٢١).

وتوجد أوجه تشابه في استخدام الوسائل التعليمية القائمة على الألباز الرقمية، إلا أن الاختلاف يتمثل في نوع الوسيلة التعليمية المستخدمة. كما يظهر اختلاف آخر في محور البحث؛ حيث يركز البحث المذكور على ترقية نتائج تعليم التلاميذ، بينما يركز هذا البحث على ترقية فهم التلاميذ لمادة ضمير أنا بفعل الماضي.^{١٤}

^{١٤} Citra Wulan Sari, "Pengembangan Media Crossword Puzzle Gambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Peserta Didik SD/MI" UIN Raden Intan Lampung, (٢٠٢١)

المراجع

- Abbas Hasan, النحو الوافي (القاهرة: دار المعارف)
- Abdul Mu'in. *Ilmu Nahwu Dasar untuk Pemula*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, ٢٠٢٢.
- Abdul Mu'in. *Ilmu Sharaf untuk Pemula*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, ٢٠٢٢.
- Abdurrahman, M., dkk. ٢٠٢٥. "Pendampingan Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Melalui Media Puzzle." *Kreasi: Jurnal Inovasi dan Pengabdian kepada Masyarakat*.
- Afif Marta, Muhammad, Dimas Purnomo, dan Gusmamel Gusmamel. "Konsep Taksonomi Bloom dalam Desain Pembelajaran." *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan* ٣, no. ١ (٢٠٢٤): ٢٢٧-٢٤٦. <https://doi.org/10.55606/lencana.v3i1.4572>.
- Ahmad Warson Munawwir. *Al-Munawwir: Kamus Arab-Indonesia*. Surabaya: Pustaka Progressif, ٢٠٢٣.
- Ahmad Zaini Dahlan, ١٩٢٤، شرح مختصر جدًا على متن الجرومية، مصطفى الهلابي،
- Aisyah Fadilah, dkk. "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran." *Journal of Student Research (JSR)* ١, no. ٢ (٢٠٢٣).
- Ammara Jauza, Najwa, dan Meyniar Albina. "Penggunaan Media Pembelajaran Kreatif dan Inovatif dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran." *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam* ٣, no. ٢ (٢٠٢٥).
- Andi Pratama dan Nur Aisyah. "Media Audio-Visual dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa." *Jurnal Teknologi Pendidikan* ٢٦, no. ١ (٢٠٢٣).
- Aryobimo. *Pengembangan Kamus Arab Tematik: Validitas, Kelayakan, dan Efektivitas*. Tanpa kota: Tanpa penerbit, tanpa tahun.
- Aulia, Syarah. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Scratch dengan Metode Computational Thinking*

pada Materi Trigonometri di Kelas X SMA Negeri 7 Mandau. Riau: Universitas Islam Riau, 2021.

Azhar, Muhammad, dkk. 2020. "Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Teknologi Digital." *Ukazh: Journal of Arabic Studies*.

Aziza, Fitria Lutfiatul. *Pengembangan Media Interaktif Berbasis Computational Thinking Menggunakan Aplikasi Scratch pada Materi Trigonometri untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital*. Lampung: UIN Raden Intan Lampung, 2021.

Creswell, John W. *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. 9th ed. Thousand Oaks, CA: SAGE Publications, 2018.

Degdo Suprayitno, dkk. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jambi: PT Sonpedia Publishing Indonesia, 2024.

Dede Rizal Munir, Naila Ainun Nida, dan Maftuhah. "Penggunaan Media Puzzle untuk Meningkatkan Minat Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Arab di MIN 2 Purwakarta." *Jurnal Ilmiah Research Student (JIRS)* 2, no. 1 (2023).

E. Mulyasa. *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum Merdeka*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2024.

Evi Susanti. "Peran Media Konkret dalam Pembelajaran Bermakna." *Jurnal Edukasi* 10, no. 3 (2024).

Evi Susanti. "Pengembangan Media Puzzle dalam Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar." *Jurnal Edukasi* 10, no. 2 (2024).

Frida Septy Haptanti, Miftahul Hikmah, dan Imam Agus Basuki. "Peran Media Pembelajaran dalam Pendidikan Bahasa Indonesia." *Journal of Language Literature and Arts* 4, no. 1 (2024): 972-980.
<https://doi.org/10.17977/um.74v4i192024p972-980>.

Hafid, W., Imron, K., dan Nurani, Q. 2020. "Analisis Artificial Intelligence (AI) dan Internet of Things (IoT) terhadap Aplikasi Scratch sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab di Smart Society 2020." *ATALIC*.

- Hamidah, Rizka, dkk. "Media Pembelajaran PIPAS Interaktif Berbasis *Scratch*: Perancangan dan Evaluasi pada Siswa Kelas X SMKN 1 Bukittinggi." *Intellect: Indonesian Journal of Innovation Learning and Technology*. Vol. 04, No. 02. 2020.
- Izzudin Musthafa dan Acep Hermawan. *Metodologi Penelitian Bahasa Arab: Konsep Dasar, Strategi, Metode, dan Teknik*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018.
- Kementerian Agama Republik Indonesia. *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. Jakarta: Kemenag RI, 2019.
- Laffan, Michel. *Sejarah Perkembangan Islam di Nusantara*. Sleman: PT Bentang Pustaka, 2010.
- Lestari, Indah, dkk. *Mari Belajar Scratch: Untuk Pemula*. Pekanbaru: Politeknik Caltex Riau, 2021.
- Lilis Handayani. "Pemanfaatan Media Digital dalam Pembelajaran." *Jurnal Inovasi Pendidikan* 9, no. 2 (2020).
- Makfiro, N., Hermiwati, H., Sumiati, S., dan Muzadi, N. H. "Evaluation of Portfolio Assessment of Student Work in Arabic Language Learning." *Tanwir Arabiyyah: Arabic as Foreign Language Journal* 4, no. 1 (2024). <https://doi.org/10.31869/afl.v4i1.6008>.
- Maloney, John, et al. *The Scratch Programming Language and Environment*. ACM Transactions on Computing Education. Vol. 10, No. 4. New York: Association for Computing Machinery, 2010.
- Mohammad Ulum. "Implementasi Kitab Nubdzatul Bayan dalam Pembelajaran Nahwu dan Shorrof bagi Pemula." *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 9, no. 2 (2023). <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.5215>.
- Muhammad Afif Marta, Dimas Purnomo, dan Gusmamel Gusmamel. "Konsep Taksonomi Bloom dalam Desain Pembelajaran." *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan* 3, no. 1 (2024): 227-246. <https://doi.org/10.50666/lencana.v3i1.4572>.

Musthafa Al-Ghalayini, *جامع الدروس العربية*, (Resalah Publishers: Beirut, Lebanon),

٢٠١٠.

Nana Sudjana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya, ٢٠١٦.

Najwa Ammara Jauza dan Meyniar Albina. "Penggunaan Media Pembelajaran Kreatif dan Inovatif dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran." *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam* ٣, no. ٢ (٢٠٢٥).
<https://doi.org/10.61104/ihsan.v3i2.886>.

Najwa Ammara Jauza dan Meyniar Albina. "Media Interaktif dalam Meningkatkan Keterlibatan Siswa." *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam* ٣, no. ٢ (٢٠٢٥).

Nurhikma, Naidin Syamsuddin, dan Mubassyirah Bakri. "Efektivitas Pembelajaran Mufradat dengan Menggunakan Media Puzzle Book pada Siswa Kelas VII MTs Darul Istiqamah Babang Luwu." *Jurnal Manajemen dan Pendidikan Agama Islam* ٣, no. ٣ (٢٠٢٥).

Oemar Hamalik. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara, ٢٠١٥.

Papert, Seymour. *Mindstorms: Children, Computers, and Powerful Ideas*. Edisi Kedua. New York: Basic Books, ٢٠٠٠.

Putri Zahara dan Prima Aulia. "Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Berbasis Aplikasi untuk Membantu Kemampuan Membaca Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Tambusai* ٦, no. ٢ (٢٠٢٢).

Resnick, Mitchel. *Lifelong Kindergarten: Cultivating Creativity through Projects, Passion, Peers, and Play*. Cambridge: MIT Press, ٢٠١٧.

Resnick, Mitchel, et al. *Scratch: Programming for All*. Communications of the ACM. Vol. ٥٢, No. ١١. New York: Association for Computing Machinery, ٢٠٠٩.

Rina Marlina dan Fajar Nugroho. "Klasifikasi Media Pembelajaran dan Implementasinya di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* ٧, no. ٢ (٢٠٢٣).

- Rosyani Dewi, Evi, et al. *Scratch as an Optimal Learning Media in Microlearning*. Journal of English Education and Teaching. Vol. 9, No. 1. Bengkulu: Universitas Bengkulu, 2020.
- Rina Marlina dan Fajar Nugroho. "Media Pembelajaran Tematik Berbasis Puzzle di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 9, no. 3 (2023).
- Robie Fanreza. *Media Pembelajaran: Masa Klasik, Masa Kini, dan Masa Depan*. Medan: UMSU Press, 2024.
- Rusman. *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers, 2023.
- Sari, Citra Wulan. *Pengembangan Media Crossword Puzzle Gambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Peserta Didik SD/MI*. Lampung: UIN Raden Intan Lampung, 2021.
- Sholehan, Ustadzi, Diana Putri Tiasaji, Feti Gita Ariska, Fiolinda Nur Faizah, dan Siti Zaimatut Taqiyah. "Implementasi Manual Media Kaana Puzzle dalam Pembelajaran Tata Bahasa Arab." *Tatsqifir: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 4, no. 1 (2023).
- Siti Nurhaliza dan Ahmad Fauzi. "Pemanfaatan Media Audio dalam Pembelajaran di SD." *Jurnal Pendidikan Dasar* 13, no. 1 (2022).
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2022.
- Suparno. "Media Pembelajaran Inovatif." *Jurnal Pendidikan* (2010).
- Supriyono. "Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD." *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar* 9, no. 1 (2020): 43–48. <https://doi.org/10.26740/eds.v9n1.p43-48>.
- Suyono dan Hariyanto. *Belajar dan Pembelajaran: Teori dan Konsep Dasar*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2022.
- Syaiful Mustofa dan Suci Ramadhanti. *Bahasa Arab dan World Class University*. Malang: Tanpa penerbit, 2021.

Syarifuddin dan Utari. *Media Pembelajaran: Dari Masa Konvensional hingga Masa Digital*. Tanpa kota: Tanpa penerbit, ٢٠٢٢.

Tania Salsabila, dkk. “Peran dan Fungsi Media dan Sumber Belajar untuk Proses Pembelajaran Jenjang MI/SD.” *Mudabbir Journal Research and Education Studies* ٥, no. ٢ (٢٠٢٥): ١–١٠. <https://doi.org/10.56٨٣٢/mudabbir.v٥i٢.1٢٥٢>.

Titin, dkk. “Memahami Media untuk Efektivitas Pembelajaran.” *JUTECH: Journal Education and Technology* ٤, no. ٢ (٢٠٢٣): ١١١–١٢٣. <https://doi.org/10.3١٩٣٢/jutech.v٤i٢.٢٩٠٧>.

Tsabita Amanati Mirza. “Implementasi Media Permainan Puzzle dalam Meningkatkan Penguasaan Mufrodat Bahasa Arab pada Peserta Didik Kelas III C SD Al-Amin Cemani Grogol Sukoharjo Tahun Ajaran ٢٠٢٤/٢٠٢٥.” *Thulabuna: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* ٧, no. ١ (٢٠٢٥).

Wahab Rosyidi. *Pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah*. Malang: UIN Malang Press, ٢٠٢٤.

Welas Listiani dan Rachmawati Rachmawati. “Transformasi Taksonomi Bloom dalam Evaluasi Pembelajaran Berbasis HOTS.” *Jurnal Jendela Pendidikan* ٢, no. ٣ (٢٠٢٢): ٣٩٧–٤٠٢. <https://doi.org/10.5٧٠٠٨/jjp.v٢i٣.٢٦٦>.

Wina Sanjaya. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, ٢٠١٣.