تأثير استخدام وسيلة *Flippity Video Game* على نتائج تعلم اللغة العربية لطلاب الصف الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٢٥ جاكرتا

إعداد

زيلفى الزهراء

رقم التسجيل: ١٢٠٥٦٢١٠٠٣

البحث العلمي مقدم لقسم تعليم اللغة العربية

للحصول على درجة السرجانا في التربية

قسم تعليم اللغة العربية

كلية اللغات والفنون

جامعة جاكرتا الحكومية

م ٢٠٢٥/هـ ١٤٤٧

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *FLIPPITY VIDEO GAME* TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA ARAB SISWA KELAS VIII MTSN 25 JAKARTA

Disusun oleh:
Zilfa Azzahra
Nomor Registrasi: 1205621003

Skripsi Diajukan kepada Program Studi Pendidikan Bahasa Arab
untuk Memenuhi sebagian Persyaratan dalam mendapatkan
Gelar Sarjana Pendidikan

Program Studi Pendidikan Bahasa Arab
Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Jakarta

2025 M/1447 H

صفحة تصديق لجنة للمنقشة

قدم هذا البحث العلمي من :

الاسم	: **زيلفى الزهراء**
رقم التسجيل	: ١٢٠٥٦٢١٠٠٣
القسم	: قسم تعليم اللغة العربية
الكلية	: كلية اللغات والفنون
عنوان البحث العلمي	: تأثير استخدام وسيلة *Flippity Video Game* على نتائج تعلم اللغة العربية لطلاب الصف الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٢٥ جاكرتا
تاريخ المناقشة	: ١٦ يوليو ٢٠٢٥ م

قد تمت مناقشته بنجاح أمام لجنة المناقشة وقُبل كجزء من المتطلبات اللازمة لنيل درجة السرجانا في التربية من كلية اللغات والفنون، جامعة جاكرتا الحكومية.

لجنة المناقشة

المشرف الأول

د. شمسي ستيادي

رت. ١٩٩٧٧١٠٠٨٢٠٠٥٠١١٠٠٢

المشرف الثاني

د. رمضان

رت. ١٩٦٧١٢٢٢٢٠٠٠١٢١٠٠٤

الممتحن الأول

د. رادين أحمد برنابس

رت. ١٩٧٨١٢٠٥٢٠٠٥٠١١٠٠١

الممتحنة الثانية

رفدة حنيفة، الماجستيرة

رت. ١٩٩٢١٢٠٧٢٠٢٤٠٦٢٠٠٣

رئيس المناقشة

د. رادين أحمد برنابس

رت. ١٩٧٨١٢٠٥٢٠٠٥٠١١٠٠١

عميد كلية اللغات والفنون

د. شمسي ستيادي

رت. ١٩٩٧٧١٠٠٨٢٠٠٥٠١١٠٠٢

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama	: Zilfa Azzahra
NIM	: 1205621003
Program Studi	: Pendidikan Bahasa Arab
Fakultas	: Bahasa dan Seni
Judul Skripsi	: Pengaruh Penggunaan Media *Flippity Video Game* Terhadap Hasil Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas VIII MTsN 25 Jakarta
Tanggal Ujian	: 16 Juli 2025

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta.

DEWAN PENGUJI

Pembimbing I

Dr. Samsi Setiadi, M.Pd.
NIP. 197710082005011002

Pembimbing II

Dr. Romdani, M.Pd.
NIP. 196712222000121004

Penguji I

Dr. Raden Ahmad Barnabas, M.Pd.
NIP. 197812052005011001

Penguji II

Rifda Haniefa, M.Pd.
NIP. 199212072024062003

Dekan
Fakultas Bahasa dan Seni

Dr. Samsi Setiadi, M.Pd.
NIP. 197710082005011002

Ketua Penguji

Dr. Raden Ahmad Barnabas, M.Pd.
NIP. 197812052005011001

إقرار أصالة البحث

أنا الموقعة أدناه

الاسم	:	زيلفى الزهراء
رقم التسجيل	:	١٢٠٥٦٢١٠٠٣
القسم	:	قسم تعليم اللغة العربية
الكلية	:	كلية اللغات والفنون
عنوان البحث العلمي	:	تأثير استخدام وسيلة *Flippity Video Game* على نتائج تعلم اللغة العربية لطلاب الصف الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٢٥ جاكرتا

أقر بأن هذا البحث العلمي هو من نتاج جهدي الشخصي. وإذا اقتبست من أعمال الآخرين، فقد ذكرت المصادر والمراجع وفقا للأنظمة المعمولة بها. وأنا مستعدة لتحمل العقوبات من كلية اللغات والفنون بجامعة جاكرتا الحكومية إذا ثبت أنني قمت بعمل الانتحال العلمي.

وبهذا أقدم هذا الإقرار بكل صدق وأمانة.

جاكرتا، ٣١ يوليو ٢٠٢٥

زيلفى الزهراء

رقم التسجيل. ١٢٠٥٦٢١٠٠٣

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama	: Zilfa Azzahra
NIM	: 1205621003
Program Studi	: Pendidikan Bahasa Arab
Fakultas	: Bahasa dan Seni
Judul Skripsi	: Pengaruh Penggunaan Media *Flippity Video Game* Terhadap Hasil Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas VIII MTsN 25 Jakarta

Menyatakan bahwa benar skripsi ini adalah hasil karya sendiri. Apabila saya mengutip dari karya orang lain, maka saya mencantumkan sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Saya bersedia menerima sanksi dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta, apabila terbukti saya melakukan plagiat.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 31 Juli 2025

Zilfa Azzahra
NIM. 1205621003

صفحة المو افقة على نشر البحث العلمي للمهمات الأكاديمية

أنا الموقعة أدناه، طالبة جامعة جاكرتا الحكومية:

الاسم	:	زيلفى الزهراء
رقم التسجيل	:	١٢٠٥٦٢١٠٠٣
القسم	:	قسم تعليم اللغة العربية
الكلية	:	كلية اللغات والفنون
عنوان البحث العلمي	:	تأثير استخدام وسيلة *Flippity Video Game* على نتائج تعلم اللغة العربية لطلاب الصف الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٢٥ جاكرتا

أنا أوافق على منح الحقوق الكاملة لجامعة جاكرتا الحكومية للاستفادة من بحثي العلمي دون مقابل، وذلك لأغراض تطوير العلوم والمعارف. وبهذه الحقوق يمكن لجامعة جاكرتا الحكومية أن تضعه أو تنقله أو تنسخه عبر الإنترنت أو أي وسائل أخرى للمهمات الأكاديمية بدون الاستئذان مني مادام البحث العلمي مكتوبا باسمي. وأنا مسؤولة على ما كتبت فيه إذا تجاوزت قانون الإبداع.

وقد كتبت هذه الموافقة بكل صدق وأمانة.

جاكرتا، ٣١ يوليو ٢٠٢٥

زيلفى الزهراء

رقم التسجيل. ١٢٠٥٦٢١٠٠٣

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN
Jl. Rawamangun Muka, Jakarta Timur 13220
Telpon/Faksimili: 021-489221, Laman: lib.unj.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Zilfa Azzahra
NIM : 1205621003
Fakultas/Prodi : Bahasa dan Seni/Pendidikan Bahasa Arab
Alamat e-mail : azzilfa.azzahra@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

☑ Skripsi ☐ Tesis ☐ Disertasi ☐ Lain-lain (.....)

yang berjudul:

Pengaruh Penggunaan Media Flippity Video Game Terhadap Hasil Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas VIII MTsN 25 Jakarta

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara ***fulltext*** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan/atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 31 Juli 2025

Zilfa Azzahra

الملخص

زيلفى الزهراء. تأثير استخدام وسيلة *Flippity Video Game* على نتائج تعلم اللغة العربية لطلاب الصف الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٢٥ جاكرتا. جاكرتا : قسم تعليم اللغة العربية, كلية اللغات والفنون , جامعة جاكرتا الحكومية ٢٠٢٥.

يهدف هذا البحث إلى معرفة تأثير استخدام وسيلة *Flippity Video Game* على نتائج تعلم اللغة العربية لطلاب الصف الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٢٥ جاكرتا. وقد استندت خلفية هذا البحث إلى انخفاض نتائج التعلم لدى الطلاب، بسبب قلة تنوع وسائل التعلم المشوقة والتفاعلية. وتُعد *Flippity* وسيلة تعليم رقمية قائمة على *Google Sheets*، وتوفر خصائص تعليمية تفاعلية مثل الألعاب التعليمية، والاختبارات، وبطاقات الفلاش، التي يمكن أن تعزز تفاعل الطلاب في عملية التعلم.

استخدمت الباحثة المنهج الكمي بأسلوب شبه تجريبي (*quasi-experimental*) وتصميم مجموعة ضابطة باختبار بعدي فقط (*post-test only control group*). تألفت العينة من فصلين: الفصل التجريبي الذي استُخدمت فيه وسيلة *Flippity Video Game*، والفصل الضابط الذي لم تُستخدم فيه هذه الوسيلة. أداة البحث كانت اختبارًا موضوعيًا من نوع الاختيار من متعدد، أُجري بعد انتهاء الدروس الاختبار البعدي (*post-test*).

أظهرت نتائج البحث أن متوسط درجات الطلاب في الفصل التجريبي بلغ ٨٦,٧٤، في حين بلغ في الفصل الضابط ٧٨,٩٥. وأظهرت نتائج اختبار**t** أن قيمة *Sig.* (*2-tailed*)

كانت أقل من ٠,٠٠١، وقيمة **t**حساب بلغت ٣,٥٠٣، وهي أكبر من **t**جدوال البالغة ٢,٠٢١. وبهذه النتائج، يمكن الاستنتاج أن استخدام وسيلة *Flippity Video Game* له تأثير إيجابي ذو دلالة إحصائية على نتائج تعلم اللغة العربية لدى الطلاب.

الكلمات المفتاحية : Flippity، نتائج تعلم، اللغة العربية، الوسائل الرقمية، التعلم التفاعلي.

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
Intelligentia - Dignitas

ABSTRAK

Zilfa Azzahra. "Pengaruh Penggunaan Media *Flippity Video Game* Terhadap Hasil Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas VIII MTSN 25 Jakarta". Skripsi. Jakarta : Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakara, 2025.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Flippity Video Game* terhadap hasil belajar Bahasa Arab siswa kelas VIII di MTsN 25 Jakarta. Latar belakang penelitian ini didasari oleh rendahnya hasil belajar siswa yang dipengaruhi oleh kurangnya variasi media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Media *Flippity* merupakan media digital berbasis *Google Sheets* yang menyediakan berbagai fitur pembelajaran interaktif seperti permainan edukatif, kuis, dan flashcard yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi-experimental dan desain *post-test only control group*. Sampel terdiri dari dua kelas, yakni kelas eksperimen yang menggunakan media *Flippity Video Game*, dan kelas kontrol yang tidak menggunakan media *Flippity Video Game*. Instrumen yang digunakan berupa tes objektif pilihan ganda yang diberikan setelah pembelajaran (*post-test*).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai post-test siswa di kelas eksperimen adalah 86.74, sedangkan kelas kontrol memperoleh rata-rata 78.95. Hasil analisis uji-t menunjukkan nilai Sig. (*2-tailed*) sebesar < 0.001, dan t-hitung sebesar 3.503 lebih besar dari t-tabel 2.021. Dengan hasil yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Flippity Video Game* memberikan dampak positif yang signifikan terhadap hasil belajar Bahasa Arab siswa.

Kata kunci : Flippity, hasil belajar, Bahasa Arab, media digital, pembelajaran interaktif.

Intelligentia - Dignitas

ABSTRACT

Zilfa Azzahra. "The Effect of Using *Flippity Video Game* Media on the Arabic Language Learning Outcomes of Grade VIII Students at MTSN 25 Jakarta." Undergraduate Thesis, Jakarta: Arabic Language Education Study Program, Faculty of Languages and Arts, Jakarta State University, 2025.

This study aims to determine the effect of using *Flippity Video Game* media on the Arabic language learning outcomes of eighth-grade students at MTsN 25 Jakarta. The background of this study is based on the low learning outcomes of students, which are influenced by the lack of varied, engaging, and interactive learning media. *Flippity* is a digital media platform based on Google Sheets that offers various interactive learning features such as educational games, quizzes, and flashcards to enhance student engagement in the learning process.

This study employs a quantitative approach using a quasi-experimental method and a post-test only control group design. The sample consists of two classes: an experimental class using *Flippity Video Game* media and a control class not using *Flippity Video Game* media. The instrument used was an objective multiple-choice test administered after the learning process (*post-test*).

The results showed that the average post-test score of students in the experimental class was 86.74, while the control class obtained an average of 78.95. The t-test analysis results showed a Sig. (*2-tailed*) of < 0.001, and the calculated t-value of 3.503 was greater than the table t-value of 2.021. Based on the results obtained, it can be concluded that the use of *Flippity Video Game* media has a significant positive impact on students' Arabic language learning outcomes.

Keywords : Flippity, learning outcomes, Arabic language, digital media, interactive learning.

Intelligentia - Dignitas

التقدير والاعتراف

بسم الله الرحمن الرحيم، الرحمن الرحيم نشكر الله سبحانه وتعالى على نعمته وهبته، بفضله، تمكنت الباحثة من إكمال مقترح البحث بعنوان "تأثير استخدام وسيلة *Flippity Video Game* على نتائج تعلم اللغة العربية لطلاب الصف الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٢٥ جاكرتا".

درست الباحثة اللغة العربية لوقت طويل في جامعة جاكرتا الحكومية، ويجب على جميع الطلبة هناك تقديم البحث العلمي في الفترة الأخيرة لإكمال دراستهم للحصول على درجة البكالوريوس، لذا، قامت الباحثة ببحثها عن "تأثير استخدام وسيلة *Flippity Video Game* على نتائج تعلم اللغة العربية لطلاب الصف الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٢٥ جاكرتا".

قُدِّمَ هذا البحث إلى قسم تعليم اللغة العربية بجامعة جاكرتا الحكومية للموافقة على درجة البكالوريوس، ولا تستطيع الباحثة كتابة هذا البحث إلا بمساعدة جهات أخرى، وتقدّم الباحثة شكرها وتقديرها إلى:

١. الدكتور محمد كمال، الماجستير، كرئيس قسم تعليم اللغة العربية في جامعة جاكرتا الحكومية الذي ساعد الباحثة في الشؤون الأكاديمية خلال دراستها في هذه الحصة.
٢. الدكتور شمسي ستيادي، الماجستير، كالمشرف الاول الذي أرشد الباحثة بالبصيرة والمساعدة ومساندتها في كتابة هذا البحث من البداية إلى النهاية.
٣. الدكتور رمضان، الماجستير، كالمشرف اثاني الذي أرشد الباحثة بالبصيرة والمساعدة ومساندتها في كتابة هذا البحث من البداية إلى النهاية.

٤. الدكتور رادين أحمد برنابس، لماجستير، كرئيس المنقشة الذي أرشد الباحثة بالبصيرة والمساعدة ومساندتها في كتابة هذا البحث إلى النهاية.

٥. رفدة حنيفة، الماجستيرة، كالممتحنة الذي أرشد الباحثة بالبصيرة والمساعدة ومساندتها في كتابة هذا البحث إلى النهاية.

٦. الدكتور شفرالدين تاج الدين، الماجستير، بصفته كرئيس الأكاديمية، الذي ساعد الباحثة في الشؤون الأكاديمية خلال دراستها في هذه الحصة.

٧. جميع المدرسين في قسم تعليم اللغة العربية الذين قدموا الكثير من المعرفة والتعليم باللغة العربية وعلوم الأخرى.

٨. المعلم والمعلمة في المدرسة المتوسطة الحكومية ٢٥ جاكرتا الذين كانوا على استعداد لتوفير الوقت والطاقة والاهتمام في دعم عملية هذه البحث. أشكركم على تعاونكم وحماسكم وانفتاحكم أثناء البحث.

٩. والدا الباحثة، الأم لاستري أغوستين والأب أريس، اللذان يقدمان دائمًا الدعم ويكونان ملجأً للباحثة عندما تشعر بالتعب.

١٠. أختي الصغرى، حواء نزيّا عليّا، التي تواسي الباحثة دائمًا وتدعمها.

١١. جميع والدارسات في قسم تعليم اللغة العربية الذين قدموا الكثير من المعرفة والتعليم باللغة العربية وعلوم الأخرى.

١٢. زميلاتي في القسم، وخاصة فرحانا إيستي أماليا، اللواتي قدمن الكثير من الدعم والمساعدة في كتابة هذا البحث، وأشكر مساندتي طيلة أربع سنوات من الدراسة في قسم تعليم اللغة العربية. أسأل الله أن يجزيهن خيرًا ويمنّ عليهن بالبركة والثواب.

١٣. زميلاتي الأخريات في قسم تعليم اللغة العربية، بينتانج براميثا، هيتي نور بيتي، ملتي أفيفا، ريدا بوتري نورفائزة، راشى صابيرينا بوديئرْسو، اللواتي قدمن الكثير من الدعم والمساعدة في كتابة هذا البحث. أسأل الله أن يجزيهن خيرًا ويمنّ عليهن بالبركة والثواب.

١٤. أتقدم بجزيل الشكر والامتنان إلى فرقة BTS، وخاصة إلى أعضائها: كيم نامجون، كيم سوكجين، مين يونغي، جونغ هوسوك، بارك جيمين، كيم تايهيونغ، وجون جونغكوك، الذين كانوا مصدر إلهامٍ ورفقةٍ صادقةٍ على مدى تسع سنواتٍ من حياتي.

١٥. أتقدم بخالص الشكر والامتنان إلى كاي كمال هوينينغ، الذي كان مصدر إلهامٍ وحافزٍ وعزاءٍ في كل خطوة من خطوات هذه الرحلة الأكاديمية، وكذلك إلى فرقة Tomorrow X Together وفرقة &TEAM على ما قدّموه من طاقةٍ إيجابيةٍ ودعمٍ معنوي خلال هذه المسيرة.

أخيراً، عسى أن يكون هذا البحث نافعًا للجميع، وخاصة للباحثة، ولو كان هذا البحث بعيدًا عن الإكمال. والله تعالى أعلم.

جاكرتا، ٣١ يوليو ٢٠٢٥

الباحثة

زيلفى الزهراء

محتويات البحث

صفحة تصديق لجنة المناقشة.....أ

LEMBAR PENGESAHAN.....ب

إقرار أصالة البحث.....ج

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS.....د

صفحة المو افقة على نشر البحث العلمي للمهمات الأكاديمية.....ه

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....و

الملخص.....ز

ABSTRAK.....ط

ABSTRACT.....ي

التقدير والاعتراف.....ك

محتويات البحث.....ن

الباب الأول: المقدمة.....١

أ. خلفية البحث.....١

ب. مشكلة البحث.....٦

١. تشخيص المشكلات.....٦

٢. تحديد المشكلات.....٧

٣. تنظيم المشكلة.....٧
ج. أهداف البحث.....٨
د. أهمية البحث وفوائدها.....٨
١. أهمية البحث.....٨
٢. فوائد البحث.....٩
الباب الثاني: الدراسات النظرية و تنظيم الأفكار و فرضية البحث.....١٠
أ. الدراسات النظرية.....١٠
١. تعليم اللغة العربية.....١٠
٢. وسائل التعليم.....١٣
٣. نتائج التعلم.....١٦
٤. منصة *Flippity* للتعليم الرقمي.....١٨
أ) مفهوم وسيلة *Flippity*.....١٨
ب) نماذج *Flippity*.....١٩
ج) ألعاب *Flippity Video Game*.....٢٠
د) خطوات إنشاء محتوى باستخدام *Flippity Video Game*.....٢١
هـ) مزايا وعيوب التعلم القائم على الألعاب.....٢٨
ب. تنظيم الأفكار.....٣٠
ج. فرضية البحث.....٣١
الباب الثالث: منهجية البحث.....٣٢
أ. مكان البحث وموعدها.....٣٢
ب. طريقة البحث.....٣٢

ج. المجتمع و العينة و أسلوب أخذها.....٣٤
١. المجتمع.....٣٤
٢. العينة.....٣٥
٣. أسلوب أخذها.....٣٥
د. أداة البحث وأسلوب جمع البيانات.....٣٦
١. الملاحظة المنظمة.....٣٦
٢. المقابلة.....٣٦
٣. الاختبار.....٣٧
٤. التوثيق.....٣٨
هـ. أسلوب تحليل البيانات.....٤٤
١. اختبار الطبيعية.....٤٤
٢. اختبار التجانس.....٤٥
٣. اختبار الفرضيات.....٤٦

الباب الرابع: نتيجة البحث.....٤٧

أ. وصف البيانات.....٤٧
١. نتائج تعلم اللغة العربية في الصف التجريبي.....٤٧
٢. نتائج تعلم اللغة العربية في الصف الضابط.....٤٩
ب. اختبار شروط التحليل.....٥٢
١. نتائج الاختبار الطبيعي للبيانات.....٥٢
٢. نتائج الاختبار التجانس للبيانات.....٥٥
ج. نتائج اختبار الفرضيات.....٥٧

د. المباحثة.....٥٩
هـ. محدودية البحث.....٦١

الباب الخامس: الخاتمة.....٦٣

أ. الاستنتاجات.....٦٣
ب. التضمين.....٦٤
ج. التوصيات.....٦٤

المراجع باللغة العربية.....٦٦

المراجع باللغة الإندونيسية.....٦٨

سيراة الذاتية.....١٠٩

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
Intelligentia - Dignitas

قائمة الجدول

الجدول ٣.١ تصميم البحث.....٣٣

الجدول ٣.٢ مجتمع طلاب الصف الثامن.....٣٤

الجدول ٣.٣ عينة طلاب الصف ٨-٤ و٨-٥.....٣٥

الجدول ٣.٤ مؤشرات الأسئلة.....٣٧

الجدول ٣.٥ تفسير معامل الصدق.....٣٩

الجدول ٣.٦ نتائج حساب صدق اختبار تحصيل اللغة العربية.....٤٠

الجدول ٣.٧ تصنيف معامل الموثوقية.....٤٢

الجدول ٣.٨ نتيجة حساب موثوقية اختبار نتائج تعلم اللغة العربية.....٤٣

الجدول ٤.١ توزيع تكراري لبيانات الاختبار البَعدي الصف التجريبي.....٤٨

الجدول ٤.٢ توزيع تكراري لبيانات الاختبار البَعدي الصف الضابط.....٥٠

الجدول ٤.٣ نتائج اختبار التوزيع الطبيعي.....٥٢

الجدول ٤.٤ نتائج اختبار التجانس.....٥٦

الجدول ٤.٥ نتائج اختبارt.....٥٦

الجدول ٤.٦ نتائج اختبار الفرضياتt ٥٨

قائمة رسم البيانات

الرسم ٢.١ الصفحة الرئيسية لـ *Flippity*.....١٩

الرسم ٢.٢ خطوات إنشاء محتوى *Flippity Video Game*.....٢٧

الرسم ٤.١ المدرج التكراري لتحصيل في الاختبار البَعد الصف التجريبي.....٤٩

الرسم ٤.٢ المدرج التكراري لتحصيل في الاختبار البَعدي الصف الضابط.....٥١

الرسم ٤.٣ *Normal Q-Q Plot* الاختبار البَعدي الصف التجريبي.....٥٣

الرسم ٤.٤ *Normal Q-Q Plot* الاختبار البَعدي الصف الضبط.....٥٤

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
Intelligentia - Dignitas

قائمة الملاحق

الملاحق ١ خطة تنفيذ التعلم.....٧١

الملاحق ٢ المادّة التعليمية.....٨٤

الملاحق ٣ سئلة الاختبار البعدي.....٨٥

الملاحق ٤ اختبار الصلاحية للاختبار البعدي.....٩٢

الملاحق ٥ اختبار الموثوقية للاختبار البعدي.....٩٣

الملاحق ٦ نتائج درجات الاختبار البعدي لصفَّي التجريبي والضبط.....٩٤

الملاحق ٧ وصف البيانات لصفَّي التجريبي والضبط.....٩٥

الملاحق ٨ نتائج اختبار البيانات.....٩٨

الملاحق ٩ نتائج المقابلة.....٩٩

الملاحق ١٠ نتائج الملاحظة.....١٠١

الملاحق ١١ شهادة إتمام البحث.....١٠٥

الملاحق ١٢ التوثيق المقابلة.....١٠٦

الملاحق ١٣ التوثيق التدريس.....١٠٧

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
Intelligentia - Dignitas