

تأثير وسيلة لعبة **Scrabble** على إنجاز التعلم اللغة العربية لطلاب
الفصل الرابع بالمدرسة الابتدائية السلفية عاليان فيكالوعان السنة
الدراسية ٢٠٢٣ - ٢٠٢٤ م

البحث العلمي

مقدم لإكمال الشروط المقررة

للحصول على درجة الليسانس (S 1) في قسم التعليم اللغة العربية



إعداد :

ريزا نسلخ اليلى

رقم الطالبة : ٢٠٠٣٠٢٦٠٧٧

كلية علوم التربية والتدريس

جامعة والى سونجو الإسلامية الحكومية سمارانج

٢٠٢٤

التصريح

الموقعة أدنى هذا البحث العلمي :

الاسم : ريزا نسلخ اليلى

رقم الطالبة : ٢٠٠٣٠٢٦٠٧٧ :

القسم : قسم التعليم اللغة العربية

تصرح بالصدق والأمانة أن هذا البحث العلمي بموضوع :

تأثير وسيلة لعبة **Scrabble** على إنجاز التعلم اللغة العربية لطلاب الفصل الرابع

بالمدرسة الابتدائية السلفية عاليان فيكالوعان السنة الدراسية ٢٠٢٣ - ٢٠٢٤ م

لا تتضمن الآراء من المتخصصين أو المادة نشرها الناشرون أو كتبها الباحثون إلا أن تكون مراجع ومصادر لهذا البحث العلمي.

سمارانج، أغسطس ٢٠٢٤

المصرحة



ريزا نسلخ اليلى

رقم الطالبة : ٢٠٠٣٠٢٦٠٧٧ :

تصحيح لجنة المناقشة

إن نسخة هذا البحث العلمي:

الموضوع : تأثير وسيلة لعبة Scrabble على إتجاز التعلم اللغة العربية لطلاب

الفصل الرابع بالمدسة الابتدائية السلفية عالان فيكالوعان السنة

الدراسية ٢٠٢٣ - ٢٠٢٤ م

الكاتبة : ريزا نسلخ اليلى

رقم الطالبة : ٢٠٠٣٠٢٦٠٧٧

القسم : قسم تعليم اللغة العربية

ناقشتها لجنة المناقشة لكلية علوم التربية والتدريس جامعة والى سونجو الإسلامية الحكومية سمارانج وكانت مقبولة

الأداء إحدى الشروط المقررة للحصول على درجة الليسانس (S1) في قسم تعليم اللغة العربية سنة ٢٠٢٤ م.

سمارانج، ٣٠ سبتمبر ٢٠٢٤

الكاتبة

خ.

السيدة مقيطة الماجستير

رقم التوظيفة : ١٩٦٩٠٧٠٧١٩٩٧٠٣٢٠٠١

الرئيسة

السيدة الدكتوراة نائفة الماجستير

رقم التوظيفة : ١٩٨٠٠٩١٦٢٠٠٧١٠٢٠٠٧

الممتحن الثاني

السيد أحمد زهر الدين الماجستير

رقم التوظيفة : ١٩٧٣٠٧٠١٢٠٠٦٠٤١٠١٣

الممتحن الأول

السيدة الدكتوراة مسووى الماجستير

رقم التوظيفة : ١٩٦٩٠٤١٨١٩٩٥٠٧٢٠٠٢

المشرفة

السيدة توتي قرة العين الماجستير

رقم التوظيفة : ١٩٧٨٠٧١٨٧٠٠٣١٢٢٠٠٢

197210161997032001

موافقة المشرفة

صاحب المعالي

عميد كلية علوم التربية والتدريس

بجامعة والي سونجو الاسلامية الحكومية سماتنج

السلام عليكم ورحمة الله وبركاته

تحية طيبة، وبعد.

بعد الملاحظة بالتصحیحات والتعديلات على حسب الحاجة نرسل نسخة هذا البحث العلمي للطالبة:

الاسم : ريزا نسلخ اليلى

رقم الطالبة : ٢٠٠٣٠٢٦٠٧٧

الموضوع : فعالية لعبة Scrabble على استيعاب المفردات لطلاب الفصل الرابع بالمدرسة

الإبتدائية السلفية عاليان فيكالوعان السنة الدراسية ٢٠٢٣ - ٢٠٢٤م

نرجو من لجنة المناقشة أن تناقش هذا البحث العلمي بأسرع وقت ممكن وشكرا على حسن اهتمامكم.

والسلام عليكم ورحمة الله وبركاته.

سماتنج، ٢٠ أغسطس ٢٠٢٤

المشرفة



توفي قرة العين المحمدي

رقم التوظيف :

١٩٧٨٠٧١٨٢٠٠٣١٢٢٠٠٢

الملخص

الموضوع : تأثير وسيلة لعبة Scrabble على إنجاز التعلم اللغة العربية لطلاب
الفصل الرابع بالمدرسة الابتدائية السلفية عاليان فيكالوعان السنة الدراسية ٢٠٢٣ -
٢٠٢٤ م

الكاتبة : ريزا نسلخ اليلى

رقم الطالبة : ٢٠٠٣٠٢٦٠٧٧

يقوم هذا البحث بالمدرسة الابتدائية السلفية عاليان فيكالوعان في الفصل الرابع السنة الدراسية ٢٠٢٣-٢٠٢٤ م الذي جرى في شهر مايو. هدف هذا البحث لمعرفة تأثير وسيلة لعبة Scrabble على إنجاز التعلم اللغة العربية لطلاب الفصل الرابع بالمدرسة الابتدائية السلفية عاليان فيكالوعان السنة الدراسية ٢٠٢٣ - ٢٠٢٤ م. هذا البحث لإجابة أسئلة البحث : هل فعال لعبة Scrabble على إنجاز التعلم اللغة العربية لطلاب الفصل الرابع بالمدرسة الابتدائية السلفية عاليان فيكالوعان السنة الدراسية ٢٠٢٣ - ٢٠٢٤ م ؟ وهذا البحث العلمي بحث كمي بطريقة البحث التجريبي. المجموعة في هذا البحث طلاب الفصل الرابع بالمدرسة الابتدائية السلفية عاليان فيكالوعان، وعينة الطلاب الفصل الرابع (أ) كفصل المضبوط و فصل الرابع (ب) كفصل التجريبي.

بناءً على الاختبار الذي تم باستخدام اختبار العينة المستقلة (t-test)، تبين أن قيمة الدلالة هي $0.000 > 0.005$ ، مما يعني أن هناك فرقاً في متوسط إنجاز التعلم اللغة العربية بين الطلاب الذين يستخدمون وسيلة لعبة Scrabble والذين لا يستخدمون الوسيلة.

تدل على نتيجة البحث، أن هناك تأثير وسيلة لعبة Scrabble على إنجاز التعلم اللغة العربية لطلاب الفصل الرابع بالمدرسة الابتدائية السلفية عاليان فيكالوعان. يمكن رؤية تأثير وسائل اللعبة هذه من فرحة وحماس الطلاب في المشاركة في التعلم الصفي ، بحيث تزداد نتائج التعلم لطلاب.

الشعار

”مَنْ سَارَ عَلَى الدَّرَبِ وَصَلَ”^١

"Siapa yang menapaki jalannya akan sampai pada tujuan"

¹ A. Fuadi, *Rantau 1 Muara* (Gramedia Pustaka Utama, Mei 2013)

الإهداء

حمدا لله وشكرا له ، صلاة وسلاما على النبي صلى الله عليه وسلم أهدي هذا البحث العلمي إلى:

- ١ . أمي وأبي، الذين يبذلان جهدهما في دعائي وتربيتي، فلهما أجزل شكر واحترام.
- ٢ . أخي الصغير محمد زيدان الفينشة، وأختي الصغيرة خير زيا ارشلى . سهل الله امورهما وبارك في علمهما.
- ٣ . جدي وجدتي وكل عائلتي المحبوبات.
- ٤ . أستاذتي المكرمة توتي قرة العيني الحاجة المحيستير كمشرفة الباحثة في الوظيفة الأخيرة. صبرها في إشراف الباحثة أصبح علما ثميننا ونفيسا.

كلمة الشكر والتقدير

الحمد لله الذي أرسل رسوله بالهدى ودين الحق ليظهره على الدين كله وكفى بالله شهيدا أشهد أن لا إله إلا الله وحده لا شريك له وأشهد أن محمدا عبده ورسوله اللهم صل على محمد وعلى آله وأصحابه أجمعين، أما بعد

الحمد لله الذي جعل اللغة العربية أعلى اللغات أسلوبا وتعبيرا. وهي اللغة التي تكلم بها سيد الأنبياء، ويتكلم بها ملايين الأتقياء والأصفياء والأولياء، وكتب بها كلام رب الناس جمعاء. والصلاة والسلام على سيد المرسلين وعلى آله وأصحابه أجمعين.

لقد انتهت الباحثة في كتابة هذا البحث العلمي البسيط لاستيفاء بعض شروط النجاح من الدراسة الجامعية لقسم تعليم اللغة العربية بالجامعة الإسلامية الحكومية والي سونجو سمارنج. اعترفت الباحثة بأن هذا العمل ليس مجردا من نفسها ولكن هناك مساعدون حيث تساعدونها في كل وقت وأحيان وعلى هذا، تنبغي للباحثة أن تشكرهم على كل مساعدتهم المهمة وخاصة إلى:

١. فضيلة السيد أ. د. نيزار الحاج الماجستير ، رئيس الجامعة والي سونجو الإسلامية

الحكومية سمارنج.

٢. فضيلة السيد أ. د. فتح شوكور الحاج المجستير، عميد كلية علوم التربية والتعليم
بجامعة والي سونجو الإسلامية الحكومية سما رائج.
٣. فضيلة السيدة توتي قرة العيني الحاجة المجستير، رئيسة قسم تعليم اللغة العربية بكلية
علوم التربية والتعليم بجامعة والي سونجو الإسلامية الحكومية سما رائج.
٤. فضيلة السيد أحمد زهر الدين المجستير، سكرتير قسم تعليم اللغة العربية بكلية علوم
التربية والتعليم بجامعة والي سونجو الإسلامية الحكومية سما رائج.
٥. فضيلة السيدة توتي قرة العيني الحاجة المجستير التي أرشد الباحث في كل مراحل
إعداد هذا البحث منذ بداية حتى النهاية. وأشرف عليه بكل إهتمام وصبر وحكمة
في كتابة هذا البحث العلمي على الله أن يجزي أحسن الجزاء.
٦. جريدة الشكر إلى رئيس المدرسة الابتدائية السلفية عاليان فيكالوعان، والمعلم درس
اللغة العربية وجميع الأساتذة الذين ساعدوا في تنظيم هذا البحث العلمي. جزاكم
الله خيرا.
٧. جريدة الشكر لجميع المحاضرين والمحاضرات بكلية علوم التربية والتعليم بجامعة والي
سونجو الإسلامية الحكومية سمارانج خاصة في قسم تعليم اللغة العربية الذين قد
أعطوني العلوم والخبرة ونتائج الحياة.

٨. جميع أصدقائي في قسم التعليم اللغة العربية مرحلة ٢٠٢٠ ، خاصة من فصل "ج"

الذين عجزت أن أذكر هم واحدا وواحدا.

٩. و إلى من ساعدوني في تنظيم هذا البحث العلمي، فكرة ووقتا و نقودا. أشكركم

شكرا جزيلا على مساعدتكم.

تدعو الباحثة إلى الله سبحانه وتعالى أن يرزق كل من ساعد الباحثة مدة كتابة

هذا البحث العلمي رزقا واسعا مباركا ويجزأ جزءا كثيرا مضعفا. بكل صراحة، لا

تقدر الباحثة أن تجزأ كل مساعدتهم على حد سواء. وأخيرا يؤكد الباحث تأكيدا

جزيل الشكر لهم. شكرا جزيلا.....

محتويات البحث

الموضوع	الصفحة
صفحة التصريح	أ.
تصحيح لجنة المناقشة.....	ب.
موافقة المشرفة.....	ج.
الملخص.....	د.
الشعار.....	و.
الإهداء.....	ز.
كلمة الشكر و التقدير.....	ح.
محتويات البحث.....	ك.
الباب الأول	١
أ. خلفية البحث	١
ب. أسئلة البحث	٦
ت. هدف و فوائد البحث	٦
الباب الثاني	٨
الهيكل النظري	٨

٨	١. مفهوم الوسيلة التعليمية
١٠	ب. مفهوم الألعاب اللغوية
١٦	ت. مفهوم اللعبة Scrabble
٢٤	ث. مفهوم إنجاز التعلم
٢٥	ج. الدراسات السابقة
٢٧	ح. فرضية البحث
٢٩	الباب الثالث
٢٩	مناهج البحث
٢٩	أ. نوع البحث
٣٢	ب. مكان ووقت البحث
٣٢	ث. مجتمع وعينة البحث
٣٣	ج. المتغيرات والمؤشرات البحث
٣٥	ح. تقنيات جمع البيانات
٣٧	خ. تقنيات تحليل البيانات
٤٧	الباب الرابع
٤٧	نتائج البحث

أ. توصيف البيانات	٤٧
ب. الاختبار الفرضي	٥١
ت. تحليل البيانات	٧١
ث. مناقش النتائج البحث	٧٢
الباب الخامس	٧٧
الاختتام	٧٧
أ. الخلاصة	٧٧
ب. الاقتراحات	٧٨
ت. الاختتام	٧٩
المراجع	٨٠
الملاحق	٨٦
ترجمة الباحثة	١١٠

الباب الأول

مقدمة

أ. خلفية البحث

التربية هي جهد واع في إعداد الطلاب لتعليم حياة الأمة ويورث قيم الثقافة الأمة حتى أن يكون إنساناً مؤهلاً.² وتهدف التربية موروثة قيم الثقافة الأمة إلى أجيال الشباب لكي لا تختفي القيم مع تقدم الزمن وتطوره. اللغة هي من عناصر الثقافة التي تجب على أجيال الشباب أن تتقنها، لأن اللغة أداة الاتصال هامة لتعلمها.

اللغة هي وسيلة الإتصال الناس بالسان أو كتابة. أن اللغة العربية أمراً مهماً في الحياة، كذلك إحدى من أقدم اللغات السامية التي اخترتها الله كاللغة القرآن الكريم التي توصل كلام الله و اللغة الدين، لأن فيها لغة جيدة للبشر ولا يمكن لأحد أن يزاومها.³ واجتاه تعليم اللغة العربية في العصر الحديث يرجع إلى التعريف أنه عملية التواصل بين المتعلم والمعلم وموارد التعليم إما بشكل رسمي أم عكسه. و اللغة العربية

² Umi Hijriyah, *Analisis Pembelajaran Mufrodat dan Struktur Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyyah*, (Surabaya: CV. Gemilang, 2018), hlm. 5

³ Nandang Sarip Hidayat, "Problematisasi Pembelajaran Bahasa Arab," *Pemikiran Islam* 37, no. 1 (2012):1, <https://doi.org/10.30587/tamaddun.v0i0.66>. , p.1

قادرا على تلبية احتياجات مستخدميها واستيعاب على تطور العملية والتكنولوجيا المختلفة.^٤

اللغة هي نظام رموز صوتية يستخدمها المجتمع للتعاون والتفاعل والتعرف على أنفسهم مع المجتمع الآخرين.^٥ اللغة إحدى من عناصر الثقافة. بجانب وظيفتها أداة الاتصال ، اللغة أداة للتفكير وتعبير المشاعر و مساند لجميع المعارف الإنسان، ورمزا للدين وتوحيد الناس. يتواصل الإنسان باللغة وتطوير المعرفة لبناء حضارة أفضل.

اللغة العربية أداة الرئيسية لفهم القرآن والسنة والكتب مكتوبة باللغة العربية. لذلك يجب أن تُتقن اللغة العربية قبل الأشخاص الذين يرغبون في تعلمها.^٦ اللغة العربية إحدى المواد تدرسها في المدارس الرسمية أو غير الرسمية. غالبا يعتبر الطلاب اللغة العربية صعبا. كما حدث في تعلم اللغة العربية في المدرسة الابتدائية السلفية عاليان فكالونجان، يستخف الطلاب مواد اللغة العربية، الطلاب في المدرسة الابتدائية السلفية عاليان فكالونجان غير متجانسين، يعنى ليس الطلاب درسوا اللغة العربية.

⁴ Asna Andriani, "Urgensi Pembelajaran Bahasa Arab Dalam Pendidikan Islam," TA'ALUM 03 Juni, no. 01 (2015): 39-56, p.43.

⁵ Sakholid Nasution, *Pengantar Linguistik Bahasa Arab*, (Sidoarjo: CV. Lisan Arabi, 2013), hlm. 39

⁶ Umi Hijriyah, *Analisis Pembelajaran...*, hlm. 8

لذلك هناك بعض الطلاب الجدد في اللغة العربية ولا يمكنهم قراءة الحروف العربية. التعليم الرتيب الذي يميل إلى التركيز على المعلم باعتباره مركز الاهتمام في التعلم واستخدام نماذج التعلم ووسائل التعلم تنوعاً يؤثر على إتقان المواد، في ذلك إتقان المفردات. هذا مكان الذي يمكن فيه التحدي الذي يواجهه المعلمين لإنشاء نموذج تعليم اللغة العربية ممتع وغير ممل. يجب معلم أن يستخدم طريقة تعلم تعاملية وممتعة للطلاب، لأن اللغة العربية يعتبر الطلاب درساً مخيفاً وصعباً.

هناك عدة طرق يجب على المعلم لجعل تعلم اللغة العربية ممتعة، منها: ^٧ (١) يغرس معلم مبدا الى الطلاب أن اللغة العربية سهلة وأن يجعل الطلاب يحبون مادة اللغة العربية، (٢) تصميم طرق تعلم ممتعة للطلاب، (٣) إصنع ألعابا بين تعلم اللغة العربية حتى لا يشعر الطلاب بالملل. وهنا أهمية الألعاب اللغوية في عملية التعلم اللغة العربية. تشعر الباحثة أن استخدام الألعاب الغوية أن تتم عملية التعلم بطريقة ممتعة، ويجعل نشاطا للطلاب، وتجعل اللغة العربية مادة لم تعتبر صعبة ومملعة.

⁷ Ahmad Arifin, “ Peranan Permainan Bahasa dalam Proses Kegiatan Belajar Mengajar Mata Pelajaran Bahasa Arab “, Jurnal An Nabighoh, Vol. 19 N0. 2, (2017), hlm. 303

يستخدم بعض الطلاب مادة اللغة العربية. يشعر الطلاب مملا لأن لا يستخدم المعلم طريقة أو وسائل في تعلم اللغة العربية. يستخدم المعلم طريقة محاضرة والغناء لتسهيل الطلاب في حفظ المفردات. لكن بعض الطلاب لا يفهمون بالمادة اللغة العربية. يجب معلم أن يستخدم طريقة أو وسائل التي تساعدون الطلاب في استيعاب المفردات. استيعاب المفردات مهم للطلاب في تعلم اللغة العربية لأنه قدرة الرئيسية لفهم اللغة العربية.

وسائل التعليمية هي أداة نستخدم لنقل المعلومات أو عرض المواد التعليمية التي تحتوي على التعلم الذي يتم تنفيذه، ويسهل على الطلاب فهم التعلم و تحقيق اهداف التعليم. إن استخدام وسائل التعليم المناسبة للمادة ، سوف يثير رغبات و اهتمامات جديدة ، ويثير الحافز ، ويكون له تأثير جيد على نفسية الطلاب.⁸

بناء على خلفية البحث أعلاه، لابد أن يكون تحليل المشكلة المحلولة ليجعل تعلم اللغة العربية ممتعة للطلاب أن تحسين مهارتهم في اللغة العربية. أحد مفاتيح الرئيسية لفهم اللغة العربية استيعاب المفردات. لذلك، لابد أن يكون واسطة لتسهيل عملية

⁸ Najib Sulhan, *Pembangunan Karakter pada Anak Manajemen Pembelajaran Guru Menuju Sekolah Efektif*, (Surabaya : Intelektual Club, 2006), hal.7

تعلم اللغة العربية في الفصل، وخاصة لاستيعاب المفردات. في هذه الحالة، اخترت الباحثة تطبيق وسائل Scrabble لأن الطلاب في المدرسة الابتدائية السلفية عاليان فكالونجان غير متجانسين، يعني أنه كل الطلاب لا يعرفو اللغة العربية. لذلك شعرت الباحثة تقديم اللغة العربية بوسائل مثل لعبة Scrabble.

أتمنى هذه الوسيلة لدعم عملية التعلم الطلاب و أن تكون هذه المعلومات سهولة مما يسهم في تعزيز جودة التعلم بشكل أمثل. من إعتبرات الكبيرة في إختيار طريقة التعلم اللغة العربية في الفصل خصائص الطلاب، بما في ذلك تنوع قدرات الطلاب. وصلت لعبة Scrabble إلى مستوى من الشعبية في جميع أنحاء العالم لفهم على الكلمات وحتى مهارات القراءة لدى الأطفال.⁹ بدءا من أولئك لا يفهمون اللغة العربية ولا يعرفونها سيشعرون بالسعادة ويستمتعون بالتعلم فيها. لن يشعر الطلاب مللا وسيشعر الوقت بالسرعة إذا استمتعوا بالتعلم في الشكل العبة. فلذلك يهتم الباحثة في البحث العلمي بعنوان " تأثير وسيلة لعبة Scrabble على إنجاز التعلم

⁹ Suriyawati, "Pengembangan permainan scrabble modifikasi untuk meningkatkan kemampuan megenal kata pada anak", Makalah (PG-PAUD, FIP : Universitas Negeri Surabaya), hlm. 3

اللغة العربية لطلاب الفصل الرابع بالمدرسة الابتدائية السلفية عاليان فيكالوعان

السنة الدراسية ٢٠٢٣ - ٢٠٢٤ م "

ب. أسئلة البحث

هل تؤثر وسيلة لعبة Scrabble على إنجاز التعلم اللغة العربية لطلاب الفصل الرابع

بالمدرسة الابتدائية السلفية عاليان فيكالوعان السنة الدراسية ٢٠٢٣ - ٢٠٢٤ م ؟

ت. هدف البحث و فوائده

١. هدف البحث

لمعرفة تأثير وسيلة لعبة Scrabble على إنجاز التعلم اللغة العربية لطلاب الفصل

الرابع بالمدرسة الابتدائية السلفية عاليان فيكالوعان.

٢. فوائد البحث

تنفع هذا البحث إلى نافعتين :

(١) من الناحية النظرية

يرجى أن ينفع هذا البحث في تطوير المعارف حول نظريات عن الطرق والاستراتيجيات والوسائل وكل ما يتعلق بتعلم و البحث يقدم عديد من الفوائد في تطوير التعليم وتدرّس العلوم.

٢) من الناحية التطبيقية

أ. للباحثة، تطور المعرفة والخبرة في استخدام Scrabble لتحسين إنجاز التعلم اللغة العربية لطلاب.

ب. للتلاميذ، لتنهض حماسهم في تعلم اللغة العربية بوسائل Scrabble .

الباب الثاني

الهيكـل النظري

أ. مفهوم الوسيلة التعليمية

وسائل التعليم تأتي من الكلمة اللاتينية والتي تعني الوسيط أو المقدمة. وسائل الإعلام باللغة العربية هو وسيلة أو رسول للرسائل من المرسل إلى الملتقي.^{١٠} تعد وسائل التعلم شيئاً مادياً أو خاصاً في حركة التعلم التي يمكن أن تساعد وتسهل على المعلمين تقديم المواد التعليمية للطلاب، مما يسهل تحقيق أهداف التعلم.^{١١} إن استخدام الوسائل التعليمية سيساعد الأطفال على النجاح في التعلم.

وفقاً لهرماوان، الذي نقله ريتا و ديان إنديهادي في المجلة، فإن الوسائل التعليمية هي وسيل مختلف الرسائل أو المواد التعليمية التي يقدمها المعلمون، بحيث يمكن للطلاب استقبالها بشكل جيد وسريع ودقيق وفقاً لأهدافهم.^{١٢} وسائل التعليم نفسها

¹⁰ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Cet. 16; Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013), 3.

¹¹ Talizaro Tafonao, "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa ". *Jurnal Komunikasi Pendidikan*. Vol. 2 No. 2, Juli 2018, h. 104-105

¹² Rita dan Dian Indihadi, "Implementasi media flashcard dalam ketrampilan menulis kata baku", *Indonesian journal of primary education*. 3.1(2019) hlm. 63

ولدت وتطورت بسرعة مطابقا مع تطبيق مبادئ التكنولوجيا التعليمية. ولدت تكنولوجيا التعليم وتطورت بسبب تكنولوجيا التعليم،^{١٣} بينما كلمة "الوسائل" بحسب هينيش وإخوانه يأتي من اللاتينية، وهي بمعنى الوسيطة يعني موصل مسدر الرسالة مع مستلم الرسالة.^{١٤}

العديد من هذه التعريفات لديها العديد من أوجه التشابه في تعريف وسائل التعليم، أي كوسيل أو كرسول من المرسل إلى الملتقي بحيث يكون لدى الملتقي الدافع للتعلم، حتى يتمكن من الحصول على نتائج تعليمية أكثر إرضاء، يمكن أن يكون النموذج مطبوعة أو غير مطبوعة.^{١٥}

الوسيلة التعليمية هي آلة ما تدرج تحت مختلف الوسائل يستخدمها المدرس في المواقف التعليمية أي أداة أي وسيلة لتحقيق هدف ما، كما أن الوسائل الإعلام دورا إستراتيجيا في عملية أنشطة التعليم، كذلك ليسهل الطلاب على نطق أحسن اللغة

^{١٣} سوجرو الوسائل التعليمية بعض جوانب تطوير مصادر التعلم، جاكارتا را در ١٥ جايي،

١٩٩٨، ص. ١٦٥

^{١٤} أودين س وبنات وآخرون استراتيجيات التعليم والتعلم (جامعة مفتوحة، ١٣ ٢٠٠٦)، ص. ٣٥

¹⁵ Ali Mudlofir dan Evi Fatimatur Rusydiyyah, *Desain Pembelajaran Inovatif* (Cet:2, Jakarta. Raja Grafindo Persada, 2017) hlm. 124

وجودة التعلم ويكون أجواد الإهتمام يلعب هذا الوسائل يكون دورا في نقل المعلومات وتوفيرها في كل عملية تعلم لترقية احسن البيئة المشوق ويحتاج ابداعا وابتكارا وتنوعا للمعلم في تصميم الوسائل التعليمية المتنوعة ويمكنه تحسين عملية التعليم و التعلم لنيل النتائج المرجوة.^{١٦}

من النظريات التالية، يمكن استنتاج أن الوسائل التعليمية هي أداة تستخدم لنقل المعلومات أو عرض المواد التعليمية التي تحتوي على التعلم الذي يتم تنفيذه، بحيث يمكن للطلاب فهم التعليم و تحقيق أهداف التعليم بسهولة أكبر.

ب. مفهوم الألعاب اللغوية^{١٧}

وفقاً لسوبارنو في كتابه "تطبيقات التعلم وأساليب تعلم اللغة في العصر الرقمي" اللعبة هي نشاط يهدف إلى اكتساب مهارة معينة بطريقة ممتعة . وفقاً لمحمودة وروشيدي و العزيز في كتابه "تطبيقات التعلم وأساليب تعلم اللغة في العصر الرقمي" أما تعريف لعبة اللغة وفقاً لجبيز فهو نشاط يتم فيه التعاون والتنافس بين الطلاب

¹⁶ Aminuddin, "Media Pembelajaran Bahasa Arab," AlMunzir 7, no. 2 (2014), p. 9.

¹⁷ Tuti Qurrotul 'Aini, "Aplikasi Pembelajaran dan Metode Belajar Bahasa diEra Digital" (Cetakan Pertama : Akademia Pustaka, 2024) hlm. 208

لتحقيق هدف محدد ضمن قواعد معينة. يعرف الشوركي في كتابه "تطبيقات التعلم وأساليب تعلم اللغة في العصر الرقمي" لعبة اللغة بأنها استراتيجية معينة تُستخدم في تعليم مهارات اللغة، وتستند إلى تخطيط واضح وأسس علمية مدروسة.

وفقاً J. Kemp في كتاب "تطبيقات التعلم وأساليب تعلم اللغة في العصر الرقمي"، فإن الألعاب والمحاكاة تُعدُّ واحدة من وسائل تعليم اللغة بجانب الوسائل المرئية، السمعية، المرئية السمعية، ووسائل اللمس. تدريب الألعاب اللغوية الطلاب على استخدام اللغة في مواقف حقيقية. وأطلق عليها الثعالي الألعاب اللفظية، وهي ألعاب تساعد الأطفال على النطق الصحيح، إثراء المفردات، والتعبير عن اللغة بطلاقة مصحوبة بأفكار واضحة ومنظمة، وتعتبر جزءاً من الألعاب التعليمية. قال الصحابي عليّ كرم الله وجهه: "رَوِّحُوا الْقُلُوبَ سَاعَةً بَعْدَ سَاعَةٍ، فَإِنَّ الْقُلُوبَ إِذَا كَرِهَتْ عَمِيتَ." ومعنى هذا القول هو الحث على إدخال السرور إلى القلوب من حين لآخر، لأن القلب إذا أُجِرَ ولم يكن مسروراً فإنه يعمى.

وفقاً عزيز في كتابه "تطبيقات التعلم وأساليب تعلم اللغة في العصر الرقمي" تحتوي لعبة اللغة على عدة عناصر مهمة وهي المهارات اللغوية التي يتم تحقيقها، السعادة،

التعاون وكذلك التنافس والقواعد المحددة. لذلك يُقال إنها لعبة لغة جيدة إذا استوفت

الخصائص التالية:

١. متوافقة مع مستوى المتعلمين،
 ٢. صالحة لجميع المستويات،
 ٣. تشرك أكبر عدد ممكن من الطلاب،
 ٤. تعالج أكبر عدد ممكن من المهارات اللغوية،
 ٥. مرتبطة بالموضوع الذي يتم دراسته،
 ٦. إجراءاتها سهلة
 ٧. تحفز على المنافسة وتكون ممتعة
- وفقًا لسوبارنو في كتابه "تطبيقات التعلم وأساليب تعلم اللغة في العصر الرقمي"

أهداف لعبة اللغة هي:

١. تدريب مهارات لغوية معينة،
٢. الحصول على السعادة،
٣. دعم تحقيق أهداف تعلم اللغة،

٤. تعزيز القيم الإيجابية مثل التضامن، والروح الرياضية، والإبداع، والثقة بالنفس.

يعطي Wright et. al في كتاب "تطبيقات التعلم وأساليب تعلم اللغة في العصر الرقمي" بالإضافة إلى تدريب المهارات اللغوية وتحقيق أهداف تعلم اللغة، تهدف لعبة اللغة أيضًا إلى إثارة الاهتمام بتعلم اللغة وتشكيل شخصية إيجابية لدى الطلاب. وتتمثل وظائف لعبة اللغة في:

١. مساعدة وتشجيع الطلاب على الحفاظ الاهتمام والتحفيز،
٢. مساعدة المعلم في خلق سياقات لغوية ذات مغزى،
٣. توفير تدريب مكثف وهادف للغة،
٤. تقديم تدريب لجميع المهارات اللغوية وجميع مستويات التعلم ولأنواع عديدة من الاتصالات.

وفقًا لسوبارنو في كتابه "تطبيقات التعلم وأساليب تعلم اللغة في العصر الرقمي" وظيفة لعبة اللغة هي مساعدة المعلم والطلاب في الأنشطة التعليمية للغة. يمكن تطبيق لعبة اللغة على جميع مستويات التعلم، سواء للمبتدئين أو المتقدمين، لأن متعة اللعبة

لا تحدها الأعمار. هناك عدة عوامل تحدد نجاح لعبة اللغة، وهي الوضع والظروف، وقواعد اللعبة، واللاعبين، والحكام.

مزايا من اللعبة اللغة تشمل:

- (١) زيادة نشاط الطلاب في تعلم اللغة،
- (٢) إثارة حماس التعلم عندما يضعف،
- (٣) الطبيعة التنافسية تحفز الطلاب على التقدم،
- (٤) تعزيز روح التضامن في الألعاب الجماعية،
- (٥) المواد في اللعبة تترك انطباعًا يصعب نسيانه.

أما العيوب فهي:

- (١) صعوبة إشراك جميع الطلاب في اللعبة عندما يكون عددهم كبيرًا،
- (٢) لا يمكن تقديم جميع المواد التعليمية من خلال اللعبة،
- (٣) الضوضاء قد تزعج الفصول المجاورة،
- (٤) يُعتبر فقط شغلًا للوقت الفارغ،
- (٥) هناك الكثير من العناصر التخمينية

يعطي Wright et. al في كتاب "تطبيقات التعلم وأساليب تعلم اللغة في العصر الرقمي" مزايا لعبة اللغة تدعم نجاح اللعبة وتساعد في تحقيق أهداف تعلم اللغة. وعلى العكس، فإن العيوب يمكن أن تؤدي إلى عدم تحقيق اللعبة لأهداف التعلم. يتبع تصميم لعبة اللغة بشكل موجز الخطوات الأربع التالية:

(١) تحديد الأهداف اللغوية،

(٢) تحديد محتوى المادة،

(٣) تحديد الأدوار،

(٤) وضع قواعد اللعبة.

الألعاب اللغوية تساعد وتشجع المتعلمين على الحفاظ على الاهتمام والأداء اللغوي. ولقد ذكر لي سو كيم (Lee Su Kim) فوائد استخدام اللعبة اللغوية في تعليم اللغة

الأجنبية داخل الفصل كما يلي:^{١٨}

(١) أنها تكسر روتينية تعلم اللغة،

^{١٨} سيف المسطفي، اللغة العربية ومشكلة تعليمها، (مالنج، مطبعة جامعة مولنا مالك إبراهيم

الإسلامية الحكومية، ٢٠١٤ م) ص. ١٤٤

٢) أنها تعطي التشجيعات وفي نفس الوقت تعطي التحديات،

٣) أنها تساعد الدارسين في ترقية جهود التعلم،

٤) أنها تدرب على استخدام اللغة في شتي المهارات،

٥) أنها تشجيع الدارسين للتعامل والاتصال

٦) أنها تخلق الظروف المفيدة لاستخدام اللغة

ت. مفهوم اللعبة Scrabble

١. تعريف اللعبة

اشتقت لعبة من كلمة "لعب" تعني فعلا يرضى القلب (فعلا باستخدام أدوات
مرحة أو بدون وسائل). يعطي فورواردمنتا في كتاب عبد الوهاب رشيدي ، في قاموس
الإندونسي الكبير معنى اللعبة تعني : لعب (أدوات اللعب)، عرض، مشهد،
مجوهرات، فعل يفعل بلا جدي. بينما يوضح سوفرنو في كتاب عبد الوهاب رشيدي
أن الألعاب اللغوية في الحقيقة نشاط لاكتساب مهارة لغوية معينة بطريقة مفرحة.
معنى كلمة "لعبة" في قاموس المعاني يعني كل مايلعب به.^{١٩}

¹⁹ Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab* (Cet. 3; Malang: UIN-Malang Press, 2017), hlm. 82

ذكر ناصيف مصطفى في كتاب عبد الوهاب رشيدى فوائد اللعبة منها:^{٢٠}

(١) تنمية روح المنافسة الصحية، أو التفوق بعضهم البعض.

(٢) شجع الطلاب على مشاهدة اللعبة والمشاركة فيها.

(٣) يحفز نفسك ليتبدي أحسن.

(٤) تعلم للتعاون في العمل أو يكتسب النصر.

٢. تعريف اللعبة Scrabble

هي لعبة تخطى بشعبية كبيرة بين العائلات، خاصة في الولايات المتحدة وأوروبا.

تتكون Scrabble من لوحة ذات شبكة مقاس ١٥ X ١٥، ومئة حرف تشكل

الكلمات وأربعة رفوف يستخدمها كل لاعب لتخزين سبعة أحرف يمكن تشغيلها

في كل دور. في بداية اللعبة، سيأخذ كل لاعب الأحرف السبعة الأولى وسيأخذ كل

لاعب أيضًا حرفًا واحدًا من حقيبة Scrabble لتحديد اللاعب الذي سيبدأ

اللعبة. يتناوب اللاعبون في ترتيب الحروف على اللوحة التي ستمنحهم النتيجة.

يختلف وزن النقاط لكل حرف، بدءًا من نقطة واحدة فقط للحرف الأكثر استخدامًا

في المفردات، وحتى ١٠ نقاط. يطور اللاعبون إستراتيجيات بحيث تمنع الحروف التي

²⁰ Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran...*, hlm. 82

يرتبونها، بصرف النظر عن جمع الكثير من النقاط، اللاعبين المنافسين من الوصول إلى المربعات الإضافية. الجزء الأكثر صعوبة في هذه اللعبة هو كيفية الحصول على الترتيب الأكثر استراتيجية للحروف التي يمكن أن تنتج أكبر عدد من النقاط في كل دور. المشكلة الرئيسية هي عندما لا يكون لدى اللاعب مفردات كافية، وبالتالي فإن الكلمات المنتجة ليست مثالية ويمكن أن تفيد الخصم.²¹

الخطوات في اللعبة منها:²²

- (١) يعرض المعلم المواد حسب الموضوع
- (٢) يطلب المعلم من الطلاب تشكيل مجموعات تتكون من ٢-٤ أشخاص
- (٣) يعطي المعلم مدة معينة للعب Scrabble من خلال ترتيب الكلمات
- (٤) تقوم المجموعة تلعب لعبة Scrabble من خلال ترتيب الكلمات أمام الفصل بناءً على الوقت الذي يحدده المعلم
- (٥) يتحقق المعلم من المدة الزمنية أثناء التحقق من عمل الطالب

²¹ Rizky Andino Ramdhan “ Pencarian Kata dengan Poin Terbesar Dipergmainan Scrabble “, Makalah (studi teknik informatika: Institut Teknologi Bandung, 2018) hlm. 1

²² Miftahul Huda “ Model-model Pengajaran dan Pembelajaran”, (Malang; Pustaka Pelajar 2013)

٦) إذا انتهى وقت العمل، يُطلب من الطلاب الجلوس والتناوب مع المجموعة

التالية

٧) إذا قام الجميع بواجباتهم بشكل جيد، يقوم المعلم بإجراء تقييم بناءً على مدى

سرعة عمل الطلاب على الأسئلة وعدد النقاط التي يقومون بها بشكل صحيح

٨) يقوم المعلم بتقدير الطلاب الذين نجحوا ويشجع الطلاب الذين لم ينجحوا

في الإجابة بسرعة وبشكل صحيح

٣. مزايا وعيوب اللعبة Scrabble^{٢٣}

في الأساس، كل تعلم له مزايا وعيوب. يذكر سوفارنوا في كتاب عبد الوهاب

رشيدي العديد من المزايا والعيوب لوسائل اللعبة Scrabble على النحو التالي.

مزايا من اللعبة Scrabble هي كما يلي :

١) الألعاب اللغوية هي إحدى طرق تدريس اللغة التي يمكن استخدامها لتحسين

مهارات القراءة.

²³ https://text-id.123dok.com/document/nq7e10dvz-kelebihan-dan-kekurangan-scrabble-kelebihan-dan-kekurangan-scrabble-word-bergambar.html#google_vognette , diakses pada 04 Desember 2023

٢) يمكن استخدام الألعاب اللغوية لرفع حماسة الطلاب للتعلم والتي بدأت تتلاشى.

- ٣) يمكن للطبيعة التنافسية للألعاب أن تشجع الطلاب على المنافسة والتقدم.
- ٤) وبصرف النظر عن الألعاب التي يمكن أن تخلق الفرح وتمارس مهارات معينة، يمكن لألعاب اللغة أيضًا أن تعزز الشعور بالتضامن.
- ٥) عادة ما تكون المواد التي يتم نقلها من خلال الألعاب اللغوية لا تُنسى بحيث يصعب نسيانها.

عيوب من الوسائل اللعبة Scrabble هي كما يلي :

١) عادةً ما تُحدث الألعاب ضجيجًا كبيرًا لدرجة أنها تزعج الفصول الدراسية المجاورة.

- ٢) لا يمكن توصيل جميع المواضيع من خلال الألعاب اللغوية.
- ٣) يتعامل الكثيرون مع الألعاب اللغوية على أنها أنشطة ملء وقت الفراغ.
- ٤) تحتوي الألعاب اللغوية على العديد من عناصر التخمين، فلا يمكن استخدام الطلاب الذين يفوزون في إحدى الألعاب كمقياس على أن الطالب أكثر ذكاءً من الطلاب الآخرين.

٤. أهداف الألعاب اللغوية

الألعاب اللغوية إحدى الوسائل الجديدة في عملية تعلم اللغة العربية. نتائج التطبيق هذه اللعبة لها تأثير إيجابي للغاية على استيعاب المهارات اللغوية، لأن عملية تعلم اللغة الأجنبية مثل اللغة العربية تحتاج إلى وضع ممتع. يمكن هذا الحال أن يستكشف الطلاب الاحتمال داخل أنفسهم على أكمل وجه في فصول تعلم اللغة، لأن لا يزال الطلاب في أنفسهم روح المنافسة.^{٢٤}

أهداف الألعاب اللغوية تعني:^{٢٥}

(١) تحفيز التعامل اللفظي للطلاب

يجب على الطلاب المشاركة بنشاط في اللعبة اللغوية. المتوقع

أن الطلاب يستطيعون أن التواصل مع أصدقائهم.

(٢) زيادة طلاقة الطلاب وثقتهم

²⁴ Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran...*, hlm. 81

²⁵ Isnî Safi'ah, "Studi Eksperimen Permainan Bahasa Bisik Berantai Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas V Sd Islam Hidayatullah Banyumanik Semarang Semester Genap Tahun Ajaran 2011/2012", Skripsi (Semarang: IAIN Walisongo, 2012), hlm.

يمكن استخدام الألعاب اللغوية كوسيلة لزيادة الطلاقة اللغوية وبناء ثقة الطلاب بأنفسهم. في هذه الحالة يجب على المعلم أن ينظم المواد. يجب على المعلم أن ينظم صعوبة الأسئلة اللعبة مع قدرات الطلاب.

(٣) توفير مقام التعلم

يجب أن تكون الألعاب اللغوية جعل الطلاب الذين كانوا خجولين يصبحوا شجاعاء، والذين كانوا في الأصل فرديين يكونوا على أن يتعاونوا مع أصدقائهم. اللعبة اللغوية هي مكان الطلاب لإظهار حماسهم وممارسة الشجاعة والنشاط في التعلم.

(٤) أداة لقضاء الملل

عادة سيشعر الطلاب بالملل بسبب أساليب التعلم الرتيبة. لذلك يجب أن تكون إستراتيجية أو طريقة حتى يرغب الطلاب يشاركون التعلم بالسعادة، وليس بالملل. إذن فهذه لعبة Scrabble إحدى الطرق التي تفعل بها في عملية تعلم اللغة العربية.

٥) كأداة استرداد وتأكيـد وإثراء

من اللعبة الغوية يستطيع طلابا يشعرون صعوبة في تعلم اللغات مثل ذكر أصوات الحروف والمقاطع والتحدث والكتابة والإستماع، وغير ذلك . ثم يجب على المعلم يفعل تعزيز بتوفير ممارسة مستمرة ولو أن الطلاب قد يشعرون بالملل، ويستطيع أن يتحايـل على ذلك بتمارين القواعد التي تقديمها في أشكال أنشطة اللعبة. ثم للأنشطة الإثرائية، يمكن للمدرسين الجمع بين الطلاب الأذكياء والأقل ذكاء. الهدف هو أن يتمكن الطلاب من التعاون وتبادل المعرفة.

في منهج ٢٠١٣ ، يطلب الطلاب أن يكونوا أنشطا، بينما المعلم كميسر فقط. لذلك إذا استمر المعلم في استخدام طريقة المحاضرة في التعلم، فيمكن القول أن الطريقة غير مناسبة. لذلك يمكن أن تؤدي اللعبة Scrabble تستطيع أن تنشط الطلاب في عملية التعلم.

ث. مفهوم إنجاز التعلم

الإنجاز هو النتيجة التي يجتريها كل الإنسان بالعمل. الإنجاز هو القدرة، والمهارة وموقف الشخص في إكمال الشيء. لا ينفصل نجاح الشخص في يجتريون إنجاز التعلم عن العوامل الذي تؤثر عليه، سواء العوامل الدافع أو العوامل العائق.

في الرأي م. همالك التعلم هو تعديل أو تقوية التصرف بالتجربة.²⁶ في أنشطة التعليم، توجد العملية التي يلاقى التغيير ، سواء التغيير لأحسن أو لم حسن، سواء من الوجه المعرفة أو الفهم. يقول رأي آخر أن التعليم هو التجربة من يعملون التفاعل مع الشخص الجديد والبيئة الحوالى. بينما في الرأي نظر روبرت م. غاغني ، التعليم هو تغيير الذي يحدث بعد التعليم المستمر ، وليس فقط بسبب عملية التنمية²⁷ .

إنجاز التعلم هو النتائج يجتريها الشخص بوعي ويعمد من أنشطته، أي التعليم. إنجاز التعلم هو النتائج من العملية التعليم، يعني أقصى طاقة التلاميذ يتقنون الدرس التي علم إليهم، والتي يتبعها بعد ذلك ظهور شعور بالرضا عن قيامهم يعملون بخير.

²⁶ E-book: Abdullah, dkk, *Peningkatan dan Pengembangan Prestasi Belajar Peserta Didik*, (Ponoro: Uwais Inspirasi Indonesia, 2022), hlm. 146.

²⁷ E-book: Abdullah, dkk, *Peningkatan dan Pengembangan Prestasi Belajar Peserta Didik*, (Ponoro: Uwais Inspirasi Indonesia, 2022), hlm. 147.

هذه الحالة يعني أنه إنجاز التعلم يلزمه فقط إذا عمل التقييم الى التحصيل التعلم التلاميذ. إنجاز التعلم هو النتائج من عمل التعليم يجتريها التلاميذ في شكل المهارة من أنشطة التعليم في وجه الأكاديمي بمدرسة للفترة من الوقت التي يقيدها كل في الأخير الفصل الدراسي ثم يكتبها في الشهادة التقريرية التي مذكور بكشف الدرجات^{٢٨}.

ج. الدراسات السابقة

لتسهيل الباحثة في إجراء البحث وكتابة البحث العلمي، تقوم الباحثة أولاً بإجراء دراسة للدراسات السابقة المتعلقة بالموضوع وصلته بالعنوان الذي تدرسها الباحثة.

١. بحث علمي أجرته سعادة وآخرون (٢٠١٠) في مجلة بعنوان "تأثير

لعبة Scrabble على تحسين القدرة على القراءة لدى الأطفال

الذين يعانون من عسر القراءة. وأظهرت نتائج البحث أن هناك

زيادة أكثر فعالية في القدرة على القراءة في الأطفال الذين يعانون

من عسر القراءة. أما المادة الثانية مقارنة مع المادة الأولى فقد أسفرت

²⁸ Abd. Qadir, "Teori Belajar Humanistik dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa", Jurnal Pedagogik, (Vol. 04, No. 02, Tahun 2017). Hlm. 168 <file:///C:/Users/ACER/Downloads/17-33-1-SM.pdf>, diakses 28 September 2024

عن تغير في القدرة على القراءة بمقدار ست نقاط، في حين حصلت المادة الأولى على تغير في القدرة على القراءة بمقدار ثلاث نقاط إن لعبة Scrabble لها تأثير في تحسين القدرة على القراءة لدى الأطفال الذين يعانون من عسر القراءة.

٢. بحث علمي أجراه ريستانتو وآخرون (٢٠١٤) في مجلة بعنوان "زيادة المفردات الجاوية من خلال لعبة الوسائل Scrabble". تظهر نتائج البحث أنه من خلال لعبة Scrabble، يمكنك زيادة مفرداتك باللغة الجاوية. يمكن أن يؤدي استخدام وسائل لعبة Scrabble إلى جعل الطلاب مشاركين بشكل نشط وإحياء حماس الطلاب لتعلم اللغة الجاوية مما يوضح النسبة المثوية للزيادة في متوسط الدرجات للدورة الأولى والدورة الثانية.

٣. بحث علمي أجرأته إرمواي ، بعنوان " فعالية بطاقات اللعبة اللغوية على استيعاب المفردات بالمدرسة المتوسطة الحاجة إسرياتي بيت الرحمن سمارانج السنة الدراسية ٢٠٢١ - ٢٠٢٢ م. " تظهر نتائج البحث أن هناك فرقا كبيرا بين استخدام وسائل بطاقات اللعبة

اللغوية على استيعاب المفردات بالمدرسة المتوسطة الحاجة إسرأتي

بيت الرحمن سمارانج.

ح. فرضية البحث

الفرضية عبارة عن تخمين أو إجابة مؤقتة لمشكلة بحث.²⁹ يوجد في البحث نوعان من الفرضيات وهما فرضية الصفر (H_0) وفرضية البحث (H_a).³⁰ في هذه الدراسة، فرضية المستخدمة هي فرضية البحث (H_a) وتسمى أيضا فرضية العمل أو فرضية البحث، وهي فرضية التي يتم طرحها أثناء البحث. تعني هذه الفرضية أن هناك تأثير وسيلة لعبة Scrabble على إنجاز التعلم اللغة العربية لطلاب الفصل الرابع بالمدرسة الابتدائية السلفية عاليان فيكالوعان السنة الدراسية ٢٠٢٣ - ٢٠٢٤ م.

H_a : يوجد الفرق بين نتيجة الفصل التجريبي والفصل الضابط بالمدرسة

الإبتدائية السلفية عاليان فيكالوعان السنه الدراسة ٢٠٢٣ - ٢٠٢٤ م.

²⁹ Zainal Arifin, *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*, (Bandung: PT Remaja Rosdakrya, 2011) hlm. 197

³⁰ Zainal Arifin, *Penelitian Pendidikan...*, hlm. 199

Ho : لا يوجد الفرق بين نتيجة الفصل التجريبي والفصل الضابط بالمدرسة

الإبتدائية السلفية عاليان فيكالوعان السنه الدراسة ٢٠٢٣ - ٢٠٢٤ م.

الباب الثالث

مناهج البحث

منهج البحث هو عملية للحصول على بيانات الأغراض ونافعة محدودة.

وبهذا النوع استخدم الباحث من البحث الكمي. البحث الكمي هو أسلوب بحث

يعتمد على فلسفة الوضعية، ويستخدم لفحص مجموعة وعينات معينة، ويتم إجراء

تقنيات أخذ العينات بشكل عام وبشكل عشوائي. ويتم جمع البيانات باستخدام

أدوان البحث، وتحليل البيانات كمي أو إحصائي بهدف اختبار فرضيات محددة

مسبقاً^{٣١}.

أ. نوع البحث

البحث يستخدم منهج البحث الكمي. منهج البحث الكمي هو

منهج بحث يعتمد على فلسفة الوضعية ويستخدم لدراسة عينة أو مجتمع معين،

³¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, 28th ed. (Bandung: Alfabeta, 2018). p. 31.

حيث يتم جمع البيانات باستخدام أدوات البحث، وتحليل البيانات يكون إحصائيًا كميًا، بهدف اختبار الفرضيات التي تم تحديدها.^{٣٢}

نوع البحث هذا هو البحث التجريبي. البحث التجريبي هو بحث يتم تحت السيطرة وفي ظروف مصطنعة يتم إعدادها وتنظيمها من قبل الباحث.^{٣٣} في هذا البحث، التصميم التجريبي المستخدم هو تصميم شبه تجريبي. الهدف هو التنبؤ بالحالة التي يمكن تحقيقها من خلال التجربة الفعلية، ولكن دون التحكم و/أو التلاعب بجميع المتغيرات ذات الصلة.^{٣٤} هناك عدة أنواع من التصميمات شبه التجريبية، من بينها^{٣٥}: تصميم المجموعة الواحدة قبل وبعد الاختبار (One-Group Pretest-Posttest Design) تصميم المجموعة المقارنة غير المتكافئة (Nonequivalent Control Group Design) تصميم سلسلة الزمن المتقطع (Interrupted Time

³² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2017), hlm. 8

³³ Triyono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Yogyakarta: Ombak, 2012), hlm. 36

³⁴ Zainal Arifin, *Penelitian Pendidikan ...*, hlm. 74

³⁵ Emzir, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif*, (Depok: PT Rajagrafindo Persada, 2008), hlm.98

Series Design تصميم الاختبار البعدي فقط مع مجموعة ضابطة غير متكافئة (Posttest-Only Nonequivalent Control Group Design تصميم سلسلة الزمن مع مجموعة ضابطة غير متكافئة . Time Series with Nonequivalent Control).

Group Design. في هذا البحث، نوع التصميم شبه التجريبي المستخدم هو تصميم المجموعة الضابطة غير المتكافئة. هذا التصميم يشبه تقريباً تصميم مجموعة التحكم قبل الاختبار وبعده (Pretest-Posttest Control Group Design)، إلا أن العينة المستخدمة في هذا التصميم للمجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة لا يتم اختيارها بشكل عشوائي.

من الوصف أعلاه، يمكن توضيح تصميم البحث كما يلي :

المجموعة	الاختبار القلبي	تجربة	الاختبار البعدي
(أ)	١٠	X	٣٠
(ب)	٢٠	-	٤٠

التوضيح:

(أ) : المجموعة التجريبية

(ب) : المجموعة الضابطة

X: تجربة

O₁: اختبار قبلي للمجموعة التجريبية

O₃: اختبار قبلي للمجموعة الضابطة

O₂: اختبار بعدي للمجموعة التجريبية

O₄: اختبار بعدي للمجموعة الضابطة

ب. مكان ووقت البحث

سيتم إجراء هذا البحث في المدرسة الابتدائية السلفية عاليان

فيكالوعان. سيتم تنفيذ هذا البحث في شهر مايو ٢٠٢٤.

ث. مجتمع وعينة البحث

المجتمع هو مجموعة كاملة من الكائنات أو الأشخاص أو الأحداث أو ما شابه ذلك التي تكون موضع الاهتمام والدراسة في البحث.^{٣٦} المجتمع في هذا البحث هو طلاب الفصل الرابع في المدرسة الابتدائية السلفية عاليان فيكالوعان. العينة هي جزء من المجتمع الذي سيتم دراسته، أو يمكن أن نقول أن العينة هي المجتمع بصورته الصغيرة.^{٣٧} في هذا البحث، تم اختيار عينة الدراسة من طلاب الفصل الرابع في المدرسة الابتدائية السلفية عاليان فيكالوعان، حيث تم تقسيم الطلاب إلى الفصل الرابع (أ) كالمجموعة التجريبية والفصل الرابع (ب) كالمجموعة الضابطة.

الاستطلاع عينة تقنية لاختيار عينة من السكان. في هذا البحث، يستخدم الباحث استراتيجية الاختيار الانتقائي (purposive sampling). الاختيار الانتقائي هو طريقة اختيار العينة استنادًا إلى اعتبارات محددة أو أهداف معينة، ويعتمد على خصائص أو سمات معينة معروفة مسبقًا.^{٣٨}

ج. المتغيرات والمؤشرات في البحث

³⁶ Pujani Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2016), hlm. 221

³⁷ Zainal Arifin, *Penelitian Pendidikan ...*, hlm. 215

³⁸ Zainal Arifin, *Penelitian Pendidikan ...*, hlm. 221

المتغير هو ظاهرة تتغير أو عامل يمكن أن يؤدي إلى نتائج متفاوتة عند قياسه.³⁹ بناءً على دور ووظيفة المتغيرات في البحث، تستخدم الباحثة عادةً اثنين من المتغيرات أو العوامل في بحثه. هذه المتغيرات هي:

(١) المتغير المستقل

المتغير المستقل هو متغير الذي يسبب التأثير أو التأثير، وهو عوامل التي يتم قياسها أو تلاعب بها أو اختيارها من قبل الباحث لتحديد العلاقة بين الظواهر المراقبة أو الملاحظة. في هذا البحث، المتغير المستقل هو لعبة

Scrabble.

(٢) المتغير المعتمد

المتغير المعتمد هو العامل الذي يتم ملاحظته وقياسه لتحديد تأثير المتغير المستقل، أي العوامل التي قد تظهر أو لا تظهر أو تتغير بناءً على ما تقدمه الباحثة. في هذا البحث، المتغير المعتمد هو إنجاز التعلم اللغة العربية لطلاب.

³⁹ Zainal Arifin, *Penelitian Pendidikan ...*, hlm. 185

بناءً على نظرية المؤشرات لإتقان المفردات الموجودة في الدراسات

النظرية، يمكن صياغة مؤشرات البحث على النحو التالي:

أ. تحديد مفردات الصحيحة من الصور المقدمة.

ب. استكمال الجمل باستخدام المفردات المناسبة للمادة

المقدمة.

ح. تقنيات جمع البيانات

(١) المقابلة

المقابلة هي تقنية جمع البيانات التي تُجرى كجزء من الدراسة التمهيدية

لاكتشاف المشكلات التي يجب حلها.^{٤٠} المستجوب في هذه المقابلة هم

معلمي مادة اللغة العربية في المدرسة الابتدائية السلفية عاليان فيكالوعان.

يتم إجراء هذه المقابلة للحصول على معلومات عامة حول تعلم اللغة العربية

في الفصول الدراسية والصعوبات التي يواجهها المعلمون أثناء تدريس مادة

اللغة العربية.

(٢) الملاحظة

⁴⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian ...*, hlm. 137

سوتريسنو هادي في كتاب سوجييونوا ذكر أن المراقبة هي عملية معقدة، تتضمن عدة عمليات بيولوجية ونفسية. من بين أهم هذه العمليات هي عمليات المراقبة والذاكرة.^{٤١} تستخدم الباحثة هذه الطريقة لمعرفة حالة الفصل وعملية تعلم اللغة العربية داخل الفصل كصورة عامة للباحثة قبل تقديم المعاملة للمشاركين في الدراسة.

(٣) التوثيق

التوثيق هو تسجيل الأحداث التي مرت بالفعل. يمكن أن يكون التوثيق على شكل نص، صورة، أو أعمال ضخمة لشخص ما.^{٤٢} في هذا البحث، يمكن أن يكون التوثيق عبارة عن بيانات حول حالة المعلم، وبيانات حول حالة الطلاب، وقائمة بدرجات الطلاب، وصور أثناء سير عملية البحث.

(٤) الاختبار

الاختبار هو تقنية قياس تتضمن مجموعة من الأسئلة أو البيانات أو سلسلة من المهام التي يجب على المشاركين إكمالها أو الإجابة عليها.^{٤٣}

⁴¹ Sugiyono, *Metode Penelitian ...*, hlm. 145

⁴² Sugiyono, *Metode Penelitian ...*, hlm. 240

⁴³ Zainal Arifin, *Penelitian Pendidikan ...*, hlm. 226

الاختبارات التي تُجرى هي اختبار قبل الاختبار واختبار بعد الاختبار. يتم إجراء اختبار قبل الاختبار لمعرفة مستوى قدرات الطلاب قبل تقديم المعاملة، ويتم إجراء اختبار بعد الاختبار في النهاية لمعرفة تأثير إنجاز التعلم لطلاب بعد تقديم المعاملة باستخدام اللعبة Scrabble.

خ. تقنيات تحليل البيانات

تقنية المستخدمة لتحليل البيانات في هذا البحث هي التحليل الإحصائي الوصفي. الإحصاء الوصفي هو استخدام الإحصاءات لتحليل البيانات عن طريق وصفها أو توضيحها كما هي دون القصد من إجراء استنتاجات عامة أو تعميمها.⁴⁴

بالنسبة للاختبار المستخدم في هذا البحث، فإنه يشمل:

١. اختبار الأداة

⁴⁴ Sandu Siyoto dan M. Ali Sodik, *Dasar Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015), hlm. 111

قبل اختباره على المستجيبين، يجب أن تمر أسئلة الاختبار التي تم استخدامها من خلال مرحلة التحقق من الصحة وتحليل عناصر الاختبار.

(١) اختبار الصحة

الصحة هي درجة دقة ودقة أداة القياس (الاختبار) في أداء وظيفتها القياسية. يعتبر الاختبار صحيحًا بشكل كبير إذا قامت الأداة بأداء وظيفتها القياسية بدقة أو قدمت نتائج قياسية تتوافق مع الغرض من القياس. وبمعنى آخر، تعكس النتائج المقاسة من القياس الأبعاد التي تعكس بدقة الواقع أو الحالة الفعلية لما يتم قياسه.^{٤٥} لذا، الصحة هي شرط أساسي في أداة التقييم (الاختبار). يتم تقسيم اختبار صحة

⁴⁵ Naifah, *Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab*, (Semarang: CV Karya Abadi Jaya, 2015), hlm. 129

الاختبار إلى نوعين، وهما اختبار صحة الاختبار بشكل عقلائي وتجريبي. الصحة العقلانية هي الصحة التي تحصل عليها استنادًا إلى نتائج التفكير، وهي الصحة التي يتم الحصول عليها من خلال التفكير المنطقي. وبالتالي، يمكن اعتبار اختبار نتائج التعلم صحيحًا بشكل عقلائي إذا كان التحليل العقلائي يظهر أن اختبار نتائج التعلم قد قام بقياس بشكل صحيح ما يجب قياسه.^{٤٦} صحة التجريبية تعني دقة القياس بناءً على النتائج التي تستند إلى تحليلات تجريبية، أي استنادًا إلى الملاحظات الميدانية أو البيانات المستخلصة من الخبرة العملية أو الميدانية.^{٤٧} لذا، يُعتبر عنصر الأداة لديه صحة تجريبية إذا ما تم

⁴⁶ Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Indonesia, 2009), hlm. 164

⁴⁷ Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi ...*, hlm. 167

اختباره. لاختبار صحة عنصر الاختبار،

يُستخدم الصيغة الخاصة بمعامل الارتباط بيرسون

المنتج اللحظي.

الصيغة الخاصة بمعامل الارتباط بيرسون المنتج اللحظي

في اللغة العربية هي:^{٤٨}

$$r - xy = \frac{\Sigma(X - \bar{X})(Y - \bar{Y})}{N S_x S_y}$$

الإيضاح :

$r - xy$: معامل ارتباط بيرسون بين المنتج واللحظة

Σ : مقدار

X : درجة كل طالب في اختبار

Y : درجة كل طالب في اختبار

⁴⁸ Soenardi Djiwandono, *Tes Bahasa ...*, hlm. 173

$\bar{X}$: درجة متوسط الاختبار X

$\bar{Y}$: درجة متوسط الاختبار Y

S_x : انحراف المعياري اختبار X

S_y : انحراف المعياري اختبار Y

N : عدد المشتركين في كلا الاختبارين

(٢) تحليل مستوى صعوبة العناصر في الاختبار

يهدف تحليل مستوى صعوبة العناصر

في الاختبار إلى تقييم مدى صعوبة أو سهولة

الاختبار الذي أُجري، سواء كان الاختبار بشكل

عام أو كل عنصر من عناصره. يتم حساب

مستوى الصعوبة من خلال مقارنة عدد المشاركين

الذين أجابوا بشكل صحيح مع الذين لم

يستطيعوا الإجابة بشكل صحيح. يتم استنادًا إلى

أساس حساباته إلى أن كلما زاد عدد المشاركين

الذين استطاعوا الإجابة بشكل صحيح، زادت

سهولة الاختبار أو عنصر الاختبار المعني.^{٤٩}

حساب المستوى الصعوبة عناصر الاختبار (P) ⁵⁰:

$$p = \frac{B \text{ (Banyak anak yang menjawab benar)}}{JS \text{ (Jumlah seluruh anak)}}$$

٢. اختبار شروط الأولية

(١) الاختبار الطبيعي

هو إجراء يُستخدم لتحديد ما إذا كانت البيانات

مشتقة من توزيع يتبع توزيعاً طبيعياً أو تكون في توزيع

طبيعي.^{٥١} اختبار الطبيعة يُستخدم لمعرفة ما إذا كانت

⁴⁹ Soenardi Djiwandono, *Tes Bahasa ...*, hlm. 224

⁵⁰ Soenardi Djiwandono, *Tes Bahasa ...*, hlm. 225

⁵¹ Nuryadi dkk, *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*, (Cet. 1; Yogyakarta: Sibuku Media, 2017), hal. 79

البيانات تتبع توزيعاً طبيعياً أم لا.^{٥٢} في هذا البحث، يُستخدم اختبار شاapiro-ويلك (Shapiro-Wilk) لتقييم الانحراف القياسي للبيانات. عادةً ما يُطبق اختبار شاapiro-ويلك على عينات صغيرة (أقل من ٥٠ بيانه). وبحسب سنجيه سانتوسو، "تعتبر البيانات تتبع توزيعاً طبيعياً في اختبار شاapiro-ويلك إذا كانت قيمة الاحتمال (.sig) أكبر من ٠.٠٥."٥٣

٢) اختبار التجانس

اختبار التجانس يُستخدم لاختبار ما إذا كانت البيانات متجانسة، أي بمقارنة تباينها.^{٥٤} لتسهيل حساب تجانس البيانات، تستخدم الباحثة برنامج SPSS 29.0 for Windows بالشروط التالية:

⁵² Budi Susetyo, *Statistik untuk Analisa Data Penelitian: Dilengkapi Cara Perhitungan dengan SPSS dan Ms Office Excel*, (Bandung: Refika Aditama, 2012) hal.271

⁵³ Singgih Santoso, *Statistik Parametrik : Konsep dan Aplikasi dengan SPSS*, (Jakarta : Elex Media Komputindo, 2014), hal. 191

⁵⁴ Usman & Akbar, *Pengantar Statistika*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2011), hal.133

أ) إذا كانت قيمة الاحتمال (sig.) أقل من

٠,٠٥، فإن البيانات لديها تباين غير

متساوٍ/غير متجانس.

ب) إذا كانت قيمة الاحتمال (sig.) أكبر من

٠,٠٥، فإن البيانات لديها تباين

متساوٍ/متجانس.

٣. الاختبار الفرضي

يتم إجراء الاختبار الفرضي للوصول إلى استنتاج حول ما

إذا كانت الفرضيات المطروحة مقبولة أو مرفوضة. للاختبار

الفرضي، تستخدم الباحثة صيغة اختبار t المستقل. يُستخدم

اختبار t المستقل لاختبار فرق المتوسط بين مجموعتين عينيتين

يُفترض أن تكون مستقلتين عن بعضهما البعض.^{٥٥}

⁵⁵ Ibnu Hadjar, *Statistik untuk Ilmu Pendidikan dan Humaniora*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2019), hlm. 321

لفحص الفروق بين متوسطين، يتم استخدام اختبار تي

المستقل.^{٥٦}

$$t = \frac{(\bar{Y}_1 - \bar{Y}_2) - (\mu_1 - \mu_2)}{s\bar{Y}_1 - s\bar{Y}_2}.$$

لأن $H_0 = \mu_1 - \mu_2 = 0$ فاختبار t - يمكن تبسيطها

إلى :

$$t = \frac{(\bar{Y}_1 - \bar{Y}_2)}{s\bar{Y}_1 - s\bar{Y}_2}$$

الإيضاح:

t = قيمة t (مؤشر الفرق)

$\bar{Y}_1$ = متوسط قيمة الدرجة Y للمجموعة ١

$\bar{Y}_2$ = متوسط قيمة الدرجة Y للمجموعة ٢

$s\bar{Y}_1 - \bar{Y}_2$ = فرق قيمة الخطأ المعياري

⁵⁶ Ibnu Hadjar, *Statistik untuk Ilmu Pendidikan ...* hlm. 322

وبناءً عليه، الخطوة التي يجب اتخاذها قبل استخدام هذه الصيغة هي

حساب انحراف القياس بين الفرقين، والذي يمكن حسابه باستخدام الصيغة :

$$S_{\bar{Y}1-2} = \sqrt{\frac{\sum y_1^2 + \sum y_2^2}{(n_1-1) + (n_2-1)}} \cdot \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}$$

الإيضاح:

$S_{\bar{Y}1-2}$ = فرق قيمة الخطأ المعياري

$\sum y_1^2$ = مجموع المربعات في المجموعة ١

$\sum y_2^2$ = مجموع المربعات في المجموعة ٢

n_1 = عدد المواضيع في المجموعة ١

n_2 = عدد المواضيع في المجموعة ٢

من الحسابات يتم استنتاج أن الفرضية الصفرية ستُرفض وسيتم قبول

الفرضية البديلة إذا كانت قيمة تي المحسوبة أو المرصودة تساوي أو تتجاوز قيمة

تي الحرجة.^{٥٧}

⁵⁷ Ibnu Hadjar, *Statistik untuk Ilmu Pendidikan ...*, hlm. 323

الباب الرابع

نتائج البحث

في هذه المرحلة، ستعرض الباحثة نتائج البحث حول " تأثير وسيلة لعبة Scrabble على إنجاز تعلم اللغة العربية لطلاب الفصل الرابع بالمدرسة الابتدائية السلفية عاليان فيكالوعان السنة الدراسية ٢٠٢٣ - ٢٠٢٤ م ". كما ذكر سابقاً، هذا البحث هو بحث كمي باستخدام منهج البحث التجريبي. استخدمت الباحثة أيضاً أسلوب الملاحظة والمقابلات وكذلك التوثيق والاختبارات لجمع البيانات، والتي سيتم تقديمها وتحليلها لاحقاً. نتائج البحث كما يلي:

أ. توصيف البيانات

١. لمحة عامة عن المدرسة الابتدائية السلفية عاليان فيكالوعان

تقع مدرسة الابتدائية السلفية عاليان تحت رعاية مؤسسة المعارف التعليمية نھضة العلماء (LP Ma'arif NU)، وقد أسسها مسؤولو فرع نھضة العلماء في عاليان ، ومن بينهم: الشيخ وارن سوتوجويو، الشيخ وسد الله، الشيخ وسنوهان، والسيد سابر. وكذلك بدعم ومساندة من مسؤولي اجتماع ممثلي فرع نھضة العلماء

(MWC NU) في منطقة طرطا وأيضًا سكان قرية عاليان. تم افتتاح مدرسة

الابتدائية السلفية عاليان في ١ يناير ١٩٦٨ (وما زال هذا التاريخ يُحتفل به حتى

الآن كيوم تأسيس مدرسة الابتدائية السلفية عاليان). تقع مدرسة الابتدائية السلفية

عاليان في قرية عاليان ، منطقة طرطا، محافظة فيكالوعان.

٢. رؤية المدرسة وغايتها وأهدافها

رؤية المدرسة: "ذو شخصية إسلامية، متميز في الإنجاز، وقوي في المنافسة"

مهام المدرسة:

أ) خلق إنسان ذي أخلاق كريمة وذو رؤية أهل السنة والجماعة.

ب) جعل الإنسان متميزاً في العلوم والتكنولوجيا.

ت) خلق إنسان ذكي، مستقل، مبتكر، مبدع وقادر على التنافس.

ث) جعل الإنسان مهتماً بالبيئة.

أهداف المدرسة :

أ) تحسين عملية التعلم باستخدام نهج يركز على المتعلم وتقديم الإرشاد

والتوجيه.

ب) تدريب الطلاب على حب القراءة، التصرف بصحة، اللباقة، الانضباط، والاستقلالية.

ت) تطوير تعليم ذو شخصية يتماشى مع الثقافة والشخصية الوطنية، حب الوطن، والبيئة من خلال التعود على الأنشطة اليومية.

ث) تعزيز تطبيق القيم الخمس (الابتسامة، التحية، التحاور، الأدب، والاحترام) بين جميع أفراد المدرسة.

ج) نسبة التخرج المقبولين في المدارس المتوسطة (SMP/MTs) الحكومية أو الخاصة المفضلة تصل إلى ٩٥ %

ح) الوصول إلى المراكز الثلاثة الأولى في جميع المسابقات على مستوى المنطقة، المحافظة، والإقليم.

خ) زيادة الأنشطة الدينية، الكشافة، والالتزام بالانضباط في المدرسة.

د) تحسين العلاقة بين المدرسة والمجتمع لتصبح أكثر إيجابية.

هدف هذا البحث هو معرفة تأثير وسيلة لعبة Scrabble على إنجاز التعلم

اللغة العربية لطلاب الفصل الرابع بالمدرسة الابتدائية السلفية عاليان فيكالوعان السنة

الدراسية ٢٠٢٣ - ٢٠٢٤ م. في هذا البحث، استخدمت الباحثة جميع الطلاب فصل

الرابع كعينة. تم اختيار العينة كموضوع للبحث وهم طلاب الفصل الرابع (أ) البالغ عددهم ١٨ طالباً كفصل ضابط و الفصل الرابع (ب) البالغ عددهم ١٨ طالباً كالفصل التجريبي. في هذا البحث، سيتم استخدام تقنية أخذ العينات غير الاحتمالية، حيث يتم أخذ العينة بناءً على مبادئ معينة يختارها الباحثون. اختارت الباحثة العينة باستخدام طريقة العينة القصدية، مما يعني اختيار العينة بناءً على أهداف محددة. سيتم إرفاق أسماء الطلاب الذين تم استخدامهم كعينة. في هذا البحث، تم إعطاء المجموعة التجريبية المعاملة باستخدام اللعبة Scrabble، بينما استخدمت مجموعة الضابطة الوسيلة التقليدية وهي اللوح فقط.

تم الحصول على البيانات في هذا البحث من خلال عدة طرق، وهي: المقابلة، الملاحظة، التوثيق، والاختبار. الطريقة الأولى، المقابلة الشخصية، استخدمت لتحديد صورة عامة عن الطلاب من خلال مقابلة مع معلم اللغة العربية في المدرسة الابتدائية السلفية عاليان. الطريقة الثانية، وهي الملاحظة، استخدمت لتحديد حالة الفصل وعملية تعلم اللغة العربية في الفصل. الطريقة الثالثة هي التوثيق، التي استخدمت للحصول على بيانات من ملف المدرسة، بيانات أسماء الطلاب في الفصل الرابع (أ) و الفصل الرابع (ب)، وكذلك درجات الاختبارات قبل وبعد، وتوثيق تنفيذ البحث. الطريقة الأخيرة هي الاختبار.

استخدم الاختبار لتحديد نتائج التعلم من خلال قدرة الطلاب على إتقان المفردات، سواء باستخدام طريقة اللعبة Scrabble أو عدم استخدامها.

أول خطوة قامت بها الباحثة هي طلب الإذن من مدير المدرسة الابتدائية السلفية عاليان لإجراء البحث في المدرسة. كما نسقت الباحثة مع الأستاذ محمد نور هدى، معلم اللغة العربية في المدرسة. بعد ذلك، قامت الباحثة بإجراء الاختبار التجريبي لأدوات البحث مع الفصل التجريبي من الفصل الخامس الذي يبلغ عدد طلابه ٤٢ طالباً. تم إجراء هذا الاختبار التجريبي لاختبار صلاحية فقرات الأسئلة. بناءً على نتائج الاختبار التجريبي، تم الحصول على البيانات واختبار الصلاحية باستخدام برنامج SPSS، وكذلك اختبار مستوى صعوبة فقرات الأسئلة. قبل إجراء البحث، قامت الباحثة بإجراء الاختبار القبلي للفصل التجربة وفصل ضابط لتحديد قدرات الطلاب الأولية. بعد ذلك، قامت الباحثة بإجراء البحث على الفصل التجريبي وفصل ضابط.

ب. الاختبار الفرضي

(١) اختبار أدوات البحث

أ) الاختبار الصلاحي

قبل تقديم الاختبار للطلاب، تم إجراء الاختبار صلاحية لمعرفة ما إذا كانت الأداة صالحة أم لا. الاختبار الصلاحي فقرات الأسئلة، تم أولاً اختبار هذه الفقرات على الطلاب فصل خامس الذين يبلغ عددهم ٤٢ طالباً. بعد اختبار فقرات الأسئلة، تم الاختبار صلاحيتها لمعرفة ما إذا كانت الفقرات صالحة أم لا. الاختبار الصلاحي فقرات الأسئلة، استخدمت الباحثة برنامج SPSS 29.0 for Windows. تُعتبر الفقرة صالحة إذا كانت قيمة r المحسوبة أكبر من قيمة r الجدولية، وتُعتبر غير صالحة إذا كانت قيمة r المحسوبة أقل من قيمة r الجدولية. مع عدد المستجيبين ٤٢ ووفقاً لمستوى الدلالة ٥ %، تُعتبر الفقرة صالحة إذا حصلت على نتيجة لا تقل عن ٠.٣٠٤. نتائج حساب الاختبار الصلاحي الأداة كالتالي.

الجدول : حساب الاختبار الصلاحي

السؤال	r حساب	r جدول N : ٤٢ مستوى الاهمية ٥ %	الإيضاح
--------	----------	---	---------

لِسْأَل ١	٠,٤٩٦	٠,٣٠٤	صالح
السؤال ٢	٠,٣٨٧	٠,٣٠٤	صالح
السؤال ٣	٠,٤٥٦	٠,٣٠٤	صالح
السؤال ٤	٠,٣٨٤	٠,٣٠٤	صالح
السؤال ٥	٠,٦١٧	٠,٣٠٤	صالح
السؤال ٦	٠,٥٨٦	٠,٣٠٤	صالح
السؤال ٧	٠,٤٤٦	٠,٣٠٤	صالح
السؤال ٨	٠,٣٩٩	٠,٣٠٤	صالح
السؤال ٩	٠,٦٣٧	٠,٣٠٤	صالح
السؤال ١٠	٠,٦٣٧	٠,٣٠٤	صالح
السؤال ١١	٠,٥٥٧	٠,٣٠٤	صالح
السؤال ١٢	٠,٣٢٣	٠,٣٠٤	صالح
السؤال ١٣	٠,٥١٢	٠,٣٠٤	صالح
السؤال ١٤	٠,٦١٢	٠,٣٠٤	صالح

السؤال ١٥	٠,٤٩٢	٠,٣٠٤	صالح
-----------	-------	-------	------

بناءً على نتائج اختبار الصدق في الجدول أعلاه، جميع فقرات الأسئلة لها قيمة I المحسوبة أكبر من قيمة I الموجودة في الجدول، لذا يمكن الاستنتاج أن ١٥ فقرة من الأسئلة صالحة أو صالحة للاستخدام.

(ب) تحليل صعوبة عناصر الاختبار

تحليل مستوى صعوبة الفقرة يهدف إلى معرفة مدى سهولة أو صعوبة الفقرة. يتم حساب مستوى الصعوبة من خلال مقارنة عدد الطلاب الذين أجابوا بشكل صحيح مع عدد الطلاب الذين لم يتمكنوا من الإجابة بشكل صحيح. في هذا الاختبار، استخدمت الباحثة برنامج Microsoft Office Excel 2021 لتحليل مستوى صعوبة الفقرة. تصنيف مستوى الصعوبة هو كما يلي:

الجدول : درجات لكل فرقة في تجربة أداة الاختبار

درجات الأسئلة															مستجيب
١٥	١٤	١٣	١٢	١١	١٠	٩	٨	٧	٦	٥	٤	٣	٢	١	
١	١	١	١	١	١	١	١	٠	١	١	١	١	٠	١	١
٠	١	١	١	١	١	١	٠	١	١	١	١	٠	٠	٠	٢
٠	١	٠	١	١	١	١	٠	١	١	١	١	١	١	٠	٣
٠	١	١	١	١	١	١	١	١	١	١	١	١	١	١	٤
١	١	١	١	١	١	١	٠	١	٠	١	٠	١	١	١	٥
١	١	١	١	١	١	١	٠	١	١	١	١	١	٠	١	٦
١	٠	١	١	١	١	١	٠	٠	١	١	١	١	٠	١	٧
١	١	١	١	١	١	١	٠	٠	١	١	١	١	١	١	٨
١	١	١	١	١	١	١	٠	١	١	١	١	١	١	١	٩
١	٠	١	١	١	١	١	٠	٠	١	١	١	٠	١	٠	١٠
١	١	٠	١	١	١	١	٠	١	١	٠	١	١	١	١	١١
١	١	١	١	١	١	١	٠	١	١	١	١	١	١	٠	١٢
١	١	١	١	١	١	١	٠	٠	١	١	١	٠	١	١	١٣
١	١	١	١	١	١	١	٠	٠	١	٠	١	٠	٠	٠	١٤

•	∕	∕	∕	∕	∕	∕	∕	•	∕	∕	∕	∕	∕	∕	∕	١٥
∕	∕	•	∕	∕	∕	∕	•	•	∕	∕	∕	∕	∕	∕	∕	١٦
∕	∕	∕	∕	∕	∕	∕	∕	•	∕	∕	∕	•	•	∕	∕	١٧
•	∕	•	∕	∕	∕	∕	∕	•	∕	∕	∕	•	•	•	∕	١٨
•	∕	∕	∕	∕	∕	∕	∕	•	∕	∕	•	∕	•	∕	∕	١٩
∕	•	•	∕	∕	∕	∕	•	•	∕	∕	∕	•	∕	∕	∕	٢٠
•	∕	∕	∕	∕	∕	∕	∕	•	∕	∕	∕	∕	•	•	∕	٢١
•	•	∕	∕	•	∕	∕	•	∕	•	∕	∕	∕	∕	∕	•	٢٢
∕	∕	∕	∕	∕	∕	∕	∕	∕	∕	∕	∕	∕	∕	∕	∕	٢٣
∕	∕	•	∕	∕	∕	∕	∕	•	∕	•	•	•	∕	•	∕	٢٤
∕	∕	∕	∕	•	∕	∕	∕	∕	∕	∕	∕	∕	∕	∕	∕	٢٥
∕	∕	∕	∕	•	∕	∕	∕	∕	∕	∕	∕	∕	•	∕	∕	٢٦
∕	∕	∕	∕	∕	∕	∕	∕	∕	∕	∕	∕	∕	∕	∕	∕	٢٧
∕	∕	∕	∕	•	∕	∕	∕	∕	∕	∕	∕	∕	•	∕	∕	٢٨
∕	∕	∕	∕	∕	∕	∕	∕	∕	∕	∕	∕	∕	•	•	∕	٢٩
•	•	∕	∕	∕	∕	∕	•	•	∕	∕	•	•	•	•	∕	٣٠
∕	∕	∕	∕	•	∕	∕	∕	∕	∕	∕	∕	∕	•	∕	∕	٣١
•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	٣٢

١	١	١	١	١	١	١	٠	١	١	١	٠	٠	٠	١	٣٣
١	١	١	١	١	١	١	٠	٠	١	١	٠	١	١	١	٣٤
٠	١	٠	١	١	١	١	٠	١	١	١	١	١	٠	٠	٣٥
١	١	١	١	١	١	١	٠	٠	١	١	١	٠	٠	١	٣٦
٠	٠	٠	٠	٠	١	١	٠	٠	٠	٠	١	٠	٠	١	٣٧
١	١	١	١	١	١	١	١	١	١	١	١	١	٠	٠	٣٨
١٠	١	٠	١	١	١	١	٠	٠	١	١	١	٠	١	٠	٣٩
٠	١	١	١	١	١	١	١	١	١	١	١	٠	٠	١	٤٠
١	٠	١	١	١	١	١	١	٠	١	١	١	٠	٠	١	٤١
٠	١	١	١	١	١	١	١	٠	١	١	١	١	٠	١	٤٢
٢٧	٣٤	٣٢	٣٧	٣٨	٤١	٤١	١٩	٢٠	٣٨	٣٧	٣٥	٢٢	٢٢	٢٨	مجموع

لحساب مستوى صعوبة الفقرة، يُستخدم الصيغة التالية:

حساب المستوى الصعوبة عناصر الاختبار (P) :

$$p = \frac{B \text{ (Banyak anak yang menjawab benar)}}{JS \text{ (Jumlah seluruh anak)}}$$

$$\rho_1 = \frac{28}{42} = 0,6667$$

$$\rho_2 = \frac{22}{42} = 0,5238$$

$$\rho_3 = \frac{22}{42} = 0,5238$$

$$\rho_4 = \frac{35}{42} = 0,8333$$

$$\rho_5 = \frac{37}{42} = 0,881$$

$$\rho_6 = \frac{38}{42} = 0,9048$$

$$\rho_7 = \frac{20}{42} = 0,4762$$

$$\rho_8 = \frac{19}{42} = 0,4524$$

$$\rho_9 = \frac{41}{42} = 0,9762$$

$$\rho_{10} = \frac{41}{42} = 0,9762$$

$$\rho_{11} = \frac{38}{42} = 0,9048$$

$$\rho_{12} = \frac{37}{42} = 0,881$$

$$\rho_{13} = \frac{32}{42} = 0,7619$$

$$\rho_{14} = \frac{34}{42} = 0,8095$$

$$\rho_{15} = \frac{27}{42} = 0,6429$$

بناءً على البيانات أعلاه، هناك ٤ أسئلة في فئة "سهلة للغاية"، و ٧ أسئلة في فئة "سهلة"، و ٤ أسئلة في فئة "متوسطة". لذلك، الأسئلة التي يمكن استخدامها هي الأسئلة التي تنتمي إلى فئتي "سهلة" و "متوسطة".

البيانات	الحساب	رقم السؤال
سهلة	٠,٦٦٦٧	السؤال ١
متوسطة	٠,٥٢٣٨	السؤال ٢
متوسطة	٠,٥٢٣٨	السؤال ٣
سهلة	٠,٨٣٣٣	السؤال ٤
سهلة	٠,٨٨١	السؤال ٥
سهلة للغاية	٠,٩٠٤٨	السؤال ٦
متوسطة	٠,٤٧٦٢	السؤال ٧
متوسطة	٠,٤٥٢٤	السؤال ٨

السؤال ٩	٠,٩٧٦٢	سهولة الغاية
السؤال ١٠	٠,٩٧٦٢	سهولة الغاية
السؤال ١١	٠,٩٠٤٨	سهولة الغاية
السؤال ١٢	٠,٨٨١	سهولة
السؤال ١٣	٠,٧٦١٩	سهولة
السؤال ١٤	٠,٨٠٩٥	سهولة
السؤال ١٥	٠,٦٤٢٩	سهولة

(٢) اختبار شروط التحليل البيانات

قبل تحليل البيانات، من الضروري إجراء اختبارات الشروط الأولية،

والاختبارات الأولية التي تم إجراؤها في هذا البحث هي كما يلي:

(أ) الاختبار الطبيعي

يُجرى الاختبار الطبيعي لمعرفة ما إذا كانت بيانات البحث

تتبع توزيعاً طبيعياً أم لا. يُستخدم اختبار الطبيعية في هذا البحث

كشرط أولي لإجراء اختبار تي. يجب أن تكون البيانات

المستخدمة في اختبار تي تتبع توزيعاً طبيعياً. إذا لم تكن البيانات تتبع توزيعاً طبيعياً، فإنه لا يمكن متابعة اختبار تي. يتم استخدام اختبار شاير-ويلك لاختبار الطبيعية في برنامج SPSS 29.0 لنظام التشغيل Windows. يُعتبر التوزيع طبيعياً إذا كان مستوى الدلالة < 0.05 ، وإذا كان أقل من 0.05 ، فإنه لا يعتبر طبيعياً.

البيانات المجمعة للبحث هي نتائج اختبار التقييم اليومي المشترك (PHB). البيانات المستخدمة في اختبار الطبيعية هي كالتالي:

الجدول : الدرجات الاختبار التقييم اليومي المشترك فصل ضابط والفصل التجريبي

رقم	التقييم اليومي المشترك اختبار	
	الفصل التجريبي (PHBARAB1)	فصل ضابط (PHBARAB2)
١	٨٥	٨٥

٦٢	٢٥	٢
٣٧	٧٠	٣
٥٢	١٥	٤
٨٥	٦٠	٥
٨٥	٩٥	٦
٧٠	٦٣	٧
٧٢	٤٧	٨
٩٠	١٠	٩
٦٦	٤٠	١٠
٩٥	٢٠	١١
٦٥	١٠٠	١٢
٣٠	٨٢	١٣
١٠٠	٧٢	١٤
٩٥	٤٣	١٥

٧٥	٦٠	١٦
٦٢	١٥	١٧
٧٠	٥٢	١٨

استناداً إلى الجدول أعلاه، حصلت نتائج حساب اختبار الحالة الطبيعية لبيانات

الاختبار التمهيدي وما بعد الاختبار باستخدام اختبار Shapiro-Wilk في SPSS

29.0 for Windows على النتائج التالية :

الجدول : نتائج اختبار الحالة الطبيعية

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PHB ARAB1	.117	18	.200 [*]	.954	18	.494
PHB ARAB2	.174	18	.157	.920	18	.128

*. This is a lower bound of the true significance.
a. Lilliefors Significance Correction

تبيناً على ذلك، يمكن استنتاج أن البيانات في البحث تتبع توزيعاً طبيعياً نظراً

لأن مستوى الدلالة أكبر من ٠.٠٠٠٥.

ب) اختبار التجانس

اختبار التجانس هو اختبار يُجرى لمعرفة ما إذا كانت

البيانات من عينة البحث في الفصل التجريبي والفصل الضابط

لديها نفس التباين أم لا. في اختبار التجانس هذا، يستخدم

الباحث بيانات نتائج اختبار التقييم اليومي المشترك (PHB).

اختبار التجانس له الشروط التالية:

- إذا كانت قيمة sig. أو الدلالة > 0.05 ، فإن توزيع

البيانات غير متجانس.

- إذا كانت قيمة sig. أو الدلالة < 0.05 ، فإن توزيع

البيانات متجانس.

يمكن رؤية نتائج اختبار التجانس كما يلي :

الجدول : مخرجات نتائج اختبار التجانس

Tests of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
PHB	Based on Mean	1.268	1	35	.268
	Based on Median	1.315	1	35	.259
	Based on Median and with adjusted df	1.315	1	34.913	.259
	Based on trimmed mean	1.333	1	35	.256

بناءً على ذلك، يمكن استنتاج أن البيانات في البحث تعتبر متجانسة لأن مستوى الدلالة أكبر من ٠.٠٠٥.

٣. الاختبار الفرضي

الاختبار الفرضي في هذا البحث يستخدم اختبار t لعينات مستقلة.

يُستخدم اختبار t لعينات مستقلة لتقييم الفروق في قدرة طلاب الدراسة على

إنجاز التعلم الطلاب بين الذين يستخدمون اللعبة Scrabble والذين لا

يستخدمون أي وسيلة، أو يستخدمون السبورة.

أساس تحديد نتائج اختبار t لعينات مستقلة يعتمد على قيمة sig.

(ثنائي الاتجاه) التي تقيس وجود أو عدم وجود فروق متوسطة بين الموضوعات

التي تم اختبارها:

- إذا كانت قيمة sig. (ثنائي الاتجاه) < 0.05 فإن ذلك يشير إلى عدم وجود

فروق متوسطة بين موضوعات البحث.

- إذا كانت قيمة sig. (ثنائي الاتجاه) > 0.05 فإن ذلك يشير إلى وجود

فروق متوسطة بين موضوعات البحث.

أما شروط اختبار t للعينات المستقلة بناءً على قيمة t فهي كالتالي:

إذا كانت قيمة t المحسوبة أكبر من قيمة t الجدولية، فإننا نرفض الفرضية الصفرية

H_0 ونقبل الفرضية البديلة H_a ، مما يعني وجود تأثير وسيلة لعبة Scrabble

على إنجاز التعلم اللغة العربية لطلاب الفصل الرابع بالمدرسة الابتدائية السلفية

عاليان فيكالوعان. إذا كانت قيمة t المحسوبة أصغر من قيمة t الجدولية، فإننا

نقبل الفرضية الصفرية H_0 ونرفض الفرضية البديلة H_a ، مما يعني عدم وجود

تأثير وسيلة لعبة Scrabble على إنجاز التعلم اللغة العربية لطلاب الفصل الرابع

بالمدرسة الابتدائية السلفية عاليان فيكالوعان.

البيانات التي تم جمعها هي نتائج الاختبار بعد الفترة التجريبية.

الجدول : قائمة درجات الاختبار القبلي واختبار البعدي فصل ضابط و الفصل التجريبي

رقم	أسماء الطلاب	الفصل التجريبي	
		اختبار القبلي	اختبار البعدي
١	ضياء اريندا سلسبيلا	٨٠	٨٠
٢	فيريل أثاليس كاليف	٢٠	٨٠
٣	هناء عايش سليمة	٧٠	٨٠
٤	إينسيا بوتري عارفة	٠	٨٠
٥	ياسمين ايرينا زلفا	٦٠	١٠٠
٦	خيرة صفية	٩٠	١٠٠
٧	لوفي مولانا	٦٠	١٠٠
٨	محمد عابد فاضل ابيان	٤٠	١٠٠
٩	محمد خيرون حفيظار	٣٠	٨٠
١٠	محمد لطفي سخي زيدان	٦٠	١٠٠
١١	محمد سوكيانانو	٧٠	١٠٠

٨٠	٠	محمد عابد عقيلة	١٢
١٠٠	٨٠	محمد الدي اولول عزمي	١٣
٨٠	٧٠	محمد عرفان عبد العزيز	١٤
١٠٠	٧٠	محمد ازكا زكي	١٥
٨٠	٥٠	محمد فارس هادي	١٦
٨٠	٥٠	محمد إقبال مولانا	١٧
٨٠	٠	محمد عصموان	١٨

فصل ضابط		أسماء الطلاب	رقم
اختبار القبلي	اختبار البعدي		
٤٠	٥٠	محمد رافع زين المصطفى	١
٧٠	٢٠	محمد رزقي الساكيب	٢
٥٠	٣٠	محمد رويان	٣
٢٠	٢٠	محمد سليم هدى	٤

٦٠	٦٠	نجوى ألفة حسنة	٥
٧٠	٥٠	نانا سبيلا	٦
٦٠	٦٠	نايلة روزيدا	٧
٦٠	٤٠	نور آية الحسنى	٨
٧٠	١٠	رايسا تسانيا نبيهة	٩
٦٠	٤٠	ربما ديا أصيلة	١٠
٩٠	٢٠	رزقي أبريليا	١١
٥٠	٥٠	سافيتري أميليا	١٢
٦٠	٨٠	ساهيلا فولينا ساري	١٣
٦٠	٧٠	سلسبيلا النافهني	١٤
٥٠	٤٠	سيلني نايللا صوفا	١٥
٥٠	٦٠	السلطان لطفى اليحيى	١٦
٤٠	٢٠	سفيرة خيرونيسا	١٧
٧٠	٥٠	أولول إيلمي	١٨

يمكن رؤية نتائج اختبار t المستقل للعينة مساعدة SPSS 29.0 كما يلي :

الجدول : نتائج اختبار المخرجات عينة المستقلة اختبار t

Independent Samples Test									
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference Lower Upper
Hasil Penelitian	Equal variances assumed	1.431	.240	-10.404	34	.000	-17.44444	1.67666	-20.85182 -14.03706
	Equal variances not assumed			-10.404	29.484	.000	-17.44444	1.67666	-20.87115 -14.01774

بناء على الجدول أعلاه ، يمكن معرفة نتائج حساب اختبار t للعينة

المستقلة بقيمة sig. (٢ ذيل) من $0.000 < 0.005$ ثم تم رفض H_0 وتم

قبول H_a . لذلك يمكن أن نستنتج أن هناك تأثير وسيلة لعبة Scrabble على

إنجاز التعلم اللغة العربية لطلاب الفصل الرابع بالمدرسة الابتدائية السلفية عاليان

فيكالوعان.

بناء على نتائج الإحصائية في اختبار t للعينة المستقلة ، يمكن ملاحظة

مدى إنجاز التعلم الطلاب الذين يستخدمون وسائل لعبة Scrabble وبدون

استخدام الوسائل ، كما هو موضح في الجدول التالي:

Tabel : Output Statistik dalam Uji Independent Sample T-Test

Group Statistics					
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Penelitian	Kelas Kontrol	18	68.4444	5.93318	1.39846
	Kelas Eksperimen	18	85.8889	3.92412	.92492

بناء على الجدول ، يمكن ملاحظة أن متوسط القيمة (المتوسط) للفصل " أ " (فصل ضابط) هو ٦٨,٤٤٤٤ والفصل " ب " (الفصل التجريبي) هو ٨٥,٨٨٨٩. لذلك ، يمكن الاستنتاج أن استخدام Scrabble أكثر فاعلية في إنجاز التعلم الطلاب.

ت. تحليل البيانات

في المرحلة الأولى ، أخذت الباحثة فصلين لاستخدامهما كعينة. الفصل الرابع (أ) مع ١٨ طفلاً كفصل ضابط والفصل الرابع (ب) مع ١٨ طفلاً كالفصل التجريبي. تم إعطاء الفئتين معالجات مختلفة ، استخدم فصل ضابط وسائل السبورة ، بينما استخدم الفصل التجريبي وسائل اللعبة Scrabble. إن استخدام وسائل اللعبة Scrabble تجعل الطلاب أكثر حماساً وحماساً في المشاركة في التعلم ، وبهذا يمكن أيضاً تحسين نتائج تعلم الطلاب ، خاصة في

إنجاز التعلم يمكن ملاحظة ذلك من درجات ما قبل الاختبار وبعده للفصل التجريبي والتي زادت من متوسط درجة ٥٠,٠٠٠ إلى ٨٥,٨٨٨٩. بناء على اختبار t للعينة المزدوجة ، تبين أن هناك تأثيراً كبيراً على استخدام وسائل لعبة Scrabble ، وهي تأثير وسيلة لعبة Scrabble على إنجاز التعلم اللغة العربية لطلاب الفصل الرابع بالمدرسة الابتدائية السلفية عاليان فيكالوعان بقيمة دلالة ٠.٠٠٠٠ والتي كانت أقل من ٠.٠٠٥ مما يعني أنه تم رفض Ho وتم قبول Ha. يمكن رؤية تأثير وسائل اللعبة هذه من فرحة وحماس الطلاب في المشاركة في التعلم مما يجعل نتائج التعلم تزيد.

ث. مناقش النتائج البحث

أجريت هذه الدراسة بهدف معرفة ما إذا كان هناك تأثير لكلمة لعبة Scrabble تأثير وسيلة لعبة Scrabble على إنجاز التعلم اللغة العربية لطلاب الفصل الرابع بالمدرسة الابتدائية السلفية عاليان فيكالوعان ؟ تختار الباحثة العينات بناء على غرض معين ، مما يعني الطريقة المستخدمة ، وهي طريقة أخذ العينات الهادفة.

تتمثل مرحلة الملاحظة الصفية في هذه الدراسة أن الباحثة تدخل الفصل الضابط أولاً لتنفيذ عملية التعلم. ثم بعد اكتمال التعلم في الفصل الضابط ، تستمر عملية التعلم في الفصل التجريبي.

يستخدم البحث الذي تم إجراؤه في الفصل الضابط وسائل السبورة والكتب المدرسية فقط. وفي الوقت نفسه ، في الفصل التجريبي ، استخدمت الباحثة وسائل لعبة Scrabble.

واستناداً إلى نتائج البحث، فإن إنجاز التعلم باستخدام Scrabble يجعل الطلاب أكثر حماساً وحماساً في المشاركة في التعلم، كما أن الطلاب يفهمون المزيد عن تعلم اللغة العربية.

قبل إجراء البحث ، فإن الخطوة الأولى أمام الباحثة هي إجراء اختبار الحالة الطبيعية واختبار التجانس. يتم استخدام اختبار الحالة الطبيعية كشرط أساسي لإجراء اختبار t ، بينما يجب توزيع البيانات التي يجب استخدامها لاختبار t بالشكل الطبيعي. في هذه الدراسة ، البيانات المستخدمة لاختبار الحالة الطبيعية هي قيمة PHB (التقييم اليومي المشترك) ونتيجة اختبار الحالة

الطبيعية هي أن بيانات البحث يتم الإعلان عن توزيعها بشكل طبيعي لأن مستوى الأهمية هو 0.0005 .

يستخدم اختبار التجانس أيضا كشرط أساسي لإجراء اختبار t ، بينما يجب أن تكون البيانات التي يجب استخدامها في اختبار t متجانسة. في هذه الدراسة ، البيانات المستخدمة لاختبار التجانس هي قيمة PHB (التقييم اليومي المشترك) ونتيجة اختبار التجانس هي أن بيانات البحث معلنة متجانسة لأن مستوى الأهمية هو 0.0005 .

قبل تنفيذ تعلم استخدام وسائل لعبة Scrabble في الفصل التجريبي ، يجب اختبار الفصلان (كل من فصل ضابط والفصل التجريبي) مسبقا وأيضا بعد تنفيذ تطبيق التعلم لاستخدام وسائل لعبة Scrabble في الفصل التجريبي ، من الضروري أيضا إجراء اختبار بعدي. يتم إجراء الاختبار القبلي والاختبار البعدي بهدف رؤية نتائج المقارنة بين نتائج الفصل قبل وبعد استخدام وسائل لعبة Scrabble لاحقا.

من المعروف أنه بناء على نتائج تحليل البيانات الموصوفة ، فإن نتائج الاختبار المسبق الذي تم إجراؤه في فئة التحكم لها متوسط قيمة $0.42, 7778$.

ويبلغ متوسط قيمة نتائج الاختبار المسبق الذي تم إجراؤه في الفصل التجريبي

.٥٠,٠٠٠٠

من المعروف أنه بناء على نتائج تحليل البيانات الموصوفة ، فإن نتائج

الاختبار اللاحق الذي تم إجراؤه في فئة التحكم لها متوسط قيمة ٦٨,٤٤٤٤.

وكانت نتائج الاختبار البعدي الذي تم إجراؤه في الفصل التجريبي متوسط درجة

.٨٥,٨٨٨٩

شهد فصل ضابط والفصل التجريبي زيادة في نتائج التعلم كما هو

موضح في متوسط درجات الاختبار البعدي. كان متوسط درجة الاختبار المسبق

للفئة الضابطة ٤٢,٧٧٧٨ ، ثم ارتفع إلى ٦٨,٤٤٤٤. وفي الوقت نفسه ،

حصل الفصل التجريبي على متوسط درجات في الاختبار البعدي قدره

٥٠,٠٠٠٠ وارتفع إلى ٨٥,٨٨٨٩. لذلك ، يمكن الاستنتاج أن استخدام

وسائل لعبة Scrabble أكثر فعالية في إنجاز التعلم الطلاب.

بناء على نتائج الاختبار الفرضي الذي أجراه الباحثة باستخدام اختبار

t للعينة المزدوجة لمعرفة الفرق النهائي عن العينة المدروسة ، من المعروف أن نتيجة

قيمة الدلالة هي ٠.٠٠٠٠ وهي أقل من ٠.٠٠٥ مما يعني أن H_0 مرفوض ويتم

قبول Ha. لذلك يمكن القول أن هناك تأثيرا كبيرا في استخدام كلمة وسائل لعبة Scrabble. لذلك يمكن أن نستنتج أن هناك تأثير وسيلة لعبة Scrabble على إنجاز التعلم اللغة العربية لطلاب الفصل الرابع بالمدرسة الابتدائية السلفية عاليان فيكالوعان. يمكن رؤية تأثير وسائل اللعبة هذه من فرحة وحماس الطلاب في المشاركة في التعلم الصفّي ، بحيث تزداد نتائج التعلم للطلاب.

الباب الخامس

الاختتام

أ. الخلاصة

بناءً على البحث الذي تم إجراؤه، فقد توصلت الباحثة إلى عدة استنتاجات

كما يلي :

١. نتائج تعلم الطلاب في إنجاز التعلم اللغة العربية في الفصل الرابع بالمدرسة

الإبتدائية السلفية عاليان فيكالوعان باستخدام وسيلة لعبة Scrabble

حصلوا على متوسط درجات قدره ٨٥,٨٨٨٩، بينما الفصل الذي لم

يستخدم الوسيلة حصل على متوسط درجات قدره ٦٨,٤٤٤٤.

٢. بناءً على الاختبار الذي تم باستخدام اختبار العينة المستقلة (t-test)،

تبين أن قيمة الدلالة هي $0.000 > 0.005$ ، مما يعني أن هناك فرقاً في

متوسط إنجاز التعلم بين الطلاب الذين يستخدمون وسيلة لعبة

Scrabble والذين لا يستخدمون الوسيلة. نتائج اختبار (t-test)

يمكن معرفة أن قيمة (t) المحسوبة أكبر من (t) الجدولية، مما يعني رفض

الفرضية الصفريّة (Ho) وقبول الفرضية البديلة (Ha). وبالتالي، يمكن

القول إن هناك تأثيراً كبيراً لاستخدام وسيلة لعبة Scrabble على إنجاز

التعلم في المدرسة الابتدائية السلفية عاليان فيكالوعان.

ب. الاقتراحات

وبناء على نتائج البحث التي تم الحصول عليها من الملاحظات و المقابلات والبيانات الميدانية الأخرى ، فقد سار هذا البحث بشكل جيد. الا أنه ليس من الخطأ إذا أرادت الباحثة أن تطرح بعض الاقتراحات التي نأمل أن تكون مفيدة لتقدم التعليم بشكل عام. وتتمثل الاقتراحات التي تقترحها الباحثة فيما يلي:

١ . بالنسبة للمعلم، يُتوقع أن تكون نتائج هذا البحث مادة لتحسين الأنشطة التعليمية نحو الأفضل، وتسهيل فهم تعليم اللغة العربية للطلاب، وتقديم ملاحظات في عملية التدريس والتعلم لجعلها أكثر متعة، وبالتالي تحسين نتائج التعلم وفهم الطلاب.

٢ . بالنسبة للطلاب، من المتوقع أن تساهم وسيلة لعبة Scrabble في إزالة الشعور بالملل أثناء عملية التعلم، وتنمية موقف إيجابي وثقة بالنفس، وتعزيز فهمهم ونتائجهم في تعلم اللغة العربية.

٣. بالنسبة للمدرسة، يمكن لنتائج هذا البحث أن تقدم ملاحظات إيجابية

لتقدم المدرسة في استخدام وسائل التعليم، وتقديم ملاحظات حول إدارة

الفصول في المستقبل بحيث تكون متنوعة في عملية التدريس والتعلم في

المدرسة.

٤. بالنسبة للباحثين الآخرين، يمكن أن يُضيف هذا البحث إلى معارفهم

العلمية ويقدم تجربة تعليمية تنمي قدراتهم ومهاراتهم في البحث.

ت. الاختتام

الحمد لله الذي وفقني حتى أتمكن من اكمال هذه الكتابة. و الصلاة

والسلام على سيدنا محمد صلى الله عليه وسلم دائما. وعلى هذا، فإن هذا

البحث ما زال بعيداً عن الكمال. تدرك الباحثة أن هذه الرسالة تحتوي على

العديد من الأخطاء والنقائص. لذا، وبكل تواضع، تلتمس باحثة النقد

والمقترحات البناءة التي تساهم في تقدم التعليم في إندونيسيا. نسأل الله سبحانه

وتعالى أن يفيض علينا برحمته حتى نتمكن جميعاً من الوصول إلى الطمأنينة

الجسدية والروحية لخدمته.

المراجع

الأستاذ الدكتور رشدي أحمد طعيمة , تعليم العربية لغير الناطقين بها : منشورات

المنظمة للتربية والعلوم والثقافة -إيسيسكو ١٩٨٩ م

أودين سونبات وآخرون "استراتيجيات التعليم والتعلم" جامعة مفتوحة ، ١٣ ٠٠٦

محمد علي الخولي، أساليب تدريس اللغة العربية , الأردن: دار الفلاح للنشر والتوزيع،

٢٠٠٠ م

سوجرو، الوسائل التعليمية بعض جوانب تطوير مصادر التعلم، جاكارتا، ١٩٩٨ م

سيف المسطفي، اللغة العربية ومشكلة تعليمها، مانج، مطبعة جامعة مولنا مالكا

إبراهيم الإسلامية الحكومية، ٢٠١٤ م

Aminuddin, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Al-Munzir,
2017

Andino Ramadhan, Rizky, *Pencarian Kata dengan Poin
Terbesar di Permainan Scrabble*. Makalah; Bandung,
2018

Andriani, Asna, “*Urgensi Pembelajaran Bahasa Arab dalam
Pendidikan Islam*” Ta’aalum, 2015

- Arifin, Ahmad, *“Peranan Permainan Bahasa dalam Proses Kegiatan Belajar Mengajar Mata Pelajaran Bahasa Arab”*, Jurnal An Nabighoh, Vol. 19 No.2, 2017.
- Arifin, Zainal, *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigama Baru*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011.
- Arsyad, Azhar, *“Media Pembelajaran”* Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2013
- Djiwandono, Soenardi, *Tes Bahasa Pegangan Bagi Pengajar Bahasa*. Malang, 2011
- Emzir, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif*, Depok: PT Rajagrafindo Persada, 2008.
- Evi Fatimatur Rusydiyyah dan Ali Mudhofir, *Desain Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2017
- Fatmasari, Diah, dkk., *“Media Permainan Tebak Gambar Efektif dalam Peningkatan Pengetahuan dan Tindakan Menyikat Gigi Dibandingkan Media Booklet”*, Jurnal Kesehatan Gigi, 2019.
- Fitriliza dan Ari Khairurrijal Fahmi, *Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Melalui Metode Contoh Morfologi*, Jurnal Uhamka, Volume 8, No 2, 2017

- Fuadi, A “*Rantau 1 Muara*”, Cetakan Pertama Gramedia Pustaka Utama, Mei 2013
- Hadjar, Ibnu, *Statistik untuk Ilmu Pendidikan dan Humaniora*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2019.
- Hanifah, Tasya Menik Nur dan Ayu Rissa Atika, “*Mengembangkan Bahasa Reseptif Anak Usia Dini Melalui Tebak Gambar*”, Jurnal Ceria, Vol 3 No 3 2020.
- Hijriyah, Umi, *Analisis Pembelajaran Mufrodat dan Struktur Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah*, Surabaya: CV. Gemilang, 2018.
- Huda, Miftahul. 2013. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Malang: Pustaka Pelajar.
- Ismawati, Esti, *Perencanaan Pengajaran Bahasa*, Yogyakarta: Ombak, 2012
- Khotijah, Dewi Siti, “*Efektivitas Permainan Tebak Gambar untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak di RA Mambaul Ulum Mantingan Tahunan Jepara*”, Skripsi, Jepara: Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Nahdlatul Ulama, 2021.
- Khairurrijal Fahmi, Fitriliza, *Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Melalui Metode Contoh Morfologi*. Jurnal Uhamka, 2017

- Mujib, Fathul dan Nailur Rahmawati, *Metode Permainan-Permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*, Yogyakarta: Diva Press, 2011.
- Naifah, *Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab*, Semarang: CV Karya Abadi Jaya, 2015.
- Naifah, *TERATAI (Terampil Atur Nilai) Metode Pembelajaran Bahasa Arab Efektif Aplikatif*, Semarang: Fakultas Tarbiyah IAIN Walilsono Semarang, 2012.
- Nasution, Sakholid, *Pengantar Linguistik Bahasa Arab*, Sidoarjo: CV. Lisan Arabi, 2013.
- Nuryadi dkk, *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*, Cet. 1; Yogyakarta: Sibuku Media, 2017.
- Qurrotul Aini, Tuti, *Aplikasi Pembelajaran dan Metode Belajar Bahasa diEra Digital*. Cetakan Pertama; Akademia Pustaka, 2024
- Rosyidi, Abdul Wahab, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, Cet. 3; Malang: UIN-Malang Press, 2017.
- Safi'ah, Isni, "*Studi Eksperimen Permainan Bahasa Bisik Berantai Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas V Sd Islam Hidayatullah Banyumanik Semarang Semester Genap*

- Tahun Ajaran 2011/2012*”, Skripsi, Semarang: IAIN Walisongo, 2012.
- Sarip Hidayat, Nandang “*Problematika Pembelajaran Bahasa Arab*” *Pemikiran Islam* 37, no. 1, 2012
- Santoso, Singgih, *Statistik Parametrik : Konsep dan Aplikasi dengan SPSS*, Jakarta: Elex Media Komputindo, 2014.
- Setyosari, Pujani, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, Jakarta: Prenada Media Group, 2016.
- Siyoto, Sandu, dan M. Ali Sodik, *Dasar Metodologi Penelitian*, Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015.
- Sudijono, Anas, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: PT Raja Grafindo Indonesia, 2009.
- Sulhan, Najib, “*Pembangunan Karakter Pada Anak Management Pembelajaran Guru Menuju Sekolah Efektif*” Surabaya : Intelektual Club 2006
- Suriyawati, “*Pengembangan Permainan Scrabble Modifikasi untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Kata Pada Anak*” Makalah 2019, Universitas Negeri Surabaya

- Susetyo, Budi, *Statistik untuk Analisa Data Penelitian: Dilengkapi Cara Perhitungan dengan SPSS dan Ms Office Excel*, Bandung: Refika Aditama, 2012.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2017.
- Tafanao, Talizaro “*Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa*” Jurnal Komunikasi Pendidikan, 2018
- Triyono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Yogyakarta: Ombak, 2012.
- Uliyah, Asnul dan Zakiyah Isnawati, “*Metode Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Bahasa Arab*”, Shaut Al-Arabiyah Vol. 7 No. 1, 2019.
- Usman dan Akbar, *Pengantar Statistika*, Jakarta: Bumi Aksara, 2011.
- Wahyudin, Dedih, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab Berdasarkan Teori Unit dan Parsial*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2020.
- Zulhanan, *Teknik Pembelajaran Bahasa Arab Interaktif*, Jakarta: Rajawali Pers, 2014.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah	: MIS Ngalian Tirta Pekalongan
Mata Pelajaran	: Bahasa Arab
Kelas/Semester	: IV/Genap
Materi Pokok	: أُحِبُّ إِندُونِيْسِيَا
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit

A. Kompetensi Inti (KI)

KI-1 : Menerima, Menjalankan, dan Menghargai ajaran agama yang dianutnya.

KI-2 : Menunjukkan Perilaku Jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.

KI-3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpai dirumah, disekolah dan tempat bermain.

KI-4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar (KD)

3.1 Memahami fungsi sosial dan unsur kebahasaan (bunyi, kata dan makna) dari teks sangat sederhana terkait tema: أُحِبُّ اِنْدُونِيْسِيَا yang melibatkan tindak tutur mengekspresikan rasa cinta pada agama dan negara.

3.2 Menganalisis unsur kebahasaan (bunyi, kata dan makna) dari teks sangat sederhana terkait tema: أُحِبُّ اِنْدُونِيْسِيَا dengan memperhatikan struktur اسم الإشارة - الاسم العلم

4.1 Mendemonstrasikan tindak tutur mengekspresikan rasa cinta pada agama dan negara secara lisan.

4.2 Menyajikan hasil analisis bunyi, kata dan ungkapan sederhana terkait tema: secara lisan dan tulisan.

C. Indikator Pencapaian Materi

1. Melakukan percakapan sehari-hari tentang rasa cinta pada agama dan negara dalam bahasa Arab.
2. Melafalkan *mufradāt* tentang rasa cinta pada agama dan negara dalam bahasa Arab dengan intonasi yang benar.
3. Menjawab pertanyaan seputar rasa cinta pada agama dan negara dalam bahasa Arab.
4. Memahami tata bahasa/kaidah bahasa Arab dengan pola kalimat اسم الإشارة - الاسم العلم
5. Melakukan dialog sederhana tentang rasa cinta pada agama dan negara dengan tata bahasa/kaidah bahasa Arab yang baik dan benar.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mampu melafalkan kosakata yang berkaitan dengan tema “أُحِبُّ إِنْدُونِيْسِيَا”
2. Siswa mampu menjelaskan makna bunyi dari kosakata tentang tema “أُحِبُّ إِنْدُونِيْسِيَا”
3. Siswa mampu menyusun kata/kalimat yang didalamnya terkandung susunan اسم الإشارة - الاسم العلم

E. Materi Pembelajaran

تَما "أَحِبُّ إِنْدُونِيسِيَا"

		
هَيْكَلٌ	بَلَدَةٌ	إِنْدُونِيسِيَا
		
بَالِي	شَاطِئُ الْبَحْرِ	يُوكِيَاكَرَتَا
		
يُحِبُّ	مَنَاطِرُ	هَوَاءٌ

أَحِبُّ إِنْدُونِيسِيَا



إِنْدُونِيسِيَا هِيَ بِلَادِي وَوَطَنِي، تَتَكُونُ إِنْدُونِيسِيَا مِنْ جُزُرٍ كَثِيرَةٍ، مِنْهَا: جَزِيرَةُ سُمَاطَرَا، وَ جَزِيرَةُ جَاوَا، وَجَزِيرَةُ سُولَاوِيسِي، وَ جَزِيرَةُ بَالِي، وَجَزِيرَةُ بَاتَا، وَ أَكْبَرُهَا جَزِيرَةُ كَالِيمَانْتَان. فِي إِنْدُونِيسِيَا مَوَاقِعُ تَارِيخِيَّةٌ، وَمَنَاطِرُ جَمِيلَةٌ، مِثْلُ بُج مُنَاس، وَهُوَ نَصَبٌ تَذْكَارِيٌّ وَطَنِيٌّ (Tugu Monas) فِي وَسْطِ جَاكَرَتَا، وَهَيْكَلُ بُورُوبُودُور (Borobudur) فِي جَاوَا الْوُسطَى، وَشَاطِئُ بَحْرِ كُوتَا (Pantai Kuta) فِي بَالِي، وَجَبَلُ بُرُومُو (Gunung Bromo) فِي جَاوَا الشَّرْقِيَّةِ، وَغَيْرُ ذَلِكَ الْكَثِيرِ. أَحِبُّ وَطَنِي إِنْدُونِيسِيَا، وَأُحِبُّ أَهْلَهَا الطَّيِّبِينَ، وَأُحِبُّ جَوْهَا الْمَغْتَدِلَ، وَالْمَنَاطِرَ الطَّبِيعِيَّةَ الَّتِي فِيهَا.



المِثَالُ: ١: مَا هَذَا/ هَذِهِ؟
٢: هَذَا شاطئُ الْبَحْرِ فِي كُونَا.



هَذِهِ - جَزِيرَةُ لُومُبُوكْ

هَذَا - هَيْكَلُ بُورُوبُودُورْ

هَذِهِ - دَوْلَةُ إِنْدُونِيسِيَا

هَذِهِ - مَنَاطِرُ

F. Metode Pembelajaran

1. Ceramah
2. Diskusi
3. Tanya Jawab

G. Sumber dan Media/Alat Pembelajaran

1. Buku Siswa Bahasa Arab Kelas IV (Halaman 70-78)
unduh di kamimadrasah.blogspot.com
2. Papan Tulis
3. Gambar-gambar yang berkaitan dengan tema “ أُحِبُّ
إِنْدُونِيسِيَا ”
4. Media Pembelajaran “ Scrabble Kata ” (Untuk Kelas
Eksperimen)

H. Langkah-Langkah Pembelajaran

“Kegiatan Pembelajaran pada Kelas Kontrol”

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	1. Guru membuka dengan salam pembuka dan berdo'a untuk memulai pembelajaran 2. Guru menanyakan kabar dan melakukan presensi peserta didik. 3. Guru mengondisikan suasana kelas dan mengecek kesiapan fisik dan psikis peserta didik. 4. Guru memberikan soal awal (pretest) kepada peserta didik. 5. Peserta didik diarahkan untuk mengerjakan soal tersebut dan setelah	15 menit

	selesai dikumpulkan kembali kepada guru.	
Inti	1. Peserta didik mengamati gambar yang berkaitan dengan tema “ أَجِبْ ” إِنْدُونِيسِيَا” 2. Guru menjelaskan dan melafalkan kosakata yang berkaitan dengan tema “ أَجِبْ ” إِنْدُونِيسِيَا” 3. Peserta didik menirukan pelafalan kosakata yang diucapkan oleh guru. 4. Peserta didik melafalkan kosakata yang sesuai dengan gambar yang diarahkan oleh guru. 5. Peserta didik menerjemahkan kosakata yang berkaitan dengan tema “ أَجِبْ ” إِنْدُونِيسِيَا” dari	45 menit

	Bahasa arab ke Bahasa Indonesia ataupun sebaliknya. 6. Peserta didik melafalkan Bersama-sama mengenai teks bacaan yang berkaitan dengan tema “ ” أَجِبْ إِنْذُونِي سَيَا “ 7. Peserta didik belajar mengidentifikasi pola kalimat yang mengandung اسم الإشارة - اسم العلم dalam teks bacaan tersebut. 8. Peserta didik menanyakan terkait apa yang belum dipahami dari materi pembelajaran.	
--	---	--

Penutup	1. Guru menyimpulkan materi pembelajaran 2. Guru memberikan tindak lanjut dengan memberikan soal akhir (Posttest) kepada peserta didik yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan akhir peserta didik. 3. Peserta didik diarahkan untuk mengerjakan soal tersebut dengan benar, dan setelahnya dikumpulkan kembali kepada guru. 4. Guru memberikan saran dan motivasi belajar kepada peserta didik 5. Guru mengakhiri pembelajaran dengan doa dan salam penutup.	10 menit
---------	---	-------------

“Kegiatan Pembelajaran pada Kelas Eksperimen”

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	1. Guru membuka dengan salam pembuka dan berdo'a untuk memulai pembelajaran 2. Guru menanyakan kabar dan melakukan presensi peserta didik. 3. Guru mengondisikan suasana kelas dan mengecek kesiapan fisik dan psikis peserta didik. 4. Guru memberikan soal awal (pretest) kepada peserta didik. 6. Peserta didik diarahkan untuk mengerjakan soal tersebut dan setelah selesai dikumpulkan kembali kepada guru.	15 menit

Inti	1. Peserta didik mengamati gambar yang berkaitan dengan tema “ أُحِبُّ إِنْدُونِيسِيَا ” dan memahaminya. 2. Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok. 3. Setiap kelompok diberikan satu set permainan scrabble kata yang berkaitan dengan tema “ أُحِبُّ إِنْدُونِيسِيَا ” 4. Setiap kelompok memainkan permainan tersebut berdasarkan instruksi yang telah disampaikan oleh guru. 5. Setiap siswa dari masing-masing kelompok melafalkan kosakata yang berkaitan dengan	45 menit
------	---	-------------

	tema “ أَجِبْ إِنْدُونِيْسِيَا ” sesuai dengan gambar yang ada didalam permainan tersebut secara bergilir beserta artinya. 6. Peserta didik menerjemahkan kosakata yang berkaitan dengan tema “ أَجِبْ إِنْدُونِيْسِيَا ” dari Bahasa arab ke Bahasa Indonesia ataupun sebaliknya. 7. Peserta didik diperlihatkan teks bacaan yang berkaitan dengan tema “ أَجِبْ إِنْدُونِيْسِيَا ” 8. Peserta didik belajar mengidentifikasi pola kalimat yang mengandung اسم الإشارة -	
--	--	--

	الاسم العلم dalam teks bacaan tersebut. 9. Peserta didik menanyakan terkait apa yang belum dipahami dari materi pembelajaran.	
Penutup	1. Guru menyimpulkan materi pembelajaran 2. Guru memberikan tindak lanjut dengan memberikan soal akhir (Posttest) kepada peserta didik yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan akhir peserta didik. 3. Peserta didik diarahkan untuk mengerjakan soal tersebut dengan benar, dan setelahnya	10 menit

	dikumpulkan kembali kepada guru. 4. Guru memberikan saran dan motivasi belajar kepada peserta didik. 5. Guru mengakhiri pembelajaran dengan doa dan salam penutup.	
--	---	--

I. Penilaian

1. Hasil Pretest Peserta Didik
2. Hasil Posttest Peserta Didik

Semarang, Maret 2024

Mengetahui,

Guru Bahasa Arab

Peneliti

M. Nur Huda, S.Pd

Rizza Nislakhul Laili

KISI-KISI SOAL PRE TEST DAN POST TEST

No	Indikator	Jumlah Butir Soal	No. Soal	Skor
1.	Menentukan mufrodat yang tepat dari gambar yang disajikan.	4	1, 4, 8, 9	10
2.	Melengkapi kalimat dengan mufrodat yang sesuai dengan materi yang disajikan	6	2, 3, 5, 6, 7, 10	10

INSTRUMEN PENELITIAN
(SOAL PRETEST DAN POST TEST)

السؤال

اخترْ أصحَّ إجابةٍ من الأجابة الآتية !



١ -

٢ - جبل في مَلاَنج

أ. بَرُوْمُو

ب. مِرْيَابُو

ت. سَلَ مِيَت

ث. فَرُوُو

مَا هَذَا ؟ هَذَا.....

أ. مَنَاطِرُ

ب. مَعْبَدُ

ت. شَاطِئُ الْبَحْرِ

ث. بَرَكَة

٣ - مَعْبَدُ فِي يُوجِيَاكَرَتَا

أ. بَرَامْبَانَان

أ. مَارِينَا

ب. أَرْجُونَا

ب. كُوكُوف

ت. بُرُونْدُور

ت. مِيعَانِي

ث. بَرَهُو

ث. كُوتَا

٤ - هُنَاكَ

٦ - شَاطِئُ الْبَحْرِ فِي مَدِينَةِ كِيْمُون

إِسْمُهَا

أ. مَارِينَا

ب. كُوكُوف

ت. مِيعَانِي

ث. كُوتَا

أ. جَزِيرَةُ بَالِي

ب. جَاْفَان

ت. مَالَانِج

ث. جَزِيرَةُ جَوِي

٧ - فَكَالُونْجَان يَقَعُ فِي جَزِيرَةِ

.....

٥ - شَاطِئُ الْبَحْرِ فِي جَزِيرَةِ بَالِي

إِسْمُهَا

أ. جَاوِي



....

٩ - مَا هَذَا ؟

ب. سُولاوِسى

ت. كَالِمَتَان

ث. سُومَطْرَى



هَذَا

٨ - مَا هَذَا ؟

.....



هَذَا.....

أ. بَالِي

ب. بُلْدَة

ت. مَنَاطِرُ

ث. هَوَاء

أ. مَنَاطِرُ

ب. مَسْجِد

ت. شَاطِئُ الْبَحْرِ

ث. هَيْكَلُ

١٠ - كَمْ عَدَد دَائِرَة فِي إِنْدُونِسيَا

.....

أ. ٣٧

ب. ٢٠

ت. ٣٨

ث. ٣٠

KUNCI JAWABAN

الإجابة

١ - أ

٦ - ت

٢ - أ

٧ - أ

٣ - ت

٨ - ث

٤ - أ

٩ - ث

٥ - ث

١٠ - ت



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jln. Prof Dr.Hamka Kampus II Ngaliyan Telp. 7601295 Fax. 7615387 Semarang 5018

Semarang, 30 November 2023

Nomor : 4130/Un.10.3/J5/DA.04.09/11/2023
Lamp : ~
Hal : Penunjukan Pembimbing

Kepada Yth.
Ibu Tuti Qurrotul 'Aini, M. S. I

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Berdasarkan hasil pembahasan usulan judul penelitian di Jurusan Pendidikan Bahasa Arab (PBA), maka Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan menyetujui judul skripsi mahasiswa:

Nama : Rizza Nislakhul Laili
NIM : 2003026077

Judul : Pengaruh permainan scrabble Arabic terhadap penguasaan mufradat di Madrasah Ibtidaiyyah Salafiyah Ngalian Pekalongan.

Dan menunjuk Ibu :
Pembimbing : Tuti Qurrotul Aini, M. Si

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

a.n Dekan

Ketua Jurusan

Dr. H. Ahmad Maghfurin, M.Ag., MA.
NIP. 19750120 200003 1 001

Tembusan:

1. Dosen Pembimbing
2. Mahasiswa yang bersangkutan
3. Arsip



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Prof. Dr. Hamka Km 2 (024) 7601295 Fax. 7615387 Semarang 50185
Website: <http://fitk.walisongo.ac.id>

Semarang, 23 April 2024

Nomor : 0629/Un.10.3/D1/TA.00.01/04/2024
Lamp : -
Hal : Surat Izin Riset
a.n. : Rizza Nislakhul Laili
NIM : 2003026077

Kepada Yth.
Kepala Sekolah/Guru Mapel Bahasa Arab kelas IV
Di Mi Salafiyah Ngalian Pekalongan

Assalamu 'alaikum Wr.Wb.

Diberitahukan dengan hormat dalam rangka penulisan skripsi, atas nama mahasiswa:

Nama : Rizza Nislakhul Laili
NIM : 2003026077
Alamat : Jl. Raya Ngalian 02/01 Tirta Pekalongan
Judul skripsi : Pengaruh permainan scrabble kata terhadap penguasaan mufrodat di
Madrasah Ibtidaiyyah Salafiyah Ngalian Pekalongan.

فعالية لعبة السكرايل العربية على استيعاب المفردات بالمدرسة الإسلامية السلفية عاليان فيكوالعان

Pembimbing : Hj. Tuti Qurrotul Aini, M.S.I

Sehubungan dengan hal tersebut mohon kiranya yang bersangkutan diberikan izin riset dan dukungan data dengan tema/judul skripsi sebagaimana tersebut diatas selama kurang lebih 1 bulan, mulai tanggal 1 Mei 2024 sampai dengan tanggal 31 Mei 2024.
Demikian atas perhatian dan terkabulnya permohonan ini disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

a.n. Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik



Dr. Mahfud Junaedi, M.Ag

Tembusan:
Dekan FITK UIN Walisongo Semarang (sebagai laporan)

ملاحظة الباحثة عملية التعليم اللغة العربية في المدرسة الابتدائية السلفية عاليان

فيكالوعان

الصورة (تحليل صعوبة عناصر الاختبار في الفصل الخامس)



الصورة (شرحت الباحثة عن المدة في الفصل الضابط)

الصورة (وسيلة التعليمية لعبة Scrabble)



الصورة (عملية التعليمية في الفصل التجريبي)

نتائج الاختبار البعدي "فصل ضابط و الفصل التجري"

الاسم: Khema Saryan
 الفصل: Khema Saryan

الطالب:

إلى من أريد أن أكتب من الأختية أختي!

١- ما هذا؟ 

أ- منظر
 ب- منظر
 ج- منظر البحر
 د- منظر

٢- هل في منظر
 أ- منظر
 ب- منظر
 ج- منظر البحر
 د- منظر

٣- منظر في منظر
 أ- منظر
 ب- منظر
 ج- منظر البحر
 د- منظر

٤- منظر 

أ- منظر
 ب- منظر
 ج- منظر البحر
 د- منظر

٥- منظر البحر في منظر
 أ- منظر
 ب- منظر
 ج- منظر البحر
 د- منظر

٦- منظر البحر في منظر
 أ- منظر
 ب- منظر
 ج- منظر البحر
 د- منظر

٧- منظر البحر في منظر
 أ- منظر
 ب- منظر
 ج- منظر البحر
 د- منظر

١- ما هذا؟ 

أ- منظر
 ب- منظر
 ج- منظر البحر
 د- منظر

٢- منظر في منظر
 أ- منظر
 ب- منظر
 ج- منظر البحر
 د- منظر

٣- منظر في منظر
 أ- منظر
 ب- منظر
 ج- منظر البحر
 د- منظر

الاسم: Khema Saryan
 الفصل: Khema Saryan

الطالب:

إلى من أريد أن أكتب من الأختية أختي!

١- ما هذا؟ 

أ- منظر
 ب- منظر
 ج- منظر البحر
 د- منظر

٢- هل في منظر
 أ- منظر
 ب- منظر
 ج- منظر البحر
 د- منظر

٣- منظر في منظر
 أ- منظر
 ب- منظر
 ج- منظر البحر
 د- منظر

٤- منظر 

أ- منظر
 ب- منظر
 ج- منظر البحر
 د- منظر

٥- منظر البحر في منظر
 أ- منظر
 ب- منظر
 ج- منظر البحر
 د- منظر

٦- منظر البحر في منظر
 أ- منظر
 ب- منظر
 ج- منظر البحر
 د- منظر

٧- منظر البحر في منظر
 أ- منظر
 ب- منظر
 ج- منظر البحر
 د- منظر

١- ما هذا؟ 

أ- منظر
 ب- منظر
 ج- منظر البحر
 د- منظر

٢- منظر في منظر
 أ- منظر
 ب- منظر
 ج- منظر البحر
 د- منظر

٣- منظر في منظر
 أ- منظر
 ب- منظر
 ج- منظر البحر
 د- منظر

ترجمة الباحثة

١. السيرة الذاتية

الاسم : ريزا نسلخ اليلى

رقم الطالب : ٢٠٠٣٠٢٦٠٧٧ :

المكان وتاريخ الميلاد : فيكالوعان، ٢ نوفمبر ٢٠٠٢

العنوان : شارع عاليان ٠٠١/٠٠٢ طرطا فيكالوعان

الكلية / القسم : كلية العلوم التربية والتدريس / قسم التعليم اللغة العربية

رقم الهاتف : ٠٨٢٣٢٢٣٦١٤٠٩ :

البريد الالكتروني : rizzalaili@gmail.com

٢. السيرة التربية

أ. روضة الاطفال "الكرامة" عاليان

ب. مدرسة الابتدائية السلفية عاليان

ت. مدرسة الثنوية السلفية "هداية الاطفال" فيكالوعان

ث. مدرسة العالية "دار الأمانة" سوكوريجو كندال