Lughatu ad-dhat
Journal Of Arabic Language Education
Vol. 3 No. 1 (2022): Juli 2022
jurnal.iaihnwpancor.ac.id/index.php/LughatuDhat

فعالية لعبة تخمين الكلمات لترقية المفردات العربية في مدرسة معلمات نهضة الوطن المتوسطة الإسلامية فنشور

Hauliyatussahrah
IAI Hamzanwadi NW Pancor
hauliyusshrah23@gmail.com

Muhammad Ihsan
IAI Hamzanwadi NW Pancor
ihsan.logia@gmail.com

Suaidi
IAI Hamzanwadi NW Pancor
suaidi@gmail.com

Abstrack

The purpose of this research is to find out whether using a guessing game method can improve Arabic vocabulary in Nahdat Al-Watan Islamic Middle School Teachers Venture. The type of research used in this research is a quantitative research that consists of two chapters: the experimental group and the implementation control group, the experimental group with 26 students, the control group with 26 students, the control group and the experimental group with 52 students. The results showed that the learning that took place using the guessing game method in the eighth semester of the Arabic language was very successful because in this research there was an increase and the indicators of success were achieved.

The results of this research are that there is a comparison between the learning outcomes of the experimental class students, which were observed from the post-test score with an average value of 88,70. And the degree of dimensional control with an average value of 23.69. There is a difference in the students' learning outcomes with a value of 2,008 thitung, 3,874 ttabel > at a significant level of 5%, which indicates that there is a difference between the value of the experimental class and the value of the control class. The value of the pre-test for the experimental group is 58,70, and the value of the post-test for the experimental group is 88,77. From the results of this research, it was concluded that there appears to be an improvement in

the vocabulary of Arabic among the eighth grade students in the Nahdat Al-Watan Islamic Intermediate School Teachers Venture.

Keywords: *the game of guessing words and Arabic language*

أ. مقدمة

اللغة هي الأداة الرئيسية للتواصل في حياة الإنسان بشكل جماعي وفردي. بشكل جماعي اللغة هي أداة للتفاعل مع بعضنا البعض. اللغة الفردية هي أداة للتعبير عن الأفكار الداخلية للأخرين.[1] في حياتنا اليومية لا نهرب أبدا من أسم اللغة. لأن اللغة هي أداة الاتصال الخاصة بنا مع المحاور حتى يتمكن المستمعون والمحاورون لدينا من فهم ما نقوله. لذالك، فإن إتقان لغات تعينة، و خصة لغات القرأن، أمر مهم لغأية.

تعلم لغة أجنبية لا يخلو من تدريس المفردات التي هي الأساس الأول للشخص لتعلم لغة أجنبية. يطلب إتقان المفردات الجيد أساليب عملية وفعالة حتى تتمكن من إثارة حماس الطلاب لتعلم اللغة.[2] من المعروف أن اللغة صعبة ومملة و خاصة اللغة العربية مما يسبب صعوبات في التعلم للطلاب .

من الواضح أن جودة المهارات اللغوية للشخص تعتمد على كمية ونوعية المفردات التي يمتلكها. كلما زاد ثرآء المفردات لديهم، زادت مهاراتهم اللغوية.

يجادل اللغويون بأن المفردات هي أحد أهم مكونات التدريس، بينما المكون الثاني المهم هو تجربة القراءة. يدمع هذا الرأي أيضا لفولور، عالم لغوي قال أن هناك نوعين و هو أمر يستحق معرفة ما إذا كان شخص ما يريد تعلم للغة أجنبية. الأول هو المفردات والثاني هو ممارسة اللغة.[3]

[1] Peter Salim, *Advanced English-Indonesian Distionary Student Edition* (Jakarta : Modern English Press, 1989) hlm.879

[2] Nuril Mufidah,*" Pengajaran Kosa Kata Untuk Mahasiswa Kelas Intensif Bahasa Arab*". Jurnal Uniqbu Ilmu Sosial.Vol.1 No.1 2020

[3] Sri Utami Subyakto Nababan, *Metode Pengajaran Bahasa* (Jakarta : Gramedia, 1993). hlm 21-22

وبالتالي يجب أن يكون المعلم قادرا على أجراء تحديثات منظمة وفقا للأهداف التعليمية. يحتاج المعلمون الى أجراء تحديثات، خاصة في علمية التعليم بحيث يمكن تحقيق أهداف التعليم بشكل فعال. الصلاحات التي يقوم بها المعلم هي من خلال تنفيذ التعلم الفعال والممتع للطلاب، بحيث يكون الطلاب قادرين على التعليم بشكل مستقل، و ليس فقط بالإعتماد على المعلم. بعبارةٍ أخرى، يجب على المعلم أن يحفز الطلاب على التعلم من خلال علمية التعلم.

مكانة المعلم في التربية من اللاكائز الأساسية لتطبيق التعليم.[4] لذالك لحصول على نتائج تعليمية فعالة، يجب على المعلم خلق جو تعليم يمكن أن يجعل الطلاب مهتمين ومتحمسين لانشطة التدريس و التعليم. يمكن للطريقة التي يتم اتاعها تطبيق مجموعة متنوعة من نماذج التعلم وهي ممتعة للطلاب و مدعوعة متنوعة بوسائط تعليمية بحيث لا يكون هناك سوء تفاهم بين الموضوع و ما يتعلقاه الطلاب. يجب تكييف نموذج التعلم المطبق مع الدروس والمواد التي سيتم تقديمها، لأن كل موضوع له خصائصة خاصة. هذا يعني أن نتائج التعلم الجيدة تتأثر بشكل كبير بعلمية التعلم الجيدة.

يجب على معلم التدريس إستخدام الإستراتيجية التي يمكن أن تنقل المعرفة بشكل مناسب لطلاب وفقا للأهداف، بحيث يجب على المعلمين إتقان إستراتيجيات مختلفة، احدها من خلال إتقان النماذج المبتكرة و التعلم في المدارس الداخلية الإسلامية و التي يجب أن تواصل بطلاقة باللغة العربية، في الوقيع، يعتمد على ملاحظات الباحثين، فليس كلهم يتحدثون العربية بطلاقة في مدرسة معلمات نهضة الوطن المتوسطة الإسلامية فنشور.

بناء على الظروف التي رآها الباحثون عندما لم تتم الملاحظة الاولية لتواصل باستخدام اللغة العربية بسلاسة، كان ذلك بسبب نقص المفردات لدى الطلاب و كان الطلاب يشعرون بالملل.

[4] Haidar Putra Daulay, *Pendidikan Islam Dalam Perpekstif Filsafat,* (Jakarta: Kencana, 2014). hal. 99

الإنسان هم مثل الجنس، مما يعني انهم يحبون اللعب، مما يعني أنهم يحبون اللعب. يعتبر اللعب ظاهرة فريدة في الكئنات الحية، كما أنه حاجة تنشأ بشكل طبيعي في كل فرد طفل آدم و حواء. نشأة اللعب بسب طبيعة و عريزة كل إنسان للحصول على السلية والممتعة والرضا والساعدة في الحياة.[5]

قال إبن خلدون، إن التدريس مهنة تتطلب معرفة و مهارة و خيرة. لأن التعلم هو نفس التدريب على المهارات الذي يتطلب نصائح واستراتيجيات و صبرا لتصبح مؤهلا ومهنيا.

تعلم اللغات الأجتبية عملا شاق، هذا يجعل التعلم أحيانا يبد و مملا، حتى أنه يتسبب في إحباط الطلاب والمعلمين. و ذلك لأن تعلم للغة الأجنبية هو محاولة لبناء مواقف و ظروف جديدة في الشخص للتفاعل والتواصل مع صاحب اللغة الأجنبية.[6]

لذلك توصلت الباحثة الى حل يمكن إجراءه بناء على المشكلات المذكورة أعلاه, و ذلك بتطبيق نموذج التعلم هذا فعالا أيضا لأنه من الممكن للطلاب التعلم على النحو الأمثل والذي بدوره سيؤدي الى ترقية المفردات العربية للطلاب.

نموذج تعلم تخمين الكلمات هو نموذج تعليم يستخدم وسائط بطاقة ألغاز يستخدم المقترنة بيطاقات من ورق المقوي في المواد العربية.[7] في هذه الدراسة، سيتم تطبق لعبة تخمين الكلمات تعلم اللغة في مدرسة معلمات نهضة الوطن المتوسطة الإسلامية فنشور في فصل الثامن، لإتبار فعاليتهم في اهتمامات الطلاب و نتائج التعلم.

[5] Fathul Mujib, *Permainan Edukatif Pendukung Pembelajaran Bahasa Arab 2* (jogjakarta: DIVA Press, 2013), hlm.18
[6] Ibid hlm. 26
[7] Zainal Aqib, *Model-Model Media dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (inovatif)* (Bandung: YRAMA WIDYA, Cet.5, hlm. 30

أ. الطريق التعليمية

تعريف الطريقة

التطريقة هي إستراتيجية أو كيفية للقيام بأنشطة التدريس و التعلم في فصل التدريس بحيث يمكن تحقيق أهداف التعلم بشكل صحيح .

ب. تعريف اللعب

اللعب من أجل الطفل هو شيئ مهم جدا كما أنه يسعد جميع الأطفال.[8] اللعب ظاهرة فريدة من نوعها للكائنات الحية، وكذلك الاحتياجات التي تنشأ بشكل طبيعي في كل فرد من أبناء ادم و حواء.[9]

على الرغم من أن كلاهما يحتوي على عناصر نشاط، إلا أن اللعب يختلف عن العمل. العمل هو نشاط موجه نحو النتيجة النهائية، بينما اللعب ليس كذلك. يرتبط اللعب من أجل الأطفال بالأحداث والمواقف والأفعال. يرتبط اللعب بثلاثة أشياء، و هي المشاركة ف الإنشطة والجوائب العاطفية و التوجية نحو الهدف. يتم اللعب لأنك تريد ذلك ويتم العمل لأنك مضطر لذلك.

يرتبط اللعب بكلمة " إستطاع " و العمل مرتبط يتم تنفيذة لأنه لا يجب أن يحقق أهداف أو رغبات الأخرين. اللعب هو نشاط يختاره الأطفال, لأنه ممتع، و ليس لأنه سيحصل على جوائز أو ثناء[10].

[8] Papali Rasyid. *Psikologi Perkembangan suatu Pendekatan Sepanjang Rentang* Kehidupan Edisi Kelima. (Jakarta : Erlangga 2009), hlm.77

[9] Fathul Mujib, *Permainan Edukatif Pendukung Pembelajaran Bahasa Arab 2*, (Jogjakarta:DIVA Press, Cet.II, hlm. 18

[10] Takdirotun Musfiroh. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan.* (Jakarta : Direktorat Jenderal Pendidikan TINGGI , 2005). Hlm.23

وفي الوقت نفسة، وفقا لسوزانتو، فإن اللعب هز نشاط أو سلوك يقوم به الأطفال بشكل فردي أو في مجموعات باستخدام الأدواتأو عدم تحقيق أهداف معية.[11] اللعب هو السعادة للأطفال والطلاب، لأنهم من خلال اللعب يمكنهم التعبير عن مشاعر مختلفة، و تعلم التواصل الإجتماعي والتكيف مع بينهم.

و في الوقت نفسة، وفقا لبييل غريدلر (1986)، فإن التعلم هو عملية يقوم بها البشر للحصول على مجموعة متنوعة من الكفاءات والمهارات المواقف بشكل تدريجي ومستتر, من الطفولة إلى الشيخوخة، من خلال سلسلة من عمليات التعلم مدى الحياة.[12]

من الممكن إجراء التعلم بالستخدام أنشطة اللعبة. يمكن استخدام اللعب كوسيلة لتوفير الفرص لطفل أو طالب في الإشتكشاف و الإكتكشاف و التعبير عن المشاعر والإستخدام و التعلم بطريقة ممتعة.[13]

لا يتطلب التعلم دائقا لعبةا، ولا تعمل الأ لعاب دائقا على تسريع التعلم. و مع ذلك، يمكن للعبة المستخدمة بحكمة أن تضيف التنوع والحماس والإحتمام لبعض برامج التعلم. مثل جميع تقنيات التعلم، فإن اللعب ليس غأية في حد ذاته، ولكنه وسيلة لتحقيق غأية ألا وهي تعزيز التعلم.[14]

من الأوصاف المختلفة للأراء اعلاه يمكن الإستنتاج أن اللعب نشاط ممتنع خال من الخوف و ضغط الوقت وضغط القيمة حيث يتفاعل اللاعبون من بعضهم البعض وفق قواعد معينة أو الفوز الرضا. الخسارة شائعة واللعبة المستخدمة في تعلم لغة لها أهداف أيجابية للطلاب.

[11] Susanto. *Perkembangan Anak Usia Dini* (Jakarta : Kencana, 2001), hlm.23
[12] Fathul Mujib, *Permainan Edukatif Pendukung Pembelajaran Bahasa Arab 2*, (Jogjakarta:DIVA Press, Cet.II, hlm. 22
[13] Ibid, hlm.25
[14] Ibid, hlm.26

ج. نموذج التعليم لعبة تخمين المكلمات

في كل مجال من مجالات الدراسة التعليمية في المدرسة، يمكن للمدرسين تطبيق تقنيات لعبة مختلفة لتسهيل تواصيل المواد للعديد من اللعبة الجديدة التي تظهر وفقا للأوقات. يسهل على المعلمي تطبيق واختيار لعبة في تعلم الدرس معين من الدراسة, ولكن من خلال النظري في فعالية اللعبة. واحدة من اللعبة التي يمكن تطبيقها على المتعلمين على مستوى المبتدئين في تعلم المفردات العربية هي لعبة تخمين.

نموزج تعلم التعاوني هو مفهوم يستخدم العمل الجماعي إما بقيادة المعلم أو بتوجيه من المعلم (سفريجونو، 20015.73). وفي الوقت نفسة، وفقا لسفريجونو 2009.51), فإن نموذج التعلم النعاوني هو نشاط تعليمي عن طريق المجموعات للعمل معا لمساعدة بعضها البعض، وبناء المفاهيم, وحل المشكلات. تم تطوير نماذج التعلم التعاوني لتحقيق مخرجات التعلم.[15]

إحدى نماذج التعلم التعاوني هي لعبة تخمين. وفقا لسعيد (95. 2015)، فإن النموذج التعاوني للتخمين هو تخمين كلمة من خلال ذكر كلمات معينة حتى تصبح الكلمة التي تسمي صحيحة.

[15] Yuliani , Jurnal Pendidikan Serambi Ilmu. Vol, 17. No.2 (di akses 22 Maret 2016)

لعبة تخمين هي نموذج تعليمي قائم على اللعبة يناسب شخصية طلاب متوسطة الذين يحبون اللعبة الكفاءة. نموذج التعلم تخمين في ازوج مع بطاقات إجابات لغز (سوينطى.129).

وبالتالي, فإن طريقة تخمين هي طريقة يستخدمها المعلمون لتنشيط الطلاب في الفصل. يمكن لهذا التعلم أن يطور اللغة العربية للطلاب. بحيث يمكن لجميع الطلاب أن يصبحوا موضوعات لتجنب الطلاب الذين يلتزمون الصمت أثناء علميت التعلم. حتى تتمكن هذه الطريقة من تدريب الطلاب على مهارات اللغة العربية.

لعبة تعلم تخمين بالكلمات هي نموذج تعليمي يستخدم وسائط بطاقات الألغاز المقترنة بطاقات إجابات الألغاز.

يتم تنفيذ لعبة تخمين الكلمات بواسطة الطلاب الذين يقومون بمطابقة بطاقات أسئلة الألغاز مع بطاقات الإجابة الصحيحة. من خلال لعبة تخمين، بالإضافة إلى اهتمام الأطفال بالتعلم، فإنه يسهل أيضا غرس مفاهيم التعلم في ذكريات الطلاب. لذلك يدعو المعلم الطلاب للعب كلمات تخمين بالستخدام وسائط البطاقات من الورق في الموضوع الجاري.

عند تطبيق نموذج تخمين هناك عدة أمور يجب تحديرها وهي:

Lughatu ad-dhat
Journal Of Arabic Language Education
Vol. 3 No. 1 (2022): Juli 2022
jurnal.iaihnwpancor.ac.id/index.php/LughatuDhat

1. تحضير المواد التي سيتم تسليمها
2. إعداد المواد التعليمية اللزمة
3. تحضير الكلمات الرئيسية التي سيتم استوابها

مبادئ أو خصائص لعبة تخمين

1. التعلم ممتع
2. يتم توجيه الطلاب ليكونوا تحركون
3. بالستخدام وسائط البطاقات

وسائل الإعلام لعبة تخمين :

عمل بطاقة قياس 10 10 x سم و أملأ الخصائص أو الكلمات الأخرى التي تؤدي إلى الإجابة (المصطلح) على البطاقات التي تريد تخمينها. قم بعمل بطاقة بقياس 2 5 x سم لكتابة الكلمات أو المصطلحات التي تريد تخمينها (سيتم طي هذه البطاقة ولصقها على الجبهة أو داخل الأذن.

بطاقة السؤال	**بطاقة الإجابة**
Aku adalah ط dan aku selalu digunakan orang untuk menghapus papan tulis maka siapakah aku ?	أنا طلاسة

بطاقة السؤال	**بطاقة الإجابة**
Aku adalah ك dan aku biasanya digunakan orang untuk duduk. Maka siapakah aku ?	أنا كرسي

بطاقة الإجابة	بطاقة السؤال
أنا ساعة	Aku adalah س dan aku dan aku biasanya digunakan orang untuk melihat waktu maka siapakah aku ?

د. المفردات

المفردات أو باللغة العربية تسمى المفردات. يعرّف البعض المفردات على أنها مجموعة من كل الكلمات التي يفهمها الشخص ومن المحتمل أن تُستخدم لتكوين جمل جديدة.

وفقًا لهورن، فإن المفردات هي مجموعة من الكلمات التي تتكون منها اللغة. المفردات هي عبارة عن مجموعة من الكلمات التي تتكون منها اللغة. الكلمة هي أصغر جزء مستقل في اللغة.[16]

يعتبر ثراء مفردات الشخص بشكل عام صورة لذكائه أو مستواه التعليمي. المفردات هي أحد العناصر الثلاثة للغة والتي من المهم جدًا إتقانها. تُستخدم المفردات في اللغة المنطوقة والمكتوبة وهي إحدى الأدوات لتطوير مهارات اللغة العربية

يعد إدخال المفردات العربية أمرًا مهمًا للغأية في تحقيق إتقان اللغة ، فكلما زاد عدد المفردات التي يمتلكها الشخص، زادت الأفكار والأفكار. إتقان المفردات هو مقياس لفهم الشخص لمفردات اللغة وقدرته على استخدام هذه المفردات شفهيًا وكتابيًا. يعد التعرف على المفردات جزءًا من إتقان اللغة لأنه إذا كان شخص ما يعرف اللغة، فهذا يعني أنه يتقن المفردات. يبدأ التعرف على المفردات الموجودة في الشخص عندما يكون رضيعًا وعندما يكون قادرًا على الاستجابة للكلمات التي يتحدث بها الأخرون[17].

[16] Syaiful Mustofa, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif,* (Malang: UIN-MALIKI PRESS.2001). Hlm 61-62

[17] Aris Yunisah, *Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Penguasaan Kosa Kata Bahasa Indonesia Siswa Kelas VII 1 Depok, Sleman,* (UIN Sunan Kalijaga Jogjakarta, 2007)

تعتبر اللغة العربية من الموضوعات التي تحتل مكانة مهمة في عالم التعليم الإسلامي في إندونيسيا. تقوم المؤسستان التربويتان في إندونيسيا، وهما في الحالة العامة أو الخاصة، في بعض البرامج الدراسية بتدريس اللغة العربية كموضوع يجب تدريسه بالتوازي مع المواد الأخرى. اللغة العربية، خاصة في المؤسسات التعليمية الإسلامية، هي شيء يجب أن يعطى للطلاب.

اللغة هي أداة للتعبير عن المعنى الذي يتجلى من خلال مفردات البيانات النحوية. وبالتالي، فإن المفردات والقواعد تعمل كوسيلة للتعبير عن المعنى في شكل أفكار وأفكار وآراء ومشاعر. التعلم الفعال هو التعلم الذي يسمح للطلاب بتعلم مهارات ومعرفة واتجاهات معينة مما يجعل الطلاب يشعرون بالسعادة والراحة. لدى المعلمين أو المدرسين الفعالين توقعات واضحة حول ما يحتاج الطلاب لتحقيقه ونقل التوقعات إليهم. تتمثل إحدى طرق التسليم في المناقشة والشرح للطلاب قبل وأثناء وبعد تنفيذ التعلم.

يتجه تعلم اللغة العربية في إندونيسيا إلى ترقية قدرة الطلاب على التواصل باللغة العربية. في هذه الرسالة يقيس الباحث فاعلية لعبة "تخمين الكلمة" في ترقية المفردات العربية في زيادة إتقان المفردات العربية لدى طلاب الصف الثامن في المدرسة متوسطة نهضة الوطن فنشور. تشمل الأهداف الرئيسية لتعلم مفردات اللغة العربية ما يلي:

أ. تقديم مفردات جديدة للطلاب

ب. تدريب الطلاب على نطق المفردات جيداً

ج. افهم معنى المفرودات ، سواء بمفردها أو في جمل معينة

د. القدرة على استخدام المفردات في التعبير الشفهي والكتابي في السياق الصحيح.[18]

[18] Guntur Tarigan, *Pengajaran Kosakata* . (Cet.I; Bandung: Angkasa, 1984), hlm..21

هـ.طريقة البحث

إن متغير البحث هو في الأساس أي شيئ يحدده الباحث لدراسة حتى يتم الحصول على معلومات عنه, ثم يتم إستخلاص الإستنتاجات.[19] تقنية تحليل البيانات في إحصاءات استخدام البحث الكمي. في هذا البحث العلمي، استخدم الباحث التحليل الإحصائي، لأن البيانات الناتجة كانت أرقما.

أنواع المتغيرات في هذه الدراسة هي:

أ. المتغير المستقل

المتغير المستقل هو متغير يؤثر أو يكون بسبب تغييره أو ظهور المتغير التابع.[20] المتغير المستقل في هذه الدراسة هو لعبة تخمين بالكلمات هي لعبة يشارك فيها الطلاب في أزواج، أي عن طريق تخمين الألغاز. تم تكييف لعبة تخمين بالكلمات المستخدمة مع مادة اللغة العربية للصف الثامن.

ب.المتغيرات التابعة

وأما المتغيرات التابعة هي المتغيرات التي تتأثر أو نتيجة لذلك، بسبب المتغيرات المستقلة.[21] والمتغيرات التابعة في هذا البحث هي ترقية مفردات العربية

[19] Ibid, hlm.95
[20] Sugiyono,*metode penelitian pendidikan*,[Bandung :Alfabeta,2012],hlm.60
[21] V. Wiratna Sujarweni, Metodelogi Penelitian , (Yogyakarta:Pustaka Baru Press), 2014, hlm 86

و. مناقشة

أسئلة البحث

1. كيف عملية تطبيق لعبة تخمين الكلمات لترقية المفردات العربية في مدرسة معلمات نهضة الوطن فنشور المتوسطة الإسلامية فنشور ؟

تهدف هذا البحث في أسئلة الأول الباحث أشرح كيف عملية تطبيق لعبة تخمين الكلمات لترقية المفردات العربية في مدرسة معلمات نهضة الوطن فنشور المتوسطة الإسلامية فنشور ؟

فيما يلي كيف عملية تطبيق لعبة تخمين الكلمات في ترقية المفردات العربية في مدرسة معلمات نهضة الوطن المتوسطة الإسلامية فنشور ؟

1. يشرح المعلم الكفاءة المراد تحقيقها أو المادة لمدة خمس و اربعون دقيقة تقريبا.
2. يطالب المعلم من الطلاب الوقوف في ازواج امام الفصل
3. يعطى الطالب بطاق قياس 10 10 ثم تقرأ على شريكة. يمنه طالب أخر بطاقة بسمك 2 5 سم لا يمكن قراءة محتوياتها (مطوية) ثم لصقها على جبهته.
4. بينما يحمل الطلاب بطاقة مقاس 10 10 سم.
5. إذا كانت الإجابة صحيحة (كما هو مكتوب على البطاقة)، فيمكن للزوجين الجلوس. اذا لم يمكن ذلك صحيحا في الوقت المحدد، فيمكنك توجيهه بعبارة أخر طالما أنك لا تقدم الإجابة على الفور.

2. ما مدى فعالية استخدام لعبة تخمين الكلمات لترقية المفردات العربية في مدرسة معلمات نهضة الوطن المتوسطة الإسلامية فنشور ؟

في أسئلة الثانية تهدف هذا البث إلى تحديد ما إذا كان هناك فعالية لعبة تخمين الكلمات لترقية المفردات العربية لدى طلاب الطلاب الصف الثامن في مدرسة معلمات معلمات نهضة الوطن المتوسطة الإسلامية فنشور للعام الدراسي 2022/2021.

في المراحل المبكرة، قامت الباحثة بإجراء اختبار أو اختبار مسبق لتحديد قدرات الطلاب الأولية. بعد ذلك، تم تنفيذ أنشطة التدريس والتعلم بشكل تقليدي أو محاضرات بدون طريقة لعبة تخمين الكلمات في الفئة التحكم واستخدام طريقة لعبة تخكين الكلمات في الفصل التجريبي. بعد إجراء التعلم، يتم إجراء إعادة الاختبار أو الاختبار اللاحق بهدف معرفة القدرة النهائية للطلاب. بعد ذلك تم تحليل البيانات لمعرفة ما إذا كان يمكن قبول فرضية الباحث أم لا.

تم اختبار فرضية الباحث باستخدام اختبار t بشرط أن تكون جميع البيانات موزعة بشكل طبيعي وأن البيانات قد اجتازت اختبار التجانس. لمعرفة ما إذا كانت البيانات موزعة بشكل طبيعي أم لا، أجرى الباحث اختبار الحالة الطبيعية باستخدام اختبار *Kolmogorov-Smirnov*. لمعرفة ما إذا كانت البيانات متجانسة أم لا، أجرى الباحث اختبار التجانس باستخدام اختبار تجانس التباين. يتم استخدام تحديد ما إذا كانت البيانات متجانسة أم لا لتحديد اختبار t الذي سيتم استخدامه، ويفترض الاختبار وجود تباين مكافئ أو غير متكافئ.

لاختبار الحالة الطبيعية، يستخدم الباحث اختبار *Kolmogorov-Smirnov* الذي يتم حسابه باستخدام *SPSS*، لمعرفة ما إذا كانت البيانات موزعة بشكل طبيعي أم لا، بشرط أن يتم توزيع البيانات بشكل طبيعي إذا كانت تفي بمعايير قيمة *sig> 0.05*، ثم يتم توزيع البيانات بشكل طبيعي بعد توزيع البيانات.ومن الطبيعي أن تستمر باستخدام الإحصائيات البارامترية، أي اختبار العينة المزدوجة. تم استخدام اختبار t للعينة المزدوجة لمعرفة ما إذا كان هناك فرق بين الاختبار

البعدي والاختبار التمهيدي للطلاب من الفصول التجريبية والتحكم. تم البحث عن اختبار t للعينة المزدوجة لهذا التقييم باستخدام البيانات التحليلية الموجودة في *SPSS*. إذا كانت قيمة *sig (2-tailed) <0.05*، فسيتم رفض *Ho* ويتم قبول *Ha*، لذلك يمكن استنتاج أن هناك فرقًا متوسطًا بين نتائج تعلم الطلاب باستخدام لعبة تخمين الكلمات. ومع ذلك، إذا كانت قيمة *sig (2-tailed)> 0.05*، فسيتم قبول *Ho* ورفض *Ha* ويمكن استنتاج أنه لا يوجد فرق في المتوسط بين نتائج تعلم الطلاب باستخدام لعبة تخمين الكلمات.

تم يستخدم اختبار التجانس لتحديد ما إذا كانت بعض تباينات المحتوي متشابهة أم لا. تم إجراء هذا الإختبار كشرط أساسي لتحليل اختبار t للعينة المستقلة في كلا المجموعتين البحثيتين، وتم الحصول على قيمة التجانس من خلال اختبار تجانس التباين. في هذه العينة متجانسة إذا كانت قيمة *sig* تستند إلى متوسط> *0.05*. ومع ذلك، إذا كان *0.05>* إذا لم يكن متجانسًا (لم يتم استيفاء الشروط)، فيمكن إجراء الاختبار التالي باستخدام *Mann Whitney*، والخطوة التالية هي اختبار t للعينة المستقلة. تم إجراء اختبار t المستقل لمعرفة ما إذا كان هناك اختلاف في نتائج الاختبار اللاحقة لطلاب المجموعة التجريبية مع المجموعة الضابطة. إذا كانت قيمة *sig (2-tailed) <0.05*، فيمكن استنتاج أن هناك فرقًا في متوسط نتائج التعلم اللاحق للاختبار لطلاب المجموعة التجريبية وطلاب ما بعد الاختبار من فئة التحكم بين استخدام لعبة تخمين الكلمات وبدون باستخدامها.

في كلا المجموعتين البحثيتين، وتم الحصول على قيمة التجانس من خلال اختبار تجانس التباين. في هذه العينة متجانسة إذا كانت قيمة *sig* تستند إلى متوسط> *0.05*. ومع ذلك، إذا كان *0.05>* إذا لم يكن متجانسًا (لم يتم استيفاء الشروط)، فيمكن إجراء الاختبار التالي باستخدام اختبار *Mann Whitney*، والخطوة التالية هي اختبار t للعينة المستقلة. تم إجراء اختبار t المستقل لمعرفة ما إذا كان هناك اختلاف في نتائج الاختبار اللاحقة لطلاب المجموعة التجريبية مع المجموعة

الضابطة. إذا كانت قيمة *sig (2-tailed) <0.05*، فيمكن استنتاج أن هناك فرقًا في متوسط نتائج التعلم اللاحق للاختبار لطلاب المجموعة التجريبية وطلاب ما بعد الاختبار من فئة التحكم بين استخدام لعبة تخمين الكلمات وبدون باستخدامها.

في اختبار الحالة الطبيعية للبيانات، كانت القيمة المعنوية لنتيجة تعلم كولموغوروف-سميرنوف للاختبار القبلي 0,11 وكانت نتيجة التعلم قبل الاختبار للفئة الضابطة *0,06*، بينما كان الاختبار البعدي للفئة التجريبية *0.095* والاختبار البعدي لـ كانت فئة التحكم *0.083*. إذا كانت قيمة 0.05<*sig*، فسيتم توزيع البيانات بشكل طبيعي، لذلك يمكن استنتاج أنه يمكن القول إن جميع العينات يتم توزيعها بشكل طبيعي.

نتائج اختبار t للعينة المزدوجة، واختبار *sig (2-tailed)*قبل الاختبار وبعد الاختبار التجريبي وفئات التحكم هي نفسها، أي *0.00* بشرط أنه إذا كانت قيمة *sig (2-tailed) <0.05*، فسيتم رفض *Ho* و *Ha* مقبول، ولكن إذا كانت قيمة *sig (2-tailed)> 0.05*، فسيتم قبول *Ho* ورفض *Ha*. تشير النتائج التي تم الحصول عليها إلى أن عملية التعلم باستخدام لعبة تخمين الكلمات والتعلم دون استخدام لعبة تخمين الكلمات كلاهما لهما فعالية كبير في زيادة ترقية المفردات العربية بشكل كبير وفقًا للإحصاءات لأن قيمة *sig (2-tailed) <0.05*، لذا فهي كذلك. تم إجراء إعادة اختبار درجات الاختبار اللاحق لفئة التحكم مع درجات الاختبار اللاحق التجريبية لمعرفة ما إذا كانت هذه القيم مختلفة إحصائيًا.

في اختبار التجانس، تكون قيمة الإشارة المستندة إلى متوسط القيمة *146،0* بشرط أنه إذا تم إعلان التجانس المستند إلى المتوسط> *0.05*، فيمكن استنتاج أن التباين في بيانات فئة ما بعد الاختبار التجريبية والضابطة متساوي لأن علامة سيج على أساس متوسط القيمة *0.169 > 0.05*. وبالتالي، تم استيفاء أحد متطلبات (غير المطلقة) لاختبار t المستقل.

في اختبار t المستقل، تكون قيمة *sig (2-tailed) 0.00* بشرط أنه إذا كانت قيمة *sig (2-tailed) <0.05*، فيمكن استنتاج أن هناك فرقًا في متوسط الاختبار اللاحق نتائج التعلم لطلاب المجموعة التجريبية وطلاب فئة التحكم البعدي لأن قيمة سيج (*(2-tailed)*) هي *0.00 <0.05*. وبالتالي يمكن استنتاج أن هناك فرقًا في متوسط نتائج تعلم الطلاب بين التعلم باستخدام لعبة تخمين الكلمات والتعلم دون استخدام لعبة تخمين الكلمات .

من المعروف أن قيمة *t-count* هي *3,874* وأن جدول t هو *2.00856*، ثم سنقارن جدول t مع *t-count* بدرجات الحرية، *df = n1 + n2 - k = 26+ 26-2 = 50. Dk 50*هو....، بمستوى خطأ بنسبة *5٪* لأن الجدول *(2.00 856<2,874)* في هذه الحالة يطبق الشرط الذي ينص على أنه "إذا كان *tcount>ttable*، فسيتم رفض *Ho* وقبول *Ha*، يمكن أيضًا رؤية ذلك من متوسط قيمة التجربة اللاحقة للاختبار أكبر من متوسط قيمة الاختبار البعدي لفئة التحكم، حيث يبلغ متوسط درجة الاختبار البعدي للفئة التجريبية *70.58* ومتوسط الاختبار اللاحق لفئة التحكم *60.77*، لذلك يمكن استنتاج أن هناك تأثير إيجابي على تجارب التعلم باستخداملعبة تخمين الكلمات بناءً على نتائج اختبار الفرضية أعلاه، تم قبول الفرضية *Ha*، وتم رفض الفرضية *Ho*، ويمكن القول أن هناك فعالية لاستخدام لعبة تخمين الكلمات في لترقية مفردات اللغة العربية الصف الثامن في مدرسة معلمات نهضة الوطن المتوسطة الإسلامية فنشور للعام الدراسي*2022/2021*. هذا يرجع إلى المشاركة النشطة للطلاب أثناء التعلم. من خلال لعبة تخمين الكلمات، يمكنهم بسهولة تعلم.

إن فعالية لترقية فهم مفردات العربية الصف الثامن في مدرسة معلمات نهضة الوطن المتوسطة الإسلامية فنشور . يمكن ملاحظة ذلك من خلال قيمة الاختبار البعدي للفئة التجريبية والتي زادت عند مقارنتها بقيمة الاختبار القبلي للفئة التجريبية وقيم فئة الضبط. في الفصل التجريبي، تتم عملية التعلم من خلال تشكيل مجموعات مناقشة. شارك جميع طلاب الصف التجريبي بنشاط في أنشطة المناقشة. لم يعد دور المعلم هو المورد الوحيد في التعلم، ولكن الطلاب

هم مركز أنشطة التعلم. دور المعلم في عملية تعلم اللغة العربية في استخدام لعبة تخمين الكلمات هو دور الميسر والمحفز بحيث يمكن للطلاب تطوير أنشطة التدريس والتعلم.

يتجلى نشاط الطلاب من خلال التعلم باستخدام لعبة تخمين الكلمات في أنشطة التعلم لتبادل الأفكار من خلال التواصل المفتوح والحر والتعاضد بدءًا من أنشطة مراقبة المواد، وصنع لعبة تخمين ، حتى يقدموا نتائج المناقشة.

في هذه الحالة، يُظهر البحث الذي تم إجراؤه أن هناك فعالية لاستخدام لعبة تخمين لترقية مفردات اللغة العربية الطلاب الصف الثامن في مدرسة معلمات نهضة الوطن المتوسطة الإسلامية فنشور للعام الدراسي*2022/2021*، وهو ما يظهر من درجة الطالب. نتائج التعلم بعد تلقي العلاج باستخداملعبة تخمين الكلمات. وبالتالي، يمكن استنتاج أن التعلم الذي يتم إجراؤه باستخدام لعبة تخمين الكلمات فعالية على القدرة على مفردات اللغة العربية لدى الطلاب الصف الثامن.

المراجع

Aris Yunisah, 2007 *Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Penguasaan Kosa Kata Bahasa Indonesia Siswa Kelas VII 1 Depok, Sleman,* UIN Sunan Kalijaga Jogjakarta

Fathul Mujib. 2013 *Permainan Edukatif Pendukung Pembelajaran Bahasa Arab 2* ,Jogjakarta: DIVA Press

Guntur Tarigan, , 1984 *Pengajaran Kosakata* . Cet.I; Bandung: Angkasa

Haidar Putra Daulay. 2014 *Pendidikan Islam Dalam Perpekstif Filsafat,* Jakarta:PT Kencana.

Hamid Darmadi, 2014 *Metode Penelitian Pendidikan dan Sosial* cet. 1 Bandung: Alfabeta

Harimurti Kridalaksana, *Kamus Besar Bahasa Indonesia,* Cet 1: Jakarta: Gramedia

Iskandar, 2009 Metodologi Penelitian pendidikan dan Sosial (Kualit atif dan kuantitatif) . Jakarta: Gaung Persada Press

Nuril Mufidah. 2020 *Pengajaran Kosa Kata Untuk Mahasiswa Kelas Intensif Bahasa Arab*". Jurnal Unibu Ilmu Sosial.Vol.1 No.1

Papali Rasyid. 2009 *Psikologi Perkembangan suatu Pendekatan Sepanjang Rentang* Kehidupan Edisi Kelima. Jakarta :PT Erlangga

Peter Salim.1989 *Advanced English-Indonesian Distionary Student Edition* Jakarta : Modern English Press

Soemargono, 1989 *Kamus Prancis Indonesia*, Cet. III: Jakarta: Gramedia

Sri Utami Subyakto Nababan. 1993 *Metode Pengajaran Bahasa* Jakarta :PT Gramedia,

Sugiyono. 2012 Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif, dan R&D Bandung

Suharsimi arikunto2006 ,*Prosedur Penelitian Suatu PendekatanPraktik* [Jakarta:PT Rineka Cipta,