ملخص

خفيفة شهريناا، ٢٠٢٢، تطبيق وسائط الألعاب التعليمية (*Educandy*) في تعليم المفردات لترقية اهتمام الطلاب في الصف الثامن بالتعلم في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية بليتار للعام الدراسي ٢٠٢١-٢٠٢٢.

الكلمات الرئيسية: وسائط الألعاب التعليمية (*Educandy*) ، تعليم المفردات

يعتبر تعليم المفردات في اللغة العربية من أهم ما يساعد الطلبة على تنمية مهاراتهم اللغوية إذ هو من العناصر الأساسية المهمة في تعلم اللغة الأجنبية. ومن هذا المنطلق القصير أن دارس اللغة العربية في حاجة ماسة إلى طريقة مناسبة ليسهل بها لهم تعلمها واستيعابها. ومن الطرق الملائمة في تدريس المفردات العربية تطبيق وسائط الألعاب التعليمية (*Educandy*) وهي نموذج التعليم الذي يهدف إلى تنشيط الطلبة في عملية التعليم. وهناك بعض الطلبة الذين يعانون بالكسلان والملل عند التعلم في الدوام الدراسي لما يترتب عليه من عدم وسيطة التعليم الممتعة لأحوالهم.

أسئلة البحث هي:١) كيف خطوات تطبيق وسائط الألعاب التعليمية (*Educandy*) في تعليم المفردات لترقية اهتمام الطلاب في الصف الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية بليتار للعام الدراسي ٢٠٢١-٢٠٢٢؟.٢) ما عقبات المدرس تطبيق وسائط الألعاب التعليمية (*Educandy*) في تعليم المفردات لترقية اهتمام الطلاب في الصف الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية بليتار للعام الدراسي ٢٠٢١-٢٠٢٢؟.٣) كيف الحل المناسب من مشكلة المدرس في تطبيق وسائط الألعاب التعليمية (*Educandy*) في تعليم المفردات لترقية اهتمام الطلاب في الصف الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية بليتار للعام الدراسي ٢٠٢١-٢٠٢٢.؟.

أهداف البحث هي:١) معرفة خطوات تطبيق وسائط الألعاب التعليمية (*Educandy*) في تعليم المفردات لترقية اهتمام الطلاب الصف الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية بليتار للعام الدراسي ٢٠٢١-٢٠٢٢.٢) معرفة العقبات في تطبيق وسائط الألعاب التعليمية (*Educandy*) في تعليم المفردات لترقية اهتمام الطلاب في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية بليتار للعام الدراسي ٢٠٢١-٢٠٢٢,٣) الحل المناسب من مشكلة المدرس في تطبيق وسائط الألعاب التعليمية (*Educandy*) في تعليم المفردات لترقية اهتمام الطلاب في الصف الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية بليتار للعام الدراسي ٢٠٢١-٢٠٢٢ .

استخدمت الباحثة بمنهج البحث الكيفي ونوعه الميداني. وتتكون طريقة جمع الحقائق من ثلاث وهي الملاحظة والمقابلة والوثائق. ويتم تحليل الحقائق باستخدام نظريةMiles Hubermen وبالتالي تتم صحتها بتثليث المصادر.

نتائج البحث هي:أن خطوات تطبيق وسائط الألعاب التعليمية (*Educandy*) في تعليم المفردات لترقية اهتمام الطلاب تتكون من تخطيط التعليم حيث أن المعلم يعد تخطيط التعليم قبل التعليم لتكون عملية التعليم منظمة. وتحديد المادة التعليمة من المفردات المتعلقة بأعضاء الجسم وكذلك إعداد الوسائل التعلمية وهي الوسائل البصرية والسمعية. أما المشكلات والعقبات في تطبيق وسائط الألعاب التعليمية (*Educandy*) في تعليم المفردات فهي مشكلة تصدر من نفس المعلم حيث أنه يفتقر إلى أساليب التعليم الفعالة له حيث قد يشعر بالصعوبة عند تطبيق وسائط الألعاب التعليمية (*Educandy*) في تعليم المفردات نظرا إلى أحوال الطلبة الكسلان. والحل المناسب في تطبيق وسائط الألعاب التعليمية (*Educandy*) في تعليم المفردات من طرف المدرس هو تبسيط هذه الوسائط في تطبيقها وتدريبه

الطلاب بتكوين الجمل والتراكيب ليتذكر دئما من المفردات التي تم حفظها، فعلى المعلم أن يساعدهم على تكوين الجمل المفيدة وتدريبها كثيرا.

Abstrak

Khofifah Syahrina, 2022, Penerapan media permainan *(Educandy)* terhadapa pembelajaran kosa kata untuk meningkatkan minat siswa kelas 8 MtsN 1 blitar.

Kata Kunci: Penerapan media permainan *(Educandy)* , pembelajaran kosa kata

Pengajaran kosakata dalam bahasa Arab adalah salah satu hal terpenting yang membantu siswa mengembangkan keterampilan bahasa mereka, karena itu adalah salah satu elemen terpenting dalam belajar bahasa asing. Dari sudut pandang singkat ini, pelajar bahasa Arab sangat membutuhkan metode yang tepat untuk memfasilitasi pembelajaran dan pemahaman mereka. Salah satu cara yang tepat dalam mengajarkan kosakata bahasa Arab adalah dengan penerapan media pendidikan *(Educandy)* yang merupakan model pendidikan yang bertujuan untuk mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran. Ada beberapa siswa yang mengalami kemalasan dan kebosanan saat belajar pada jam sekolah karena kurangnya media pendidikan yang menyenangkan bagi kondisi mereka.

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah: 1) bagaimana langkah-langkah penerapan media *(Educandy)* dalam pembelajaran mofrodat kelas 8 di mtsN blitar tahun ajaran 2021/2022.2) bagaimana halangan penerapan media *(Educandy)* dalam pembelajaran mofrodat kelas 8 di mtsN blitar tahun ajaran 2021/2022.3). bagaimana solusi terhadap halangan penerapan media *(Educandy)* dalam pembelajaran mofrodat kelas 8 di mtsN blitar tahun ajaran 2021/2022. Tujuan penelitian ini adalah: 1) untuk mengetahui langkah-langkah penerapan media *(Educandy)* dalam pembelajaran mofrodat kelas 8 di mtsN blitar tahun ajaran 2021/2022. 2). untuk mengetahui halangan penerapan media *(Educandy)* dalam pembelajaran mofrodat kelas 8 di mtsN blitar tahun ajaran 2021/2022.3). untuk mengetahui solusi terhadap halangan penerapan media *(Educandy)* dalam pembelajaran mofrodat kelas 8 di mtsN blitar tahun ajaran 2021/2022.

Metodologi penelitian ini adalah peneliti menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan jenis lapangan, teknik pengumpulan data dilakukan dengan tiga cara yaitu observasi, interviw dan dokumentasi. Analisis data menggunakan teori miles Hubermen sedangkan keabsahan data menggunakan reduksi data.

Hasil dari penelitian ini adalah: bahwa langkah-langkah penerapan media pendidikan *(Educandy)* dalam pengajaran kosakata untuk meningkatkan minat siswa terdiri dari perencanaan pendidikan, sebagai guru mempersiapkan perencanaan pendidikan sebelum pendidikan sehingga proses pembelajaran terorganisir. Dan pendefinisian bahan ajar dari kosa kata yang berkaitan dengan organ tubuh, serta menyiapkan alat peraga, yaitu alat bantu visual dan audio. Adapun kendala dan kendala dalam penerapan media *(Educandy)* dalam pengajaran kosa kata, itu adalah masalah yang berasal dari guru yang sama, karena metode pengajaran yang kurang efektif baginya, karena ia mungkin merasa kesulitan ketika menerapkan media *(Educandy)* dalam pengajaran kosa kata karena kondisi yang ada. dari siswa yang malas sedangkan solusi masalah dalam penerapan media *(Educandy)* adalah menyederhaakan penerapannya serta melatih siswa untuk membuat jumlah dalam penerapan mofrodat nya.

Abstract

Khofifah Syahrina, 2022, The application of the *(Educandy)* game media to vocabulary learning to increase the interest of 8th grade students of MtsN 1 Blitar.

Keyword: Application of *(Educandy)* game media, vocabulary learning

The Teaching vocabulary in Arabic is one of the most important things that help students develop their language skills, because it is one of the most important elements in learning a foreign language. From this brief point of view, Arabic learners are in dire need of appropriate methods to facilitate their learning and understanding. One of the right ways to teach Arabic vocabulary is by applying the educational media *(Educandy)* which is an educational model that aims to activate students in the learning process. There are some students who experience laziness and boredom while studying during school hours because of the lack of educational media that is pleasant for their condition.

The problem formulations in this study are: 1) what are the steps for applying *(Educandy)* media in 8th grade Mofrodat learning at MtsN Blitar in the 2021/2022.2) school year. 2) What are the obstacles to the application of *(Educandy)* media in 8th grade Mofrodat learning at MtsN Blitar in the 2021/2022.3) school year. what is the solution to the obstacles to the application of *(Educandy)* media in 8th grade Mofrodat learning at MtsN Blitar for the 2021/2022 academic year. The aims of this study are: 1) to find out the steps for applying *(Educandy)* media in 8th grade Mofrodat learning at MtsN Blitar in the 2021/2022 academic year. 2). to find out the obstacles to the application of *(Educandy)* media in 8th grade Mofrodat learning at MtsN Blitar in the 2021/2022. to find solutions to the obstacles to the application of *(Educandy)* media in 8th grade Mofrodat learning at MtsN Blitar for the 2021/2022 academic year.

The methodology of this research is the researcher uses a descriptive qualitative approach with the type of field, data collection techniques are carried out in three ways, namely observation, interviews and documentation. Data analysis used Hubermen miles theory, while the validity of the data used data reduction.

The results of this study are: that the steps of implementing educational media *(Educandy)* in teaching vocabulary to increase student interest consist of educational planning, as the teacher prepares educational planning before education so that the learning process is organized. And defining teaching materials from vocabulary related to body organs, as well as preparing teaching aids, namely visual and audio aids. As for the obstacles and obstacles in the application of *(Educandy)* media in teaching vocabulary, those are problems that come from the same teacher, because the teaching methods are less effective for him, because he may find it difficult when applying *(Educandy)* media in teaching vocabulary because of the existing conditions. from lazy students while the solution to the problem in the application of *(Educandy)* media is to simplify its application and train students to make sums in the application of the mod.