

مستخلص البحث

أوسيكاموليا ٢٠٢٥ م، فعالية التطبيق *Fun Easy Learn* لإتقان المفردات
(دراسة تجريبية لطلاب الصف الثاني بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ٢ لهوسماوي)

المشرف الأول : الدكتور سيد علوي الماجستير

المشرفة الثانية : عينا سلسبيلا الماجستير

الكلمات المفتاحية: فعالية، التطبيق *Fun Easy Learn*، إتقان المفردات

هذه الرسالة بعنوان: فعالية التطبيق *Fun Easy Learn* لإتقان المفردات (دراسة تجريبية لطلاب الصف الثاني بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ٢ لهوسماوي). يهدف هذا البحث إلى معرفة فعالية استخدام تطبيق *Fun Easy Learn* في إتقان المفردات لدى طلاب الصف الثاني في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ٢ لهوسماوي. استخدمت الباحثة المنهج الكمي بنوعه التجريبي، وكان نموذج البحث هو شبه التجريبي (*Quasi Experimental*) باستخدام تصميم الاختبار القبلي والبعدي للمجموعة الضابطة غير المتكافئة (*Pretest-Posttest Nonequivalent Control Group*). تكون مجتمع البحث من جميع طلاب الصف الثاني، وتم استخدام أسلوب العينة القصدية (*Purposive Sampling*) لاختيار العينة، حيث بلغ عدد العينة ٤٨ طالباً، منهم ٢٤ في الصف التجريبي و ٢٤ في الصف الضابط. جمعت البيانات باستخدام اختبار مان-ويتني (*Mann-Whitney U Test*) وأظهرت نتائج التحليل أن قيمة الدلالة الإحصائية ($\text{Asymp. Sig. 2-tailed}$) = ٠,٠٠٠ وهي أقل من ٠,٠٠٥، مما يعني رفض الفرضية الصفرية (H_0) وقبول الفرضية البديلة (H_a). وعليه، يمكن الاستنتاج أن تطبيق *Fun Easy Learn* فعال في إتقان المفردات لدى طلاب الصف الثاني في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ٢ لهوسماوي.

مستخلص البحث باللغة الاندونيسية

Efektivitas Aplikasi Fun Easy Learn Dalam Meningkatkan Mufradat (penelitian Eksperimen pada siswa kelas 2 MTsN 2 Lhokseumawe)

Pembimbing 1 : Dr. Said Alwi, M.A

Pembimbing 2 : Aina Salsabila M.Pd.I

Skripsi ini berjudul *Efektivitas Aplikasi Fun Easy Learn dalam Meningkatkan Penguasaan Mufradat* (Penelitian Eksperimen pada Siswa Kelas 2 MTsN 2 Lhokseumawe). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan aplikasi Fun Easy Learn dalam meningkatkan penguasaan mufradat. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan eksperimen dan model penelitian *quasi experimental* dengan desain *pretest-posttest nonequivalent control group*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 2 MTsN 2 Lhokseumawe. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*, dengan jumlah sampel sebanyak 48 siswa yang terdiri dari 24 siswa kelas eksperimen dan 24 siswa kelas kontrol. Teknik analisis data menggunakan *uji Mann-Whitney*. Hasil uji menunjukkan nilai signifikansi (Asymp. Sig. 2-tailed) = $0.000 < 0.05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa aplikasi *Fun Easy Learn* efektif dalam meningkatkan penguasaan mufradat pada siswa kelas 2 MTsN 2 Kota Lhokseumawe.

Kata Kunci: Efektifitas, Aplikasi *Fun Easy Learn*, Mufradat