Lughatu ad-dhat
Journal Of Arabic Language Education
Vol. 4 No. 2 (2024): Januari 2024
jurnal.iaihnwpancor.ac.id/index.php/LughatuDhat

تأثير وسائل لعبة صيد المفردات في ترقية المفردات العربية لطلاب الفصل السابع بمدرسة معلمين نهضة الوطن فنشور المتوسطة الدينية الإسلامية

Sya'ban Nurhikmah
sya'bannurhikmah@gmail.com
IAI Hamzanwadi Pancor

Idiatussaufiah
idia1345@gmail.com
IAI Hamzanwadi Pancor

Asriandi
asriandind@gmail.com
IAI Hamzanwadi Pancor

ABSTRACT

Arabic is one of the subjects that requires the teacher's ability to manage the class. Learning Arabic is still less popular and often observing learning makes students bored so that Arabic is considered difficult, therefore we need a method that can arouse students' interest in learning, one of which is the word hunting game.

The aims of this research are: (1) to determine the application of the word hunting game in learning Arabic for class VII MTs Mualimin NWDI Pancor, (2) to determine the influence of the word hunting game media in increasing the Arabic vocabulary for class VII MTs Mualimin NWDI Pancor. The research method used is quantitative research and experimental methods with Pret-Test and Post-Test.

The result of the Pret-Test score for the experimental class was 68.67, the Pret-Test for the Control class was 52.83 and the post-Test score for the experimental class was 78.17, the control class was 72.00, while the T-Test results showed that T-count > T-table (2.584 > 2.002) , then Ha is accepted and Ho is rejected, so from these results it can be concluded that the use of word hunting game media has an influence in increasing Arabic vocabulary at MTs Mualimin NWDI Pancor.

Keywords: Word Hunt Game, Media, Voculary

المقدمة

التعلم هو نشاط يشمل الشخص سعيا لاكتساب المعرفة والمهارة والقيم الإيجابية باستخدام مصادر مختلفة للتعلم.[١] تعلم اللغة العربية باستمرار مواقف معقدة. من ناحية، يتطلب عازف الفول السوداني انتباه الأجزاء بالتفصيل، ولكن من ناحية أخرى، يجب أن ينظر إليه بالكامل. الوضع المعقد هنا هو أن هناك جوانب مختلفة لتدريس اللغة العربية يجب معالجتها معا. تؤثر على نجاح تعلم اللغة العربية الجوانب المنهجية الإشكالية.

واللغة العربية هي واحدة من المواد التي تتطلب قدرة المعلم في إدارة الفصل، قدرة المعلم في استخدام وسائل التي يمكن أن تخلق جوامريحا ممتعا يمكن أن يجذب الطلاب و يمكنهم من أخذ تبعي الدروس، حسن بشكل مستقل أو في مجموعات.[٢] تعلم اللغة العربية الذي استخدام وسائل ترقية جذّاب و يمكن يستسهل تحضيري التعلم. إن وسائل الذي يمكن استخدامها كأحد الجهود لترقية محرض الطلاب، يستفز سُرّ، يشط و أحيا الدرس ذلك من الممكن تعامل الطلاب و مشاركتهم لتعلم اللغة العربية بشكل مفعول. بوسائل التعليمية,يمكن للمعلمين خلق مزاج التعلم ليكون مواتٍ ومريحًا و ممتعًا حتى يستطيع ترقية و ينشط الطلب لمتابعة بشكل مستقل وكذلك المجموعة.

إحدى الطرق لخلق مزاج مريح و مريح في التعلم هي اللعب. في هذه الحالة، حاجة وسائل التعلم الذي يستطيع خذب و تمكين جميع الطلاب في عمليّة تعلّيمية اللغة العربية. بعبارة أخرى,فإن دور وسائل لعبة لا غلب اهمية عن دور الكفاءة الكافية للمعلمين في

[١] Rudi Susilana dan Cepi Riyana ,*Media Pembelajaran*,(Bumi Rancabek Kencana ,٢٠٠٩) hal ١.

[٢]Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati ,*Metode Permaian-Permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab* (DIVA Press,٢٠١١),hal.١٥.

عملية التعلم. لأن وسائل اللعبة يمكن أن يكسب فرصا كبيرة للتعلم يستفيد إنتاج الأقصى. و يمكن مقارنة يقدر بعملية التعلم التي تتجاهل لعبة وسائل كأساس للتعلم الناجح.[٣]

فالشخص الذي يملك مهارة لغوية جيدة يمكن ان أدنى يفسط شعربا تواصل مع الآخرين. وُجِد أربع مهارة لغية، وهي الأستماع,والقراءة, والكلام، والكتابة.يمكن تدريب جميع المهارة الأربعة من خلال لعبة اللغة,حسن بشكل فردي أو في مجموعات.أهلية تدريب الانتباه عندما المعلم التعليم و يتلقى الطالب التعليم دفعة واحد يأتيه.يتم تدريب مهارة القراءة كلما كانت لعبة التي يتصل نشاطة بمهارة القراءة.يتم تدريبها عندما يحاول الطلاب الإجابة على الأسئلة.في غضون، يتم تدريب مهارة الكتابة عندما يتعين على الطلاب أن يلعبوا لغة أخرى التي يتصل أن تمكن مذكور.بالاضافة الى المهارة اللغوية، تفيد اللعبة ايضا التلاميذ أن يعرفوا كيفية يعبرون آرئهم جيدا، يقبلوا آراء الآخرين ,يستعملوا كلمات مهذبة، يستعملوا تعابير محددة، وهلم جرا. هذا حال مهم أن تتعلم في وقت مبكرا.[٤]

وسائل أن تحصل اللعبه المستخدمة في التعلم والتدريس على فرص كبيرة للتعلم الأقصى با مقارنة مع عملية التعلم التي تتجاهل أو لا تستخدم وسائل اللعبة أو لا غير لفظي – التقليديين (يخطب المعلم و الطلاب صمتًا و سلبية).[٥] حتى الآن، كان اللغة العربية الاهتمام لسكان مقارنة مع اللغات الأخرى. هذا الآن اللغة العربية الغالب لا يتردد صداها البيئة اليومية للحياة. يتطلب مزاجا التي يعزز الاهتمام الشديد بتعلم اللغة

[٣] ibid ٧٢

[٤] Iva Rifa "*Koleksi Games Eduaktif di dalam dan Luar Sekolah " (* Jogjakarta FlashBooks, ٢٠١٢), hal.١٧.

[٥] Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati ,*Metode Permaian-Permainan Edukatif*,hal.٦٤.

العربية طال الطلاب. فأن تعلم اللغة العربية المتكرر يجعل الطلاب يملّ حتى تعلم اللغة العربية المختوم عسر عليه تحتم طريقة تثير اهتمام لطلب بالتعلم من جِلال لعبة.

الإطار النظرية

١. تعريف وسائل

الاوصل كلمة "وسائل" في اللغة الإندونيسية من الكلمة اللتينية ميديوس والتي تعني حرفياً "الوسط أو الوسيط أو المقدمة".وسائل الإعلام العربية هي الوسائل أي وسيط أو رسول والمرسل إلى مستلم الرسالة. وبحسب عبد العليم إبراهيم فإن الإعلام وسيلة للتوضيح.[٦]

تعلم اللغة العربية فائدة باستخدام الوسائل أكثر إثارة للاهتمام ويمكن أن يسهل عملية التعلم. يمكن استخدام الوسائل كجهد لترقية تحفيز الطلاب وتوقظ الحماس وإضفاء الحيوية على الدرس، مما يتيح التفاعل والمشاركة النشطة من الطلاب لتعلم اللغة العربية بشكل فعالة.استخدام الوسائل التعليمية، يمكن للمدرس إنشاء جوي تعليمي يفضي ومريح وممتع حتى يتمكنوا من جذب الاهتمام وتنشيط الطلاب للمشاركة في الدروس إما بشكل مستقل أو في مجموعات. [٧]

٢. لعبة العربية

أ) تعريف لعبة

[٦]Rizka Utami,*Konsep Dasar Media Pembelajaran Bahasa Arab*, (Sigli :١٢ Juli ٢٠٢١), hlm. ١.
[٨] Ibid,hlm. ٢٥١.

وفقًا لفيجوسي، يلعبة اللعبة دورًا مباشرًا في تنمية إدراك الأطفال. بعد ذلك ، يتم أوضح أن الأطفل غير قادرين على التفكير بشكل تجريدي لأن من أجلهم (المعنى) و هذف مزيج في واحد. بناء على ذلك،لا طفل التفكير هذا يعني أن هناك حاجة إلى طريقة بحيث يمكن أن يكون المعنى والكائن وحدة واحدة، بحيث يفهم للأطفل الشيء ، بشكل ملموسة وتجريدي.

مزايا العبة اللغوية

أ) لعبة اللغوية هي إحدى وسائل التعلم ذات المستويات العالية من CBSA.

ب) يمكن أن تقلل من ملل الطلاب في عملية التعلم في الفصل.

ج) مع المنافسة بين الطلاب، يمكن أن ينمو حماس الطلاب ليكونوا أكثر تقدمًا.

د) يمكن لعبة اللغوية أن تعزز العلاقات الجماعية وتطوير الكفاءة المنافسة للطلاب.

هـ) المادة التي يتم توصيلها يمكن أن تترك انطباعًا في قلوب الطلاب بحيث يصعب نسيان تخبرة المهارة التي يتم تدريبها. [٨]

منهجية البحث

أ. مدخل البحث ونوعه

١. مدخل البحث

في هذه البحث، استخدمة البحث الكمي، ويمكن تفسير الطريقة الكمية على أنها طريقة بحث تعتمد على فلسفة الوضعية، وتستخدم لبحث سكان أو عينات معينة ،

٢٣ Ibid,hlm.٣٩-٣٨.

وجمع البيانات باستخدام أدوات البحث ، وتحليل البيانات كمي/ إحصائي بطبيعته مع الهدف من اختبار الفرضية التي تم وضعها. [٩]

الغرض الرئيسي من النهج الكمي هو شرح مشكلة من خلال إنتاج التعميم. تعميم هي أنماط ، منتظام يحدث في واقع شئ حول مشكلة التي المقدر أن يطبق على سكان معين. يمكن ينتج التعميم من خلال طريقة تقدير أو طريقة تقدير يشيع تنطبق استخدامه في الإحصاءالاستلالي.

٢. نوع البحث

اما بالنسبة لنوع البحث الذي استخدمة هو البحث التجربة، وهي طريقة عن علاقة سببية بين عاملين يتسبب فيهما عمدًا بإلقضاء أو تقليل أو تنحية العوامل المزعجة الأخرى جانبًا. [١٠]

ب. متغيرات البحث

متغيرات البحث هي في الأساس كل شيء بأي شكل مجموع شئ الباحثة حتى الحصول على المعلومات عنه ، ثم رسم الخلاصةها النتائج. [١١]

متغيرات التي يستخدمها ا هي:

١. متغير المستقل

هذا متغير اسم التحفيز والمفترس والمتغير السابق. في اللغة الإندونيسية غالبًا ما يشار إليه بالمتغير المستقل.هو متغير المستقل الذي يؤثر أو يسبب التغيير أو

٢٩ Sugiyono, *Metode penelitian kuantitaif kualitatif R&D*, (Bandung; Alfabet ٢٠١٧) hlm. ٨.
٣١ Sugiyono, *Metode penelitian kuantitaif kualitatif R&D*, (Bandung; Alfabet ٢٠١٧) hlm١٢٤-١٢٣.
٣٢ Ibid.hlm. ٦١.

ظهور المتغير تعتمد (التابع) ، بينما المتغير المستقل في هذه الدراسة هو "وسائل صيد المفردات".

٢. متغير التابع

هذا المتغير اسم الإخراج والمعاييرو ثابت.في اللغة الإندونيسية اسم بالمتغير التابع ، والمتغير التابع هو المتغير الذي يتأثر أو يصبح النتيجة، بسبب المتغير المستقل. أما المتغير التابع في هذه الدراسة فهو "ترقية المفردات العربية".

مجتمع البحث و عينتة

١. السكان

السكان هو منطقة التعميم التي تتكون من الأشياء / الموضوعات التي لديهم الجودة صفات وخصائص معينة يحددها البحث لدراستها ومن ثم استخلاص النتائج[١٢]. هو السكان جمع التي انتباها الباحثة،التي المجموعة المعنية من تعميمات البحث.

٢. العينتة

وهكذا كانت العينات في هذه البحث من لطلاب الفصل السابع معلمين المتوسطة فصل ب و ج بلغ مجموعهم ٦٠ شخصًا.

٣٣ Sugiyono,*Belajar Mudah Penelitia untuk guru-karyawan dan peneliti pemula*, (Bandung; Alfabet ٢٠١٧) Hlm.١٠.

ج. أسلوب جمع البيانات

تقنيات تطبيق المعرفة أو طرق حل مشكلة شئ والأدوات هي أدوات تستخدم لجمع البيانات التي واحد اخر بعضها البعض بحيث أنها أصلية وصالحة لجمع البيانات في هذه البحث وقد أجريت بالطريقة التالية.[13]

١. الملاحظة

ملاحظة التشاركية هذا، ستكون البيانات التي تم الحصول عليها أكثر اكتمالاً وحادة ومعرفة على مستوى معنى كل سلوك يظهر.[14]

تستخدام هذا الطريقة لتعرف قدرة أو تحصيل الطلاب قبل وبعد (الاختبار القبلي والبعدي) دراسة المادة العربية من خلال وسائل لعبة صيد المفردات العربية، والتي يتم تنفيذها لتحديد القدرة على ترقية المفردات لطلاب الفصل السابع بمدرسة معلمين المتوسطة الإسلامية نهضة الوطن الإسلامية فنشور، بعد معالجة العلاج.

٢. اختبار

يكون الاختبار كأداة لجمع البيانات عبارة عن سلسلة من الأسئلة أو التمارين المستخدمة لقياس المعرفة أو الذكاء أو القدرات أو المواهب التي يمتلكها الأفراد أو المجموعة.[١٥] باستخدام لعبة صيد المفردات لتحديد ما إذا كان استخدام تأثير الوسائل أم لا على اللغة العربية لطلاب في ترقية مهارة.

---

٣٥ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*".(Jakarta ; Rineka Cipta, 2017) Hlm.٢٦٤ .

٣٦ Ibid.hlm.٤١١.

٣٧ Drs.Riduwa"*Belajar Mudah Penelitia untuk guru-karyawan dan peneliti pemula*"(Bandung; Alfabet ٢٠١٧) hlm.٧٦.

٣. التوثيق

يأتي التوثيق من كلمة وثيقة والتي يعني بضائع مكتوبة ، ويتطلب هذا البحث بيانات يمكنها تحسين نتائج هذا البحث. لذلك ، يستخدم البحث طريقة التوثيق لتسجيل البيانات أو تسجيل النتائج التي تم الحصول عليها. [16]

يهدف استخدام هذه الطريقة إلى جمع البيانات المكتوبة التي يمكن أن تعطي المعلومات المناسبة مع البيانات المتعلقة بموقع البحث.

د. أدوات البحث

أدوات البحث هي أدوات أو مرافق في جمع البيانات بحيث يكون عملهم أسهل وتكون النتائج أفضل، بمعنى أنها أكثر دقة واكتمالًا ومنهجية لذلك فمن أسهل في المعالجة. [١٧]

في البحث الكمي، ان جودة أداة البحث بصلاحية و مصداقية أداة و جودة جمع البيانات متعلق بدقة الطرق المستخدمة لجمع البيانات.

هـ. اختبار الصدق والثبات

١.اختبار الصلاحية

٣٨ Suharsimi Arikunto,"*Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*",(Pt Rineka Cipta Jakarta: ٢٠١٤),hlm. ٢٢٠.

٣٩ Sugiyono*,"Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, R&D, dan Penelitian Pendidikan",(*Alfabeta Bandung:٢٠١٩), hlm.٢٠٣ .

الصلاحية هي مقياس يوضح شئ مستويات صلاحية أو تقوى الأداة. التى أداة شئ صلاحية أو صالحة لها صلاحية عالية. على العكس من ذلك، فإن الأداة الأقل صلاحية تعني أن صلاحيتها منخفضة.[١٨]

جدول الصلاحية (تفسير قيم r *)

رقم	نتائج	نتائج
1	0,800 – 1000	عالية
2	0,600 – 0,800	حسنا
3	0,400 – 0,600	وكان
4	0,200 – 0,400	منخفض
5	0,000 – 0,200	منخفظ جدا

و. أسلوب تحليل البيانات

في البحث الكمي هو تحليل البيانات نشاط بعد كل البيانات من جميع المستجيبين أو مصادر البيانات جمع الأخرى.تقنيات تحليل البيانات في إحصاءات استخدام البحث الكمي. [١٩]في هذه البحث ان يمكن استخدام التحليل الإحصائي ، لأن البيانات يمكن المتولدة على شكل الأرقام.

التحليل المستخدم في هذه البحث هو كمايالي:

١) الاختبار الوصفي

٢) اختبار الطبيعية البيانات

٤٠ Suharsimi Arikunto*,"Prosedur Penelitian*",hlm. ٢١١.

٤٢ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, Cetak ٩,٢٠١٩), hal. ١٤٧.

٣) امتحان المستقلة للعينة اختبار T

هو استخدام اختبار t للعينة متوسط الفرق بين مجموعتي عينة مستقلتين أو مجموعتي عينة غير متوصل.

معادلة اختبار t المستقلةالعينةهي كما يلي:

استنادا إلى المعادلة يمكن أن تكون معروفة ,أن هناك ٣ أنواع من القيم التي يجب أولا نستعد،وهي:

$$t_{hitung} = \frac{X1 - X2}{\sqrt{\frac{(n1-1)s_1^2 + (n2-1)s_1^2}{n1+n2-2}\left(\frac{1}{n1} + \frac{1}{n2}\right)}}$$

- X_1 = متوسط الدرجةالنتيجه / قيمة المجموعة ١
- N_1 = عدد المستجيبين في المجموعة ١
- $S1^2$ = تباين النتيجة المجموعة ١

قبل القيام اختبار الفرضية، تم القيام اختبارات الموثوقية والصلاحية أولاً لقياس جودة البيانات التي تم الحصول عليها من إجابات الاستبيان. سيتم رفض Ho أعلاه إذا القيمة كبيرة F عدد من مخرجات اختبار t للعينة المستقلة مع SPSS 25 قيمة أقل من ٥. مستوى كبيرة لهذه البحث هو ٥٪.

نتائج البحث

بناءً على نتائج البحث من نتائج المناقشة والتحليل في الفصول السابقة، يمكن استخلاص نتائج التحليل على النحو التالي:

١. المواد التي تمت مناقشتها في هذا البحث هي الأسماء الموجودة في الفصل الدراسي وما حوله، وأنشطة التعلم في الفصل التجريبي باستخدام وسائل لعبة صيد المفردات ترى بشكل أفضل، لا يمكنها تدريب الطلاب على التفكير فحسب، يمكنها أيضًا تدريب الطلاب وجعل الطلاب أكثر نشاطًا حفظ المفردات العربية ومعانيها في عملية التعلم. وفي الوقت نفسه، لم يستخدم الفصل الضابطة لعبة صيد المفردات، بل استخدم أسلوب المحاضرة حيث كان المعلم هو مقدم المعلومات، وكان الطلاب يستمعون وي أكتب. المراحل التي يمكن تنفيذها في استخدام وسائل لعبة صيد المفردات هي تقسيم الطلاب إلى مجموع، ثم جمع المفردات من موضوع محدد مسبقًا ومن يجمع أكبر عدد من المفردات يصبح هو الفائز.

٢. متوسط نتئج الاختبار القبلي فصل التجريبية ٦٨,٦٧، ومتوسط نتئج الاختبار البعدي ٧٨,١٧، وأعلى درجة (٩٥)، ومتوسط نتئج الفصل الضابطة ٥٢,٨٣، ومتوسط نتئج الاختبار البعدي ٧٢,٠٠. أعلى نتئج (٩٠). ومن نتائج الفرضية نحصل على حسوب t > t قيمة جدول t, ٢,٥٨٤ > ٢,٠٠٢) لذلك يمكن القول أن Ha مقبولة و H O مرفوضة ومن هذه النتائج. أما الفرضية البديلة (Ha) فتنص على ما يلي: "إن استخدام وسائل لعبة صيد المفردات له تأثير

إيجابي وكبير على ترقية المفردات العربية لطلاب الفصل السابع بمدرسة معلمين المتوسطة الإسلامية نهضة الوطن الدينية الإسلامية فنشور قبول الحقيقة."

قائمة المراجع

Arikunto,Suharsimi(1995),*Manajemen Penelitian,Cetakan ke-3*. Yogyakarta : Rineka Cipta.

Arsyad,Azhar.1996.*Media Pemelajaran*.Jakarta:PT Raja Grafindo Persada.

Daryanto.2016.*Media Pembelajaran.*Yogakarta: Gava Media.

Muliawan,Jasa Ungguh.2009.*Tips Jitu Memilih Mainan Positif dan Kreatif untuk Anak Anda 9 Mengenal dan Memahami Mainan sebagai Media Pengasah otak Kanan Kiri Anak.*Yogyakart :Diva Press.

Mujib ,Fathul dan Nailur Rahmawati.2011.*Metode Permainan-Permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab.*Yogyakarta : Diva Press

Nuha,Ulin.2016.*Ragam Metodologi Dan Media Pembelajaran Bahasa Arab.* Bandung : Yogyakarta : Diva Press.

_____.2012.*Metodologi Super Efektif Pembelajaran Bahasa Arab.*Jogjakarta:Diva Press.

Rifa,Iva.2012.*Koleksi Games Edukatif di Dalam dan Luar Sekolah.*Jogjakarta: FlashBooks.

Riduwan .2004.*Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru,Karyawan Dan Penelitian Pemula* .Bandung : Alfabeta.

Sudjana.(1992).*Metode Statistika.*Bandung:Tarsito

Sugiyono.2019.*Metode Penelitian Kuantitatif,Yogyakarta:*Alfabeta.

_____ .2016.*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif,Dan R&D.*Bandung: Alfabeta.

_____.2001.*Statistik untuk Penelitian.*Bandung:Alfabeta.

Safitri,Melati Eka.”Pengembangan Media Permainan Berburu Kata untuk Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Mandarin pada siswa kelas XII SMA Negeri 8 Surabaya “ http://ejournal .unesa.ac.id./index .php./.mandarin/article/view/ ١٩٣٣٨/١٧٦٦١ (diakses tanggal ١٢ Mei ٢٠١٧,Puk