

فعّالية الألعاب التعليمية التفاعلية القائمة على كانفا كود ( Canva )  
Code) في إتقان مفردات اللّغة العربية لدى طلاب المدرسة الثانوية  
الإسلامية الحكومية الثالثة كديري

البحث العلمي



إعداد:

خميمة دوي رمضان

٢٢٢٠٣٠٥٩

قسم تعليم اللغة العربية

كلية التربية و علوم التعليم

جامعة الشيخ الواصل الإسلامية الحكومية كديري

٢٠٢٦

فَعَالِيَة الأَلْعَاب التَّعْلِيمِيَّة التَّفَاعُلِيَّة القَائِمَة عَلَى كَانْفَا كُود (Canva Code) فِي إِتْقَان  
مَفْرَدَات اللُّغَة الْعَرَبِيَّة لَدَى طُلَّاب المَدْرَسَة الثَّانَوِيَّة الإِسْلَامِيَّة الحُكُومِيَّة الثَّلَاثَة كَدِيرِي

الْبَحْث الْعِلْمِي

مَقْدَم لِإِكْمَال الشَّرُوط المَقْرُورَة

لِلْحَصُول عَلَى دَرَجَة البِكَالَوْرِيُوس فِي تَعْلِيم اللُّغَة الْعَرَبِيَّة

خَمِيْمَة دَوِي رَمْضَان

٢٢٢٠٣٠٥٩

قِسْم تَعْلِيم اللُّغَة الْعَرَبِيَّة

كَلِيَّة التَّرْبِيَّة وَعِلُوم التَّعْلِيم

جَامِعَة الشَّيْخ الوَاصِل الإِسْلَامِيَّة الحُكُومِيَّة كَدِير

٢٠٢٦

## صفحة الموافقة

إنّ هذا خطة البحث العلمي الذي قدمه:

إسم الطالبة : خميمة دووي رمضاني

رقم الطالبة : ٢٢٢٠٣٠٥٩

موضوع : "فعاليّة الألعاب التعلّيميّة التفاعليّة القائم على كانفا كو ( Canva

Code) في إتقان مفردات اللّغة العربيّة لدى طّلاب المدرسة الثانويّة

الإسلاميّة الحكوميّة الثالثة كديري"

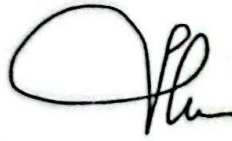
قد نظرنا وأدخلنا فيه بعض التعديلات والإصلاحات اللازمة ليكون على الشكل المطلوب

الاستيفاء شروط المناقشة لخطة البحث العلمي

كديري، ٢٤ أبريل ٢٠٢٦

وافق عليه:

المشرفة الثانية




بوتري خالدة فائقة الماجستير

رقم التوظيف:

١٩٩١٠٥١٩٢٠٢٣٢١٢٠٣٩

المشرف الأول



الدكتور أحمد رفاعي الماجستير

رقم التوظيف:

١٩٧٢٠٣٠٢٢٠٠٧١٠١٠٠٧

## NOTA DINAS

Kediri, 24 April 2026

Nomor :  
Lampiran :  
Hal : Bimbingan Skripsi

Kepada,  
Yth. Ibu Dekan Fakultas Tarbiyah UIN Syekh Wasil Kediri  
Di-  
Jl. Sunan Ampel 07-Ngronggo Kota Kediri  
Assalammualaikum Wr.Wb

Memenuhi permintaan Ibu Dekan untuk membimbing penyusunan skripsi mahasiswi di bawah ini:

Nama : Khomimah Dwi Romadoni

NIM : 22203059

Judul :

"فعالية الألعاب التعليمية التفاعلية القائمة على كانفا كود (Canva Code) في إتقان مفردات اللغة العربية لدى طلاب المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثالثة كديري"

Setelah diperbaiki materi dan susunannya, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat sebagai kelengkapan ujian akhir Sarjana Strata Satu (S-1).

Bersama ini kami lampirkan berkas naskah skripsinya, dengan harapan dapat segera diujikan dalam sidang Munaqosah.

Demikian atas kesediaan Ibu kami ucapkan terimakasih.

Wassalammualaim Wr.Wb.

Dosen Pembimbing I



Dr. Ahmad Rifai, M.Pd  
NIP.197203022007101007

Dosen Pembimbing II



Putri Kholidah Faiqoh, M.Pd.I  
NIP.199105192023212039

## صفحة التقرير

لقد تمت المناقشة لهذه البحث العلمي يوم الخامس ٢١ مايو ٢٠٢٦ الذي قدمته

الإسم : خميمة دوي رمضاني

رقم الطالبة : ٢٢٢٠٣٠٥٩

موضوع : "فعالية الألعاب التعليمية التفاعلية القائمة على كانفا كود (Canva Code) في إتقان مفردات اللغة العربية لدى طلاب المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثالثة كديري"

وقد قررت لجنة المناقشة بنجاحها واستحقاقها على درجة البكالوريوس في تعليم اللغة العربية.

### لجنة المناقشة


١. إيكو بودي هارتانطا الماجستير (المناقش الرئيسية)

رقم التوظيف : ١٩٩٠١٠٢٩٢٠١٩٠٣١٠٠٩

٢. الدكتور أحمد رفاعي الماجستير (المناقش الأول)

رقم التوظيف : ١٩٧٢٠٣٠٢٢٠٠٧١٠١٠٠٧

٣. بوتري خالدة فائقة الماجستير (المناقشة الثانية)

رقم التوظيف : ١٩٩١٠٥١٩٢٠٢٣٢١٢٠٣٩

كديري، ٢١ مايو ٢٠٢٦

عميدة كلية التربية وعلوم التعليم

جامعة الشيخ الواصل الإسلامية



الأستاذة الدكتورة الحاجة منيرة

رقم التوظيف : ١٩٧٠٠٤١٢١٩٩٤٠٣٢٠٠٦

## الشعار

لَا تُفَكِّرْ بِنَتِيْجَةِ مَا تَفْعَلْ، لِأَنَّكَ أَنْ فَكَّرْتَ مَا تَفْعَلْ سَتَقْلَقُ،  
وَإِنَّ قَلَقْتَ فَلَنْ تَسْتَطِيعَ أَنْ تَفْعَلَ

Jangan memikirkan hasil apa yang kamu lakukan, karena jika kamu memikirkan hasil kamu akan cemas, dan jika kamu cemas maka kamu tidak akan bisa melakukannya<sup>1</sup>.

---

<sup>1</sup> السيد علي الطالقاني، أن أردت أن تنجح ففكر فيما تفعل لا في نتيجة ما تفعل، فمن يفعل ذلك يقلق ومن يقلق فلن يعمل، ٢٠٢٤،

يوتوب، الدقيقة ٢١:١ (<https://youtu.be/JyBr\DXr\bk?si=kjAduqyW\yMIOQXD>)

## التقديم

الحمدُ لله ربِّ العالمين، أحمدهُ تعالى وأشكره على ما أولاني من فضله وإنعامه، حتى تمَّت هذه الرسالةُ العلميةُ على خير وجهٍ بفضلِه وتوفيقه. وبذلك تمكَّن الباحثُ من تحقيق رغبته في تقديم أفضل ما لديه من خلال إنجاز هذه الرسالة التي تحمل عنوان: فاعليَّة الألعابِ التعليميةِ التفاعليةِ القائمةِ على (Canva Code) في إتقانِ المفرداتِ لدى طلابِ المدرسةِ الثانويةِ الإسلاميةِ الحكوميةِ الثالثةِ بكديري.

ولا يخفى أنَّ نجاحَ إتمامِ هذه الرسالةِ لا ينفصلُ عن التوجيهاتِ والدعمِ والتحفيزِ من مختلفِ الأطرافِ، سواء أكان ذلك بصورةٍ مباشرةٍ أم غير مباشرةٍ. ومن هذا المنطلق، وبكلِّ مشاعرِ الامتنانِ والإخلاصِ خلال مسيرتي الدراسية، أتقدَّمُ بجزيلِ الشكرِ وعظيمِ التقديرِ إلى السادةِ الكرام:

١. الأستاذ الدكتور وحيد الأتم الماجستير، رئيس جامعة الإسلام الحكومية الشيخ واصل بكديري.
٢. الأستاذة الدكتورة الحاجة منيفة الماجستير، عميدة كلية التربية.
٣. الأستاذ الدكتور أحمد رفاعي الماجستير، رئيس قسم تعليم اللغة العربية.
٤. الأستاذ أحمد صليح الدين الماجستير، المرشد الأكاديمي، على دعمه وتوجيهه وإتاحته الفرصة للباحثة للحصول على موضوع البحث.
٥. الأستاذ الدكتور أحمد رفعي الماجستير، والأستاذة بوتري خليفة فائقة الماجستير، على إشرافهما وتوجيههما بكل صبرٍ خلال إعداد هذه الرسالة.
٦. والديَّ الكريمين وأسرتي الكبيرة، على ما قدَّموه من دعمٍ ودعاءٍ مستمرٍّ طوال مسيرتي.
٧. زملائي الذين قدَّموا لي الدعمَ والتقدُّمَ البناءَ والمقترحاتِ القيِّمةِ لإتمام هذه الرسالة.
٨. وجميع من أسهم وساعد في إنجاز هذه الرسالة ولم يتسنَّ للباحث ذكرهم واحدًا واحدًا، فلهم مني خالص الشكر والتقدير.

وإذ يُدركُ الباحثُ أنَّ هذه الرسالة لا تزالُ تحتوي على بعضِ أوجهِ القصور، فإنه يرجو من القراء الكرام التكرمُ بتقديم الملاحظاتِ والنصائحِ البناءة من أجل تحسينها وتطويرها. كما يأملُ الباحثُ أن تكون هذه الرسالة نافعةً للقراء عمومًا، وللباحث خصوصًا. ويسألُ الله تعالى أن يجعلَ هذا العملَ خالصًا لوجهه الكريم، وأن ينالَ رضاه. آمين يا ربَّ العالمين.

كديري، ٢٤ أبريل ٢٠٢٦

الباحثة

## إقرار طالبة على أصالة البحث

المواقعة أديانها :

الإسم : خميمة دوي رمضاني

رقم الطالبة : ٢٢٢٠٣٠٥٩ :

برنامج القسم : تعليم اللغة العربية

كلية : تربية و تعليم

أقرّ بهذا إقرارًا صادقًا بأنّ الرسالة التي كتبتها هي من عملي الخاص، وليست منتحلةً أو منقولةً، لا جزئيًا ولا كليًا. وإذا ثبت في المستقبل، أو أمكن إثبات، أن هذه الرسالة ناتجة عن انتحالٍ علميٍّ، سواء أكان جزئيًا أم كليًا، فإنني مستعدةٌ لتحمل جميع العقوبات المترتبة على ذلك وفقًا للأنظمة واللوائح المعمول بها.

كديري، ٢٤ أبريل ٢٠٢٦

الباحثة

  
خميمة دوي رمضاني

## ملخص

**خميمة دوي رمضاني**، فاعلية الألعاب التعليمية التفاعلية القائمة على كانفاكود في إتقان المفردات لدى طلاب المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثالثة كديري. قسم تعليم اللغة العربية، كلية التربية وعلوم التعليم، جامعة الشيخ الواصل الإسلامية الحكومية كديري. المشريف الأول الدكتور أحمد رفاعي الماجستير و المشرفة الثانية بوتري خالدة فائقة الماجستير.

### الكلمات المفتاحية : الألعاب التعليمية، التفاعلية القائمة على كانفاكود و إتقان لمفردات

خلفية هذا البحث تنطلق من واقع تعليم المفردات الذي لا يزال مهيمناً عليه بطريقة الحفظ، مما يؤدي إلى تكوين ذاكرة قصيرة المدى دون فهم عميق. وبناء على نتائج الملاحظة و المقابلة، يواجه الطلاب صعوبات في إتقان المفردات، حتى إن بعضهم لا يستطيع قراءة اللغة العربية بطلاقة، بل وجد طالباً واحداً لم يتعرف على الحروف الهجائية. ومن ناحية أخرى، يُظهر الطلاب دافعية عالية نحو التعلّم باستخدام الألعاب، غير أن وسائل التعلّم المتوفرة في المدرسة لم تُستخدم على النحو الأمثل. ويهدف هذا البحث للتعريف العملية و فاعلية الألعاب التعليمية التفاعلية القائمة على كانفاكود في إتقان المفردات لدى طلاب المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثالثة كديري.

المنهج المستخدم في هذا البحث هو المنهج الكميّ، ويُعدّ هذا النوع من البحوث بحثاً شبه تجريبي (pra-experimental) بتصميم المجموعة الواحدة مع اختبار قبليّ وبعديّ (one group pretest-posttest). مجتمع البحث في هذه المدرسة هو جميع طلاب الصف العاشر، و يبلغ عددهم ٥٠٥ طالباً. أما تقنية اختيار العينة المستخدمة في هذا البحث فهي العينة القصدية (purposive sampling) مع مراعاة معايير معينة. وبناءً على ذلك، فإنّ عينة هذا البحث هي جميع طلاب الصف العاشر (١) في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثالثة في كديري، وعددهم ٤٠ طالباً. وتم جمع البيانات عن طريق الاختبار والملاحظة والوثائق، وتم تحليل البيانات باستخدام اختبار Wilcoxon واختبار N-Gain .

بناءً على نتائج البحث، يظهر أن متوسط الدرجات قد ارتفع من ٥٨,٧٥ إلى ٨٥,٢٥ في الاختبار البعدي، بفارق قدره ٢٦,٥. وبناءً على نتائج اختبار Wilcoxon ، بلغت قيمة الدلالة ٠,٠٠٠ (< ٠,٠٥) ، مما يعني رفض الفرضية الصفرية (Ho) وقبول الفرضية البديلة (H1). وهذا يدل على وجود فرق دال إحصائياً بين نتائج الاختبار القبلي والبعدي بعد تطبيق المعالجة. وبناءً على نتائج اختبار N-Gain ، بلغ متوسط القيمة ٠,٦٦ ، مما يدل على أن تطبيق الألعاب التعليمية التفاعلية القائمة على كانفاكود فعّال في تحسين إتقان المفردات. ولا تقتصر هذه الفاعلية على نتائج التعلّم فحسب، بل تظهر أيضاً من خلال مشاركة الطلاب بفاعلية في اللعبة، وزيادة دافعيتهم، وتغيّر تصوّرتهم نحو التعلّم، مما يدعم تحسين إتقان المفردات.

## Abstrak

**Khomimah Dwi Romadoni**, Efektivitas Game Edukasi Interaktif Berbasis Canva Code Terhadap Penguasaan Mufrodat Siswa MAN 3 Kediri. Skripsi Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Tarbiyah, UIN Syekh Wasil Kediri.

Dosen Pembimbing 1. **Dr. Ahmad Rifai, M.Pd**, 2. **Putri Kholida Faiqoh, M.Pd.I**

**Kata Kunci:** Game Edukasi Interaktif Berbasis Canva Code, Penguasaan Mufrodat

---

---

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pembelajaran mufrodat yang masih didominasi metode hafalan, sehingga cenderung menghasilkan ingatan jangka pendek tanpa pemahaman mendalam. Berdasarkan observasi dan wawancara, siswa mengalami kesulitan dalam penguasaan mufrodat, bahkan sebagian belum mampu membaca dan mengenal huruf hijaiyah. Di sisi lain, siswa menunjukkan minat terhadap pembelajaran berbasis permainan, sementara fasilitas media di sekolah belum dimanfaatkan secara optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi dan efektivitas game edukasi interaktif berbasis Canva Code terhadap penguasaan mufrodat siswa MAN 3 Kediri.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif. Jenis penelitian ini termasuk penelitian pra-eksperimental dengan desain one group pretest-posttest. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas X yang berjumlah 60 siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah purposive sampling dengan mempertimbangan kriteria. Oleh karena itu, sampel penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X (I) di MAN 3 Kediri yang berjumlah 40 siswa. Pengumpulan data dilakukan melalui tes, observasi, dan dokumentasi. Selanjutnya, analisis data dilakukan menggunakan uji Wilcoxon dan uji N-Gain.

Berdasarkan hasil penelitian, terlihat bahwa nilai rata-rata mengalami peningkatan dari 58,75 menjadi 80,25 pada tes akhir, dengan selisih sebesar 21,5. Berdasarkan hasil uji Wilcoxon, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 ( $< 0,05$ ), yang berarti hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_1$ ) diterima. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan secara statistik antara hasil pretest dan posttest setelah penerapan perlakuan. Berdasarkan hasil uji N-Gain, diperoleh nilai rata-rata sebesar 0,66. artinya penerapan permainan edukatif interaktif berbasis Canva Code terbukti efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata. Efektivitas tersebut tidak hanya terlihat dari hasil pembelajaran, tetapi juga melalui keterlibatan aktif siswa dalam permainan, peningkatan motivasi, serta perubahan persepsi dalam pembelajaran yang mendukung peningkatan penguasaan kosakata.

## Abstrack

**Khomimah Dwi Romadoni**, *The Effectiveness of Canva Code-Based Interactive Educational Games on Students' Vocabulary Mastery at MAN 3 Kediri*. Undergraduate Thesis, Arabic Language Education Study Program, Faculty of Tarbiyah, UIN Syekh Wasil Kediri.

Supervisors: **Dr. Ahmad Rifai, M.Pd** and **Putri Kholida Faiqoh, M.Pd.I**

**Keywords:** Canva Code-Based Interactive Educational Games, Vocabulary Mastery

---

---

This study is motivated by the teaching of *mufrodat* (Arabic vocabulary), which is still dominated by rote memorization methods, resulting in short-term retention without deep understanding. Based on observations and interviews, students experience difficulties in mastering vocabulary; some are even unable to read and recognize the Hijaiyah letters. On the other hand, students show interest in game-based learning, while the available media facilities at school have not been optimally utilized. Therefore, this study aims to examine the implementation and effectiveness of an interactive educational game based on Canva Code in improving students' vocabulary mastery at MAN 3 Kediri.

The method used in this research is a quantitative method. This type of research is classified as a pre-experimental study with a one-group pretest–posttest design. The population of the study consists of all tenth-grade students, totaling 60 students. The sampling technique used in this research is purposive sampling by considering specific criteria. Therefore, the sample of this study consists of all students of class X (I) at MAN 3 Kediri, totaling 40 students. Data were collected through tests, observations, and documentation. Furthermore, data analysis was conducted using the Wilcoxon test and the N-Gain test.

The results of the study show that the average score increased from 68,70 in the pretest to 80,20 in the posttest, with a difference of 11,50. The Wilcoxon test result indicates a significance value of 0,000 ( $< 0,05$ ), meaning that the null hypothesis ( $H_0$ ) is rejected and the alternative hypothesis ( $H_1$ ) is accepted. This finding demonstrates a statistically significant difference between the pretest and posttest results after the treatment was applied. Furthermore, the N-Gain test result shows an average score of 0,66, indicating that the implementation of the Canva Code-based interactive educational game is effective in improving students' vocabulary mastery. The effectiveness is not only reflected in learning outcomes but also in students' active engagement in the game, increased motivation, and positive changes in their learning perceptions, all of which contribute to improved vocabulary mastery.

## الإهداء

الحمد لله رب العالمين، حمدا كثيرا طيبا مباركا فيه، على ما أنعم به من الهداية والتوفيق، حتى تمكن الباحث من إتمام هذه الرسالة العلمية بسلاسة وفي الوقت المحدد. والصلاة والسلام على سيدنا محمد صلى الله عليه وسلم، وعلى آله وصحبه أجمعين. وبقلب مفعم بالإخلاص، يُهدي الباحث هذه الرسالة إلى كل من قدّم له العون والدعم خلال مسيرة إنجازها، وعلى ذلك فإنني أُهدي هذه الرسالة إلى:

١. الوالدين الكريمين، اللذين كانا جنة حقيقية في حياة الباحث، السيد روسديانتو والسيدة مريم. في كلِّ دعاء يُرفع، وفي كلِّ تعبٍ لم يُفصح عنه، وفي كلِّ تضحيةٍ لا تُحصى، وجد الباحث القوة للاستمرار في المسير. إنَّ حبَّكما وصبركما كانا السبب في صمودي حتى هذه اللحظة. وهذه الرسالة ما هي إلا دليلٌ يسيرٌ على عظيم ما قدّمتماه من كفاحٍ حتى نلتُ درجةَ البكالوريوس.
٢. إلى أخي العزيز المرحوم، بربو أوتومو براستيو، الذي وإن غاب عن الأنظار، فهو حيٌّ في الذكريات وخطوات الكفاح. لقد كانت نصائحك وتربيتك نورًا يهدي الباحث إلى الاستمرار. وإنَّ رحيلك علّم أن الوقت لا ينتظر أحدًا، وأن الحياة ينبغي أن تُعاش بجدِّ وإخلاص. فهذه الرسالة جزءٌ من وعدٍ للاستمرار في السعي، وإسعاد الوالدين، وعيش الحياة دون ندم.
٣. الأستاذ الدكتور أحمد رفاعي الماجستير، والأستاذة بوتري خليدة فائقة الماجستير، اللذان قدّما الإشراف والتوجيه بكلِّ صبرٍ وإخلاص. ففي كلِّ ملاحظةٍ ونصيحةٍ، كان هناك علمٌ وصدقٌ لا يُنسى.
٤. الأستاذة جيترا رسمي فيتري ألديلة الماجستير، التي فتحت الطريق ومنحت الفرصة للباحث للتعلّم ميدانيًا. إنَّ الثقة التي منحتها كانت جزءًا مهمًا من هذه الرحلة.

٥. إلى زملاء قسم تعليم اللغة العربية، الذين كانوا جزءًا من هذه المسيرة الطويلة. ففي الضحك والتعب والنضال الذي عشناه معًا، تكمن ذكريات لا تُنسى. وكان وعدُ التخرُّج في الوقت المحدد دافعًا مستمرًا لنا جميعًا.

٦. إلى زملاء المنظمات، الذين لا يسع الباحث ذكرهم واحدًا واحدًا، شكرًا لكلِّ تجربةٍ، ولكلِّ علمٍ، وحتى لكلِّ ضغطٍ صقل شخصيتي وجعلني أقوى. أنتم جزءٌ من هذه الرحلة التي شكَّلتني حتى وصلتُ إلى ما أنا عليه الآن. وأسأل الله أن تبقى هذه الروابط حيَّة، وإن فرَّقت بيننا الطرق.

٧. إلى الصديقة العزيزة، سיתי عزَّة المتبعة، التي كانت حاضرةً في كلِّ الظروف، في السراء والضراء. شكرًا لكِ على وقتك وجهدك ودعائكِ وصبرك في مرافقة هذه المسيرة، وعلى دعمك المستمر حتى في لحظات الشك. إنَّ فضلَك أكبر من أن يُوصف، ولا أجد كلماتٍ تفيكِ حقَّك سوى الشكر العميق على كلِّ ما قدَّمته من تضحيات.

## الفهرس

**Error! Bookmark not defined.** .....صفحة الموافقة

د ..... NOTA DINAS

**Error! Bookmark not defined.** .....صفحة التقرير

ه ..... الشّعار

ز ..... التقديم

ط ..... إقرار طالبة على أصالة البحث

ي ..... ملخص

م ..... الإهداء

س ..... الفهرس

ص ..... قائمة الجداول

١ ..... الباب الأوّل مقدمة

١ ..... أ-خلفية البحث

٤ ..... ب-ركائز البحث

٤ ..... ج-أهداف البحث

٥ ..... د-فوائد البحث

٥ ..... ه-الدراسات السابقة

١٤ ..... الباب الثّاني الإطار النّظري

أ-الوسائل التعليمية	١٤
ب-اللعبة التعليمية التفاعلية القائمة على كانفاكود	١٧
ج- إتقان المفردات في التعليم اللّغة العربية	٢١
د- متغيرات البحث	٢٤
هـ- الإطار النظاري	٢٤
و- مفترض البحث	٢٥
الباب الثالث منهجية البحث	٢٨
أ-منهج ونوع البحث	٢٨
ب-المجتمع و عيّنة البحث	٢٨
ج-أسلوب جمع البيانات	٢٩
د-أدوات جمع البيانات	٣١
هـ-تحليل البيانات	٣٤
و-تأكيد صحة البيانات	٣٧
الباب الرابع عرض البيانات و نتائج البحث	٤٠
أ-صورة عامة عن موضع البحث	٤٠
ب-عرض البيانات	٤٠
أ.عملية الألعاب التّعليميّة التّفاعليّة القائمة على كانفاكود <i>Canva Code</i> في الفصل	
١٠- (إ) المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثالثة كديري	٤٠
ب.فعاليّة الألعاب التّعليميّة التّفاعليّة القائم على كانفاكود <i>Canva Code</i> في إتقان	
مفردات اللّغة العربيّة	٤٦

٥٢	ج. صحّة البيانات.....
٦٢	الباب الخامس البحث.....
	١. عملية الألعاب التعليمية التفاعلية القائمة على كانفا كود <i>Canva Code</i> في إتقان
٦٢	المفردات اللغة العربية.....
	٢. فعالية الألعاب التعليمية التفاعلية القائمة على كانفا كود <i>Canva Code</i> في إتقان
٦٤	المفردات اللغة العربية.....
٦٨	الباب السادس الخاتمة.....
٦٨	أ. الخلاصة.....
٦٨	ب. الاقتراحات.....
٧٠	قائمة المراجع.....
٧٠	أ- المراجع العربية.....
٧١	ب- المراجع الأجنبية.....
٧٦	الملحقات.....

## قائمة الجداول

- جدول ٤,١ نتائج تلخيص الاختبار القبلي لطلاب الصف العاشر (إ) في المدرسة الثانوية الاسلامية الحكومية الثالثة كديري..... ٥٠
- جدول ٤,٢ نتائج تلخيص الاختبار البعدي لطلاب الصف العاشر (إ) في المدرسة الثانوية الاسلامية الحكومية الثالثة كديري..... ٥٠
- جدول ٤,٣ نتائج اختبار التحليل الوصفي لبيانات الاختبار القبلي و البعدي..... ٥١
- جدول ٤,٤ نتائج اختبار الطبيعة لبيانات الاختبار القبلي و البعدي..... ٥٢
- جدول ٤,٥ نتائج اختبار الفرضية لبيانات الاختبار القبلي و البعدي..... ٥٣
- جدول ٤,٦ نتائج إختبار (N-Gain) ..... ٥٤
- جدول ٤,٧ نتائج تحكيم مادة و ملخص  $2 \times 2$  Matriks الاختبار القبلي من قبل المحكّم الاول والثاني..... ٥٦
- جدول ٤,٨ نتائج تحكيم مادة و ملخص  $2 \times 2$  Matriks الاختبار البعدي من قبل المحكّم الاول والثاني..... ٥٨
- جدول ٤,٩ نتائج تحكيم وسيلة و ملخص  $2 \times 2$  Matriks المحكّم الاول والثاني..... ٦٠
- جدول ٤,١٠ نتائج اختبار الثابت..... ٦٣